



# Comunicação e Sociedade

REVISTA 17 | 2010 | **ECRÃS E LIGAÇÕES SOCIOTÉCNICAS**

**Ecrãs e experiência quotidiana**

**Cinema e imagem digital**

**Fotografia e ecrãs digitais**

**Videoclipe digital e imaginário social dos jovens**



Universidade do Minho  
Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade



## **Título:** COMUNICAÇÃO E SOCIEDADE 17

**Director:** Moisés de Lemos Martins

**Director-adjunto:** Manuel Pinto

### **Conselho Consultivo**

André Berten (Universidade Católica de Lovaina), Daniel Bougnoux (Cahiers de Médiologie/ Universidade Stendhal de Grenoble), Manuel Chaparro (Universidade de São Paulo), Paolo Fabbri (Universidade de Bolonha), António Fidalgo (Universidade da Beira Interior, Covilhã), Xosé López Garcia (Universidade de Santiago de Compostela), Jill Hills (International Institute for Regulators of Telecommunications/Centre for Communication and Information Studies, Universidade de Westminster, Londres), Michel Maffesoli (Centre d'Études sur l'Actuel et le Quotidien/Universidade Paris Descartes), Denis McQuail (Universidade de Amesterdão), José Bragança de Miranda (Revista de Comunicação e Linguagens/ Universidade Nova de Lisboa), Vincent Mosco (School of Journalism and Communication, Universidade Carleton, Otava), José Augusto Mourão (Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens/Universidade Nova de Lisboa), Marcial Murciano (Universidade Autónoma de Barcelona), José Manuel Paquete de Oliveira (ISCTE, Lisboa), Colin Sparks (Centre for Communication and Information Studies, Universidade de Westminster, Londres), Teun van Dijk (Universidade Pompeu Fabra, Barcelona).

### **Conselho Científico**

Albertino Gonçalves, Anabela Carvalho, Aníbal Alves, Bernardo Pinto de Almeida, Felisbela Lopes, Helena Pires, Helena Sousa, Jean Martin Rabot, Joaquim Fidalgo, José Pinheiro Neves, Madalena Oliveira, Manuel Pinto, Moisés de Lemos Martins, Nelson Zagalo, Rosa Cabecinhas, Sara Pereira, Teresa Ruão, Zara Pinto-Coelho

### **Conselho de Redacção**

Alberto Sá, Ana Melo, Elsa Costa e Silva, Gabriela Gama, Helena Gonçalves, Luísa Magalhães, Lurdes Macedo, Luís António Santos, Maria da Luz Correia, Pedro Portela, Rui Grácio, Sandra Marinho, Sara Balonas, Silvana Mota-Ribeiro

**Coordenação do volume:** José Pinheiro Neves e M. Zara Pinto-Coelho

**Apoios:** A edição deste número foi apoiada pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia.

**Edição:** *Comunicação e Sociedade* é editada semestralmente (2 números/ano ou 1 número duplo) pelo Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS), Universidade do Minho, 4710-057 Braga, em colaboração com as Edições Húmus, Lda., Rua de Paradas, 139 – Vilarinho das Cambas, Apartado 7097 – 4764-908 Ribeirão. Tel. 252 301 382/ Fax. 252 317 555/ *E-mail:* humus@sapo.pt

**Assinatura anual:** Portugal, países de expressão portuguesa e Espanha: 20 euros. Outros países: 25 euros. Preço deste número: 12 euros.

**Artigos e resenhas:** Os autores que desejem publicar artigos ou resenhas devem enviar os originais em formato electrónico para [cecs@ics.uminho.pt](mailto:cecs@ics.uminho.pt). Deverão ainda enviar três cópias em papel para CECS – Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Universidade do Minho, 4710-057 Braga. Ver normas para publicação no final desta revista ou no site do CECS: [http://www.cecs.uminho.pt/pdf/Normas\\_basicas.pdf](http://www.cecs.uminho.pt/pdf/Normas_basicas.pdf).

**Grafismo:** António Modesto

**Tiragem:** 750 exemplares

**Redacção e Administração:** CECS – Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Universidade do Minho, 4710-057 Braga. Tels. 253 60 42 14 / 253 60 42 80. Fax 253 67 88 50 / 253 67 69 66

**Impressão:** Papelmunde SMG, Lda.

**ISSN:** 1645-2089

**Depósito legal:** 166740/01

Solicita-se permuta. Echange wanted. On prie l'échange. Sollicitamo scambio.

## Índice

“Em direcção ao vazio ou a qualquer coisa”: os ecrãs e as ligações quotidianas sociotécnicas <i>José Pinheiro Neves e Zara Pinto-Coelho</i>	5
Através da sala escura: Uma aproximação entre a sala de cinema e o lugar do Vjing <i>Gabriel Menotti</i>	11
Ruídos do fotográfico no imaginário digital <i>Victor Manuel Esteves Flores</i>	17
Imagens da memória: A relação entre a fotografia e a formatação <i>screen</i> das lembranças visuais <i>Paulo Júnior Silva Pinheiro e Eugênia Melo Cabral</i>	31
Os jovens e suas telas pós-modernas: reflexões em torno da cidade, do imaginário e da tecnologia <i>Denise da Costa Oliveira Siqueira</i>	39
Objectos, poder e oculto – Sobre a experiência do ecrã <i>Pedro Filipe Xavier Mendonça</i>	51
A necessidade de ser visto <i>Lúcio Siqueira Amaral Filho</i>	67
Do jornal impresso às telas digitais: trilhas do leitor <i>Ana Elisa Ribeiro</i>	73
Limites, neutralidade e troca de papéis na entrevista televisiva – A entrevista de Manuela Moura Guedes a António Marinho Pinto no <i>Jornal Nacional de Sexta</i> , TVI (22 de Maio de 2009) <i>Ana Isabel Gomes Melro, Helena Filipa Carvalho,</i> <i>Mariana Lameiras de Sousa e Vítor de Sousa</i>	87

Interatividade na TV digital: a interface como metáfora da arquitetura computacional <i>Walter Teixeira Lima Júnior e Lina Cláudia Moreira Garrido Hora</i>	103
---	-----

## **Recensões**

Jenkins, Henry (2006), <i>Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century</i> , Chicago: The MacArthur Foundation <i>Eduardo Di Petta</i>	121
--	-----

Briggs, Matt (2010), <i>Television, Audiences and Everyday Life: Issues in Cultural and Media Studies</i> , Berkshire Open University Press: McGraw-Hill Education <i>Stanislaw Jedrszejewski</i>	125
--	-----

Lipovetsky, Gilles e Serroy, Jean (2010) [2007], <i>O Ecrã Global. Cultura Mediática e Cinema na Era Hipermoderna</i> , Lisboa: Edições 70 <i>Pedro D. R. Costa</i>	129
--	-----

Miranda, Bragança de (2008), <i>Envios. Uma Experimentação Filosófica na Internet</i> , Lisboa: Nova Vega <i>Pedro D. R. Costa</i>	133
---	-----

<b>Abstracts</b>	137
------------------	-----

Normas para apresentação de originais	141
---------------------------------------	-----

Editorial information	142
-----------------------	-----

Agradecimento aos revisores e editores	143
--	-----

## **“Em direcção ao vazio ou a qualquer coisa”: os ecrãs e as ligações quotidianas sociotécnicas**

José Pinheiro Neves\*

Zara Pinto-Coelho\*\*

Neste número da revista *Comunicação e Sociedade* dedicado aos “Ecrãs e ligações sociotécnicas”, estamos especialmente interessados numa compreensão transdisciplinar dos ecrãs do computador, cinema e vídeo que estão incorporados na nossa experiência quotidiana.

A sociedade pós-moderna da imagem em que vivemos, sendo, através dos ecrãs, um conjunto de ligações cada vez mais aditivas, devém de uma sociedade de controlo difuso abandonando o modelo anterior baseado na disciplina e na estabilidade das ligações (Deleuze, 1992; Foucault, 1975). Na verdade, a ética moderna do trabalho dava-nos uma estabilidade para conduzir a nossa vida acreditando que, no final, uma boa reforma baseada no nosso sacrifício seria um pouco o céu na terra. Todavia, toda esta crença começa pouco a pouco a ser corroída com o neoliberalismo selvagem e a indefinição na nossa relação com um trabalho cada vez menos físico e assente em relações cada vez menos solidárias.

Neste esvaziamento, começamos a tentar coisas novas, uma espécie de vagabundagem centrada no emocional que tanto nos pode libertar como pode aumentar a insatisfação e levar-nos para novas dependências. É aqui que surge o fenómeno das nossas ligações com os ecrãs digitais como uma saída (em grande parte ilusória) para esta crise do mundo moderno. De acordo com Sennet (2004), estando cada vez mais isolados dos velhos laços da comunidade, pela paixão dos interesses privados, e também dos mais próximos afectivamente, pela degradação do trabalho e pela volubilidade sentimental, erramos em direcção ao vazio ou a qualquer coisa.

A satisfação imediata e rápida assente num consumo acelerado, usando em grande parte a Internet e os novos *media* digitais, torna-se o nosso lema. O uso quotidiano dos

\* Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS), Universidade do Minho, jpneves@ics.uminho.com.

\*\* Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS), Universidade do Minho, zara@ics.uminho.pt.

ecrãs digitais, a moda da amizade *fast-food*, do sexo e dos jogos *online* parece ser o nosso destino comum. Desta forma, esta via esgotada do capitalismo, de uma forma de “ser” assente no assalariado e na ética do trabalho, dá lugar a um novo niilismo, a uma crise que tanto nos pode levar a um afundar cada vez maior no consumo dos *media* digitais e nas relações sociais *fast-food*, como pode fazer emergir coisas novas, socialidades alternativas e mais criativas de vida, e de relação com a morte como diria Maffesoli (2002). Por isso, a experiência quotidiana das imagens-ecrã pode caracterizar-se, em grande parte, pelo empobrecimento da experiência perceptiva ou por uma alucinação colectiva semelhante ao que se passa nas experiências dos alucinogénios. A nova sociedade funciona cada vez mais por controlo contínuo e por comunicação instantânea, em fluxo, deixando de ser tão relevantes os tradicionais “encerramentos” das sociedades disciplinares, havendo uma passagem de uma dependência espacial para uma dependência temporal contínua.

Em muito do que fazemos e do que é feito connosco, do que percebemos e do que pensamos, dificilmente conseguimos estar separados dos ecrãs. Contudo, os perigos desta mudança são enormes. Tal como diz Tereza Cruz (2002), “das novas coisas, não tenhamos a ilusão de serem meros objectos, sobre os quais temos ainda a confortável distância da representação ou da instrumentalidade”. Estamos perante uma situação de fragilidade que apenas poderá ser combatida por uma consciência aguda e activa do que se passa. Necessitamos urgentemente de repensar, de forma clara, as nossas formas de vida e de pensamento, fortemente apoiadas na técnica. As novas formas da técnica, ligadas à informação digitalizada, afectam a experiência contemporânea e obrigam-nos a repensar os conceitos tradicionais das ciências sociais herdados da modernidade (Martins, 2002). Surgem, a todo o momento, conceitos novos que desestabilizam as formas tradicionais adoptadas pelas ciências sociais: cibercultura, cultura digital, experiência electrónica e virtual, etc. (Lemos, 2003). Esta mudança é um sintoma de uma crise que não só passa pelas práticas do pensamento mas que também atravessa outras práticas, outras experiências do mundo. Como afirma Bragança de Miranda (2005), “nunca se falou tanto de técnica como no momento em que a sua essência parece ocultar-se por de trás da evidência da sua presença, da variabilidade das suas formas e agenciamentos”.

É esse o objectivo deste número da revista. Recorrendo a contribuições de várias áreas do conhecimento, pretende criar uma maior lucidez que nos faça ver os perigos e potencialidades emergentes desta situação tecno-humana e, nessa medida, fomentar o debate e completar a bibliografia sobre esta temática.

Gabriel Menotti, no seu artigo, leva-nos “através da sala escura”, chamando a atenção para as condições e as transformações efectuadas ao nível da distribuição e exibição do cinema, resultantes das potencialidades oferecidas pela imagem digital, ao mesmo tempo que salienta as potencialidades do filme digital e do “Vjing”. O autor sustenta, apoiado em Friedberg (1994), que o “Vjing” possibilita novas explorações cinematográficas, onde o dispositivo, o espaço e os espectadores “se encontram em estado virtual e mobilizado”. Retomando uma velha dicotomia no debate sobre o cinema, realistas *versus* formativos, Victor Flores explica como a limpidez e a alta definição

das imagens digitais são afectadas por uma “cultura visual das lentes”, responsável pela incorporação de certos hábitos de usufruição das imagens provenientes da era do analógico, revelando um impulso de continuidade constante dos novos *media* digitais. Com Paulo Pinheiro e Eugénia Cabral passamos do ecrã do cinema para a fotografia, e a sua relação com os ecrãs, sugerida pela ideia de que as fotografias em formato *screen* afectam a forma como as interpretamos, usamos e recordamos. “A tela na cidade” de Denise Siqueira explora o caso do videoclipe brasileiro, a forma como reflecte o imaginário social sobre os jovens no espaço urbano e as possibilidades de mobilidade e de novas socialidades que implica. Sobre a relação de poder que atravessa a experiência dos ecrãs, do ponto de vista estético, e do ponto de vista utilitário, sustentado em leituras de Benjamin, Flusser, Borgmann e Manovich, fala-nos Pedro Mendonça. O autor sublinha que a hibridizacão artística e funcional do ecrã e as suas inúmeras potencialidades co-actúan com os inúmeros poderes escondidos na maquinaria, funcionando assim como um enquadramento do poder, que dá a ver e simultaneamente esconde. Lúcio Sequeira aborda o tema da relação social com os blogues, procurando discutir a necessidade que os usuários sentem “em ser vistos”, sustentado em leituras de Michel Foucault, Erving Goffman, Guy Debord e Eric Landowski.

Dos blogues passamos ao jornalismo e às novas formas de televisão. Ana Luísa Ribeiro aborda o jornalismo *online*, as mudanças das práticas de leitura introduzidas por este novo tipo de jornalismo, a partir de um estudo empírico com leitores de um título brasileiro. Ainda neste campo, mas relativamente ao ecrã televisivo, Ana Melro, Helena Carvalho, Mariana Sousa e Vítor de Sousa discutem a interacção televisiva e a sua (des)ordem, a propósito da entrevista televisiva, e de um caso particularmente recente no panorama português envolvendo a TVI. Por fim, no texto de Walter Lima e Lima Hora, revisitamos a evolução dos conceitos de interface na TV digital ao longo da história, destacando o modelo adoptado no Brasil. O autor defende que a TV digital não é apenas uma evolução da TV analógica, mas um “dispositivo estendido, um *display* periférico que surge das potencialidades computacionais.”

### Referências bibliográficas

- Cruz, M. T. (2002) “O artificial ou a era do design total”, *Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia*, [http://www.intearct.com.pt, consultado a 15 de Setembro de 2006].
- Deleuze, G. (1992) “Postscript on the Societies of Control”, October, Vol. 59. (Winter): 3-7.
- Foucault, M. (1975) *Surveiller et punir*, Paris: Éditions Gallimard.
- Lemos, A. (2003) “Cibercultura. Alguns pontos para compreender a nossa época” in Lemos, A.; Cunha, P. (orgs.), *Olhares sobre a cibercultura*, Porto Alegre: Sulina, pp. 11-23.
- Maffesoli, M. (2002 [1988]) *Le Temps des tribus, Le déclin de l'individualisme dans les sociétés postmodernes*, Paris: La Table Ronde, 3.<sup>a</sup> ed.
- Martins, M. de L. (2002) “De animais de promessa a animais em sofrimento de finalidade”, *O Escritor*, n.º 18/19/20: 351-354.
- Miranda, J. B. “Cibercultura: crítica do eros tecnológico. Resumo”. [http://pwp.netcabo.pt/bmiranda/mestr\_05.ht, consultado a 3 de Abril de 2005].
- Sennet, R. (2004) *A corrosão do carácter. As consequências pessoais do trabalho no novo capitalismo*, Rio de Janeiro: Editora Record.



## **Ecrãs e ligações sociotécnicas**



## **Através da sala escura: uma aproximação entre a sala de cinema e o lugar do VJing**

Gabriel Menotti\*

**Resumo:** À luz da história dos espaços de projeção cinematográfica, este artigo tem o duplo objetivo de sugerir protótipos para uma futura sala de exibição, mais coerente com as condições do filme digital, ao mesmo tempo que oferece o cinema como paradigma para o estudo do VJing.

**Palavras-chave:** VJing, cinema, imagem digital, arquitetura.

São inúmeros os relatos que falam da autonomia da projeção nos primórdios do cinema. O fato de os filmes serem vendidos pelos produtores, ao invés de arrendados (Machado, 2002: 91), mostra como o foco da indústria no início do século passado era bem diferente do de hoje em dia. O *moviegoing* se configurava mais como um *ir ao cinema* do que um *ir ver um filme* – mesmo porque o “filme” se realizava na hora, como pura experiência cinematográfica. O dono de um estabelecimento tinha completo controle editorial sobre o que exibir (Musser, 2002: 17). O operador podia usar recursos de iluminação e regular a velocidade do projetor para dar ou corrigir o sentido das imagens (Richardson 2002, 75). A música, executada em sincronia com o filme, não pertencia à obra em si, mas sim era aplicada sobre sua fruição (Aumont *et al.*, 2005: 45). Dessa maneira, por mais que um filme se repetisse, ele nunca seria visto da mesma forma.

Em 1963, Stan Brackage ainda falava na projeção como *performance*, isto é, prática criativa (1983: 350). Mas a marcha da indústria sobrepôs essa capacidade, ao instituir uma dinâmica comoditizada de consumo, conforme padronizações técnicas (e de linguagem) se tornavam cada vez mais necessárias para garantir a penetração de diferentes

\* Doutorando em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) e em *Media and Communications* pelo Goldsmiths College (Universidade de Londres), gabriel.menotti@gmail.com.

obras em diferentes espaços de exibição<sup>1</sup> (e, hoje em dia, sua circulação por um amplo espectro dos *media*). Neste processo, o filme passou a ser eixo nervoso e *pivot* económico da indústria cinematográfica. Os *tableaux vivants* e os *travelogues*<sup>2</sup> perderam lugar para o *blockbuster* milionário. Concomitantemente, a exibição se tornou um procedimento cada vez mais *transparente*, de forma que o mínimo de interferência atuasse sobre a fruição do filme tal como ela havia sido originalmente planeada. Por isso, tanto o ruidoso *nickelodeon* quanto o opulento *movie palace* acabaram substituídos pelo *multiplex* de centro comercial, local de consumo por excelência, cuja arquitetura espartana não possui qualquer marco espacial e favorece um fluxo ininterrupto de público e de obras.

É difícil separar causas de consequências nessa complicada evolução. Tudo o que nos resta é evidenciar seu resultado: que a dinâmica original de consumo do cinema – a articulação entre salas de projeção e o *moviegoing* – seja hoje uma prática hiperdeterminada. Essa situação está sendo posta à prova pela inserção das novas tecnologias nos expedientes cinematográficos tradicionais. Estamos a um passo da metamorfose do cinema em um meio inteiramente digital. Tudo o que resta para completar esse processo é a transição dos mecanismos de distribuição e exibição. Mas a indústria se opõe, e escolheu justamente as salas de projeção como sua última trincheira.

Ao contrário do que é publicizado,<sup>3</sup> os motivos para essa relutância não são imediatamente estéticos. Já estão disponíveis no mercado tecnologias de projeção digital capazes de construir imagens tão definidas quanto um dispositivo 35 mm (De Luca, 2005: 21). As razões de a indústria não adotar imediatamente essas tecnologias, que dispensariam a copiagem dos filmes em película, provocando ganhos de produtividade em todas as instâncias da cadeia cinematográfica (*ibidem*: 2004), são *operacionais*. Produtores, distribuidores e exibidores se perdem em debates para definir quais os padrões mais adequados, vantajosos para todas as partes. Esse processo é liderado pelo Digital Cinema Initiative (DCI), consórcio formado pelos sete maiores estúdios de Hollywood. Por trás dele, está a resistência da indústria em ceder espaço no ponto em torno do qual gira toda a economia do cinema, de onde essa economia pode ser controlada: suas dinâmicas de consumo. O principal interesse dos agentes que dominam o mercado é manter sua posição privilegiada. A digitalização representa uma séria ameaça a esse desenho, uma vez que acarretaria o completo sucateamento do parque tecnológico vigente, substituindo-o por uma estrutura mais aberta, dinâmica e flexível.<sup>4</sup>

<sup>1</sup> As padronizações do sistema de som são um bom exemplo disso. Gregory Waller diz que a chegada do som ajudou a “regular e provavelmente estandardizar” a exibição de filmes nos EUA (2002: 175). A conversão para som digital representou um novo problema: para muitas das salas de projeção, adotar um sistema tornava economicamente inviável adotar o outro. Dessa forma, a padronização das tecnologias criativas fez-se necessária para o funcionamento do cinema (Aumont *et al.*, 2005: 45).

<sup>2</sup> “Filmes de viagem”, pequenos documentários sobre culturas e países exóticos, género comum no princípio do cinema.

<sup>3</sup> Por exemplo, em reportagens como “Projeção digital desagrada a especialistas”, publicada no jornal *Folha de São Paulo*, em 29 de dezembro de 2005.

<sup>4</sup> Esse parágrafo também poderia se referir à Indústria Fonográfica, que, assaltada pelas tecnologias digitais, se apega a um modelo ultrapassado de consumo, e se apropria dessas tecnologias unicamente como forma de manutenção desse modelo (um trabalho desempenhado tanto pelos mecanismos de gerenciamento digital de direitos, o famoso *DRM*, quanto pelos canais oficiais de *download*, como a *iTunes Music Store*). A comparação pode ser bastante proveitosa para o estudo do cinema digital, mas, como não é o foco desse trabalho, deixo-a como sugestão para possíveis interessados.

Digitalizado, o filme é uma quantidade de *bytes*, matriz de altíssima qualidade, pronta para se desviar dos canais autorizados e escoar pelo mercado informal. Digitalizada, a sala de projeção é pouco diferente de um *home theater* conetado à Internet. Ela se torna tão acessível para o espectador quanto uma câmera de gravação MiniDV ou um software de edição de vídeo. Dentro desse quadro, o que parece preocupar a indústria, além da proliferação descontrolada de cópias ilegais de filmes ainda não lançados, são os efeitos que a vulgarização dos espaços de exibição poderia causar no *moviegoing*.

Por muito tempo, o *moviegoing* foi a única dinâmica de consumo audiovisual possível. Hoje, muito embora conviva com várias outras – filmes podem ser vistos em canais de TV, alugados em DVD, baixados da Internet –, ele mantém sua diferença. De forma semelhante, mesmo com a disseminação de procedimentos mais adequados às dinâmicas de comunicação digitais que predominam em nossa sociedade, a sala de projeção permanece preponderante no circuito cinematográfico. Ela ainda é “o primeiro e principal ponto de vendas” de filmes (De Luca: 95), de tal modo que o circuito continua se organizando ao seu redor. Apenas de uma outra maneira. Se antes a sala de projeção era o único local onde a indústria obtinha retorno financeiro, hoje a venda de *homevideo* e os licenciamentos de imagem representam para os produtores um lucro ligeiramente superior aos dividendos da bilheteira (*ibidem*: 151). Da mesma forma, os próprios exibidores já ganham mais vendendo concessões (pipoca, refrigerante e demais comestíveis) do que ingressos (*ibidem*: 126). Com isso, mais do que nunca, a experiência cinematográfica fica refém de uma economia de resultados. A projeção do filme acaba se tornando uma espécie de espetáculo de marketing para uma série de mercados acessórios, e a sala de cinema passa a ser nada mais do que uma vitrina (Friedberg, 1994: 95), em torno da qual todos os outros *media* se posicionam, obedecendo ao esquema das *janelas*.<sup>5</sup> Ironicamente, dentro da presente estrutura, as potências particulares de cada dinâmica de consumo são anuladas. Uma obra precisa ser portátil o bastante para atravessar diversos *media* com o mínimo de adaptações, sem perder o seu apelo comercial. Para isso, ela não pode se valer de características específicas de qualquer meio – nem mesmo do *original*, a sala de projeção. Com a comoditização do *moviegoing*, restringem-se todas as formas de espectação cinematográfica, inclusive o próprio *moviegoing*. O controle das salas de projeção possibilita à indústria determinar econômica e esteticamente a recepção do filme – e, em última instância, aspectos relativos à sua produção e linguagem. Se a digitalização assusta, é porque permite diluir esse controle e flexibilizar as dinâmicas de consumo a tal ponto que seja impossível utilizá-las como fronteira para a produção. Cada filme poderia buscar as formas de exibição que fossem mais adequadas à sua proposta específica, e nem por isso deixar de ser *cinema*.

Mesmo dentro da indústria, timidamente, isso já está acontecendo. Tanto de maneira mais branda (como em *Road to Guantanamo*, último filme de Michael Winterbottom, lançado simultaneamente para salas de projeção, televisão e Internet),<sup>6</sup> quanto em

<sup>5</sup> Processos de autorizações cronológicas, gradativas, para a veiculação de filmes em diversos veículos (De Luca, 2005: 197).

<sup>6</sup> Reportagem “Filme britânico terá lançamento simultâneo na Internet”, da *Folha Online*. Disponível em <[www1.folha.uol.com.br/folha/bbc/ult272u50901.shtml](http://www1.folha.uol.com.br/folha/bbc/ult272u50901.shtml)>. Acesso em 15 de fevereiro de 2005.

propostas mais radicais (como a série *Tulse Luper Suitcases*, que vem sendo desenvolvida por Peter Greenaway, de maneira articulada e complementar, em diversos *media*). Nesse sentido, De Luca sugere que as salas de cinema digital adotarão uma arquitetura fluida, apta a exibir diferentes produtos, como jogos de futebol e *shows* de rock (De Luca: 232-233). No entanto, é ingênuo pensar que a mudança provocada pela digitalização dos expedientes de consumo do cinema se limita a esse nível superficial. Essas tecnologias têm a capacidade de alterar completamente o balanço de poder entre o grande *medium* e as pessoas comuns (Lasica, 2005: 2). A distribuição de filmes em rede deteriora as janelas de lançamento, acabando com o apelo de exclusividade dos *blockbusters*. A projeção digital torna a exibição de filmes um negócio ordinário, ao alcance de qualquer um. Um realizador não mais precisa depender do cartel de *multiplexes*: ele pode programar sua própria estrutura de difusão, conveniente com a sua obra. Mais do que isso, a projeção digital modifica a essência do dispositivo cinematográfico. O filme passa a ser composto de maneira radicalmente distinta: não se trata mais da projeção de registros indiciáveis, mas da efetiva criação de som-e-imagem a partir de um código arbitrário, por meio de processamento algorítmico *em tempo real*. Conforme a tela de cinema passa a ser *interativa*,<sup>7</sup> a exibição do filme deixa de ser *playback* (reprodução) e se torna *rendering* (interpretação).<sup>8</sup> Somente pela atuação concomitante do dispositivo é que o código pode ser traduzido em mapa de *bits*, *frame*, história. Nesse processo, se torna suscetível a outras contaminações.

A projeção digital é, logo, uma interface opaca – o contrário de tudo o que a sala de cinema foi programada para ser. Seu funcionamento aponta para o instante da própria exibição, esse tempo que a anti-arquitetura do *multiplex* busca suprimir. Por isso, também favorece a experiência do espaço real. Digitalizada, a sala de cinema ganha medidas, volume, distância. Quem sabe não assuma a disposição de outros espaços de novos *media*, e se torne *navegável* (Manovich, 2001: 252)? É com essa hipótese em mente que evocamos a VJ Arena, lugar em que se dão apresentações de *VJing*. *VJing*<sup>9</sup> se refere à projeção de vídeo gerado, editado ou composto ao vivo. O material sai diretamente das ilhas de edição para os ecrãs. Às vezes, uma câmera alimenta o sistema com imagens do próprio espaço de exibição, condensando toda a cadeia de produção e consumo audiovisual em um único evento.

Historicamente ligado aos *light shows* e à *color music*, o *VJing* se popularizou como um acompanhamento para apresentações musicais em *nightclubs* (Dekker). Foi nesses lugares que estabeleceu um circuito, hoje praticamente autônomo. Projeções de *VJing* costumam acontecer na própria pista de dança de *clubs* e *raves* e utilizam a música ambiente como base para a montagem. Segundo o VJ Alexis, provável pioneiro do ofício no Brasil,

<sup>7</sup> Em oposição à *tela dinâmica*, que até então caracteriza o meio (Manovich, 2001: 102).

<sup>8</sup> Não existe uma tradução satisfatória para o termo *rendering* no sentido em que o empregamos. Referimo-nos ao processamento que transforma momentaneamente um arquivo digital em *output* sensível, por meio da aplicação de decodificadores, filtros e/ou *shaders*.

<sup>9</sup> O nome da prática é derivado do de seu praticante, o VJ (*video- ou visual-jockey*), termo que surgiu para designar uma versão “visual” do DJ, que ficaria responsável pelas imagens na pista de dança, assim como este último é responsável pelo som (Dekker).

é como se fosse o “oposto” do cinema mudo: “Nós produzimos as imagens em cima da música.”<sup>10</sup> Mas, enquanto a sala de cinema é uma arquitetura dedicada a capturar a atenção do espectador e direcioná-la ao filme, os lugares em que o VJing se insere promovem a dispersão cognitiva; entre vários estímulos sensoriais, a projeção é só mais um. Negociando com essas condições, o VJing estabelece dinâmicas de consumo únicas.

A VJ Arena possibilita uma relação muito particular entre o espectador e a obra. Ao invés de tentar unir olhar e imagem por meio da situação cinema, ela os deixa livres para se encontrarem sozinhos, em uma nova modalidade de *exploração* cinematográfica (Jaeger, 2005: 42). Realidade e diegese, homem e máquina, estão sorvendo um ao outro. Num exagero da metáfora, poderíamos dizer que o dispositivo, o espaço e os próprios espectadores de VJing se encontram em estado *virtual e mobilizado* (Friedberg, 1994: 2). Ademais, como não sofre os constrangimentos de uma linguagem consolidada, nem tem que cumprir as mais rígidas expectativas de um mercado exigente, esse novo *medium* torna-se o terreno perfeito para explorar potenciais adormecidos e rejeitados. Na verdade, é precisamente essa exploração que lhe dá substância: enquanto o projetor de cinema busca *evitar* que o filme produzido se desmantele durante a exibição, repetida *ad nauseam* por toda a temporada, o VJ, por sua vez, pretende *criar* um todo coerente (e efêmero) a partir de fragmentos audiovisuais diversos. Não por acaso, a cena VJ está fundamentada em todas as possibilidades tecnológicas das quais a indústria cinematográfica quer distância: sistemas de projeção digitais, redes *online* para troca de arquivos, *sampling, remixing*. Por isso, parece-nos que uma ciência do VJing não pode prescindir do estudo de técnicas de exibição cinematográfica, na mesma medida em que, ao cinema, quanto mais digitalizado, não é dado ignorar as possibilidades de invenção resgatadas pelos VJ.

### Referências bibliográficas

- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. & Vernet, M. (2005) *A Estética do Filme*. 3.ª ed. São Paulo: Papyrus.
- Brackage, S. (1983) ‘Metáforas da visão’, in Xavier, I. (ed.) (1983) *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal.
- De Luca, L. (2005) *Cinema Digital – Um Novo Cinema?*. São Paulo: Imprensa Oficial.
- Dekker, A. (2005) *VJ Culture*. [www.pixelache.ac/2005/archives/vj-culture, acesso em 11/02/2006].
- Friedberg, A. (1994) *Window Shopping – Cinema and the Postmodern*. Berkeley: University of California.
- Jaeger, T. (2005) *VJ – Live Cinema Unraveled*. [www.vj-book.com, acesso em 10/11/2006].
- Lasica, J. D. (2005) *Darknet – Hollywood’s War against the Digital Generation*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Machado, A. (2002) *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*. 2.ª ed. São Paulo: Papyrus.
- Manovich, L. (2001) *The Language of New Media*. EUA: MIT.
- Musser, C. (2002) ‘Introducing Cinema to the American Public: the Vitascope in the United States, 1896-7’ in Waller, G. (ed.) (2002) *Moviegoin in America – A Sourcebook on the History of Film Exhibition*. Massachusetts: Blackwell.
- Richardson, F. H. (2002) ‘Projection’ in Waller, G. (ed.) (2002) *Moviegoin in America – A Sourcebook on the History of Film Exhibition*. Massachusetts: Blackwell.
- Waller, G. (ed.) (2002) *Moviegoin in America – A Sourcebook on the History of Film Exhibition*. Massachusetts: Blackwell.

<sup>10</sup> Entrevista à revista *Simples*, Maio de 2003. Disponível em <<http://www.visualfarm.com.br/vjalexis/imprensasimples.htm>>. Acesso em 26 de abril de 2006.



## **Ruídos do fotográfico no imaginário digital**

Victor Manuel Esteves Flores\*

**Resumo:** Este ensaio debruça-se sobre a cultura do fotográfico que as imagens técnicas vieram desenvolver, visando, em particular, o modo influente pelo qual essa cultura criou fortes paradoxos na actual evolução da imagem digital. Um desses paradoxos mais “visíveis” prende-se com a convocação por parte das actuais práticas da imagem digital de ruídos e distorções visuais próprios ao regime visual anterior, o analógico. Este facto, que muito nos diz sobre a actual cultura visual, deve antes de mais permitir-nos questionar sobre o peso que a qualidade da imagem (ou seja, a sua nitidez e definição) teve na emergência e aceitação social de cada novo *medium* visual. Em segundo lugar, irá permitir-nos avaliar o peso dos ruídos visuais na cultura do fotográfico, assim como na sua respectiva incorporação pela cultura digital e pelas suas diferentes interfaces. Tal como sucedeu no projecto visual moderno, os ideais de semelhança, transparência e nitidez convivem hoje tranquilamente com ruídos próprios ao “fotográfico”, dando conta de como uma cultura visual das lentes continua a interferir no actual imaginário digital, e, desta vez, não por razões técnicas mas sim retóricas.

**Palavras-chave:** imagem digital, ruído fotográfico, confiança, mediação.

### **Introdução**

É cada vez mais notório o modo como a cultura visual contemporânea está a ser colonizada por ecrãs e interfaces digitais responsáveis por uma gradual transposição dos dados em infografias, dos pensamentos e da imaginação em animações 3D. Sabemos que estas imagens são altamente dinâmicas, actualizáveis em tempo real e, entre outras qualidades, interactivas com o corpo do *utilizador*. A eficácia desta “colonização” deve-se sobretudo a uma anterior e forte convivência do homem moderno com as imagens,

\* Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Escola de Comunicação, Artes e Tecnologias de Informação, victor.flores@sapo.pt.

designadamente com as imagens técnicas, e ao facto de há muito terem sido projectadas nelas fortes expectativas que as fizeram valer como meio de conhecimento, de controlo e também de comunicação. É verdade que a imagem foi uma das primeiras “aplicações comunicacionais” de sempre, e tal deveu-se ao facto de nela se presentir desde cedo a possibilidade de um *contacto*. “Semelhança”, “transparência”, “nitidez” foram sendo ao longo dos tempos os termos que faziam ecoar esse desejo histórico – e mágico! – de contacto, ou seja, de uma presença que a imagem parecia restituir. Mas nem sempre esta semelhança e esta nitidez estiveram isentas de ruídos no seio daquela que foi uma cultura visual das lentes. Se, por um lado, as lentes aproximam e garantem a focagem, por outro, distorcem e desfocam. Foi neste jogo de forças próprio a uma cultura das lentes que a cultura visual moderna se estruturou, influenciando ainda o modo como as novas imagens e os novos interfaces constroem as suas ilusões de contacto. É decisivo para uma história ou teoria das interfaces uma reflexão sobre o quanto dessa cultura visual moderna, designadamente o aspecto das imagens e alguns dos efeitos ruidosos das suas lentes, foi convocado para o seio das novas aplicações como garantia de *familiaridade* e de *confiança visual*. As novas ilusões de contacto resultam de negociações e de permanentes pesquisas de soluções de compromisso entre “afinações técnicas” e ruídos visuais. Interessa-nos o quanto as imagens digitais não prescindiram do visual fotográfico, esse terreno (con)sagrado na percepção visual moderna, precisamente porque é aí que constroem parte da sua estética e retórica visual. Mas desde quando é que a nitidez e o grau de definição da imagem são, efectivamente, um critério de eficácia comunicacional e de melhor penetração social de um novo *medium* visual? O cinema parece-nos pois um bom exemplo para começar...

### **Distorção visual e confiança**

No início do seu livro *L’Oeil interminable*, Jacques Aumont confronta-se com os relatos de imprensa que descrevem as reacções dos primeiros espectadores dos filmes Lumière e deixa-se surpreender por uma conclusão: “(...) de todos os relatos que li, nenhum para se queixarem, muito pelo contrário, de não terem visto senão uma imagem cinzenta” (Aumont, 1995: 22). Este seu reconhecimento da aparente inobservância do cinzentismo da imagem pelo público que acompanhou o nascimento do cinema parece dar conta de uma certa predisposição cultural para este grau de qualidade e – arriscamos dizer – de “definição” das imagens no início do século XX. Se por um lado essa predisposição deve ser articulada, segundo Aumont, com o trabalho desenvolvido durante todo o século XIX pela pintura e pela fotografia em torno dos efeitos atmosféricos, ou seja, da representação da luz e do ar (“os Lumière descendem do impressionismo”, defende), por outro, essa “predisposição para o cinzentismo” pode ser também entendida como um efeito colateralmente suscitado pelos *novos* entusiasmos que o cinema veio provocar. Trata-se não tanto de entusiasmos da ordem do susto desencadeado pelo filme *L’Arrivée d’un train en gare* dos irmãos Lumière, mas antes do interesse despertado pelos pequenos detalhes efusivamente apreciados e descritos nestes relatos. São pequenos e simples pormenores visuais que inadvertidamente funcionaram como *efeitos de realidade*: o

movimento cadenciado das ondas do mar, a deslocação de folhas, as baforadas de fumo, assim como também a diversidade das imagens – a sua não repetição –, o deslumbre pelas consecutivas descobertas de pormenores e figurantes nos segundos visionamentos.<sup>1</sup>

A avaliar por estes relatos, o verdadeiro efeito de surpresa do cinema reside nesta poética que aprimorou as primeiras *moving pictures*, nestes novos *efeitos de real* “inocentemente perfeitos”, e que em todo o caso vêm sistematizar as preocupações visuais do século XIX em torno do impalpável, do irrepresentável e do fugitivo com as quais a pintura se envolveu. Este foi, segundo Aumont, o modo pelo qual o cinema se colocou como herdeiro da pintura, erigindo a luz e o ar como objectos picturais, como paradigmas do realismo. O investimento cinematográfico nestes efeitos parece pois ter sido suficiente para que o próprio cinzento viesse a resultar não tanto como um ruído mas como uma acentuação do ambiente e do clima nos quais esses mesmos efeitos de realidade operavam. Provirá provavelmente daí a ausência de lugar para a sua estranheza, e a confirmação da sua “legitimidade”.

Este caso parece-nos não ter estado circunscrito ao cinema mas ser antes paradigmático dos momentos de emergência das várias imagens técnicas. Isto porque não parece ter sido a qualidade da imagem que alguma vez motivou a emergência de um novo meio de comunicação visual, ou que tenha sequer sido a característica que mais tenha surpreendido o seu primeiro período de recepção. Pelo contrário, houve soluções tecnológicas particularmente focalizadas na qualidade da imagem que foram retidas, muitas vezes pendendo sobre esta retenção o argumento sobre a fraca expressão social dessa necessidade. De um modo geral, o início da fotografia, do cinema e da televisão, apesar do marco tecnológico assinalado, caracterizou-se pela projecção de imagens turvas, pouco contrastadas e de muito baixa resolução. Todavia, se a cultura impressionista preparou para a fotografia e para o cinema um mercado visual treinado para lidar com ruídos e imagens trémulas, o mesmo não se aplica no caso mais tardio da televisão. O que permitiu então o seu lançamento, designadamente o início das suas emissões regulares (entre, aproximadamente, 1935 e 1957), num mercado visual agora experiente em imagens bem definidas providenciadas quer pela fotografia quer pelo cinema?

Esta questão foi desde cedo trazida a lume em 1964 por Marshall McLuhan em *Understanding Media*. De acordo com McLuhan, apesar de a televisão poder ser entendida como uma extensão dos filmes de cinema (um *medium* considerado “quente” pelo modo como prolongou a visão humana), um dos factores que a qualificavam como um *medium* “frio” era precisamente o facto de a qualidade de definição da sua imagem ser substancialmente inferior à dos filmes projectados nos cinemas, exigindo por isso que o espectador preenchesse mais detalhes com a sua imaginação. De facto, não foi a

<sup>1</sup> A avaliar pelo investimento que a computação gráfica tem feito nos últimos anos em temas relacionados com a natureza, o fascínio por estes elementos parece, de facto, ter-se perpetuado até aos nossos dias. Lev Manovich descreve a incidência destes “signos privilegiados do realismo” numa das instalações apresentadas nas conferências SIGGRAPH: *Moving Nature*, onde a natureza em movimento se faz sentir pela representação digital do vento, das ondas e do fumo, da erva a mexer-se com o vento, e do fogo (Manovich, 2001: 196). De resto, o investimento nestes signos está intimamente relacionado com a natureza militar de uma grande parte das investigações computacionais, incidindo com particular perseverança no “tema” da paisagem devido à sua utilidade para os treinos em simuladores.

qualidade da imagem que motivou a emergência da televisão. Tal viu-se inclusive reflectido numa das principais tendências que nortearam a tradição europeia de investigação televisiva, designadamente o cepticismo relativamente às capacidades expressivas e estéticas da televisão. Se, por um lado, este cepticismo resultou de um impulso excessivo de comparação da televisão com o cinema (compreensível aliás pelo facto de ser ao cinema que estavam vinculados os principais teóricos da imagem em movimento), por outro, quer as imperfeições que caracterizavam a imagem, quer a sua vertente comercial<sup>2</sup>, faziam com que a televisão fosse muitas vezes apenas encarada como um dispositivo de publicidade. Deste modo, as reflexões sobre a qualidade da imagem televisiva surgiram sempre no quadro de uma crítica que raramente se autodesignou como “estética”, e tal deveu-se precisamente a um continuado questionamento sobre a validade estética das imagens televisivas<sup>3</sup>.

Mas, se a imagem emitida por este novo meio de comunicação se oferecia esteticamente problemática, já a transmissão em directo e à distância de imagens em movimento veio cristalizar-se como *a* vantagem que desautorizava quaisquer comparações depreciativas com os *media* visuais anteriores. Esta era a “especificidade televisiva absoluta”. E esta vantagem era tão decisiva quanto considerada improvável pelo grande público. A ilustrá-lo estão alguns dos seus episódios inaugurais, dos quais destacamos a primeira emissão televisiva norte-americana da empresa RCA na Feira Universal de Nova Iorque de 1939. Esta emissão foi transmitida num aparelho que consistiu numa grande caixa em paralelepípedo que havia sido mandada fazer – para efeito exclusivo daquela exposição – em materiais transparentes que dessem a ver o seu interior: o expediente encontrado para dissuadir as generalizadas suspeições de embustes mágicos que à época pairavam sobre uma “transmissão em directo”. Para todos os efeitos, a organização preparou uns cartões-certificado para quem se deixasse filmar, facto que ainda assim não veio impedir que a imprensa apelidasse o aparelho de “*Phantom Receiver*”.

Com efeito, é precisamente em torno do directo que o contributo estético da televisão vem a ser avaliado (Bazin, 1955 ou Eco, 1989). Pese-se embora estas contrariedades estéticas – muito vincadas por dificuldades em ajuizar a qualidade de imagens que funcionavam “em fluxo” –, o início da televisão coincide de facto com uma fase em que os graus de definição de imagem da fotografia e do cinema já gozavam de uma apreciável estabilidade. A sua verdadeira mais-valia foi antes a experiência da simultaneidade e da edição síncrona.

<sup>2</sup> A BBC era a única verdadeira excepção de um serviço público suportado exclusivamente pelo Estado. A maior parte dos restantes modelos europeus, incluindo o português, lançou-se como “misto”.

<sup>3</sup> Uma parte significativa do ensaísmo dos anos 60 reflecte esse cepticismo quanto às potencialidades estéticas da televisão: André Bazin, no seu ensaio “L’avenir esthétique de la télévision: la télévision est le plus humain des arts mécaniques” de 1955; posteriormente Umberto Eco, na sua *A Obra Aberta* de 1962, ou ainda, entre outros, René Lindékens no texto “La naissance difficile d’un huitième art” em 1965. De resto, este reconhecido fraco aproveitamento das capacidades expressivas da televisão vem inclusive a tornar-se o *leitmotiv* inaugural da arte vídeo nos anos 60. A denominada “televisão de guerrilha” vinha precisamente contrapropor novos “desenhos com o tubo de raios catódicos”, de acordo com a designação com a qual Nam June Paik situou o seu trabalho. No rescaldo deste posicionamento crítico inicial à televisão, a estabilização da televisão como um objecto sistemático de estudos só virá a acontecer a partir de meados dos anos 70. Tal não veio porém evitar que alguns investigadores contemporâneos da televisão ainda reconheçam que a imagem permanece o território impensado da televisão (Wolton, 1994).

De um modo não muito diferente, nos nossos dias, as projecções de alta definição convivem com as imagens que nas novas aplicações são comprimidas, ou seja, simplificadas algoritmicamente (resultado da designada *lossy compression*), a ponto de se poderem tornar irreconhecíveis e estranhas ao próprio fotógrafo. Outras vantagens se sobrepõem ou se antecipam para que a sua sobrevivência se justifique, nomeadamente novas funcionalidades com que cada imagem surge associada, capacidades de consolidar grupos e relações interpessoais no seio de um grande público, de gerar dinâmicas e fazer marcações na vida social e privada, de encurtar distâncias, de recriar o visível. O olhar humano é facilmente seduzível por estas novas *extensões visuais* que as aplicações técnicas lhe oferecem mesmo que a custo da qualidade da resolução da imagem implicada nessas operações.

Esta solução de compromisso está fortemente enraizada a ponto de se ter naturalizado culturalmente. O gradual desprendimento pela qualidade com que a imagem representa o fotografado em prol da rapidez, do preço e da eficácia do envio/recepção, tem-se tornado por demais evidente. Se é verdade que os novos usos tecnológicos a que nos fomos habituando no campo da imagem (fotografia e vídeo dos telemóveis, troca de ficheiros de imagens pela internet; *streaming video*) tornaram mais prática e quotidiana a produção e o envio de imagens, é também verdade que foi tecnicamente necessária uma considerável redução na definição da imagem. Ainda não há muito tempo, grande parte das imagens que guardávamos nos computadores e que trocávamos pelos telemóveis era muito comparável (no rácio tamanho/definição) às primeiras imagens da televisão mecânica<sup>4</sup>. Tal veio ratificar o facto de que o “realismo”, uma das qualidades desde cedo reconhecidas às imagens técnicas, nem sempre coincidiu com a nitidez visual, situando-se muitas vezes para além das suas margens territoriais.

O realismo relaciona-se assim também com o conjunto dos *efeitos de real* que ao longo da história das imagens técnicas já deram pelo nome de cor, movimento, profundidade de campo, tridimensionalidade, rapidez, instantaneidade e, entre outros, interactividade. O que significa a nitidez da imagem tender a não ser aferível como um efeito de realidade prioritário? O que é que isto pode dizer da cultura fotográfica em que nos incluímos? Antes de mais, dá a entender que os ruídos que resultam dessa ausência de nitidez, habitam e dão forma a um significativo quarteirão da cultura do fotográfico. Sabemos hoje que se trata de um quarteirão influente e que a maior parte das vezes não é percebido ou verdadeiramente entendido como “ruído”. Até porque sempre que o ruído for realmente entendido como tal ele é dificilmente tolerado. Ora, os modos pelos quais esta “solução de compromisso” se enraizou culturalmente interessa a uma teoria da imagem técnica na medida em que determinados ruídos técnicos parecem ter sido incorporados e, por essa mesma via, tornados inalienáveis a uma cultura do fotográfico.

<sup>4</sup> As primeiras imagens televisivas de John Logie Baird, o responsável pelo sistema que a BBC viria a utilizar na sua primeira transmissão em 1929, datam de 1925 e recorriam ao célebre disco de Nipkow (patenteado pelo investigador alemão Paul Nipkow em 1883). Eram ainda imagens pretas e vermelhas devido à cor do gás néon na lâmpada, e tinham uma definição de trinta linhas a que correspondia inevitavelmente uma imagem muito pequena (aproximadamente, seis centímetros de altura por dois centímetros de largura).

Uma das principais razões do alcance desta ligação reside no facto de a cultura do fotográfico assentar numa cultura das lentes com que o mundo ocidental se deixou implicar ainda muito antes do surgimento da fotografia. Este envolvimento pré-fotográfico com as lentes e a sua consolidação cultural em meados do século XVI permitiu que o interesse pela percepção visual, pela óptica e pelas lentes desencadeado junto da ciência, mas também da filosofia, da literatura ou das artes plásticas, fosse também um interesse pela prevenção das distorções, das desfocagens, em suma, das “zonas de invisibilidade”. Todo este esforço de prevenção fez inclusive com que a palavra “objectiva” passasse a designar o dispositivo que integra a lente. A transparência do seu vidro veio igualmente contribuir para que a interpretassem como neutra. Mas, a par deste discurso, ao fazerem coincidir o seu processo de captação de luz com o uso de lentes, as imagens técnicas ganharam desde cedo uma particular afinidade com o ruído óptico, isto é, com as distorções e deformações que são próprias a uma lente sempre que reduz ou amplia, sempre que tem o terceiro plano focado com grandes aberturas, sempre que o movimento é demasiado veloz.

Deste modo, o que a longa história de uma cultura das lentes veio significar foi que esses ruídos ou distorções não só tenderam a tornar-se inapreensíveis ou transparentes como também vieram a ser um forte contributo para essa mesma transparência. Ou seja, eles chegam, paradoxalmente, a funcionar como um dos mais eficazes *efeitos de real* das imagens técnicas. E tal sucede por se terem feito introduzir de um modo mais ou menos insidioso na sua linguagem, na sua retórica e na sua massa híbrida de produtos, funcionando muitas vezes como *remediações*, ou seja, como alusões implícitas a experiências visuais consolidadas. Com efeito, a captação de um aspecto imperfeito, quase ilegível, tende cada vez menos a ser pressentida como falsa ou irreal. A sua eventual e muito provável rejeição tem a ver mais com determinada ordem específica de critérios estéticos, em alguns casos com necessidades de inteligibilidade, do que propriamente com verosimilhança.

Das imagens altamente abstractas das ecografias em que o “ruído sonoro” que constitui a fonte de informação para a imagem é altamente proporcional ao ruído visual em torno do qual a imagem se estrutura, às imagens nocturnas de infravermelhos que varrem as cores e que se vulgarizaram nas câmaras amadoras de vídeo ou nos quartos escuros dos *reality shows*, às fotografias desfocadas dos *paparazzi* da imprensa cor-de-rosa, ou ainda ao cinema da câmara ao ombro que o novo documentarismo tem celebrado, as distorções são normalmente interpretadas como uma representação mais “profunda”, ou seja mais crua e correspondente da realidade, equivalendo *grosso modo* à presunção de uma ausência de artifícios, ou seja, a uma sensação de contacto com uma matéria em estado bruto. No fundo, equivalendo a um contacto com uma “textura” dos corpos e das superfícies. Diríamos assim que o ruído serve afinal para impregnar a imagem de vestígios, de relações até extravisuais que a tornam mais próxima e íntima do que representa, traduzindo a agitação em torno da qual o real se organiza e se predispõe enquanto imagem.

Tal como reconhece Martine Joly (2003), nem sempre a invisibilidade ou a má visibilidade são conotadas com ruídos, com desconforto ou com imagens fracassadas. Há

pois certos contextos comunicacionais que implicam outras convenções de verosimilitude, estipulando “a má visibilidade” como “uma prova suplementar de autenticidade” (Joly, 2003: 95). Este é inclusive, segundo Joly, um dos expedientes a que a retórica das imagens técnicas se socorre em determinadas situações mais agudas de “comprovação”, desfocando, por exemplo, as caras das testemunhas de um crime, ou das vítimas de violência.

### **Evoluções técnicas e compromissos sociais**

Ainda hoje haverá dificuldade em reconhecer que a evolução da imagem foi construída com base em cedências e compromissos de qualidade em prol de certos artifícios aferidos como prioritários em determinadas épocas. A emergência e o desenvolvimento das *tecnologias do olhar*, como Brian Winston (1996) as descreve, resultou de um contínuo exercício de adição e de subtracção de *efeitos de real* viabilizados tecnicamente, sendo que os critérios que regularam esse “exercício” resultaram não poucas vezes de fortes pressões por parte de determinados campos da indústria da imagem.

O cinema afigura-se nesta questão como exemplar, e isto porque sempre se associou à promoção das inovações técnicas, muitas delas resultantes da investigação militar (tais como as lentes zoom, o cinerama, as câmaras 3D, etc.). Um dos factores que desde cedo contribuiu para a caracterização do cinema de Hollywood como indústria foi o facto de tanto ter servido como laboratório de ensaio, como de plataforma de lançamento para os novos produtos que foram funcionando como suplemento para as imagens em movimento: o som, a cor, os grandes ecrãs, o 3D, o som estereofónico, etc. Esta tendência consolidou-se na actualidade a ponto de, tal como descreve Lev Manovich (2001: 190), os filmes de animação serem desenhados para exibir o último algoritmo.

Um dos casos que mereceu uma particular atenção por parte da teoria do cinema (Bazin, 1958; Comolli, 1971-1972; Bordwell, 1988) foi o da intermutação entre a cinematografia de profundidade de campo e a cinematografia de focagem difusa no primeiro meio século do cinema. Estas cinematografias estão directamente relacionadas com as capacidades técnicas de captação e de representação do espaço, permitindo ou não ter o primeiro e o último planos simultaneamente bem definidos. O que desde sempre chamou a atenção para esta questão foi o facto de no período de 1925 a 1941, aproximadamente, ter preponderado uma cinematografia de focagem difusa, ou seja, ter sido lançada uma grande maioria de filmes cuja imagem apresentava um aspecto difuso e nublado (com um *soft look*, tal como o descreve Bordwell (1988)), contrastando com o período anterior em que se situam os filmes fundadores do cinema, e também com o período posterior (a data de 1941 é um momento de viragem porque marca o lançamento de *Citizen Kane* de Orson Welles reconhecido pela grande profundidade de campo dos seus planos).

Este período intercalar de 1925 a 1941 pode ser visto como um verdadeiro intervalo às filmagens de focagem nítida. Por coincidência, este é também o período em que o cinema tanto passa a recolher o som, como passa a utilizar a película pancromática, uma película cuja emulsão era sensível a toda a luz visível, permitindo aberturas menores do

diafragma e, logo, uma maior profundidade de campo. Para trás ficaria a película ortocromática, apenas sensível às radiações do azul e do violeta e adequando-se a objectivas com maiores aberturas. Contudo, ao contrário do que estes meios técnicos disponíveis deixariam esperar, estes primeiros anos do filme pancromático constituem, paradoxalmente, o período de interrupção da profundidade de campo – “o esfumado dos segundos planos era geralmente de rigor”, reconhece Bazin (1958: 79). A razão desta ocorrência nem sempre foi consensual na teoria do cinema, alegando-se muitas vezes razões relacionadas com o novo “conjunto técnico” que o pancromático exigia. Autores como Mitry explicam este efeito de perda de profundidade de campo como uma inadaptação dos sistemas de iluminação ao espectro desta emulsão<sup>5</sup>. Ora, as razões da menor profundidade desta cinematografia encontraram argumentos com maior alcance e plausibilidade em autores como André Bazin (1958) ou Jean-Louis Comolli (1971-72). Ficou bem conhecida na teoria do cinema a extrema valorização da profundidade de campo e do plano-sequência por Bazin, tendo-os associado à imagem retiniana e à “vocação realista do cinema”. De acordo com Bazin, a exclusão da profundidade de campo não se deveu a uma questão técnica mas a uma questão de estilo (ou como o explicita “de procura de estilo” (Bazin, 1958: 79)). Estilo este que Bazin (1958: 82) virá a associar à sua crítica à montagem:

O esfumado na imagem só apareceu com a montagem. Não era apenas uma servidão técnica consecutiva ao emprego dos planos comparados, mas a consequência lógica da montagem, a sua equivalência plástica. (...) O esfumado dos segundos planos confirma pois o efeito da montagem, só acessoriamente pertence ao estilo da fotografia, mas essencialmente ao da narrativa.

A posterior reacção de Comolli também não se socorre do argumento do “atraso técnico”, defendendo antes que as alterações verificadas entre os anos 25 e 40 são sintomáticas de uma alteração dos códigos de realismo e de verosimilhança, exigindo-se outros desempenhos por parte do cinema que não passavam pela profundidade de campo. Ela deixou de ser sentida como necessária, tanto assim que, tal como afirmou Comolli (1972: 95) reportando-se ao exemplo de Jean Renoir, “bastava querer” para filmar em profundidade. Tal como o expunha em 1971:

A profundidade de campo não estava “na moda” em 1896, ela era um dos factores de credibilidade na imagem cinematográfica (como, mesmo senão pela mesma razão, a reprodução fiel dos movimentos e a analogia figurativa). E é pela transformação das condições dessa credibilidade, pelo deslocamento dos códigos do verosímil cinematográfico do plano isolado da impressão de realidade aos planos mais complexos da lógica ficcional (códigos do argumento), do verosímil psicológico, da impressão de homogeneidade e de continuidade (o espaço-tempo coerente do drama clássico), que poderemos dar conta do apagamento da

<sup>5</sup> A posição de Mitry é assinalada por Comolli nos *Cahiers du cinéma* (Comolli, 1971) e é o reconhecimento de que o pancromático apresentava uma sensibilidade desigual à luz, exigindo que nos estúdios (o local preferido para as filmagens deste período, por motivos técnicos e financeiros) se adoptasse um novo tipo de iluminação (incandescente) que, por ser menos potente, requeria maiores aberturas do diafragma.

profundidade de campo, e não unicamente pelos “atrasos” técnicos, porque estes “atrasos” não são acidentais, são eles próprios parte e efeito desse deslocamento, dessa substituição de códigos. (Comolli, 1971: 43)

O que tornou este caso um paradigma dentro do tema da nitidez da imagem foi o facto de destacar um período significativo da história do cinema do século XX em que o realismo e a verosimilhança visual puderam prescindir da profundidade de campo por se ancorarem noutros artificios. Tenha sido a novidade do som, a intensidade das tramas narrativas, a montagem e a sua muito criticada “fragmentação intensiva do real”, a sofisticação dos cenários ou ainda o crescente estrelato dos actores, não deixa de ser notório que houve um momento em que a desfocagem (ou a menor nitidez da imagem) se pôde tornar uma opção de estilo, e que tal só poderia ter ocorrido por via de proveitosas compensações para o espectador, de forma a que este não visse o *soft look* como uma falha. Também neste caso estamos perante novas *extensões do visual* que simulam a experiência com outras impressões de realidade, compensando, de várias maneiras, a imagem degradada.

Um dos principais pontos de interesse em retomar este episódio marcante na construção visual dos regimes de realismo no cinema reside na oportunidade de detectar as marcas profundas que ele deixou na cultura visual das imagens técnicas. Pelo facto de a melhoria da definição das imagens ter sido um objectivo constante, os ruídos na história do cinema sempre funcionaram no âmbito de soluções de compromisso. A erradicação de uns estava na origem de outros, tidos neste ou naquele momento como males “suportáveis” para a viabilização do “aceitável aspecto de realidade”. Os objectivos de ilusionismo, apesar de terem sido uma das principais obsessões que ocuparam a actividade das máquinas ópticas e da cultura de massas, nunca se puderam definir por transparências totais.

Ora, esta sustentada história de ruídos teria nos dias de hoje a sua morte anunciada perante a emergência do digital ou, mais propriamente, perante a possibilidade de digitalização dos sinais analógicos. E isto porque, apesar de a extracção do ruído ter sido um dos objectivos capitais das técnicas de tratamento da captação e transmissão do sinal analógico (uma das principais preocupações que norteiam a *Teoria Matemática da Comunicação* de Claude Shannon de 1948), com a digitalização dos sinais conseguiu-se ultrapassar uma das principais dificuldades anteriormente sentidas, designadamente a separação e a distinção das representações do sinal das dos ruídos (para sermos mais precisos no que respeita à terminologia, trata-se da distinção entre, respectivamente, a informação considerada “útil” e a informação considerada “não útil”, e isto porque os ruídos são também sinais). A esta possibilidade de representação gráfica e de processamento dos sinais acresce ainda o facto de a filtragem de ruídos poder ser feita logo na captação da informação, seleccionando-se na fonte a informação julgada útil, reduzindo-se assim as suas redundâncias. É esta selecção algorítmica de informações na fonte que tem sido responsabilizada pela perda do “carácter contíguo, bruto e aberto do índice” (Barboza, 1996), mas também por um aumento considerável da qualidade da imagem e da sua transmissão.

Perante este cenário promissor para a erradicação dos ruídos ou dos sinais indesejados, quando consideramos as imagens digitais ou as aplicações vídeo de alta definição, o factor “ruído” soa improvável e contraditório. Fazem parte da alta definição imagens com qualidade quatro vezes superior resultante de uma resolução até às 1080 linhas. Anuncia-se ainda a eliminação da cintilação do ecrã própria aos padrões anteriores de varrimento. Os novos leitores de DVD Blu-Ray estão habilitados a processar por segundo cerca de quinze mil milhões de pixéis. Contudo, a toda esta extraordinária viragem exercida sobre os padrões de definição da imagem electrónica estabilizados há mais de meio século, o digital não se pôde ainda desvincular dos ruídos e das distorções que, quase sempre “por defeito”, foram engendrando o padrão de realismo a partir do qual se alçou a cultura visual das imagens técnicas. Mas neste novo cenário não se trata tanto da dificuldade de extrair o ruído, mas sim da grande oportunidade de o poder acrescentar. Uma das principais vantagens normalmente catalogadas para o uso e a divulgação comercial deste novo padrão, designadamente nas filmagens, é o facto de capacitarem a adição em pós-produção de filtros (*additive filtering*) não só para a correcção da cor, mas também para, por exemplo, se criarem efeitos de arrastamento na imagem, ou seja, para se associarem ligeiras desfocagens (função *motion blur*) a cenários e últimos planos, criando assim um efeito actualmente descrito como “de envolveria”, e que é perfeitamente reportável ao *soft look* dos anos 30<sup>6</sup>. Ora estas *funções* fizeram-se sentir nas imagens de síntese desde cedo. Pelo menos desde a década de 80 vêm sendo criados algoritmos para aligeirar o hiper-realismo da computação gráfica (desfocagem do movimento e da profundidade de campo; grão; contornos atenuados das figuras, etc.), e que se vulgarizaram quer nos menus dos sofisticados sistemas profissionais de edição (AVID, por exemplo), quer também nos mais vulgares softwares para o utilizador, muitas vezes sob a forma de “paletas de estilo” (efeitos *blur*, aguarela, sépia, filme antigo).

O facto de o ruído óptico estar a intervir na codificação do realismo digital implica que algumas imagens de síntese estão a ser programadas para autodissimularem a sua resolução infinita e o seu ilimitado grau de detalhe. O olhar que as acolhe foi adestrado pelo foto-realismo e pelos ruídos que a óptica (humana ou das lentes) deixou nas imagens e nas práticas visuais dos últimos séculos. Por essa razão, estes truques não só diminuem a perfeição visual como também aproximam a computação gráfica da visão natural e das suas respectivas codificações técnicas modernas e pré-modernas. Tanto é que a necessidade da sua utilização faz-se especialmente sentir quando se trata de combinar a imagem digital com a imagem fílmica. Ora, esta *naturalização* da imagem é uma ambição antiga. Remonta tanto à viragem da perspectiva aérea de Leonardo Da Vinci perante a “perspectiva artificial”, como ainda às desfocagens nas pinturas renascentis-

<sup>6</sup> Apesar de ter sido filmado em 35mm, o recente filme de Steven Soderbergh *O Bom Alemão*, ao apresentar-se em 2006 como uma recriação de um filme pós-guerra (com Berlim reencenada a preto e branco), é um bom exemplo de como o efeito *soft look* ainda se fez sentir nesse período, e, mais ainda, de como este efeito não se nos afigura totalmente estranho nos dias de hoje. Este efeito não só resulta aqui de um recurso sistemático a imagens históricas de arquivo, como do facto de as próprias imagens de Soderbergh combinarem com aquelas através de uma contínua desfocagem do último plano. Ainda uma pequena anotação: a distribuição portuguesa não resistiu a introduzir mais um toque de realismo de época ao optar na legendagem por tipos de estilo antigo com pontos e manchas de ruidosa cintilação.

tas que já recorriam à câmara escura. Desde muito cedo que a desfocagem, a imprecisão e o ruído visual participaram na cultura do ilusionismo, vindo a fixar-se nos nossos dias como um dos principais pilares do realismo das imagens técnicas tanto no documentarismo como na ficção industrializada. Se as crenças e as práticas de recepção do analógico exigem o “enfraquecimento” do digital – e da sua designada “artificialidade” –, sobrecarregam-no igualmente com um estilo “impróprio”, ainda que muito próprio a um *impulso de continuidade* constante no surgimento de novos *media* (Thornburn & Jenkins, 2003) ou, de igual modo, ainda que noutros termos, a uma estratégia de “remediação” que Bolter e Grusin (2000) defendem ser definidora da função contemporânea dos novos *media* digitais. A verdade é que assistimos a uma incorporação do ideal do foto-realismo por parte da imagem digital, e isto num momento em que esta já o ultrapassou tecnicamente. Este inevitável paradoxo nos padrões do ilusionismo das tecnologias digitais é por variadas vezes sublinhado por Lev Manovich (2001: 180) no seu livro dedicado à linguagem dos novos *media*:

O paradoxo da cultura visual digital é que, embora toda a imagem esteja a ser feita em computador, a predominância do imaginário fotográfico e cinematográfico está a tornar-se ainda mais forte. Mas, em vez de ser um resultado directo e “natural” da tecnologia fotográfica ou cinematográfica, estas imagens são construídas em computador. Os mundos virtuais 3D estão sujeitos aos algoritmos de desfocagem da profundidade de campo e do movimento; o vídeo digital é processado através de filtros especiais que simulam os grãos do filme, e por aí em diante.

Esta questão acaba por evocar o debate sobre as possibilidades de a imagem digital poder suplantar em realismo as imagens analógicas assentes nos princípios das lentes. O investimento e as oportunidades de aplicação estão hoje de facto a favorecer o digital. Apesar do significativo contributo ilusionista dos ruídos, o digital tem logo à partida a vantagem de assentar numa representação numérica, podendo por isso programar todas as suas imagens. Ora, isto altera profundamente a natureza do realismo mas também as potencialidades do seu alcance, isto é, do conjunto de efeitos que podem ser criados e combinados, a ponto de, tal como sugere Manovich (2001: 199), se poderem tornar “demasiado reais”. Esta natureza hiper-real do digital está intimamente relacionada com a sua inerente desvinculação com estes efeitos passadistas das lentes pelo facto de as suas imagens estarem à partida isentas do efeito de profundidade de campo, isentas de grão, possuírem cores mais saturadas e linhas acentuadamente geométricas.

De facto, o horizonte futuro das aplicações digitais deverá orientar-se para o desenvolvimento e a consolidação de sensações realistas situadas para além das fronteiras do foto-realismo. Isto não significa, contudo, que a curto prazo o ilusionismo ou a fidelidade visual percam importância. Significa antes que serão cada vez mais viabilizados por simulações que tenham em conta outras dimensões da sensibilidade, as emoções ou ainda a interactividade. Uma grande parte do esforço das artes tecnológicas reside precisamente na criação de experiências artificiais que articulem o imaginário *lens based* com outras formas não visuais de atracção e de imersão do espectador. Tal vem significar que o

imaginário da computação gráfica no seu estado “puro”, i.e., limpo de ruídos e construído em torno de uma *supervisão* foi durante os primeiros tempos da consolidação das tecnologias digitais inevitavelmente conotado com o futuro, com o horizonte da ficção científica e da pura artificialidade. Esta é inclusive a iconografia em que se funda a figura do *Exterminador 2*, um mensageiro do futuro cujo corpo computado graficamente reflecte a realidade circundante de forma ultradefinida, limpa e sem desfocagem:

(...) para representar o Exterminador que vem do futuro, os *designers* usaram as técnicas *standard* da computação gráfica sem as degradar; de um modo inverso, em *Parque Jurássico*, os dinossauros que vêm do passado foram criados por imagens de computador sistematicamente degradadas. (Manovich, 2001: 204)

Mas, apesar de durante algum tempo as definições afectas à desfocagem e à focagem terem sido necessárias para engendrar tanto remissões a períodos cronológicos do passado, como projecções para cenários futuristas, temos cada vez mais entre mãos tecnologias capazes de produzir imagens com escalas e graus de definição absolutamente surpreendentes. Tal poderá, à partida, permitir-nos antever que, assim que os seus usos científicos e artísticos se expandam aos *media* e às indústrias de entretenimento, i.e., às populares imagens do presente, seja possível que se venha a registar um gradual ajustamento dos padrões e convenções do realismo às imagens de alta definição. São vários os registos que dão conta da progressiva vinculação das imagens “do presente” à alta definição. Reportando-se a uma experiência de visionamento nos encontros iGrid 2005 de uma curta-metragem filmada em vídeo digital 4K, Lev Manovich (2005) descreve deste modo as imagens que viu:

Mesmo os mais prosaicos objectos ou as mais lisas e desinteressantes superfícies adquirem uma qualidade preciosa na medida em que é tornada visível a luz captada e reflectida pelas suas microestruturas. O efeito equivale a como se visse o mundo pela primeira vez, depois de ter sido lavado e limpo pela chuva. A comparação que me surge é com a pintura holandesa do século XVII: retratos, naturezas-mortas e interiores. (...) Nas mãos certas, o vídeo digital 4K torna-se capaz de criar uma representação semelhante do mundo. Atinge o efeito poético não escondendo os detalhes em sombras ou neblinas mas apresentando-os todos – e deixando os nossos olhos deliciarem-se a comparar padrões e texturas.

Para além das manifestas vantagens de resolução das novas aplicações de compactação da informação visual, os suplementos de realismo estão também a ser orientados para a viabilização de projecções das imagens em muito grandes formatos, assim como para a aceleração da velocidade de *streaming*, i.e., de transferência em tempo real de pacotes de ficheiros de alta qualidade. E aqui – nestes “suplementos” – parece-nos que alguns dos efeitos específicos dos *media* anteriores, tais como a “grande tela” do cinema ou o directo televisivo, efeitos por excelência de realismo e de imersão, encontraram novos e capazes sucessores.

Neste cenário da muito alta definição é mais do que provável a gradual perda de peso da linguagem das lentes e dos seus respectivos ruídos. Hoje imaginamos que num

tempo de imagens ultradefinidas e processadas algoritmicamente haverá lugar para um contínuo desprendimento em relação ao *contacto* fundador de que, de alguma forma, os ruídos analógicos ainda guardam memória. Nesse momento estaríamos bem melhor resguardados desse *toque do desconhecido* que Kevin Robins (1996) reconheceu como a experiência mais receada pelo homem, e de que a imagem sempre o defendeu. Mas de facto o que as novas tecnologias da imagem digital virão fornecer não são tanto meios para um progressivo distanciamento do mundo, para uma espécie de ruptura, perda de corpo ou desrealização da imagem. O que está em causa é a preparação de um novo realismo em que a definição e a precisão visual estejam ao nível algorítmico, ou seja, matemático.

Contudo, não será totalmente improvável que a este novo realismo passem a estar associados outros níveis de ruído, agora relacionados com os ambientes da imagem computacional. Na verdade, interferências relacionadas com os processos de compressão e de transmissão, com o processamento de sinais e com a sua reprodução, com a incompatibilidade de softwares, a exposição a vírus, a inadequação das placas gráficas e das larguras de banda, entre muitas outras, já nos são suficientemente familiares na medida em que – e nem sempre pelas melhores razões – fazem parte da cultura digital. Ao contrário do discurso da sua indústria, a qualidade das imagens digitais raramente é perfeita, e tal sucede precisamente porque a função *degradação* foi incorporada no seu “código genético” e é parte activa no seu desenvolvimento. A questão merecerá inclusive ser colocada a outro nível: até quando estes novos “sinais indesejados” continuarão a ser apenas sentidos como interferências com a comunicação? Se de algum modo já são testemunháveis algumas aplicações artísticas que os incorporaram (designadamente no campo da *webart* e da arte digital, onde a pixelização mais se terá estilizado) como mote de exploração dos elementos “específicos” à linguagem do meio virtual, não será arriscado imaginarmos o seu peso na consolidação de um próximo realismo visual. De algum modo, a cultura da mediação tem dado provas de reconhecimento de que nem sempre será verdade que os *media* “ruidosos” sejam menos transparentes e verosímeis. No que mais particularmente diz respeito ao campo visual, essas informações (ou “reverberações”) sobre o próprio *medium* e sobre o ambiente de comunicação onde ele incide parecem, de facto, já fazer parte convencionalizada de um determinado modo técnico de ser imagem. E, acima de tudo, de esta se fazer entender enquanto tal.

### Referências bibliográficas

- Aumont, J. (1995) *L'Oeil interminable*, Paris: Nouvelles Éditions Séguier.
- Barboza, P. (1996) *Du photographique au numérique. La parenthèse indicielle dans l'histoire des images*, Paris: L'Harmattan.
- Bazin, A. (1958) “A evolução da linguagem cinematográfica” in André Bazin, *O que é o Cinema?*, Lisboa: Livros Horizonte (1992): 71-89.
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (2000) *Remediation – Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Bordwell, D. (1988) “Deep-focus Cinematography” in Bordwell, D., Staiger, J. & Thomson, K. *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, London: Routledge: 341-352.
- Comolli, J.-L. (1971) «La profondeur de champ “primitive”» in *Cahiers du cinéma*, n.º 233: 39-45.

- \_\_\_ (1972) “Effacement de la profondeur/avènement de la parole” in *Cahiers du cinéma*, n.ºs 234-235: 94-100.
- Eco, U. (1989) *A Obra Aberta*, Lisboa: Difel.
- Joly, M. (2003), *A Imagem e a Sua Interpretação*, Lisboa: Edições 70.
- Manovich, L. (2001) *The Language of New Media*, Massachusetts: The MIT Press.
- \_\_\_ (2005) *Info-aesthetics* [<http://www.manovich.net> acedido em 09.06.2008]
- McLuhan, M. (1996) *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Barcelona: Paidós.
- Robins, K. (1996) “The Touch of the Unknown” in Robins, K. *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*, Londres: Routledge: 11-34.
- Thornburn, D. & Jenkins, H. (eds.) (2003) *Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition*, Massachusetts: MIT Press.
- Winston, Brian (1996) *Technologies of Seeing. Photography, Cinematography and Television*, Londres: British Film Institute.
- Wolton, D. (1994), *Elogio do Grande Público. Uma teoria crítica da televisão*, Porto: Edições Asa.

## **Imagens da memória: a relação entre a fotografia e a formatação *screen* das lembranças visuais**

Paulo Júnior Silva Pinheiro\*

Eugênia Melo Cabral\*\*

**Resumo:** A percepção de que o registro do mundo deixou de ser feito, exclusivamente, por palavras ajuda a compreender como a sociedade de hoje é influenciada por imagens e como essas imagens, em ambiente bidimensional, nos acompanham ao longo da história, desde a popularização da fotografia, há quase dois séculos, ao seu uso em outros suportes, como o computador. A reflexão teórica proposta neste artigo se esquia das discussões de âmbito tecnológico para tratar da influência antropológico-social que as imagens guardadas na memória do ser humano sofrem dessas ferramentas tecnológicas e comunicacionais, tornando-se, para além das lembranças, signos arquivados e partilhados discursivamente em formato *screen*.

**Palavras-chave:** registro fotográfico, sociedade da imagem, memória.

### **Introdução**

Não é de hoje que as fotografias se constituem como uma das ferramentas mais significativas de registro da memória social. Popularizadas a partir do século XIX, ajudam a contar diversas mudanças ocorridas na sociedade daquela época, que deixou de ser eminentemente aristocrática para ganhar o *status* de sociedade burguesa, extremamente influenciada pela Revolução Industrial.

Das fotos das famílias feitas em estúdio, em demorados processos de impressão da imagem sobre o papel, às fotografias feitas e partilhadas por intermédio das máquinas

\* Mestrando em Ciências da Comunicação/Comunicação Estratégica pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, paulojr.pinheiro@gmail.com.

\*\* Mestranda em Ciências da Comunicação/Comunicação Estratégica pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, eugeniocabral@yahoo.com.br.

digitais de hoje é notório, principalmente nos ambientes comunicativos e antropológicos, que a sociedade da informação também se transformou na “sociedade da imagem”, onde a maior parte das mensagens é partilhada através de fotos e vídeos, para além dos textos.

Um ambiente multifacetado que com suas ferramentas multimédia passou a influenciar mais do que o real palpável e enveredou pelos registros de memória das pessoas. O formato bidimensional das fotografias impressas ou transportadas para os ecrãs de TV e do computador e, mais recentemente, dos telemóveis e MP4 proporcionaram mudanças nos processos de produção/distribuição de informações, mas também na forma como esses conteúdos são absorvidos.

A reflexão teórica proposta neste artigo, mesmo que de forma introdutória, pretende trazer à tona pesquisadores que tratam da influência que a memória do ser humano, em relação a fatos que marcaram a vida em família e em sociedade, sofre de suportes tecnológicos e comunicativos. Dentre esses suportes está a fotografia e seu formato *screen*, consagrado desde seu advento/popularização.

## O ser humano e o *spectrum* da memória de imagens

*Eu, você, nós dois/ Aqui nesse terraço à beira-mar/ O sol já vai caindo e seu olhar/ Parece acompanhar a cor do mar// Você tem de ir embora, a tarde cai/ Em cores se desfaz, escureceu/ O sol caiu no mar e aquela luz/ Lá embaixo se acendeu/ Você e eu// (...)// Eu, você, nós dois/ E aquele beijo*

Na música *Fotografia*, Antônio Carlos Jobim (Tom Jobim) compõe um retrato a cada estrofe. Talvez por isso o compositor brasileiro tenha o mérito de, ao cantar e se fazer escutar, aguçar no ouvinte um outro sentido, a visão, na apropriação que faz de momentos, paisagens, ambientes tão comuns, principalmente, para casais enamorados, em suas inúmeras trocas de afeto, temas recorrentes em sua obra.

Curiosamente, pode-se dizer que escutar a canção é ver a cena – ou *spectrum* (espetáculo), como diria Barthes (1984) –, transportando-se para aquele terraço, aquela cor de olhos, o reflexo do mar, o pôr do sol, o beijo. Uma percepção que se soma às características fisiológicas do corpo humano, onde o olho, por exemplo, é o canal ou meio natural de passagem entre a emissão de uma mensagem e sua sensação resultante, após o intervalo de tempo entre ver ou ouvir algo: as imagens.

Para Guimarães (1985: 60), “denominamos inicialmente imagem ao enunciado ou conjunto de enunciados no qual os signos estão dispostos de modo a ressaltar os traços sensíveis daquilo que constitui o objeto do discurso”. Com a popularização do uso de imagens no registrar dos aspectos visíveis da sociedade, “o real mudou de lugar ou foi substituído por outra coisa, seja pelos próprios signos que deveriam representá-lo e que agora se impõem” (Guimarães, 1985: 46). O que significa que não somente a realidade exterior foi tomada por uma variedade expressiva de imagens, como as próprias

imagens mentais ganham no formato *screen* um novo tipo de organização, “seja como lembrança pura, de caráter mental ou inscrita em algum suporte, tornada signo, representação verbal, pictórica, fotográfica” (Guimarães 1985: 16). É como se as imagens estivessem em constante movimento pendular, ora como reservatório de lembranças, ora como ruína de uma totalidade irrecuperável. Mesmo assim, protegem o ser humano de uma pressão que se abre entre ele e a realidade em que está inserido.

Ao manifestar o interesse por compreender imagens, o homem está a realizar o sonho de reter e fixar, gravar e conservar os resultados de nossa percepção visual. No caso da fotografia, a reprodutibilidade cada vez mais aperfeiçoada modifica as condições de interpretação dos registros. O valor de culto das imagens dá lugar ao valor de exibição. E é justamente na exibição, no mostrar, apresentar e atribuir destaque aos retratos que os amantes da fotografia se fazem perceber. Talvez por isso (fácil acesso, equipamentos a preços mais acessíveis, popularização do seu uso em ambiente digital) o ato de gravar seja visto como a concretização de um processo relacionado à própria condição humana. Porque, se para alguns é difícil posar para a objetiva da máquina, a mesma dificuldade destes é invalidada, esquecida, quando deixam a referência (objeto de registro) para se tornarem meros apreciadores dos registros de outros.

De modo geral, pode-se dizer que ler fotografias é ler o mundo. “É envolver-se numa certa relação com o mundo que se assemelha com o conhecimento” (Sontag, 1981: 8), fruto do, ao fotografar, apropriar-se da coisa fotografada e, mesmo depois de vê-la, conservá-la como um ecrã na memória – a chamada “memória fotográfica”, uma expressão bastante popular em português do Brasil.

### **A sociedade das imagens lida em ecrãs bidimensionais**

Em *Os Amores Difíceis*, o escritor italiano Italo Calvino se debruça sobre as comuns e ao mesmo tempo complexas neuroses humanas. Uma delas é a do personagem Antonio Paraggi, que começa a viver problemas na relação com os amigos por um motivo aparentemente simples, mas capaz de inquietar qualquer um com o passar dos anos e a ligeira impressão de que a velhice está a chegar: os amigos e amigas de Antonio estavam a vivenciar o ritual do casamento e o da subsequente constituição da estrutura familiar. Com isso, os encontros entre eles ganharam o novo propósito de admirar as fotos tiradas das famílias, em um processo de rememoração dos momentos de concepção dos registros, “alguns se gabando os progressos de suas habilidades técnicas e artísticas, outros ao contrário atribuindo todo o mérito a excelência do aparelho que haviam adquirido” (Calvino, 1992: 52).

Entre a busca por um relacionamento para também constituir família e a possibilidade de aderir ao grupo dos mais novos apaixonados por fotografia, Antonio opta pela segunda possibilidade. Passa a fotografar tudo o que vê, mas não se esquivava de outras problemáticas que o perseguem, muitas delas relacionadas à utilidade das fotos, já que constituem registros fragmentados da vida das pessoas, na mesma medida em que interferem no formato como esses fragmentos serão guardados na memória. É de Calvino (1992: 54) personificado em Antonio a seguinte afirmação: “O passo entre a realidade

que é fotografada na medida em que nos parece bonita e a realidade que nos parece bonita na medida em que foi fotografada é curtíssimo.” A afirmação se constitui como dúvida mais claramente:

Mas ainda não se sentia em terreno seguro: será que não estava procurando fotografar lembranças ou, até, vagos ecos de lembrança que afluíam da memória? Sua recusa em viver o presente como lembrança futura, à maneira dos fotógrafos de domingo, não o estava levando a tentar uma operação igualmente irreal, ou seja, a dar um corpo à lembrança para que esta substituísse o presente diante de seus olhos? (Calvino, 1992: 59)

Já afirmava Paulo Freire (*apud* Martins, 1992: 07): “A leitura do mundo precede sempre a leitura da palavra e a leitura desta implica a continuidade da leitura daquele.” As sábias palavras de Freire se tornam ainda mais interessantes pela admissão do que para alguns pode parecer óbvio: o ato de ler não se limita às palavras. Sem a percepção de que a leitura não acontece somente por intermédio do decifrar de palavras, não há, como cita Martins (1994: 07), forma de explicar “as expressões de uso corrente ‘fazer a leitura’ de um gesto, de uma situação; ‘ler a mão’; ‘ler o olhar de alguém’, ‘ler o tempo’, ‘ler o espaço’”.

Martins diz ainda que para o processo da leitura se concretizar é preciso estabelecer uma ligação afetiva entre nós e o objeto que está sendo lido. Só quando se estabelece essa relação de interesse entre objeto e leitor é que o conteúdo passa a ser assimilado e, o mais importante, a ter sentido para quem o observa. Caso isso não aconteça, é tendência natural, de acordo com a autora, ignorar ou rejeitar as informações trazidas pelo objeto.

Com frequência nos contentamos, por economia ou preguiça, em ler superficialmente, “passar os olhos”, como se diz. Não acrescentamos ao ato de ler algo mais de nós além do gesto mecânico de decifrar sinais. Sobretudo se esses sinais não se ligam de imediato a uma experiência, uma fantasia, uma necessidade nossa. (Martins, 1992: 09)

Alguns psicanalistas afirmam que fatos, imagens e textos capazes de impressionar a mente das pessoas jamais são esquecidos, mesmo que, por muito tempo, só permaneçam no inconsciente. Ao contrário, se o que se propõe ser lido ou simplesmente visto não nos afetar, o ato de ler se perde na superficialidade, no passar de olhos rápido, descompromissado, pouco entretido. “Se o texto é visual, ficamos cegos a ele, ainda que nossos olhos continuem a fixar os sinais gráficos, as imagens” (Martins, 1992: 09).

O desinteresse por um texto e a indiferença com que algumas imagens são tratadas não podem ser vistos, no entanto, apenas pelo viés da proximidade ou da distância com alguma experiência de vida do leitor. Anterior à rejeição, resultado, teoricamente, da simples opção por “eu gosto” ou “não gosto” do que estou lendo, ou mesmo, do ainda mais simples, “isso não me diz nada”, existe um problema social grave: a dificuldade de muitos, mesmo em países desenvolvidos, de viver um processo de alfabetização de fato, perpassado aqui pelo desenvolvimento da capacidade de compreensão do que está sendo lido ou visto. Para os poucos privilegiados, com acesso aos

tradicionais métodos pedagógicos de alfabetização, fica a evidência de que “nenhuma metodologia de alfabetização, avançada ou não, leva por si só à existência de leitores efetivos” (Martins, 1992: 23). Martins lamenta que a estrutura de aprendizagem do processo de leitura-escrita seja baseada em disciplina rígida, em um método tido pela autora como “analítico” que se caracteriza por um passo a passo (decorar, soletrar o alfabeto, decodificar palavras, frases e textos) pouco interessante e compreensível para os estudantes:

Muitos educadores não conseguiram superar a prática formalista e mecânica, enquanto para a maioria dos educandos aprender a ler se resume à decoreba de signos linguísticos (...). Prevalece a pedagogia do sacrifício, do aprender por aprender, sem se colocar o *porquê, como e para quê*, impossibilitando compreender verdadeiramente a função da leitura, o seu papel na vida do indivíduo e da sociedade. (Martins, 1992: 23)

Quanto à concepção de leitura que exclui as outras expressões do fazer humano restringindo-se apenas aos registros escritos, Martins se reporta à formação predominantemente livresca que norteou o trabalho dos jesuítas em processos de colonização. Já hoje prevalece também como elemento limitador a mistificação e elitização dos letrados, considerados por muitos como “os únicos capazes, seja de criar e compreender a linguagem artística seja de ditar leis, estabelecer normas e valores sociais e culturais” (Martins, 1992: 23).

Percebe-se que a ampliação do conceito de leitura – visto aqui, ainda em referência aos escritos de Maria Helena Martins, como a compreensão de expressões simbólicas em diferentes linguagens – exige uma grande transformação cultural na visão de mundo de iletrados para letrados e de letrados sobre si mesmos e sobre os iletrados, estes últimos excluídos do processo de leitura, pela desvalorização daqueles que não têm na escrita sua referência cotidiana. Tal preconceito sublima do processo de aprendizagem, minimizando-o, algo que acompanha as pessoas desde a infância: uma memória de imagens. Somada aos sons e aos sentidos, a memória de imagens fixa momentos, sejam eles positivos ou negativos. “Essa memória é, assim, uma estranha mistura do sensorial e do verbal que ‘nos oferece o passado em centelhas de fragmentos’” (Peixoto, 2001: 173), semelhante a um conjunto amontoado e um tanto quanto confuso, em muitos casos, “de uma média mental”, mas que nem por isso deixa de ser menor ou menos importante na leitura que permite fazer do entorno, dentro da relação estabelecida entre o que se vê e o que se viu e a forma como guardamos tudo isso.

Aparentemente, a imagem não exige uma decodificação, como o alfabeto e as linguagens escritas, dos diferentes grupos, em momentos distintos. Transmite-se de maneira imediata, por canais expressivos que comunicam a imagem àquela que a examina. (Leite, 2001: 73)

Para alguns pesquisadores, como Leite (2001: 16), ao exercício de ler fotografias “acrescente-se que precisam ser traduzidas por palavras, tanto para a sua análise como para sua comunicação, o que acrescenta à polissemia da imagem as ambiguidades provocadas pela alteração do código”. Independente disso, conetar-se ao mundo de duas

dimensões é correlacionar o que se está a ver com o que já se viu, com a pose que já se fez, com aquele instante comum a sua e a família do outro.

Interessante como algumas fotos levam o observador a receber, em mente, outras imagens, daquilo que conserva na memória, “sem chegar a ver realmente o retrato que lhe é apresentado” (Leite, 2001: 75). É comum ouvir, por exemplo, ao exibir uma foto sua, de um filho em traje de marinheiro, na escola, de um casamento; do reflexo de uma irmã no espelho da penteadeira, a resposta que, se não dita, pelo menos chega a nos acompanhar, mesmo que apenas em mente: “Eu tenho uma foto bem parecida” ou “já me deparei com uma igual”. Para Barthes, frases como essas suscitam reflexão acerca da invisibilidade do retrato, “pois, ao vê-lo, o percebedor recebe sugestões de outras imagens, que já viu” (*apud* Leite, 2001: 74).

### **A memória social em imagens**

Riedl (2002: 15) lembra que a fotografia ganhou, no último século, “o papel de uma das principais fontes para a construção da identidade e da cidadania”. A afirmação não deixa de ressoar com significação considerável quando se percebe que são poucas as pessoas que hoje registram suas atividades, lembranças e momentos tidos como importantes em documentos escritos, como diários e cartas.

Neste contexto, as mídias visuais e, sobretudo, a fotografia preenchem uma função que ultrapassa o simples papel de registro; dependendo da projeção do espectador ou proprietário, as imagens ganham, muitas vezes, a função de documentos preciosos, com valores afetivos e, em alguns casos até de fetiches particulares. (Riedl, 2002: 15)

Kossoy (2001: 99) reforça o discurso de Riedl, ao propor o estudo da fotografia com base em análises iconológicas (de sentido, de interpretação): “Existe melhor exercício para reviver o passado que a apreciação solitária de nossas próprias fotografias?”. E é por aí, exatamente pela pergunta com resposta quase imediata (um “sim” pronunciado ou um simples movimento afirmativo com a cabeça), que se mede a importância que a fotografia está a ganhar em nossa “sociedade de imagens”. Sobre essa afirmativa, observou Benjamin (1969: 220):

No culto da lembrança dos seres queridos, afastados ou desaparecidos, o valor de culto das imagens encontra seu último refúgio. Na expressão fugidia de um rosto humano, nas fotos antigas, pela última vez emana a aura. É isto que lhes empresta aquela melancólica beleza, que não pode ser comparada a nada.

No culto às imagens, Leite (2001) se reporta a situações curiosas da relação que as pessoas estabelecem com suas fotos. Ela lembra, por exemplo, do hábito que muitos conservam de recortar dos retratos de família os desafetos ou “ovelhas negras”, como dizem os brasileiros, assim como aquele de se desfazer desses retratos, como mostra a canção abaixo, em mais uma referência poética, desta vez a uma produção de Tom Jobim em parceria com outro compositor da chamada Música Popular Brasileira, Chico Buarque:

*Retrato em Branco e Preto*

Com seus mesmos tristes, velhos fatos  
Que num álbum de retratos  
Eu teimo em colecionar

(...)

Pra lhe dizer que isso é pecado  
Eu trago o peito tão marcado  
De lembranças do passado e você  
Sabe a razão

Vou colecionar mais um soneto  
Outro retrato em branco e preto  
A maltratar meu coração

(Antônio Carlos Jobim/Chico Buarque)

Já Riedl (2002: 16) lembra que o gesto de rasgar fotografias “corresponde a um ato simbólico de destruir laços emocionais e apagar memórias”. Constatação que espanta o próprio historiador, pelo curioso que é observar como tais comportamentos são comuns, sendo amplamente difundidos e compartilhados, mesmo em sociedades em que o conceito de individualidade acaba por se impor de forma tão incisiva.

Riedl dá sequência à reflexão ao também citar exemplos curiosos, tendo em vista a já referida relação que se estabelece entre fotografia e fotografado: “Namorados ou pais, por exemplo, que não costumam guardar recordações de seus amantes ou filhos, ou pessoas que rasgam e destroem álbuns fotográficos da sua própria família são vistos como pessoas insensíveis ou rudes” (Riedl, 2002: 16).

## **Conclusão**

A sociedade de hoje permite a utilização de termos que antes não seriam apropriados para determinadas situações, como a relação entre o verbo “ler” e o hábito de “ver fotografias”. Sejam impressas, partilhadas pelo computador ou via celular, as fotos de hoje ajudam as pessoas a guardarem seus próprios momentos e a torná-los públicos, na construção de uma memória social coletiva, possibilitada, entre outros fatores, pelas novas tecnologias de informação e comunicação e suas inúmeras facilidades de aquisição e manuseio.

A produção, a absorção e a troca de imagens no dia-a-dia das pessoas é tão grande que interferem, inclusive, na formatação das lembranças, em uma memória mental que, quando acionada pela referência em discurso a alguns desses registros, chega a ser projetada em formato *screen*, modo em que muitas foram guardadas nos suportes tecnológicos já referenciados, como o computador e o celular.

A veracidade do que foi vivido relativizada pelos ruídos comuns, históricos até, ao hábito de tirar fotos, ficam em segundo plano, pois o que importa é guardar, em âmbito pessoal, momentos felizes. Neles, o posar para a objetiva é, em muitos casos, acompanhado por um ato teatralizado, em que se ri e se busca o ângulo em que a pessoa parece mais bonita, pelo menos aos próprios olhos. Vistas depois, as imagens se projetam na memória e o que se conta sobre elas, no quadro bidimensional revivido, está carregado desta pose teatralizada, em que as lembranças referenciadas podem ser mais felizes do que de fato foram ou terem se modificado de acordo com as mudanças vividas na realidade palpável, como um amor que passou a ser desafeto.

Apesar disso, é notória a importância das imagens na sociedade da informação, também compreendida como a sociedade da imagem, pelas inúmeras conexões que permitem fazer com experiências já vividas, sejam elas familiares ou na relação que mantemos com outras pessoas em outros contextos, obrigando-nos, é bem verdade, a um ritmo de absorção que só perde para a velocidade de compartilhamento.

### Referências bibliográficas

- Barthes, R. (1984) *A Câmara Clara*, Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Benjamin, W. (1969) “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade”, in Lima, L. C. (1969). *Teoria da Cultura de Massa*, Rio de Janeiro: Saga, 221-254.
- Calvino, I. (1992) *Os Amores Díficeis*, São Paulo: Companhia das Letras.
- Guimarães, C. (1997) *Imagens da Memória: Entre o Legível e o Visível*, Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Kossoy, B. (2001) *Fotografia & História*, São Paulo: Ateliê Editorial.
- Leite, M. M. (2001) *Retratos de Família*, São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- Martins, M. H. (1992) *O que é Leitura*. Série Primeiros Passos, São Paulo: Editora Brasiliense.
- Peixoto, C. E. (1998) “Memória em imagens: uma evocação do passado”, in Koury, M. G. P. (org.) (1998) *Imagens & Ciências Sociais*. João Pessoa: Editora Universitária/ UFPb, 173-187.
- Riedl, T. (2002) *Últimas Lembranças: Retratos da morte no Cariri, região do Nordeste brasileiro*, Fortaleza: Secult.
- Sontag, S. (1981) *Ensaio sobre a Fotografia*. Lisboa: Publicações Dom Quixote.

## **Os jovens e suas telas pós-modernas: reflexões em torno da cidade, do imaginário e da tecnologia**

Denise da Costa Oliveira Siqueira\*

**Resumo:** Elemento fundamental da cultura contemporânea, a imagem exibida por telas de computadores pessoais, de televisores, telefones celulares e tocadores MP4 veicula informações, promove entretenimento, gera paradoxalmente distanciamento ou aproximação das pessoas e faz parte do cotidiano urbano.

O videoclipe – materialização visual de canções “populares” em uma *ambiance* plena de signos voltados para os “jovens” – é um dos formatos que têm migrado de uma tela a outra e se renovado. Do ponto de vista da recepção, o videoclipe é assistido pela televisão, mas também pelo computador e pelos aparelhos portáteis. Na esfera da produção é feito profissionalmente, mas alternativamente por jovens amadores que partilham versões na Internet.

Partindo dessas observações, o objetivo deste ensaio é refletir sobre o clipe musical, o imaginário sobre os jovens que ele porta e as possibilidades de mobilidade e de socialidade que envolve – especialmente no espaço das cidades.

**Palavras-chave:** cidade, videoclipe, imaginário, juventude, tecnologia.

\* Professora da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, pesquisadora em pós-doutorado no Centre d'études sur l'actuel et le quotidien (Sorbonne/Université Paris-Descartes), denise.siqueira@yahoo.com.br

## Introdução

“Ora, como apreender o estilo de uma época, se não for através do que se deixa ver?” (Maffesoli, 1996: 95)

“On ne peut pas ne pas communiquer, c’est-à dire produire des signes ayant du sens pour ceux qui les reçoivent.” (Le Breton, 2001: 42)

A imagem em movimento é um elemento representativo da cultura contemporânea. Uma imagem visual tem um impacto cognitivo nas sociedades ocidentais contemporâneas como poucas formas de transmissão de conhecimento o têm. As imagens comunicam. Nos lugares menos centrais, nos espaços distantes dos centros políticos e econômicos, as imagens exibidas em telas de televisão e de computadores em rede se tornaram formato significativo para veiculação de todo tipo de informação, de representações, de imaginários. Nos grandes centros urbanos, em que as relações de comunidade se esgarçam, as imagens de *outdoors* publicitários, das inúmeras telas de cinema e dos múltiplos tipos de aparelhos portáteis informam, consolam, acompanham a velocidade dos mercados e dos trajetos cotidianos.

No contexto do público jovem, especialmente aquele das camadas médias da população, já nascido na era do computador, da Internet, da televisão por assinatura de dezenas, centenas de canais, portar tocadores MP4, celulares com múltiplas funções e computadores portáteis parece fazer parte dos processos de comunicação e de socialização. A convergência de linguagens imagéticas e musicais faz-se atrativo. Em termos de programação voltada para jovens (e crianças), desenhos animados, séries televisivas, filmes de cinema exploram a fórmula música popular atual e imagens velozes – e sua divulgação é fartamente baseada na produção de videoclipes. Videoclipes de música popular podem se confundir com vinhetas de aberturas de programas de televisão. Os desenhos animados e jogos eletrônicos infantis têm aberturas musicadas tão interessantes e com tal estrutura que assemelham-se a clipes. A série de animação francesa infantil *Les Zinzins de l’espace*, por exemplo, tem a música de abertura na voz do cantor de rock americano Iggy Pop. De um certo ponto de vista, as aberturas com suas danças e canções inéditas são, por vezes, mais atrativas que os próprios programas exibidos. Assiste-se a clipes já na infância.

O formato de canção popular massiva (Janotti Jr, 2006), aliado à dança, à narrativa e a personagens olímpicos (Morin, 1990), faz do videoclipe um produto singular para os aparatos tecnológicos portáteis contemporâneos. É pensado para os jovens e é levado por eles em seus tocadores para os mais diversos lugares e situações. As pequenas telas portáteis possibilitam estar permanentemente conectados e os clipes estão entre os “conteúdos” que geram trocas. Ao mesmo tempo em que são direcionados para os jovens, os clipes exibem representações, imaginários sobre as juventudes e sobre as cidades por onde circulam. São um rico espaço para se observar como os jovens são pensados e mostrados nas diferentes telas pela esfera midiática de suas sociedades: libertários,

conformados, consumidores, hedonistas, sensuais, críticos. Parafraseando Maffesoli (1996: 95), na citação que usamos como epígrafe, deixam apreender o estilo de uma época, pelo que fazem ver.

Partindo dessas observações e de um contexto urbano e contemporâneo, este ensaio tem como objetivo construir uma reflexão acerca do imaginário ou do “museu de imagens” (Durand, 1964) sobre os jovens no universo do videoclipe brasileiro e das múltiplas telas nas quais é veiculado. O olhar estará focado especialmente nas possibilidades de mobilidade e de socialidade que hoje envolvem o clipe musical especialmente quando reflete as questões da juventude no espaço urbano.

O papel significativo da imagem na contemporaneidade talvez se construa desde a invenção da fotografia e depois do cinema, no século XIX, quando a relação do homem com a realidade, o tempo, a memória e os “fatos” se modifica profundamente. O registro mecânico e a posterior produção da imagem móvel e sonora permitiram entender a construção de “mundos” manipuláveis por produtores, diretores, roteiristas e técnicos. Esses “mundos” reprodutíveis reconstróem sentidos. Benjamin escreveu que “A la plus parfaite reproduction il manquera toujours une chose: le hic et nunc de l’oeuvre d’art – l’unicité de son existence au lieu où elle se trouve” (2003: 13). No contexto atual, talvez se possa dizer que o espaço do *hic et nunc* seja ocupado por novos sentidos dados pela esfera da recepção e, provavelmente, distintos dos originalmente pensados pelo campo da produção. No âmbito das mídias não parece coerente pensar em categorias como originalidade, autenticidade. Entretanto, é coerente pensar sobre a reconstrução dos sentidos pelas mediações.

No século XX a arte se apropriou do cinema, depois do vídeo, da informática e da realidade virtual – quatro formatos da indústria cultural – e passou a empregá-los em suas construções estéticas como uma nova escritura. O uso da informática permitiu reintroduzir e sintetizar problemáticas estéticas anteriores – como a da reprodutibilidade técnica (Benjamin, 2003) –, reunir novas questões (como a de autoria) e projetá-las em obras que são atos de comunicação. Através do formato que une imagem em movimento à tecnologia digital, o usuário, o espectador, o público podem usufruir de maior participação em seu contato com as obras, consolidando a idéia de “obra aberta” ou participativa dos anos 60, amplamente discutida por Eco (1969).

Nesse universo cognitivo e imagético, em que tecnologias se sobrepõem aceleradamente, em que se consolida a expansão das redes de computadores e sua conexão com aparelhos celulares, nas Américas como nos países europeus, os veículos de comunicação impressos, especialmente os jornais diários pagos, sofrem expressivo encolhimento. Consome-se menos informação? Provavelmente não. Transformam-se os formatos. Ganham espaço os pequenos jornais gratuitos como os distribuídos nos metrô de Paris, versões *online* de publicações impressas, além de *blogs* e espaços em *sites* como o do Twitter. As telas com imagens em movimento tornam-se cada vez mais velozes fontes de informação e de entretenimento. O espaço *online* dos grandes jornais parece aumentar, oferecendo novos serviços e possibilidades para o leitor. Se o jornal sempre teve uma portabilidade que o computador de mesa não tem, hoje o celular, os tocadores MP4, os minicomputadores portáteis e os *écrans tactiles* podem ser facilmente carregados e

guardados. A informação para ser lida, ouvida, vista, encaminhada para outro leitor e ainda respondida pode se concentrar nesses pequenos aparelhos e em suas telas.

As zonas livres para acesso *wi-fi* à Internet facilitam as conexões. Em Paris, hotéis, prédios públicos, como as *mairies* dos *arrondissements* e a da *ville*, praças e parques como o Parque Georges Brassens, galerias comerciais ou *shopping centers* oferecem *wi-fi* gratuito. Cidadãos e turistas podem se conectar. No plano privado e comercial, parece aumentar a quantidade de empresas que oferecem pacotes integrados de acesso à Internet de banda larga, a canais de TV por assinatura e a telefone fixo. No plano social, no outro hemisfério, no Rio de Janeiro, o acesso gratuito em locais de exclusão social começa a se concretizar. Um programa (Rio Estado Digital), coordenado pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro, com financiamento da agência de pesquisa do estado, Faperj, inaugurou em 2009, em parte da Avenida Brasil, uma rede sem fio, gerando acesso de uma região de favelas, de população pobre, de violência e tráfico de drogas à rede de computadores. Uma estratégia que visa a ser inclusiva.

Celulares e computadores portáteis conectados em rede têm estado presentes mesmo em momentos de guerra, catástrofe e comoção, como nos dias seguintes ao do terremoto que atingiu o Haiti, em janeiro de 2010 – grande parte das informações e imagens chegava pelos telefones celulares, pelos computadores portáteis em rede.

A reflexão proposta neste ensaio se constrói no contexto desse imaginário tecnológico (digital e relacionado a redes), urbano (tomando a cidade como campo de pesquisa – embora se considere que também no espaço rural cada vez mais a tecnologia ocupe espaço nos modos de produção e no cotidiano, mas com outras especificidades), social (ocupado com as relações de socialidade efêmeras, transitórias), pós-moderno (porque refere-se a fronteiras esmaecidas entre papéis sociais, a múltiplas identidades, à efervescência).

## Telas, imagens, mediações

O trabalho de pesquisa sobre o jovem na mídia<sup>1</sup> tem permitido observar em cliques de bandas jovens brasileiras de sucesso características de metalinguagem associada a recursos tecnológicos. Nos videoclipes das canções *Daqui pra frente*, do grupo NXZero, *O retorno de Saturno*, do Detonautas Roque Clube, e *O jogo virou*, de Strike, em certos momentos são os próprios personagens ou membros das bandas que usam pequenas câmeras ou celulares para gravar as imagens que editadas constituirão o videoclipe. Mostram a tela dentro da tela de quem verá posteriormente o clipe pronto. Apresentam também uma parte do processo, ou dão a entender que há um processo ali presente – e não só uma música para ser ouvida e estimular a compra da canção *online*, do CD ou DVD. Deixam subentendido ainda que os jovens que aparecem em cena estão “anteados”<sup>2</sup> com as tecnologias – que hoje permitem que caseiramente se filme e edite

<sup>1</sup> Tema da pesquisa de pós-doutoramento desenvolvida na Université Paris-Descartes/Sorbonne, no Centre d'étude sur l'actuel et le quotidien, dirigido pelo professor Michel Maffesoli, tendo como campo comparativo as cidades do Rio de Janeiro e de Paris, suas representações midiáticas e as de suas juventudes.

<sup>2</sup> Na gíria brasileira significa “ter antenas” capazes de captar o que há de mais atual. “Estar anteadado” é estar atento. É interessante pensá-la como uma “gíria tecnológica” – para estar atualizado é preciso um aparato tecnológico, as antenas.

um clipe e que ele seja colocado disponível para outros internautas em *sites* de redes sociais ou em endereços específicos para guardar imagens em movimento.

A possibilidade de compartilhamento de vídeos através de plataformas digitais é de tal modo interessante, que as próprias gravadoras se apropriam dela. Dessa forma, como em um círculo, o público se apropria do modo de produção da indústria cultural e passa a produzir seus próprios vídeos e a partilhá-los. Em uma estratégia de aproximação, os produtores de conteúdos da cultura de massa adotam os modos alternativos com os quais a audiência lida com as músicas e grupos dos quais gosta e também lançam suas versões nas plataformas digitais frequentadas pelos fãs e curiosos. Assim, em 2007, ocasião do lançamento do novo disco do grupo Charlie Brown Jr, a festa aconteceu no ambiente virtual do *Second Life*. No *site* do *Youtube* pode-se assistir ao videoclipe de *Não viva em vão* e também à versão da festa, com os avatares e a projeção do clipe “real” em uma tela ao fundo. São, desse modo, duas versões: um videoclipe, que pode ser veiculado pela televisão ou postado em *site*, e um filme da festa no ambiente virtual do *Second Life*, com personagens dançando ao som do videoclipe original que é projetado em uma grande tela. Os dois formatos, aqui, estão apropriados pela cultura de massa, pelo olhar da gravadora.

Esses cliques de sucesso – representantes de outros similares de sua geração, os anos 2000 – apontam empiricamente para o que a reflexão teórica em pontos de vista distintos detetou no século anterior: que a tela e suas imagens são um rico artefato cultural para se pensar a contemporaneidade. Espelho da sociedade, a tela, em todos os seus formatos, veicula, reforça tanto quanto constrói imaginários, signos, símbolos, imagens de culturas, de sociedades, de grupos sociais, de neotribos urbanas e de suas diversidades. A diferença é que hoje, mais do que espaço de exposição de imagens em movimento, as telas veiculam também imagens criadas por anônimos, por grupos que se formam na Internet e que nem sempre se encontram em espaços da cidade. Em um tempo de vida mental acelerada, como o pensado por Simmel (2007) e posteriormente estudado por Virilio (1993), é pertinente que as telas ocupem cada vez mais novos espaços no horizonte da informação, do entretenimento, da criação. Por intermédio desses aparatos gigantescos ou portáteis, grupos sociais, especialmente jovens, se comunicam, estabelecem relações sociais, criam aquilo que Maffesoli (2000) chamou de laços de socialidade, pertinentes a uma *ambiance* pós-moderna.

Em múltiplos ambientes e situações, as telas de televisão de grande porte, os projetores do tipo *home theater* e as televisões de tela plana e de grande proporção se tornam “populares”. No Brasil, na esfera do privado, ocupam as salas dos apartamentos de classe média – mesmo que sejam desproporcionais ao tamanho do cômodo e dos demais móveis, tornam-se símbolo de *status* social. Na esfera pública, ocupam salões de academias de ginástica – os praticantes de musculação e de esteira de corrida se exercitam assistindo à televisão; estão presentes em salas de espera de clínicas médicas, em saguões de aeroportos, próximas às filas de bancos, em restaurantes, salões de beleza e em *boîtes* ou casas noturnas. Repartições públicas conhecidas por sua morosidade e dificuldade de atendimento – como os salões da previdência social – recorrem à televisão para distrair o público que aguarda solução para seus problemas. As grandes telas, sem o tubo

catódico que aumentava seu volume, e com programação em formato HD, podem receber centenas de canais de variados países, línguas e culturas, em uma profusão contínua de informação. Podem também transmitir as imagens capturadas em “tempo real” dos próprios salões que as guardam – como nas casas noturnas, em que reproduzem o que acontece nas pistas de dança ou nos *shoppings centers*, onde enfeitam vitrines com as imagens dos consumidores que passeiam pelos corredores.

Paralelamente, as pequenas telas portáteis de aparelhos de TV, telefones celulares e tocadores do formato MP4 também se tornam objeto de desejo e consumo. Ter uma tela portátil, com conteúdo Internet, acesso a mensagens eletrônicas, a *sites* de relacionamento, como Orkut e FaceBook, e a *download* de filmes, programas e vídeos garante entretenimento em qualquer situação ociosa ou de encontro próximo com “outros” desconhecidos. Nas grandes cidades esses encontros são obrigatórios e nem sempre desejados: no transporte coletivo, em filas de atendimento – quando se quer sair da constrangedora situação de ter que estar próximo de pessoas desconhecidas, diferentes, talvez desagradáveis ou mesmo perigosas. É como a questão apontada por Simmel em seu texto clássico sobre as metrópoles: “Les problèmes les plus graves de la vie moderne viennent de ce que l’individu désire se préserver une existence autonome et personnelle contre l’emprise de la société, de l’héritage historique, de la culture et de la technique extérieures” (2007: 7). Em um contexto pós-moderno, de dúvidas identitárias, de esmaecimento de fronteiras, os aparatos tecnológicos servem para manter a ilusão da autonomia frente à proximidade com o outro tão diferente.

Assim, a tela tanto pode ser instrumento para aproximar, quanto para afastar. Tem capacidade para promover a sensação gregária do estar-junto (Maffesoli, 2000), partilhando relações sociais, emoções, afetos, especialmente via redes sociais da Internet. Porém, pode distanciar, na medida em que isola e protege o usuário com fones de ouvido do que se passa a seu redor. Dessa forma, faz sentido pensar em uma analogia entre os equipamentos portáteis formados por telas e fones e o espaço que algum tempo atrás o cigarro ocupava. Em que sentido? O cigarro podia ser um paliativo para ocupar um tempo ocioso, de solidão em meio a uma multidão urbana. A tela, o fone e seu conteúdo podem ser “fumados” enquanto se espera, quando se está só, desocupado. Assim como o cigarro, hoje proibido em espaços fechados públicos e privados de vários países, a pequena tela também gera ao seu redor uma socialidade específica. Os conetados se reúnem para troca de conteúdos, para contatos efêmeros. Da mesma forma que o cigarro, os pequenos aparelhos tocadores de música e mostradores de imagens também são permitidos em alguns espaços e proibidos em outros – como salas de espetáculos, salas de aula, consultórios médicos. Cria-se uma *etiquette* em torno deles e de seu uso.

Nos metrô de Paris, famosos por seus muitos leitores viajantes, hoje se vêem concentrados leitores de livros e de jornais gratuitos, mas também leitores/ouvintes/espectadores de aparelhos portáteis de informação. Fenômeno idêntico, no que tange os aparelhos tocadores de música, se observa no transporte público no Rio de Janeiro: trabalhadores, estudantes que enfrentam longos deslocamentos diariamente se conetam a seus *players*, como antes outros fizeram com o radinho de pilha, com o *walkman* e o *discman* – hoje tecnologicamente ultrapassados, pesados, grandes para carregar.

Elemento significativo e fundamental das sociedades ocidentais contemporâneas, a tela gera iconoclastos, mas seduz e faz aparecer discursos como “eu sou da era da imagem, você é da era de Gutenberg, está ultrapassado”. O clipe citado do grupo NXZero aponta para isso: mostra uma jovem que em sua revolta foge de casa e usa a câmera numérica portátil como diário de voz e imagens das aventuras e perigos que corre. Seu diário não é mais o caderno das heroínas românticas da literatura do século XIX – como as jovens de sua geração, pode manter um *weblog* ou *blog* ou usar a câmera para gravar seus momentos intensos.

## A tela na cidade

A cidade, suas praças, seus monumentos e suas imagens são espaços que expressam e confrontam a cultura contemporânea. As metrópoles são reflexo de um tempo, comportam construções pós-modernas, prédios “inteligentes” e “ecológicos”, ao lado de remanescentes coloniais e habitações insalubres; são habitadas por corpos conetados às mais recentes tecnologias e gente excluída de benefícios sociais. A metrópole contemporânea é *carrefour* de idéias, de corpos, de jovens e adultos, de vanguardas e retaguardas políticas, econômicas, artísticas. É onde o mundo acontece: mesmo com as possibilidades das redes de computadores e seus ideais descentralizadores, a cidade ainda concentra fatos e acontecimentos que pautam a mídia, que constroem imaginários e estimulam consumos. A cidade é o “centro do mundo” e mostra isso em todas as suas telas e imagens: de publicidade, de arte urbana, de informação jornalística e nos videocliques.

As cidades são lugares da diferença ou como chamou Freitas (2007: 44), “palcos do teatro do espetáculo social. Lugares de máscaras e de papéis sociais que se transformam em papéis de representação teatral”. Nas cidades o sujeito tem que se armar e se proteger de inúmeros diferentes e desconhecidos. Nas maiores metrópoles do mundo, como Paris, muitos idiomas, dialetos, sotaques são falados, muitos estilos de se vestir, comer, se mover e pensar o mundo se encontram. Para conviver com a diferença, assumem-se diferentes papéis em diferentes situações sociais. Georg Simmel (2007) observou, em Berlim, na virada do século XIX para o XX, as características dos habitantes da cidade grande em relação àquelas dos moradores de cidades menores. Em sua perspectiva, as características da cidade colaboram para construir traços particulares em seus habitantes e, naquele momento, a cidade era o *locus* da divisão do trabalho.

A mídia e seus diversos produtos refletem a presença e as rápidas mudanças da cidade. A proliferação de novas linguagens gestuais e corporais sob a forma de danças urbanas executadas por jovens e veiculadas pela TV aberta ou por assinatura e logo postadas em *sites* na Internet e retransmitidas por celulares, é sinal expressivo de como a cidade se constitui campo ou espaço produtor de diferenças. Cidade e comunicação se relacionam dinamicamente transformando-se mutuamente. É nesse sentido que podemos dizer que a cidade reflete a comunicação e vice-versa, paralelamente, reflete seus habitantes e é refletida neles.

O espaço urbano é palco onde os diversos grupos sociais jovens tecem os mais variados sentidos, é espaço de multiplicidade em que proliferam significados. Assim,

“depois da tristeza da uniformidade, que foi a consequência da prevalência da racionalidade mecânica, da primazia do trabalho, em resumo, da ordem do sério, a cidade é certamente o lugar onde deixa ver a expressão imaginal mais desenfreada” (Maffesoli, 1999: 159). Espaço de diferença, conflito, divisão e repressão, a cidade é também local de ricas manifestações de transgressão e extravasamento que aparecem em danças, músicas, “esportes” não-oficiais, não-oficializados. É palco do que pesquisadores canadenses chamaram de experiências identitárias e criativas (Boudreault, Parazzelli *et al.*, 2004).

No universo jovem, em que algumas instituições ocupam espaço fundamental e fundante, Saint-Pierre observa que “l'école intègre et exclut à la fois ; elle rend signifiant pour la première fois dans la vie d'un jeune ce que réussite et échec veulent dire ; si elle rassemble, elle divise aussi” (2004: 46). Enquanto o ambiente familiar nem sempre é favorável a um desenvolvimento criativo e a escola provoca desafios intelectuais, também restringe disciplinarmente e não abarca toda a multiplicidade cultural da sociedade; surge uma “ville imaginée” que “évoque la liberté, la vie rêvée, l'absence de contraintes extérieures” (Saint-Pierre, 2004: 47). Nessa cidade sonhada, *parkour*, *hip hop*, *funk carioca*, basquete de rua, *graffiti* e *faire de la corde* (pular corda) são diferentes e contemporâneas manifestações culturais urbanas jovens. Como escreveu Oliveira (2007: 70), “por meio das intervenções urbanas, esses jovens refazem sua relação com a metrópole”. Tais práticas tanto reúnem quanto excluem: formam neotribos urbanas, criam formas de socialidade juvenis pautadas por afinidades afetivas transitórias (Maffesoli, 2000), reforçam identidades (nós e os outros, os excluídos daquelas relações, daquelas afinidades).

Uma série de videoclipes representa essas manifestações urbanas jovens contemporâneas. São filmes curtos, narrativos ou não, que representam e reforçam imagens sobre jovens e seus grupos vivendo em cidades. São materializações visuais das músicas massivas ou populares que carregam. O clipe de *O jogo virou*, do grupo Strike, mostra imagens de um Rio de Janeiro visto pelo ponto de vista de um grupo de rapazes que pratica skate no mobiliário urbano, que salta escadas, que descansa em rampas ilustradas com *graffiti* e que adota um visual jovem urbano: bermudão até o meio da canela, de cintura baixa, às vezes deixando aparecer a roupa de baixo, camiseta, tênis. O clipe de *Se ela dança, eu danço*, do McLeozinho, também apresenta imagens sobre jovens no espaço da cidade. Sob um outro ponto de vista, mostra moças dançando funk na praia, “só pensando em beijar”. Um ponto de vista restrito sobre o feminino; um olhar dionisíaco, hedonista, como apontado por Maffesoli (1982) ao estudar um dos aspectos da contemporaneidade.

Na comparação entre os dois clipes tem-se um universo masculino de liberdade, de jogo que vira, de grupo que está junto e um universo feminino representado de praia, dança, sensualidade, beijo. É interessante observar que esse feminino é pensado pelo jovem cantor/protagonista do filme curto – então é um feminino construído a partir de um olhar masculino.

## Juventude urbana e suas telas pós-modernas

Espelho da sociedade, produto midiaticizado, mas fruto da criatividade de jovens artistas, o videoclipe tem hoje uma característica do campo das tecnologias digitais: pode ser amplamente reproduzido. Estando ligado a uma canção ou a uma banda a quem divulga, é de sua natureza ser copiado. Faz lembrar Benjamin, quando em outro contexto, escrevendo sobre o trabalho de arte, reflete: “Il est du principe de l’oeuvre d’art d’avoir toujours été reproductible. Ce que des hommes avaient fait, d’autres pouvaient toujours le refaire” (Benjamin, 2003: 9). O clipe é copiado por quem quer assisti-lo – cópia no sentido do campo da recepção. É interessante observar que no modelo de indústria cultural criticado por Horkheimer e Adorno (1982), os produtores adotaram o modo de reprodução exaustiva de um modelo ou produto que teve boa aceitação pelo público. Aqui, a cópia pode ser feita pela própria esfera da recepção. O público, a audiência, pode fazer a cópia, mas também sua mediação, introduzindo elementos particulares no modelo estandardizado, fordista. A cópia do formato, do conceito, contudo, não deixa de existir. A indústria fonográfica está presente por trás de grande parte dos clipes veiculados pelos canais de TV e, de certa forma, impõe seus filmes. A cópia, no sentido do campo da produção, continua presente.

Outra característica relacionada ao clipe contemporâneo não está nele próprio, mas nos aparelhos que o veiculam: a mobilidade. Os recursos tecnológicos possibilitam que seja copiado da televisão, formatado em MP4 ou em outros modos, compartilhado em plataformas digitais *online*, copiado para o tocador individual e levado com o usuário facilmente dentro de um bolso da roupa. Música com imagem portátil até a bateria descarregar – o que é cada vez menos uma dificuldade, uma vez que as baterias mantêm suas cargas por um tempo cada vez maior. A mobilidade dessa tecnologia trabalha em prol de socialidades, de grupos que se encontram em torno também – mas não apenas – para troca de informações, músicas, exibição de aparelhos novos.

Possibilidade de criação, de cópia, de partilha, mobilidade, atualidade, redes de socialidade são aspectos relacionados com o ato de ouvir/ver vídeos. Tais aspectos são coerentes com a vida jovem no espaço urbano. E esses aspectos aparecem nos clipes, como já exemplificamos: *Daqui pra frente*, *O retorno de Saturno*, *O jogo virou* mostram os aparatos tecnológicos no cotidiano urbano jovem. Não como temática principal, mas como elemento da cena. Assim, o primeiro desses exemplos mostra revolta depois de uma desilusão amorosa, o que gera uma busca de liberdade e fuga. Uma jovem foge de sua vida em camada média da sociedade, viaja de *skate* e acaba em uma praia, deslumbrada – antes de um final trágico. Sua companheira de aventura é uma câmera digital portátil ou um celular do qual só é utilizada a função de registro de imagens.

*O retorno de Saturno* mostra um “diário” dos Detonautas Roque Clube. O clipe começa com os músicos dentro de um carro indo para a Quinta da Boa Vista – parque público popular na Zona Norte do Rio de Janeiro, antiga residência da família real luso-brasileira. Os músicos gravam depoimentos em aparelho celular, mostram seu trajeto, os bastidores de uma apresentação. Depois seguem-se imagens da banda em locais do Rio ou de Niterói: rodeados por fãs, em atitude descontraída. Os músicos usam o

celular para filmar o público, enquanto são filmados pelo público e pela equipe que produz o clipe. Tela dentro da tela, gravação dentro da gravação.

*O jogo virou* é jogo de juventude reunida, andando de *skate* em lugares bonitos do Rio de Janeiro, em pistas graffitadas, celebrando o estar-junto, o ser jovem e capaz de virar um jogo, ou mudar as coisas. É um clipe sobre socialidade masculina jovem urbana. Dessa forma, relações amorosas, busca de liberdade, aspectos sociais, crítica, festa, violência parecem ser temas recorrentes das narrativas a partir das quais se constroem as imagens dos videoclipes brasileiros comerciais contemporâneos.

### Considerações finais

A juventude gera um fascínio mitológico nas sociedades ocidentais contemporâneas. A publicidade, o cuidado de si, os exercícios e dietas mostram uma busca de juventude, de um corpo jovem – e a consequente desvalorização do “velho”, do idoso, relacionado à degradação, à decadência, ao fim. A juventude está relacionada nas representações midiáticas à mudança, força, energia, beleza, aventura.

No contexto dos videoclipes estudados, a juventude aparece na maior parte do tempo em uma *ambiance* de energia, beleza, aventura, mas também de incerteza, sensualidade, busca de liberdade, diferença social e de gênero, festa inconsequente, hedonista. Nos interstícios dessas imagens surge a tecnologia, poucas vezes como aspecto principal – como na crítica feita no clipe *Admirável chip novo*, inspirado no livro de Aldous Huxley – mas principalmente como um elemento da cena, quase “natural”; na realidade, naturalizado justamente para representar o novo e por representar o novo. Em termos de imaginário contemporâneo, juventude com tecnologia, com telas, com imagens é a máxima do novo: novo com novidade, uma multiplicação, operação de potenciação.

Tal representação do jovem e da tecnologia é signo, aponta para grupos que partilham práticas tecnologizadas mas que na realidade reconstróem práticas antigas: partilhar músicas, canções é ação arcaica, primeva nas diversas civilizações ao longo da história e nos diversos momentos das civilizações ocidentais.

As telas digitais, então, ajudam a reconstruir aquilo que Maffesoli chamou de “arcaísmos”: busca do encontro, de partilhar, de criar socialidades. São sempre as mais novas tecnologias que sirvam de instrumento em busca, talvez, de coisas ancestrais que a vida na metrópole urbanizada, gigantesca, desconhecida torna distantes.

As múltiplas telas que agora acompanham especialmente quem vive nas grandes cidades prestam serviços, veiculam informações, mas também reforçam representações, construções, imaginários. E é justamente nesse sentido que possibilitam uma reflexão sobre o lugar que os jovens ocupam na sociedade. Reforçam aspectos de uma sociedade urbana, diversificada, fragmentada, de muitas relações efêmeras e poucas relações duradouras e mostram os jovens nesse meio. Assim, a tela se parece muito com espelho – não está fora da cultura e nem surge ao acaso. Mostra jovens em videoclipes que são o espelho dos próprios consumidores de clipes. Reforço e reflexo.

Em outra perspectiva, a tela pode ser uma boa metáfora para a cidade imaginada, sonhada, na medida em que permite “fugir” da cidade “real”. Entretanto, essa “fuga” é ambígua, porque reforça laços com a cidade dura, real, pois é dela que talvez se “fuja”.

Enfim, as telas são ambíguas. Tanto promovem entretenimento quanto geram vigilância. Dão conteúdo, mas possibilitam veiculação de conteúdos criados por seus usuários. São ambíguas também porque aproximam e afastam. Assim, de modo paradoxal, a tela se torna instrumento ou ferramenta que afasta pessoas, contudo, gera redes em torno de socialidades específicas. Afasta porque pode gerar sensação de independência ou porque explícita que não se quer contato. Em outra via, aproxima porque gera grupos ou redes sociais que se encontram – física ou virtualmente – para troca de conteúdos, mensagens, músicas ou contatos em torno de interesses comuns.

Os videocliques mostram, em grande parte, cenários urbanos ou tratam de temas ligados a ele e aos dramas vivenciados na cidade. Os jovens aparecem nessa *ambiance* urbana acelerada, competitiva, agressiva, sensual, desapegada, de afetos efêmeros. A socialidade apresentada é assim também: a da velocidade, da tecnologia, da competição, da sensualidade desapegada, da mobilidade.

A representação dos jovens por parte da mídia, contudo, não esgota nem resume a variedade dos sentidos dos quais a cidade é produtora. A mídia ordena e oferece de forma resumida um ponto de vista, uma leitura da cidade, de seus atores, valores e referências. Dessa forma, os meios de comunicação de massa, através de sua produção simbólica, tornam-se uma das esferas em que se dá o reconhecimento das representações sobre os jovens. Diversos veículos e formatos midiáticos se apropriam de manifestações culturais juvenis, as transformam em “novidade” editando-as e reconstruindo-as fora de seu contexto transgressor. Assim se dá com os cliques que representam jovens usando aparatos tecnológicos, naturalizando os culturais (e comerciais) modos de se lidar com as telas pós-modernas, mecanismos de criação tanto quanto de reprodução e de vigilância.

### Referências bibliográficas

- Barbero, J. M. (1997), *Dos Meios às Mediações: Comunicação, cultura e hegemonia*, Rio de Janeiro: EdUERJ.
- Benjamin, W. (2003) *L'Oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris: Allia.
- Borelli, S. H. e Rocha, R. M. (2008) 'Juventudes, midiatisações e nomadismos: a cidade como arena', *Comunicação, mídia e consumo*, São Paulo, v. 5, n. 13: 27-40.
- Boudreault, P. W. e Parazelli, M. (eds.) (2004) *L'Imaginaire urbain et les jeunes: la ville comme espace d'expériences identitaires et créatrices*, Presses de l'Université du Québec: Saint-Foy.
- Durand, G. (1964) *L'Imagination symbolique*, Paris: PUF.
- Eco, U. (1969) *Obra Aberta*, São Paulo: Perspectiva.
- Freire Filho, J. (2005) 'Seja diferente. Seja você: romantismo, pós-feminismo e consumismo nas páginas da revista Capricho', *Logos*, n. 22, Rio de Janeiro: UERJ, jan./jun.:166-185. Disponível em [www.logos.uerj.br](http://www.logos.uerj.br). Consulta em 02/09/2008.
- Freire Filho, J. e Lemos, J. F. (2008) 'Imperativos de conduta juvenil no século XXI: a "Geração Digital" na mídia impressa brasileira', *Comunicação, mídia e consumo*, São Paulo, v. 5, n. 13: 11-25.
- Freitas, R. F. (2007) 'Simmel e a cidade moderna: uma contribuição aos estudos da comunicação e do consumo', *Comunicação, mídia e consumo*, v. 4, n. 10, São Paulo: ESPM, jul.: 41-53.
- Horkheimer, M. e Adorno, T. (1982) 'A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas' in Lima, L. C. (org.) (1982) *Teoria da cultura de massa*, 3.<sup>a</sup> ed., Rio de Janeiro: Paz e Terra, 159-204.

- Janotti Jr., J. (2006) 'Música popular massiva e gêneros musicais', *Comunicação, mídia e consumo*, ano 3, v. 3, n. 7, São Paulo: ESPM, 31-47.
- Le Breton, D. (2001) *Les Passions ordinaires: anthropologie des émotions*, Paris: Armand Colier.
- Maffesoli, M. (1982) *L'Ombre de Dionysos: contribution à une sociologie de l'orgie*, Paris: Méridiens.
- Maffesoli, M. (1996) *No fundo das aparências*, 2.ª ed. Petrópolis: Vozes.
- Maffesoli, M. (1998) *La Conquête du présent: pour une sociologie de la vie quotidienne*, Paris: Desclée de Brouwer.
- Maffesoli, M. (2000) *Le Temps des tribus: le déclin de l'individualisme dans les sociétés postmodernes*, 2.ª ed. Paris: La Table Ronde.
- Maffesoli, M. (2007) *O conhecimento comum: introdução à sociologia compreensiva*, Porto Alegre: Sulina.
- Mauss, M. (1974a) 'As técnicas corporais' in Mauss, M. (1974a) *Sociologia e antropologia*, São Paulo: Edusp, v. II, 209-234.
- Mauss, M. (1974b) 'Ensaio sobre a dádiva: forma e razão da troca nas sociedades arcaicas' in Mauss, M. (1974b) *Sociologia e antropologia*, São Paulo: Edusp, v. II, 37-184.
- Morin, E. (1990) *Cultura de massa no século XX*, 8.ª ed., Rio de Janeiro: Forense Universitária. v. 1: Neurose.
- Oliveira, R. C. A. (2007) 'Estéticas juvenis: intervenções nos corpos e na metrópole', *Comunicação, mídia e consumo*, v. 4, n. 9, São Paulo: ESPM, 63-86.
- Saint-Pierre, C. (2004) 'L'école dans ou hors la cité?' in Boudreault, P. W. e Parazelli, M. (eds.) (2004) *L'Imaginaire urbain et les jeunes: la ville comme espace d'expériences identitaires et créatrices*, Presses de l'Université du Québec: Saint-Foy, 45-63.
- Simmel, G. (2007) *Les Grandes villes et la vie de l'esprit*, Paris: Éditions de l'Herne.
- Siqueira, D. C. O. (2009) 'Dança na rua: arte, representação e comunicação na cidade' in Borelli, S. H. S. e Freitas, R. F. F. (eds.) (2009) *Comunicação, narrativas e culturas urbanas*, São Paulo: EDUC/UERJ, 119-138.
- Virilio, P. (1993) *O espaço crítico*, Rio de Janeiro: 34.

## **Objectos, poder e oculo – Sobre a experiência do ecrã\***

Pedro Filipe Xavier Mendonça\*\*

**Resumo:** Com este artigo procura-se estabelecer uma relação entre os conceitos de “poder” e “oculto” e alguns aspectos dos objectos artísticos e funcionais, tendencialmente contemporâneos e sujeitos à incorporação da imagem técnica. Para tal, recorre-se ao pensamento de autores da antropologia (Alfred Gell, 1999), filosofia (Walter Benjamin, 1992; Vilém Flusser, 1985; e Albert Borgmann, 1984, 1999) e estudos dos novos *media* (Lev Manovich, 2001), seguindo a interdisciplinaridade das temáticas da tecnologia e da comunicação, entendendo que são os domínios que mais se manifestam nos artefactos de hoje.

Sendo a arte tecnológica, não só por incluir processos tecnológicos como por resultar dos mesmos, optamos por associá-la à análise dos objectos funcionais, o que nos faz descobrir transversalidades entre os dois universos quase sempre devido a elementos técnicos. O ecrã emerge desta abrangência como especial constituinte – entre outros, do cinema –, crescendo no domínio artístico e integrando-se plenamente no funcional, nomeadamente em objectos que o reproduzem sob variadas nuances, como a televisão e o computador. Reconhecendo a hibridizade artística e funcional deste dispositivo, destacamo-lo principalmente como a materialização mais representativa de poder e oculo presente nos artefactos contemporâneos. A cristalização de uma imagem técnica enquadrada notabiliza o poder de presentificação da distância e de instrumentalização da imagem, aspectos que só são possíveis graças a uma maquinaria que se esconde e a uma realidade que se recorta. Neste sentido, o ecrã, apesar de comportar inúmeras possibilidades, é também expressão da crescente complexificação tecnológica que, à custa da criação de poderes, se oculta à nossa vigilância e controlo.

**Palavras-chave:** objecto artístico, objecto funcional, poder, oculo, ecrã.

\* O autor agradece os comentários dos *referees* anónimos da revista *Comunicação e Sociedade*, bem como os de Nélcio Conceição.

\*\* Instituto de Ciências Sociais, Universidade de Lisboa, pedrofxm@gmail.com.

## Introdução

A perspectiva que se pretende desenvolver é a de que certos objectos, na sua relação com os indivíduos receptores, em alguns dos efeitos que potencialmente produzem, fazem-se valer da dupla mutuamente implicada de “poder” e “oculto”. Defende-se que os que integram ecrãs fazem-no de modo especialmente intenso. Nesta conexão, por “poder” entende-se uma possibilidade que o objecto manifesta ou oferece ao fruidor/utilizador, mas que é uma impossibilidade para este; por “oculto”, tudo o que no objecto a um tempo se esconde ao apreciador/manipulador e participa de algum modo nas possibilidades em causa<sup>1</sup>. Estes elementos serão procurados no pensamento de vários autores: Gell (1999) e Benjamin (1992), em relação aos objectos artísticos; Flusser (1985), Borgmann (1984, 1999) e Manovich (2001), no que diz respeito aos funcionais – grande parte das vezes à revelia da conceptualidade explícita dos seus textos.

É comum distinguirem-se objectos artísticos e úteis, existindo, portanto, um senso comum que aponta para realidades diferentes. Pretendemos abordar os dois, partindo dos primeiros para os segundos na detecção dos aspectos compreensivos destacados. Optamos por chamar aos segundos “funcionais”<sup>2</sup> em lugar de “úteis” por a designação de “útil” poder ser confundida com o juízo de valor quanto à sua utilidade em vez de se referir claramente à sua utilização factual. Só esta é uma presença constante no objecto, exibindo-se como plausível para um utilizador (entendedor) médio, independentemente da sua utilidade para este. Ainda que a produção possa pretender desencadear esse mesmo juízo de valor, este nem sempre acontece.

Predominantemente, o funcional aparece, em termos de algo que a produção pretende provocar (sem contar com os aspectos simbólico-comerciais), como um meio dirigido a um fim prático; enquanto o artístico aparece, a partir da mesma perspectiva, como um fim em si mesmo de fruição ou, se quisermos, como um meio para essa fruição não prática e estabilizada<sup>3</sup>. Neste sentido, podemos entender que o objecto funcional é aquele que, com uma certa intencionalidade a montante (umas vezes mais clara; outras, menos), remete para um uso a jusante, mesmo que o utilizador participe no desenvolvimento do produto<sup>4</sup>. O objecto artístico aponta antes para uma apreciação estética. Além disso, apresenta uma maior indeterminação quanto à intencionalidade específica do criador do que em relação aos efeitos plausíveis (por intencionalidade específica entende-se aquela que se refere aos conteúdos particulares de uma obra ou de um utensílio; por

<sup>1</sup> Em termos gerais, não pretendemos confundir estas duas noções co-implicadas (poder e oculto) com o conceito de poder em Michel Foucault (1980). Podemos encontrar semelhanças no que diz respeito ao modo como os artefactos com poder e oculto se mesclam na sociedade e à ideia de que existe uma certa performatividade no poder, isto é, os objectos nem sempre o exercem, este depende das circunstâncias da sua utilização. Diferenciamos-nos por nos concentrarmos em fazer depender explicitamente o poder do oculto, ambos presentes numa materialidade tecnologicamente espoletada; por designarmos, em parte, o efeito da intencionalidade no objecto, principalmente a geral; e por explorarmos um poder mais próximo do domínio da possibilidade.

<sup>2</sup> Por o termo “funcional” se prestar a algumas confusões, esclarecemos que não se deve associá-lo à tradição teórica funcionalista, mas sim à análise concreta do artefacto quando remetido para o seu uso (Moles, 1973).

<sup>3</sup> Um tipo de distinção da qual se pode encontrar uma sistematização em Arent (2001 [1958]: 175-224).

<sup>4</sup> Mesmo com essa participação (von Hippel, 2006), a verdade é que o processo decisivo em relação à raiz dos objectos em análise pende grandemente na produção.

geral, a que pretende criar um objecto artístico, independentemente dos seus conteúdos, ou um funcional, qualquer que seja a sua funcionalidade)<sup>5</sup>. Este, diferentemente do artístico, mantém a intenção específica do inventor, além dos efeitos do objecto, em níveis elevados de identificação. Em todo o caso, devemos destacar que, mais do que uma intenção específica, o que cria os potenciais efeitos em análise e a respectiva experiência são práticas e materialidades inevitáveis quando se produzem os artefactos referidos, naturalmente sujeitos a uma intenção geral.

Podemos entender que a funcionalidade e o artístico construídos ou vividos são como ideais-tipo weberianos aplicáveis à compreensão dos objectos: a sua pureza é meramente ideal, não real, e a sua existência impura, intersectada, acontece com diferentes níveis de preponderância. Por isso, um objecto funcional é, também na sua produção, incorporado de aspectos artísticos, especialmente no design, além de que estes podem estar presentes no olhar dos indivíduos que observam. Por seu turno, também um objecto artístico pode ser funcional, o que dependerá de um uso inculcado por parte do utilizador – usar uma pintura para tapar um buraco numa parede, por exemplo. Não obstante, a ascendência destes elementos existe, distinguindo-se o maioritariamente artístico do funcional. No nosso caso, como expusemos, esta diferenciação é feita considerando a intencionalidade geral (e por vezes a específica) da produção (conceber um objecto artístico ou um funcional) e o modo como a sua concretização é recebida plausivelmente. Este ponto de vista permite fixar características particulares, evitando o enredo nas recepções criativas não previstas e as teses da ambiguidade do artefacto (Latour, 1987; Woolgar & Cooper, 1999) inibidoras da compreensão das suas determinações.

No que se segue, estes domínios serão depreendidos das reflexões dos autores em análise, sustentadas nas suas próprias experiências, tendo em conta o que nelas é compreensível e configurado numa produção, do que resulta a exposição da estética e da funcionalidade estabelecidas. É considerando este “fechamento”<sup>6</sup> dos artefactos que pretendemos partir para a procura do poder e do oculto em alguns dos modos que encontramos de os pensar. Julgamos, portanto, que estes dois caracteres acontecem com um certo grau de permanência e probabilidade.

Perspectivando outras abordagens, é possível ainda notar que os elementos estudados se introduzem no dia-a-dia em estruturas mais alargadas de produção e consumo (articulação que não chegamos a fazer por motivos de espaço), no que se podem colocar questões políticas e sociológicas muito concretas. Por isso, com este trabalho pretendemos também contribuir, ao nível da conceptualização da materialidade tecnológica, para a crítica à tecnologia que Garcia e Martins dizem ainda ser necessária (Garcia, 2002; Martins & Garcia, 2006).

<sup>5</sup> Alfred Gell (1998), além das reflexões sobre arte como tecnologia de encantamento que apresentaremos de seguida, investiga como as intenções de um artista são perceptíveis na obra de arte através de um processo de abdução.

<sup>6</sup> Conceito emprestado dos construtivistas sociais da tecnologia (Pinch & Bijker, 1984) que designa a estabilização do objecto num determinado conjunto de características.

## Gell, o encanto da arte

Começamos pela arte por julgarmos ser neste campo que primeiramente os dois elementos destacados se manifestam em objectos, neste caso de fruição, sendo só nos objectos funcionais mais complexos, principalmente decorrentes da Revolução Industrial, que se tornam intensivos, o que acontece menos nos objectos funcionais tradicionais<sup>7</sup>.

Escolhemos como ponto de partida uma postura que trata a apreciação do artístico de um modo especialmente tecnológico, ainda que respeitando o seu carácter comum, isto é, não o reduzindo ao funcional no sentido exposto. Referimo-nos a Alfred Gell (1999). Este antropólogo começa por tomar uma atitude “metodologicamente filisteia” de forma a criar a distância analítica necessária em relação à arte inibindo-se dos seus valores estéticos, do mesmo modo que um antropólogo da religião parte de um ponto de vista secular para analisar o seu objecto de estudo. Esta perspectiva tem como consequência considerar a arte como uma tecnologia de encantamento, não só por toda a tecnologia encantar como também por a arte intensificar essa potência. Uma atracção que não se refere à estética no sentido comum ou ao objecto isolado do processo que o precede, mas antes ao que de tecnicamente anterior se expressa na obra. Algo que advém em grande parte da consciência que o apreciador adquire da assimetria entre as capacidades técnicas do artista e as suas, o que faz com que o objecto, enquanto resultado acabado de uma técnica complexa e ignorada e de um trabalho que o próprio não teve, apareça como encantador. Este efeito é fonte de um poder mágico que não se reduz a um traço do misterioso, antes surge como uma injunção que se mostra transcendente em relação à “autopossessão” do fruitor. Nesta visão, a fotografia, por exemplo, só começa a adquirir magia quando o procedimento que a antecede se torna difícil de captar. O artista surge então como um técnico oculto e do oculto na medida em que manifesta na obra capacidades que estão além das da comunidade. Um desequilíbrio de poderes que nutre diferenças sociais visto o objecto artístico comportar também uma função mediadora (Gell, 1999: 161-173).

Como é notório, até na terminologia do autor, encontram-se traços das noções de poder e oculto nesta abordagem. O poder está presente naquilo que na obra afirma uma superioridade em relação ao fruitor – tudo o que se mostra são possibilidades estranhas àquele que apenas frui. Perante a obra acabada e o espanto pela sua concretização, o receptor é afectado pela percepção daquilo que está para lá do seu poder. Aquilo que ele recebe é impossível de ser reproduzido ou feito à semelhança pelas suas próprias forças. O oculto acompanha o poder porque é também o desconhecimento relativamente ao processo técnico o que causa encanto no apreciador. Este dá conta daquilo que não sabe, e aquilo que não sabe encontra-se, por assim dizer, ocultado no corpo do artista, mas com um resultado visível na sua obra. A capacidade do outro esconde-se ao mesmo tempo que mostra que existe, o que provoca a consciência do oculto, ou seja, o seu efeito. Este só acontece a partir do objecto, ainda que persista uma ligação a um criador e a uma prática anteriores.

<sup>7</sup> Contudo, alguma maquinaria bélica e de construção existente desde a Antiguidade apresenta níveis de complexidade suficientes (Dolza, 2009) para que alguns dos conceitos desenvolvidos em relação aos objectos funcionais se lhes possa aplicar.

Tal como em todos os casos a apresentar, também neste o poder e o oculto alimentam-se mutuamente, são co-actantes. O oculto produz o poder através do conhecimento técnico desconhecido e o poder mostra como esse conhecimento existe ocultado – elementos que estão no objecto de modo manifestado em lugar de oferecido. Algo que em geral é próprio da arte e que veremos repetir-se na análise seguinte, o que resultará do carácter estabilizador da fruição artística que, não se colocando como meio, mostra-se não se disponibilizando.

A arte é apreciada não só pelas razões maioritariamente técnicas aqui aduzidas. Existem outros modos de a admirar que mostram nela apetências talvez mais temporais e capazes de presentificar uma autenticidade, além de atentas aos valores estéticos. Um dos autores que estuda esta particularidade e, principalmente, as suas transformações por via técnica, é Walter Benjamin (1992).

### **Benjamin, a aura da arte e o seu desaparecimento**

Numa comparação entre a arte tradicional e a decorrente das tecnologias de reprodução que nos permitirá estabelecer uma relação com a imagem técnica, recorremos ao famoso ensaio de Walter Benjamin (1992) *A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica*. Este texto diz-nos que o aparecimento dos meios técnicos de reprodução em grande escala fez o objecto artístico perder aquilo a que o autor chama de “aura”. Os meios a que se refere são a fotografia e o cinema. Consideramos que existe poder e oculto tanto na aura como nestes meios que a diluem, embora com diferentes nuances – uma interpretação nossa, à revelia de Benjamin, mas suportável nas suas palavras, tal como acontecerá em relação aos restantes autores.

A aura diz respeito à autenticidade do objecto artístico, o seu “aqui e agora (...) a sua existência única no lugar em que se encontra” (Benjamin, 1992: 77) e “a manifestação única de uma lonjura” (*ibidem*: 81); ou seja, a subsistência de um original primordial relativamente a qualquer cópia e a sua presença singular como marca de um passado que surge ao presente de forma unidireccional: vinda de um só tempo e de uma só sequência de lugares. Mas também a “soma de tudo o que desde a sua origem (...) é transmissível”, como a “duração material” ou o “testemunho histórico” (*ibidem*: 79), o que designa a persistência e o reflexo narrativo de um começo que não se repete, mas que se expressa como distância. Este regime de singularidade secular vem substituir o ritual presente na arte clássica de pendor religioso, na qual predominava o valor de culto. Nesta forma profana de encarar a arte integram-se a pintura, a escultura ou o teatro. Tipos artísticos que, apesar de vividos secularmente, preservam as suas particularidades numérica e presencial capazes de fomentar uma fruição mais reveladora dos interstícios epocais e das rugosidades das marcas dos homens.

Julgamos ser possível encontrar os dois conceitos em análise na aura de Benjamin (1992), embora de modo menos óbvio do que em Gell (1999). A aura detém poder porque algo se revela de longínquo no objecto (a presença da história e do autor) que, como possibilidade, está fora do alcance do fruidor – só o objecto, como único, acede verdadeiramente a essa distância; possui oculto na medida em que, sendo a lonjura que

emana um dos factores de atracção, o que de longe se transmite cria em seu torno uma sombra enigmática correspondente àquele imenso que ficou por revelar. A aura vive nesta dicotomia: por um lado, desvela aquilo que enuncia; por outro, vela o que ficou por desvelar<sup>8</sup>. É certo que o oculto, enquanto passado que se esconde em torno da revelação, participa como poder da possibilidade, a que se revela como visão no meio do oculto. Assim, oculto e poder aparecem como delimitadores mútuos. Neste caso, temos menos uma fixação das competências do autor na obra do que o rasto de um tempo que se incrusta – transcendência menos anexada a uma intencionalidade específica eventualmente correspondente. Além disso, como no caso anterior, esta é uma possibilidade que se manifesta e não que se oferece como instrumento.

Contudo, para Benjamin (1992), como mencionado, as novas tecnologias, representadas à época pelo cinema e pela fotografia, destituem os objectos artísticos tradicionais da característica específica da aura<sup>9</sup>, quebrando a ligação do objecto a uma tradição, a um só tempo e a uma só sequência de lugares. Ambos não só reproduzem como tornam inexistente o original. A cópia prevalece sobre este e pode colocá-lo em situações fora do seu alcance, multiplicada por vários tempos e espaços. Acontece então, por sua vez, a passagem do valor de autenticidade para o de exposição já existente nas práticas de exibição da arte tradicional em público. A emergência da reprodução fotográfica dilui qualquer culto ainda presente na relação com a obra de arte e impõe plenamente a valorização do aparecer, o que resulta de um esforço de aproximação das coisas que as afasta em termos visuais das suas funções sociais de origem.

Também contribui para a quebra da aura o equipamento que envolve a produção cinematográfica. Ao contrário do teatro, em que o público tem uma relação directa com os actores, no cinema existe um meio que se entrepõe entre ambos. Mas é mais do que isso: ele enforma e condiciona de raiz o trabalho dos actores, que vêem a sua imagem ser *roubada* e montada muito para além da sua presença directa. Adicionalmente, o autor afirma que, ainda em oposição ao teatro, o cinema realiza-se de um modo que possibilita a ocultação dos sinais que denunciam a evidência da ilusão montada. No teatro é patente que tudo constrói uma fantasia, esta é apontada permanentemente. No cinema, não. A aparelhagem, além de produzir a ilusão inerente ao ficcional, ou simplesmente à arte, cria a aparência da sua ausência. A presença inalienável do real esbate-se (Benjamin, 1992: 78-92).

Como indicámos, defende-se que o cinema e a fotografia apresentam igualmente potenciais de poder e oculto, já encontrados na arte tradicional, mas sob novas configurações: a eliminação da singularidade do original detém o poder de aparecer simultaneamente em vários locais – o poder da ubiquidade; a diluição da autenticidade produz a presentificação aparente do referente distante; para o que também contribui a diminuição das evidências simbólicas, criada pela ausência da aparelhagem escondida por trás da imagem, que intensifica os potenciais de simulação. Estes elementos acontecem, nos

<sup>8</sup> Podemos remeter esta questão para o pensamento de Martin Heidegger (1995 [1927]) no que diz respeito ao ser que se desvela e vela.

<sup>9</sup> Nathalie Heinich (1983) defende que a fotografia, pelo contrário, em lugar de ter eliminado a aura, contribuiu para a intensificar em relação a pinturas que eram fotografadas.

três casos, de modo desconhecido para o leigo (cruzamento com Gell, 1999) e sustentados em algo velado pela imagem (oculto específico deste tipo de maquinaria). Também aqui o poder, quando na sua vertente artística, surge como manifestação e não como meio. O ecrã, ainda próximo da sua versão pictórica com a fotografia, e apropriando o movimento no cinema, acentua a sua importância a partir desta emergência, mas abarcando também o funcional.

### **Flusser, a imagem técnica, da arte ao funcional**

Vilém Flusser (1985) é um dos autores que se debruça especialmente sobre estes novos meios, integrando aspectos do pensamento de Benjamin (1992), mas introduzindo outras nuances conceptuais mais articuláveis com o funcional<sup>10</sup>. Neste sentido, aponta a sobrevalorização dos aspectos simbólicos e comunicacionais (imagem técnica<sup>11</sup>) dos objectos tecnológicos contemporâneos (materializações várias da fotografia e do cinema) em detrimento das suas propriedades duras, materiais; portanto, uma sobreposição do representacional tecnológico em relação àquilo que é táctil e, em certa medida, a sobrevalorização da exposição em lugar da singularidade material já antes referida.

Estes objectos dispõem-se como programas sobre os utilizadores sujeitando-os a uma “caixa negra” (a complexidade estrutural do objecto aliada ao manipulador na produção de um efeito) que não permite mais do que um manejo de *inputs* e *outputs* condicionados por um aparato previamente programado – ainda que os esforços do indivíduo sobre o engenho e a imagem mantenham o traço da sua liberdade. Utilizando a máquina fotográfica como exemplo, denuncia a centralidade da imagem técnica produzida por estes aparelhos e afins (em oposição à tradicional) e a consequente idolatria que em seu torno se desenvolve. Sendo a imagem algo que se entrepõe entre o Homem e o mundo e exigindo uma interpretação circular – ao contrário da linearidade da interpretação de um texto –, aparece com efeitos mágicos por via da reversibilidade e da representação que permite (aspectos por vezes contraditórios). A imagem técnica acentua as injunções realistas, com as consequências daí resultantes ao nível da criação de aparência. O desafio político é o de os consumidores programarem os programadores escapando a um certo controlo tecnológico (Flusser, 1985: 7-17).

Articulando com Benjamin (1992) no que se refere à representatividade e ao lugar da maquinaria (caracteres aniquiladores da aura), para Flusser (1985), se a imagem tradicional era uma representação do mundo cujo teor simbólico era patente – à semelhança da evidência da ilusão montada no teatro referida por Benjamin (1992) (embora o teatro não seja imagem tradicional, mas sim presença) –, com a imagem técnica a construção ficcional deixa de ser tão óbvia aparentando estar mais próxima do concreto, algo que também se relaciona com Benjamin (1992) quando menciona a aproximação das coisas

<sup>10</sup> Ainda que Flusser (1985) atribua aos aparelhos contemporâneos um carácter lúdico, reconhece-lhes a instrumentalidade intrínseca.

<sup>11</sup> “Técnica” no sentido de ser produzida por aparelhos tecnologicamente avançados. De certo modo, também a imagem tradicional é técnica.

por via técnica. Podemos encontrar ainda analogias entre a dissimulação que o cinema cria da sua aparelhagem, em Benjamin (1992), e a “caixa negra”, em Flusser (1985).

Combinando estes elementos à luz dos conceitos centrais aqui explorados aplicados à imagem técnica e reforçando-os, identifica-se o poder no modo como a imagem se multiplica (a sua “reprodução” e a sua “entreposição entre o humano e o mundo”) e se faz passar pelo referente (o “trazer as coisas” e a “concretude da imagem técnica”); e percebe-se um oculto específico no modo como a tecnologia desaparece por trás da imagem que produz (a “aparelhagem do cinema” e a “caixa negra da fotografia”) – uma ocultação que participa no poder mediante a intensificação da sugestão da espontaneidade da imagem.

Parece-nos que, neste âmbito, o artístico e o funcional são bastante híbridos na relação entre si. A fotografia e o cinema não são exclusivos de nenhum destes domínios<sup>12</sup>, sobretudo se considerarmos as suas apropriações na imprensa, na TV e na informática, ou até os seus primeiros usos. Por isso, quando aparecem como funcionalidades, a intencionalidade surge ligada aos efeitos de modo mais linear, embora não absoluto.

Na sequência desta extensão do objecto para o imagético alargado (simbólico e comunicacional) e perante esta hibridez, pretende-se deslocar plenamente a análise do campo artístico para o funcional. Este processo icónico, como é notório na articulação efectuada, não acontece unicamente na arte – algo que já Benjamin (1992) integra. Principalmente quando é vivido política e comercialmente ao ponto de originar máximas sobre a sociedade contemporânea como “a sociedade da informação”, num registo pós-industrial (Touraine, 1968; Bell, 1976), “em rede” (Castells, 2002) ou da “utopia da comunicação” (Breton, 1994). Como vector desta projecção, a imagem técnica cristaliza-se em muitos dos locais-globais, ou sectores-globais, da sociedade onde os braços sistémicos se cruzam. Nestes, vemos o poder como instrumento a aparecer aliado à imagem e o ecrã tecnologicamente avançado a proliferar, como se perceberá mais à frente.

Acentuando o funcional – mas, para já, contornando o nível imagético como destaque – procuraremos pensar aspectos específicos desta tipologia que reforçaram os caracteres de poder e oculto na actualidade, relacionando posteriormente com o comunicacional onde a questão da imagem técnica materializada no ecrã emergirá mais claramente.

## **Borgmann, o paradigma do dispositivo**

Um autor que pensa os objectos funcionais nas suas configurações contemporâneas com especial interesse é Albert Borgmann (1984), um filósofo da tecnologia inspirado em Martin Heidegger (1995 [1927]). Neste registo, indica que a sociedade actual vive sob a égide de um modo tecnológico particular: o do paradigma do dispositivo. Este padrão é transversal, mas não é óbvio, manifestando-se na mais banalizada expressão tecnológica: o objecto enquanto dispositivo, principalmente encarado nos termos funcionais atrás descritos, com especificidades do nosso tempo. Estas encontram-se no dispositivo

<sup>12</sup> É bem conhecida a associação da fotografia à ciência na procura de visualizações mais “científicas”. Para um artigo recente sobre este assunto, ver Garlick (2009).

na medida em que este se constitui de uma dupla incidência. Por um lado, encerra em si uma maquinaria que o possibilita; por outro, essa mesma maquinaria serve para dispor uma comodidade<sup>13</sup> exterior, da qual beneficia o utilizador. Tendencialmente, esta comodidade abstrai aquele que usufrui dos processos tecnológicos subjacentes que a possibilitam. Esta característica torna o dispositivo diferente dos objectos ditos tradicionais, a que o autor chama “coisas”, nas quais também podem ser incluídos elementos do mundo não produzido. Enquanto as coisas permitem uma ligação ao contexto e ao mundo, uma focalização local e a mobilização do corpo e das suas competências, o dispositivo afasta o indivíduo de uma relação telúrica, adormece-lhe o corpo e não lhe exige muitas capacidades. Ao contrário da coisa, em que os processos que possibilitam a sua função são participados por performances do utilizador, o dispositivo reduz estas ao mínimo destacando monologicamente a comodidade.

O autor dá-nos o exemplo do aquecimento central em oposição à lareira. O primeiro, como dispositivo, apenas faz sobressair à atenção e afectação de quem usa a comodidade que oferece, isto é, o calor – algo presente, mas distante daquilo que o produz: a maquinaria camuflada nas habitações, com a sua complexidade e relativa autonomia. A lareira é o equivalente com o estatuto de coisa. E repare-se nas diferenças: a lareira exhibe claramente a estrutura que possibilita o calor que oferece, exige ainda que o utilizador tenha competências para recolher a lenha, acender e manter o lume; neste carácter, liga o indivíduo ao lugar, à sua raiz, pois não encobre o contexto com uma maquinaria opaca e autónoma, antes obriga a um engajamento material, mas também social ao tornar necessária a interacção com os outros.

Para Borgmann (1984), este paradigma, a par da ciência, ajuda a explicar o desenvolvimento tecnológico. Resulta grandemente daquilo que ele designa de “promessa tecnológica”, a qual, a partir do Iluminismo, apontou a tecnologia como veículo fundamental de libertação do homem em relação ao trabalho, à doença e à miséria. Esta promessa promoveu a “disponibilidade” técnica concretizada numa superfície de comodidades idealizadas como instantâneas, ubíquas, seguras e fáceis (Borgmann, 1984: 40-48); algo naturalmente intensificador de um certo sonambulismo em relação ao fenómeno (Winner, 1989).

Pensamos ser possível encontrar também nesta concepção os conceitos de poder e oculto. A maquinaria oculta-se sob a face da comodidade. Esta é um poder destacado aos olhos do utilizador. Ambas co-actúan: a maquinaria possibilita a comodidade e a comodidade esconde a maquinaria. Com a particularidade de esta comodidade ser um poder instrumental e a maquinaria se esconder de modo idêntico à ocultação do aparato técnico das novas tecnologias descrita em Benjamin (1992) e Flusser (1985), neste caso em disposição funcional. Neste âmbito a intenção específica surge mais claramente como antecedente das comodidades oferecidas muito por ter um carácter unidireccional e comunicacionalmente directo quanto aos seus conteúdos, como acontece através da publicidade.

<sup>13</sup> O autor utiliza o termo “commodity”, o qual é comumente traduzido por “mercadoria”, mas podendo também ser traduzido por “comodidade”. Neste caso, parece-nos mais apropriada a segunda tradução por o autor, na sua análise, relevar mais os aspectos cómodos das funcionalidades dos dispositivos do que os mercantis.

Diferentemente da arte, a funcionalidade aparece como um poder que, além de manifesto, é também oferecido, por ser próprio do objecto funcional dispor-se como meio dirigido a um fim prático, logo como espoletador de um envio que deve ser “utilizado”, o que acontece igualmente na imagem como funcionalidade de comunicação.

Recuando na análise, para depois voltarmos aqui, é bom recordar que começámos por encontrar a presença de poder e oculto no modo como a arte tem efeitos plausíveis tecnológicos, no “encantamento” de Gell (1999), e temporais autênticos, na “aura” de Benjamin (1992). No que este indicou transformar-se com as novas tecnologias também observámos a presença destes caracteres, nomeadamente numa forma imagética tecnologicamente avançada, pronta à funcionalidade, também pensada por Flusser (1985). Com Borgmann (1984) introduzimos uma abordagem apontada aos objectos funcionais contemporâneos, cada vez mais complexos, independentemente de possuírem ou não comodidades imagéticas e comunicacionais. Pretendemos agora aprofundar a relação entre este tipo de artefacto e a imagem técnica, precisamente através de Borgmann (1999) e da aplicação do paradigma do dispositivo à informação tecnológica e às tecnologias da informação. Depois, por fim, centrar-nos-emos nos novos *media* e no modo como o ecrã que enquadra a imagem técnica se alicerçou no nosso mundo.

### **A imagem técnica e o dispositivo**

Para os fins propostos centrar-nos-emos numa outra obra de Borgmann (1999). Nela o filósofo parte da distinção entre informações natural, cultural e tecnológica. Entendendo a informação como um conjunto de sinais, portanto, qualquer coisa que remete para outra representativamente, vê a natural como aquela que se constitui de elementos naturais *naturalmente* interligados, sendo predominantemente *sobre* uma realidade (por exemplo, “onde há fumo há fogo”); a cultural, como a que se tece de sinais convencionados e re-contextualizados (a linguagem, por exemplo), a qual, integrando as características da natural, já pretende *intervir* na realidade; e a tecnológica, enquanto a que resulta das tecnologias de informação; além disso, incluindo o que na natural e cultural se permite, acrescenta a possibilidade de substituir o próprio real como referência (ouvir música, por exemplo), *sendo* o real. Como se vê, cada novo tipo de informação abarca as características das anteriores, mas acrescenta-lhes intensidade e competências.

Na História, a primeira a surgir foi a natural, seguida da cultural e da tecnológica – hoje cada vez mais hegemónica. Esta ocorrência encheu o mundo de sinais que chegam mesmo a substituí-lo em certas circunstâncias. Considerando que na situação informativa natural interagem a inteligência interpretativa, o indivíduo, um conjunto de sinais, uma coisa a que se referem e um contexto, acontece que, se a escrita já tem em si a particularidade de não necessitar de articular a inteligência interpretativa, a pessoa e o contexto, mantendo-se como texto acerca de algo (Borgmann, 1999: 47), a informação tecnológica, na sua especificidade mais radical, isto é, a de produzir o virtual, alcança a possibilidade de subtrair a inteligência interpretativa, as coisas e o contexto, restando apenas a relação entre uma pessoa e um texto (*ibidem*: 183).

O desaparecimento mais relevante neste domínio é o das coisas, consequência do poder de a imagem técnica se apresentar como mundo – uma sobreposição do dispositivo tecnológico (e da informação tecnológica) em relação ao referente. O autor aponta esta condição especialmente ao virtual. Assim, enquanto no caso da imagem técnica salientada por Benjamin (1992) e Flusser (1985) temos um poder de presentificação da distância, em Borgmann (1999) aponta-se o da sua substituição pelo virtual. Contudo, este autor considera o registo menos radical da imagem técnica como presentificação da distância, indicando os mesmos perigos que Flusser (1985) destaca ao notar a desmesura de sinais em relação ao mundo a que se referem.

Se o paradigma do dispositivo em termos gerais foi consequência da promessa da tecnologia em libertar o homem do trabalho, da doença e da miséria, quando entendido no âmbito da informação o seu avanço foi acompanhado pela promessa de transparência e controlo, isto é, a ideia de que com o avanço das tecnologias de informação se teria um acesso ao mundo cada vez mais claro e com maior potencial de manipulação (Borgmann, 1999: 166-179). Contudo, o desejo de transparência dá lugar aos referidos excesso e confusão de sinais, enquanto o de controlo a um mundo por vezes demasiado vigilante ou com geometrias muito previsíveis. Além disso, para se obterem resultados, isto é, comodidades, a “caixa negra” da tecnologia cresce, tal como Flusser (1985) já menciona. O computador em particular, como expoente deste universo, pela miniaturização dos seus componentes, adquire um nível de complexificação estrutural ímpar na História, de que desponta um conjunto cada vez mais variado de comodidades. Enquanto no dispositivo tecnológico não informacional a maquinaria como meio varia em função de uma comodidade mais fixa (Borgmann, 1984: 44), no dispositivo informacional, dizemos nós, a comodidade enceta um movimento de multiplicação menos assimétrico com a multiplicação da maquinaria, ainda que esta mantenha uma complexidade muito maior. Em todo o caso, o que se oculta tende a crescer em função da proliferação de poderes.

Todavia, Borgmann (1999: 213) destaca que a realidade nunca deixa de persistir como pivô desejado pelos indivíduos, não só como referência de informação, mas também de existência pessoal e social, o que fragiliza este tipo de tecnologia, defendendo a necessidade de se consolidar a relação focal com as coisas e os contextos – opção menos explorada por Baudrillard (1991) quando hegemoniza tanto a incidência das simulações e dos simulacros na sociedade actual.

As tecnologias da informação, fazendo parte do movimento tecnológico, alargam o paradigma do dispositivo a um nível talvez mais ubíquo, mas também cultural, com todas as consequências daí resultantes. A comodidade que nos oferecem enquadra-se nas transformações indicadas por Benjamin (1992) e Flusser (1985). É na imagem técnica ou em relação a ela que se criam novas funcionalidades, primeiramente comunicacionais, poderes que são a superfície de uma maquinaria que os possibilita. Deparamo-nos, então, com um tipo especial de interface: o ecrã tecnologicamente avançado, isto é, aquele que, já presente no cinema, se desenvolve na informática. Para aprofundar este elemento tão central recorreremos a Lev Manovich (2001), com o qual podemos pensar as tecnologias mais recentes, incluindo o cinema e a fotografia como passados

transportados no presente e percebendo a aproximação da funcionalidade da imagem à performatividade através da informática.

### **Manovich, a permanência do ecrã**

Escolhemos alguns aspectos da obra *The Language of New Media* para entrar na temática do ecrã como manifestação representativa da permanência da imagem técnica como dispositivo de poder e oculto, cruzado com a arte, mas especialmente penetrante no espaço social alargado. Além disso, com este autor podemos aplicar a mesma análise aos novos *media*, só geralmente avaliados no pensamento de Borgmann (1999).

Abordando estes *media* e as formas que os distinguem dos tradicionais, o autor inclui aspectos das tecnologias já referidas, mas acrescenta-lhes outros. Os novos *media* são aqueles que resultam do cruzamento entre o computador e os *media* tradicionais, e podemos encontrá-los nos diversos artefactos informatizados com *media* que abundam no nosso quotidiano, particularmente no computador. Nele temos escrita, jornais, TV, cinema e internet. O autor procura os caracteres que tornam estes dispositivos uma novidade. Neste sentido, atribui-lhes cinco características principais distintivas: utilizarem representações numéricas, como códigos binários e formulações matemáticas, o que lhes permite a programação e a quantificação; serem modulares, isto é, constituídos por diferentes elementos combinados que podem ser alterados sem se colocar em causa a consistência do conjunto; produzirem-se em automação, resultado das duas características anteriores; apresentarem-se sob uma grande variabilidade, o que significa que aparecem em diferentes versões e interfaces, além de promoverem a individualização dos conteúdos; e, por fim, serem transcodificados, ou seja, constituírem-se por uma codificação específica, a tal representação numérica, subjacente à manifestação de ordem cultural que produzem, existindo assim uma camada do computador e uma camada cultural diferentes, apesar de aquela traduzir esta – muitas vezes intersectam-se em dialéctica de construção mútua, entrando o cultural nas estruturas informáticas (por exemplo, o *desktop* como metáfora) e estas no mundo cultural (referir-se a “pensar” como “processar”) (Manovich, 2001: 44-65).

Estes caracteres dispõem-se num interface computador-homem-cultura que modela a relação do humano não só com o próprio computador como com a cultura que este lhe apresenta (Manovich, 2001: 76). Para compreender melhor este novo modo de comunicação, o autor distingue dois tipos de interfaces que acabam por fazer parte do interface computador-homem-cultura. São eles a imprensa (a comunicação escrita) e o cinema (onde cabem a TV e o vídeo). Tradicionalmente, estes interfaces estiveram ligados a tipos específicos de dados. A imprensa à escrita e o cinema às imagens. Contudo, hoje fazem parte do interface mais alargado que se estabelece entre o computador e o humano (por exemplo, a noção de página advém da imprensa; as imagens em movimento, do cinema), sendo que o cinema tem vindo a sobrepor-se como dispositivo privilegiado. A sua linguagem invade cada vez mais o mundo informático. Por exemplo, os jogos de computador aparecem colados a narrativas cinematográficas. Manovich (2001: 92) defende mesmo que o cinema se tornou na caixa de ferramentas da comunicação cultural contemporânea.

É neste contexto que o autor se sente autorizado a afirmar que, mais do que na sociedade do espectáculo (Debord, 1967), ou do simulacro (Baudrillard, 1991), vivemos na sociedade do ecrã. A tradição que vem da pintura do Renascimento acentua-se no cinema e transfere-se para o computador. O ecrã é uma permanência constituinte da interface entre o humano e os diferentes caracteres culturais e tecnológicos (Manovich, 2001: 99). O ecrã, em termos gerais, é uma superfície lisa e rectangular destinada a ser sujeita a uma visualização frontal, funcionando como janela para uma representação numa escala mais pequena do que a da realidade do espectador. Este é o ecrã clássico, aquele que apresenta imagens fixas e encontra na pintura e na fotografia o seu melhor exemplo. Contudo, com o cinema, sofre uma transformação, a imagem torna-se dinâmica, entrando-se num regime de visualização ou da sua simulação, algo que vem, como já vimos, a ganhar especial relevância. Com a invenção do radar, nasce a imagem em directo. Por fim, com a realidade virtual, o ecrã como o conhecemos desaparece, sobrevivendo o seu efeito. Neste caso, o espectador deve mover-se para provocar a imagem em lugar de se fixar num ponto de observação. Além disso, as diferenças de proporção entre o exibido e o local de exibição esbatem-se, o que paulatinamente nos afasta do domínio da representação para entrarmos no do virtual (Manovich, 2001: 99-109) – caso radical, próximo da substituição do real indicado por Borgmann (1999) e Baudrillard (1991). Não obstante a realidade virtual o fazer desaparecer, o ecrã ainda impera, não só como representação/comunicação, mas também como performance (os menus, por exemplo). O ecrã tátil intensifica esta oferta no sentido de uma maior corporalidade.

Julgamos poder estabelecer uma relação entre o mencionado e uma formulação específica da tese geral que aqui se defende. Integrando o poder e o oculto do dispositivo mencionado por Borgmann (1984), repare-se como os caracteres que Manovich (2001) atribui aos novos *media* acrescentam aos elementos fenomenológicos destacados um outro nível de complexidade. Por exemplo, a representação numérica é um dos aspectos que mais contribui para a opacidade de um computador e da sua linguagem, fazendo também parte do seu poder, bem presente numa sua outra apetência, a de transcodificar, a qual produz o cultural de modo oculto para o visualizador e para o leigo. Os diferentes componentes modulares também são poderes de maleabilidade, mas encobertos no conjunto. A automação é o poder mais particular do computador, principalmente a partir do espoletar e do carácter independente que se forma, o qual, mais uma vez para o leigo, é oculto e está para lá dos processos a que tem acesso. Por fim, a variabilidade é predominantemente um poder, próximo daquele que está presente na modularidade, mas referente a dispositivos externos de exposição e menos a conteúdos. Em todo o caso, esconde-se um modo cada vez mais intrincado e desconhecido na densidade da maquinaria. Em relação aos objectos funcionais em geral, os novos *media* multiplicam poderes, funcionalidades (como já vimos em Borgmann, 1999), e aprofundam a complexidade interna da maquinaria e a especialização necessária.

Na realidade descrita, o ecrã aparece como o lado que se exterioriza. Em relação aos novos *media*, é o ecrã que mostra os efeitos da representação numérica e a camada cultural permitida pela capacidade transcodificante desta tecnologia. É o ecrã que organiza

a expressão dos diferentes módulos em composição e da automação geral subjacente. E é através de ecrãs que os novos *media* variam a comunicação do mesmo conteúdo. Neste sentido, o ecrã é o enquadramento do poder, não só destes elementos próprios dos novos *media*, mas também daquilo que da fotografia e do cinema se mostrou. É fisicamente qualquer coisa que esconde o que está por trás de si no que se refere à maquinaria e o que não se vê em termos de enquadramento. Se considerarmos o pensamento de Gell (1999), mesmo em relação à pintura – portanto, antes da fotografia e do cinema –, há um processo técnico que se encobre ao mesmo tempo que se insinua nos limites da moldura: o ecrã. Adoptado pelas tecnologias dos séculos XIX e XX, torna-se uma manifestação mais intensa do binómio em causa, visto concentrar a estética e a comodidade numa face que, como tal, é a expressão e o interface de um engenho velado, aparecendo com o papel de recriar higienicamente os caracteres menos técnicos e mais culturais para o utilizador, não só como representação/comunicação, algo específico da fotografia e do cinema, mas também como performance, mais próprio do computador.

## Conclusão

Pudemos ver como as noções de “poder” e “oculto” aparecem transversalmente em objectos e naquilo que de tecnológico neles existe, tanto ao nível dos modos que os precedem como daquilo que neles mesmos existe de efeito artístico ou de tecnicamente funcional – elementos formadores de uma experiência.

Na arte, vimos como estão presentes no que de conhecimento e trabalho técnico se adivinha no objecto em assimetria com o desconhecimento do fruidor, através do pensamento de Gell (1999). Em Benjamin (1992) encontrámos a sua manifestação no objecto como elemento final não instrumental de relação com o tempo e as suas singularidades, algo envolto em enigmas, mas igualmente revelador de visões únicas. Também neste autor vimos como as transformações decorrentes das tecnologias da fotografia e do cinema trouxeram novas formulações de poder e oculto, apesar de nas suas formas particulares terem perdido a aura. Aqui ganhou relevo o poder de presentificação da imagem e a ocultação da maquinaria que a precede no aparato ascendente de uma caixa negra, algo observado por Flusser (1985) não só em relação à arte mas também no que diz respeito à própria organização social cada vez mais técnica e simbólica no sentido imagético – o ecrã tecnologicamente avançado emerge. Com Borgmann (1984, 1999) descemos, por assim dizer, da imagem técnica ao dispositivo técnico funcional como representante da intensificação da complexidade interna dos objectos funcionais a favor de uma comodidade omnipresente a par de uma ocultação idêntica à da fotografia e do cinema, encontrando-se, quando subimos de novo, na imagem técnica associada à vertente informática e comunicacional destes objectos a comodidade crescente dos nossos dias, tão bem expressa no ecrã como representação/comunicação e performance. Com Manovich (2001), vimos como esta forma se tornou hegemónica e como nos novos *media* se desenrola um conjunto de disposições técnicas de poder e oculto que continuam a determinar-se e a intersectar-se numa espécie de nomologia do tecnológico – ainda que não as pensando como determinismos tecnológicos radicais, podemos

entendê-las como participando numa ontologia fraca, isto é, sujeita ao esforço social e a uma certa flexibilidade interpretativa mitigada.

A primazia artística ou funcional destes aspectos não foi aqui procurada nem se considera relevante para a discussão. O importante foi perceber a sua manifestação transversal em objectos, apesar dos diferentes intentos. O que de comum acontece será o tecnológico, tal como Gell (1999) vê quando encontra um encanto específico deste domínio não exclusivo da arte. Em termos de poder, o artístico é mais uma manifestação e o funcional uma oferta que se manifesta, o que resulta dos propósitos estáveis da produção artística e instrumentais da funcional referidos no princípio deste artigo. Mas mesmo aqui estas categorias não são estanques.

Naturalmente que o poder e o oculto não são exclusividades tecnológicas, mas parecem impregnados nos avanços deste domínio. O destaque que damos não deixa de reconhecer cruzamentos com outras realidades, apesar de notabilizar esta.

Considerando o enfoque na objectivação presente no objecto a partir da produção de efeitos artísticos e funcionais plausíveis, os quais se fixam em caracteres reconhecíveis na experiência do fruidor/utilizador, devemos considerar que algum poder é intencionado na produção, em particular no campo funcional ou industrial, sendo o oculto maioritariamente consequência necessária daquele e não intencional, excepto em casos em que a produção camufla os processos para fins de exclusividade artística ou industrial. Portanto, quando se escolhe um efeito artístico ou funcional, opta-se por um poder, cujo efeito não é aqui tido como absoluto, mas apenas como provável – entende-se que o indivíduo é suficientemente autónomo e reflexivo para que nem sempre seja sujeito a estas disposições.

Observando estas configurações dos objectos, vemos como é importante considerar o conselho de Borgmann (1984) segundo o qual devemos deixar de fixar a comodidade (ou o efeito artístico), o poder, e procurar vislumbrar e compreender as consequências labirínticas daquilo que se oculta como verdadeiramente produtor, sobretudo a nível funcional, mas também no que de artístico se cruza com aquele na persuasão ao consumo. Com esta visão, podemos contribuir para pensar problemas sociais e ambientais decorrentes da anestesia do consumo demasiado ingénuo para saber de onde vêm as coisas (quem as produz e com que justiça social) e para onde vão (com que consequências ambientais). O ecrã não é mais do que a metáfora geral que se torna literal quando, olhando em volta, procuramos exemplos concretos. Mais do que qualquer dispositivo tecnológico, ele cruza as promessas de liberdade e de transparência – círculo que se alarga – que acompanham a tecnologia e a era da informação. Não obstante, apesar de fazer parte do problema, e também talvez porque estejamos condenados a ele, podemos nele e através dele encontrar um caminho para aquilo que se esconde, mediante uma comunicação crítica e desmistificadora da imagem.

## Referências bibliográficas

- Arendt, H. (2001 [1958]) *A Condição Humana*, Lisboa: Relógio d'Água.
- Baudrillard, J. (1991) *Simulacros e Simulações*, Lisboa: Relógio d'Água.
- Bell, D. (1976) *Vers la société post-industrielle*, Paris: Robert Laffont.
- Benjamin, W. (1992) *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Lisboa: Relógio d'Água.
- Borgmann, A. (1984) *Technology and the Character of Contemporary Life, A philosophical inquiry*, Londres e Chicago: The University of Chicago Press.
- Borgmann, A. (1999) *Holding on to Reality, The nature of information at the turn of the millennium*, Londres e Chicago: The University of Chicago Press.
- Breton, P. (1994) *A Utopia da Comunicação*, Lisboa: Instituto Piaget.
- Castells, M. (2002) *A Sociedade em Rede*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Debord, G. (1967) *La Société du spectacle*, Paris: Buchet/Chastel.
- Dolza, L. (2009) *História da Tecnologia, As grandes etapas do desenvolvimento económico e técnico da humanidade*, Lisboa: Teorema.
- Flusser, V. (1985) *Filosofia da Caixa Preta, Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*, São Paulo: Ed. Hucitec.
- Foucault, M. (1980) 'Two lectures', in C. Gordon (ed.), *Power/Knowledge*, Brighton: Harvester, 80-105.
- Garcia, J. L. (2002) 'A crítica política da tecnologia como tarefa da sociologia contemporânea', *Trajectos* 1: 75-81.
- Garlick, S. (2009) 'Given time: biology, nature and photographic vision', *History of the Human Sciences*, 22, 5: 81-101.
- Gell, A. (1998) *Art and Agency, An Anthropological Theory*, Oxford: Clarendon Press.
- Gell, A. (1999) *The Art of Anthropology, Essays and diagrams*, Londres: The Athlone Press.
- Gordon, C. (ed.) (1980) *Power/Knowledge*, Brighton: Harvester.
- Heidegger, M. (1995 [1927]) *Being and Time*, NY: State University of New York Press.
- Heinich, N. (1983) 'L'aura de Walter Benjamin: note sur l'oeuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique', *Actes de la recherche en sciences sociales*, 49, Set.: 107-109.
- Latour, B. (1987) *Science in Action, How to Follow Scientists and Engineers Through Society*, Cambridge: Harvard University Press.
- Manovich, L. (2001) *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press.
- Martins, H. e Garcia, J. L. (2006), 'Introdução', *Análise Social; Revista de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa; Tecnologia; Perspectivas Críticas e Culturais*, 181, Vol. XLI, 4.º Semestre: 941-956.
- Moles, A. (1973), *Rumos de uma Cultura Tecnológica*, São Paulo: Ed. Perspectiva.
- Pinch, T. e Bijker, W. (1984), 'The Social Construction of Facts and Artifacts: or How the Sociology of Science and The Sociology of Technology Might Benefit from Each Other', *Social Studies of Science*; 14: 399-441.
- Touraine, A. (1969) *La Société post-industrielle: naissance d'une société*, Paris: Denoël.
- Von Hippel, E. (2006) *Democratizing Innovation*, Massachusetts: The MIT Press.
- Winner, L. (1989) *The Whale and The Reactor, A search for limits in an age of high technology*, Chicago e Londres: The University of Chicago Press.
- Woolgar, S. e Cooper, G. (1999) 'Do Artefacts Have Ambivalence: Moses' Bridges, Winner's Bridges and other Urban Legends is S&TS', *Social Studies of Science*, 29: 433-449.

## **A necessidade de ser visto**

Lúcio Siqueira Amaral Filho\*

**Resumo:** O presente artigo aborda a possibilidade que a web 2.0 oferece aos seus usuários de que eles sejam quem eles desejarem ser. Fazendo um relacionamento entre as propostas teóricas de Michel Foucault, Erving Goffman, Guy Debord e Eric Landowski, entre outros, trata da necessidade que os usuários sentem em ser vistos, mostrar-se para os outros usuários da rede. Iniciamos com um breve histórico sobre a “cultura de si”, dos povos helênicos até as atuais personalidades orientadas para e pelos outros, criadas com o auxílio da web 2.0. No final, deixamos um questionamento a respeito dos usuários que buscam a individualidade na rede.

**Palavras-chave:** imagem, subjetividade, visibilidade, web 2.0.

## **Somos quem queremos ser**

“I wish I were big.”

Josh Baskin (Tom Hanks), *Big*

Josh Baskin, interpretado por Tom Hanks, é um garoto que faz um pedido nada estranho (e muito comum) a uma máquina de desejos em um parque de diversões: deseja ser grande. No dia seguinte, quando acorda, seu desejo vira realidade e ele se torna adulto. Um clássico dos anos 1980, o filme *Big* (*Quero ser grande*, o seu título no Brasil), com Tom Hanks como protagonista, trata da vontade de um garoto de ser diferente do que ele é, ser “uma outra pessoa”. Com a evolução das tecnologias da informação e da comuni-

\* Professor do Curso de Publicidade e Propaganda da Celer Faculdades e coordenador da Agência Experimental Looping da mesma instituição. O presente trabalho faz parte da dissertação de mestrado que se encontra em fase de elaboração, sob orientação do Prof. Dr. Álvaro Laranjeira, [lucio@lucioamaral.com.br](mailto:lucio@lucioamaral.com.br).

cação, essa vontade de ser “um outro” está ao alcance de todos: qualquer um, a qualquer momento, pode ser quem quer ser, ou estar onde quer estar. Basta digitar e *voilà*: como num passe de mágica, tudo acontece. As ferramentas da web 2.0<sup>1</sup> trazem essa possibilidade de edição de múltiplas personalidades e subjetividades, através dos *blogs*, das redes sociais e da liberdade do usuário em ser um produtor de conteúdos em potencial.

Mas essa possibilidade não é exclusividade apenas da web 2.0. Antes da sua chegada, isso já era possível em salas de bate-papo e programas de mensagens instantâneas como o ICQ e o mIRC. Os usuários podiam muito bem escolher quem ser naquele momento, naquela conversa com aquela pessoa. O menino tímido, feio e magro passa a ser tudo aquilo que ele sempre sonhou: bonito, alto, forte, elegante e sem nenhum problema em conversas com garotas na sua sala de bate-papo preferida. O mesmo pode acontecer nos programas de mensagens instantâneas; afinal, a garota que está do outro lado não vê quem está por trás daquelas palavras tão lindas e carinhosas. Como afirma Sibilila (2008), são ferramentas apresentadas pela web 2.0 para a criação de si, uma criação livre de personalidades. Ela faz uma distinção entre personalidade e caráter. Aquela é uma subjetividade visível, exposta e mostrada a todos, enquanto o caráter é o contrário, uma subjetividade intro-dirigida, voltada aos valores internos.

Desde a antiguidade grega e romana existe a preocupação do indivíduo consigo mesmo, um interesse pessoal com tendência ao individualismo, levando-o a viver isolado dos outros. Dentro desse contexto, Foucault (1985) destaca três aspectos que caracterizavam essa época: a atitude individualista, que era o valor do indivíduo perante o grupo ao qual ele pertencia; a valorização da vida privada, dando ênfase às relações familiares e aos interesses patrimoniais; e a intensidade das relações consigo, tornando o sujeito passível de uma transformação para corrigir-se e tornar-se melhor. Na cultura, grega esse “cuidado de si” comanda o desenvolvimento do indivíduo:

é em todo caso um imperativo que circula entre numerosas doutrinas diferentes; ele também tomou a forma de uma atitude, de uma maneira de se comportar, impregnou formas de viver; desenvolveu-se em procedimentos, em práticas e em receitas que eram refletidas, desenvolvidas, aperfeiçoadas e ensinadas; ele constitui uma prática social, dando lugar a relações interindividuais, a trocas e comunicações e até mesmo a instituições; ele proporcionou, enfim, um certo modo de conhecimento e a elaboração de um saber. (Foucault, 1985: 50)

O cuidado de si que os helênicos possuíam era uma ocupação com a própria alma, o motivo pelo qual Deus concedeu ao homem a razão, fazendo, com isso, a diferenciação do ser humano de outros animais. Ele não experimentava momentos de solidão, mas de uma prática social, pois existia sempre a possibilidade de auxílio a um outro indivíduo para a realização desses cuidados. Epicteto (citado por Foucault, 1985: 67) utiliza-se da metáfora do vigia noturno para explicar o constante controle que se deve ter em relação a si próprio. Afinal, sem exames a vida não merece ser vivida.

<sup>1</sup> O que hoje chamamos de web 2.0 foi um termo cunhado por Tim O’Reilly (2005) no ano 2000, quando ele declara que após a explosão da *bolha.com* a internet tornou-se mais importante do que nunca, sendo utilizada como plataforma, pois cada usuário pode controlar seus dados através da arquitetura da participação da rede.

Com o passar dos tempos, essa cultura de si foi sendo transformada. O que antes era a ocupação com a própria alma passou a ser hoje uma preocupação bem diferente, com a personalidade e a subjetividade mostrada aos outros membros das relações de convívio social. Independentemente se esse convívio social é real ou virtual, até porque toda virtualidade tem uma certa dose de realidade. Citando Sibilía (2008: 234), essa personalidade passou a ser “orientada para e pelos outros”, onde a imagem pessoal tem uma importância acima de qualquer outra coisa, ou seja, o que vale é o que é mostrado para os outros, não importando se o que é mostrado condiz ou não com o que realmente se é.

Nesse sentido, as ferramentas da web 2.0 agem como potencializadoras para a criação de personalidades, para mostrar aos outros o que se é (ou o que se quer ser), fazer com que todos saibam do fato da sua existência e de como se é, se age e se comporta. Para isso são utilizados *blogs*, *photoblogs*, Orkut, Facebook, entre outras tantas opções oferecidas, opções essas que tornam possíveis relações entre o produtor/autor e o visitante dessas páginas. São relações mediadas por uma máquina, muitas vezes virtuais, onde as partes não se conhecem, nunca se viram de uma outra forma que não seja através de imagens transmitidas por *webcams*. Debord já afirmava, em sua sociedade do espetáculo (1997), que as relações sociais entre as pessoas são mediadas por imagens, o que acarreta numa total espetacularização do mundo, com a criação em massa de novas personalidades e subjetividades a qualquer momento, novas imagens de si para serem mostradas aos outros. Tendo como exemplo o Orkut, se alguém não quiser mais ser quem é e desejar passar a ser uma outra pessoa, basta apenas utilizar a edição de perfil, que possibilita, entre outras coisas, mudar o nome, o relacionamento, a aparência, a altura, e até mesmo o sexo.

Opções para mudanças não faltam, muito menos desejos por parte dos usuários dessas ferramentas. Mas importa mais o produto final, o resultado da obra, a personalidade criada, do que a verdadeira subjetividade dos indivíduos. Retomando Debord (1997), ele afirma que o que é bom deve ser mostrado, e se é mostrado é porque é bom. Dessa forma, as personalidades são mostradas para serem boas, pois estão aparecendo, e se estão aparecendo é porque são boas, constituindo um círculo vicioso sem início nem fim. E essa criação de personalidades é conjunta, com a colaboração de todos, já que elas são criadas em função dos outros, para serem exibidas para todos os outros.

Paula Sibilía (2008) traça um comparativo entre os diários confessionais do século XIX e os atuais diários *online* escritos nos *blogs*. A principal diferença entre eles é que aqueles eram mantidos fechados e escondiam os pensamentos mais íntimos dos seus autores. Hoje os *blogs* expõem toda a privacidade dos seus autores, mostrando a todos os visitantes quem eles são e o que eles pensam, como agem e o que sentem. Eric Landowski (1992) dá uma outra nomenclatura para isso: ele chama de individualidades privada e pública, onde esta seria composta pelos *blogs* e as suas exposições da intimidade dos autores, enquanto a individualidade privada estaria guardada naquele caderno com todos os apontamentos escondidos que revelariam a mais intensa intimidade de quem os escreve.

Esse espetáculo dá um novo brilho à vida, um brilhantismo tido como necessário para a própria existência desses indivíduos, fazendo deles pessoas conhecidas na rede.

Pelo menos essa é a esperança, já que estando na rede qualquer um pode ter acesso aos seus apontamentos, tudo fica à exposição dos olhares alheios. Olhares que muitas vezes são direcionados às personalidades mais acessadas e mais vistas pelos usuários da rede, direcionados pelos outros usuários, pois, como afirmado anteriormente, o que é visto é bom, e se é muito visto, com certeza é muito bom. Uma lógica que rege a construção das personalidades e imagens presentes na internet.

Goffman (1999) faz uma comparação da vida com um grande palco, onde os indivíduos são atores sociais, desempenhando papéis em uma representação, fazendo parte de uma encenação. Ele também se utiliza da metáfora da casa para tratar da visibilidade dos indivíduos. A fachada da casa, sempre bonita e bem cuidada, seria a encenação teatral, a imagem transmitida para a platéia, constituída por todos os outros indivíduos. Já a parte dos fundos viria a ser a parte íntima do ator, aquela parte que nunca é mostrada para a platéia. Partindo dessa premissa de Goffman, na qual faz uma comparação da vida com a representação, é possível produzir um raciocínio levando em conta as competências expostas por Landowski (1992). Ele também afirma que os indivíduos desempenham papéis, que se constituem em modos de apresentação de si próprios. Esses papéis podem ser públicos, quando o indivíduo quer ser visto, ou quando está em uma representação; ou podem ser uma privatização dos papéis públicos, no momento que ele não quer ser visto, ou seja, no momento em que está ensaiando a peça a ser exibida.

### **Considerações finais**

A partir desse breve referencial teórico, é possível fazer uma relação com os usuários produtores/autores de *blogs*. Eles estariam, segundo esse aporte teórico, desempenhando papéis dentro de seus *blogs*, onde o próprio *blog* seria o palco de suas encenações. A personalidade mostrada no *blog* é a fachada da casa (Goffman), é o que ele quer que os outros vejam, o momento de sua representação (Landowski). Por outro lado, a sua personalidade interior, a intro-dirigida (Sibilia), é a parte dos fundos da casa (Goffman), aquela parte que ninguém pode ver, pois está toda desorganizada e deixaria exposto o seu verdadeiro jeito de ser, ao qual ninguém pode ter acesso. É o instante em que ele está ensaiando (Landowski), o instante em que ele não quer ser visto. Uma outra metáfora é possível e proposta para que seja pensada aqui: a metáfora do monitor. Nela, a personalidade exibida, a imagem transmitida, a fachada da casa, a vida encenada, é aquela que se encontra na tela do monitor. O observador vê apenas aquilo que está na tela, o que é transmitido pelo monitor, nada mais além disso. Já a parte de dentro do monitor pode ser entendida como os fundos da casa, a parte que não pode ser vista, que carrega a verdadeira forma de ser do autor do *blog*.

Todas essas representações e encenações acarretam a criação de personalidades momentâneas, personagens que são o motivo da existência das atuações, sem as quais elas não seriam necessárias. Eles nunca estão sozinhos, existe sempre uma platéia que assiste ao espetáculo, sempre tem pessoas dispostas a ver o que os outros estão mostrando. Afinal, se é mostrado é bom. Para Sibilia (2008: 262),

essa repentina busca de visibilidade, portanto, essa ambição de fazer do próprio *eu* um espetáculo, pode ser também uma tentativa mais ou menos desesperada de satisfazer um velho desejo humano, demasiadamente humano: afugentar os fantasmas da solidão.

Se a internet realmente é utilizada para essa fuga da solidão, como afirma Sibilía, também pode ser levantado um outro ponto de vista: o que dizer daqueles indivíduos que buscam a rede para fazer justamente o contrário, se fechar em um isolamento do real? Aqueles que buscam na internet uma forma de aumentar a sua individualidade, fugindo da coletividade do mundo exterior e real, deixando-o de lado juntamente com todos os seus problemas, medos, inseguranças, temores, e tudo aquilo que pode ameaçar de algum jeito a sua estabilidade emocional tão facilmente abalada? Aqueles que vivem na coletividade virtual e na mais profunda e inóspita individualidade real, temendo as consequências físicas da verdadeira vida humana de ser quem realmente é, presos a uma representação no palco do monitor de uma pessoa estranha e distante.

### **Referências bibliográficas**

- Debord, G. (1997) *A Sociedade do Espetáculo*, Rio de Janeiro: Contraponto.
- Foucault, M. (1985) “A cultura de si”, *História da Sexualidade 3: O cuidado de si*, Rio de Janeiro: Edições Graal, 43-73.
- Goffman, E. (1999) *A Representação do Eu na Vida Cotidiana*. 8.<sup>a</sup> ed. Petrópolis: Vozes.
- Landowski, E. (1992) “Jogos ópticos: situações e posições de comunicação”, *A sociedade Refletida: Ensaios de Sociossemiótica*. São Paulo: EDUC-Pontes, 85-101.
- O’Reilly, T. (2005) *What is web 2.0*, [<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>, accessed 13/09/2009]
- Sibilía, P. (2008) *O Show do Eu: A Intimidade como Espetáculo*, Rio de Janeiro: Nova Fronteira.



## **Do jornal impresso às telas digitais: trilhas do leitor**

Ana Elisa Ribeiro\*

**Resumo:** Neste trabalho, discutem-se aspectos da interação do leitor com produtos jornalísticos que simulam suas versões impressas. Os estudos do jornalismo digital levados a cabo no Brasil embasam a investigação, na qual se relata uma experiência de leitura com sete brasileiros, de idades diferentes, cuja tarefa foi navegar e ler o *Jornal do Brasil Online*. Para a geração de dados, foram feitas entrevistas com leitores e gravou-se em áudio o protocolo verbal das experiências de leitura. A navegação de cada usuário também foi registrada por software especializado. Após a análise dos protocolos verbais e o cotejamento com as ações na tela do computador, chegou-se a resultados que apontam para uma atividade intensa do leitor na lida com o papel e a tela, mesmo quando tem pouca experiência de leitura em ambiente digital. Conclui-se que o leitor não se deixa levar pela hibridização de linguagens, mostrando-se ora confortável ora incomodado com as propostas de leitura e interação que o jornal lhe oferece.

**Palavras-chave:** leitura, dispositivos tecnológicos de leitura, telas, jornalismo digital, webjornalismo.

### **1. Introdução**

No ano de 2006, no Brasil, um grande jornal do estado de Minas Gerais lançava sua versão “digital” com forte campanha junto ao leitor. Tratava-se, então, de uma espécie de digitalização da versão impressa. As páginas virtuais eram exatamente como as de papel e uma programação com tecnologia Flash permitia que o leitor “folheasse” as páginas por meio de cliques. Muito embora fosse anunciado como novidade, esse tipo de produto existia desde os primeiros tempos do jornalismo na web, quando uma primeira “onda” ou “fase” da produção jornalística para a internet ofereceu ao leitor as versões *online* dos periódicos, ainda nos anos 1990.

\* Mestre em Estudos de Linguagens do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (Brasil), anadigital@gmail.com.

Neste trabalho, trataremos de aspectos da leitura na web, focalizando jornais que simulam suas versões impressas, cuidando de fazer lembrar ao leitor os gestos de navegação que ele aprendeu na lida com o papel. Por meio de entrevistas com uma amostra não-representativa de leitores, discutiremos aspectos que podem significar certa tipicidade da interação leitor/texto nesses *displays* que hibridizam linguagens.

## 2. Usuários, *displays*, suportes e portadores de texto

“Usuário” tem sido a alcunha do leitor que tem como *uma de suas práticas* ler textos (verbais, mas não apenas) utilizando telas como *displays*. Não raro essa tela é a do computador, mas também podem ser outras telas eletrônicas. São *displays* as telas de toda natureza, nas quais textos são mostrados, projetados ou revelados, assim como *outdoors*, painéis, rótulos em garrafas e livros. Assim, o *display* de um texto publicitário pode ser um *outdoor*; o *display* da notícia pode ser um televisor, um mural no corredor da escola, um folheto volante ou uma tela de telefone móvel.

Em alguma medida, *displays* são sinônimo de “suportes”, de “portadores” ou ainda de “interfaces”. Para ser interface, o *display* precisa cumprir a função de mediar a operação do leitor na interação com o texto. Jornais podem ser considerados interfaces na medida em que apresentam uma diagramação e uma composição multimodais<sup>1</sup> que ajudam o leitor a percorrê-los ou a encontrar o que procura. Para ser suporte, o *display* precisa, segundo Teberosky e Colomer (2003), ser um objeto especialmente feito para a inscrição de texto. É o caso dos livros, dos jornais ou das revistas, que não servem a outra inscrição ou função (ao menos em sua apropriação mais comum). Já para ser um portador, o *display* precisa, segundo as mesmas autoras, poder acolher um texto, embora não seja primordialmente feito para essa função. Talvez fosse o caso dos primeiros telefones móveis, quando eram compreendidos como aparelhos para proporcionar comunicação falada a distância. Atualmente, muito embora sirvam para telefonar, as telas de celulares permitem outras atividades, inclusive textuais, de importância concorrente em relação a sua serventia inicial.

Dentro dessa lógica, livros, por exemplo, não são interfaces, mas são *displays* para textos, muito afiliados à linhagem dos suportes e distantes dos portadores (que o são apenas eventualmente, por força de alguma apropriação surpreendente). Se livros são suportes, o *layout* da página é a interface, pois é o projeto de design que apresenta ao leitor uma proposta de trilha para a leitura. Isso não quer dizer que o leitor caminhe obedientemente por ela.

<sup>1</sup> Existem várias abordagens teóricas para o tratamento do texto como objeto semiótico. Em outros trabalhos, empregamos a gramática visual de Kress e Van Leeuwen, especialmente nas obras de 2001 e 2006, para tratar da multimodalidade. Para esses autores, multimodalidade é o “uso de diversas modalidades semióticas no design de um produto ou evento semiótico, juntamente com a forma particular como essas modalidades são combinadas” (2001: 20). As modalidades são “recursos semióticos que permitem a realização simultânea de discursos e tipos de (inter)ação” (Kress e Van Leeuwen, 2001: 21-22). Em artigo de 1998, os autores tratam especificamente do *layout* de jornais impressos. Abordaremos os jornais *online*, neste trabalho, de outra perspectiva (a genealógica, de Bolter e Grusin, 2000), muito embora sempre consideremos o jornal um objeto semiótico complexo.

Este debate beira a distinção entre objetos que podem muito bem ser híbridos ou remediados (Bolter e Grusin, 2000): é possível se afirmar que uma tela de computador seja (apenas ou primordialmente) um suporte? É preciso lembrar que os projetos tecnológicos nem sempre se tornam o que foram inicialmente programados para ser. Os inventores do computador solucionavam um problema de matemática ou um problema de comunicação? Os inventores da internet resolviam questões de transmissão de dados entre máquinas ou entre pessoas? Nosengo (2008) mostra que as tecnologias sofrem apropriações surpreendentes, conforme caminhos complexos e imprevisíveis.

Outra palavra que volta à tona é *plataforma*. Moraes (2008), citando Richard Sennett, explica que as plataformas são um elemento fortemente ligado à padronização. Carros, por exemplo, costumam ser apenas superficialmente diferenciados, embora sejam feitos, por questões econômicas e tecnológicas, sobre as mesmas plataformas. A palavra tem sido aplicada às questões de texto, especialmente para o caso de *displays* digitais.

Uma interface pode ser planejada para funcionar em determinado *display*, porém com o objetivo de se parecer com outro *display*. Este é o caso que quero mostrar, não apenas em sua operação (foco no objeto), mas em sua relação com o leitor (foco no usuário, como dizem os engenheiros de software). Na falta de palavra melhor, emprego “simulação” para nomear os jornais *online* que projetam versões parecidas com seus *displays* e suas interfaces impressas. Alguns autores, não poucos, chamam a isso de “metáfora do impresso”<sup>2</sup>. No caso que queremos mostrar, as empresas jornalísticas lançam e mantêm uma versão *online* de seus jornais com características visuais que remetem ao jornal impresso, no entanto, não o são. Por que se parecem? E por que não são? Porque uma camada do design é como aquela que se espera do jornal impresso, mas a programação é de jornal digital; a aparência é de jornal impresso, mas a mediação da tela e do mouse distancia o leitor do objeto, isto é, o contato com a tela é anterior a um contato jamais possível com o que se desenha dentro dela. Mas a tela sozinha não é suficiente para que um texto seja mostrado nela. É necessário ter um software que leia (ou permita ler) aquela programação. Sem mais essa mediação, não se pode acessar o texto, nem mesmo o simulado (e qual deles não o é, nas telas?). A essa hibridização entre tecnologias e gestos do ambiente digital com a estética do impresso chamamos “transposição”<sup>3</sup> (Mielniczuk, 2001; 2003).

Telas são *displays* na medida em que mostram as composições preparadas para serem lidas. Computadores, que têm telas, são *displays* de diversos tipos de texto, sejam eles transmitidos via web ou não. Garrafas podem ser *displays*, assim como camisetas

<sup>2</sup> Palácios (2002), Silva Júnior (2001) e Suzana Barbosa (2001) mencionam Melinda McAdams, no texto “Inventing an Online Newspaper”, de 1995, como a fonte da expressão “modelo da metáfora”, que descreve um modelo de jornalismo baseado em suportes mediáticos anteriores. No Brasil, tornou-se corrente, também, a expressão que mencionamos aqui.

<sup>3</sup> A palavra vem sendo empregada nos estudos de jornalismo digital no Brasil para descrever um periódico que mantém uma versão *online* que se assemelha à sua versão impressa, demonstrando pouca preocupação em utilizar os recursos e as possibilidades que o ambiente digital permite. Em português brasileiro, o termo é exatamente “transposição”, cujo sentido vem de “transportar”, passar de um meio a outro, conforme acepções dos dicionários Houaiss (2001) e Ferreira (2004).

e pelas tatuadas. No entanto, peles não são suportes, embora possam ser portadoras e, eventualmente, interfaces.

O design gráfico, uma espécie de engenharia de leitura, planeja o tamanho, a fonte, a aparência, as colunas, o tipo de papel, a relação entrelinha/mancha, assim como incorpora ao suporte tecnologias como sumário, primeira página em mosaico e numeração. O design web vem tentando fazer o mesmo, com base no que se conclui ser mais adequado ao novo *display* e à nova relação entre ele e o leitor. O jornal não funciona da mesma forma no *display* que mostra uma imagem digital na tela. No entanto, é dele que se faz uma simulação, num *mise en abyme* de *displays*, interfaces e suportes. Um jogo de espelhos que quer fazer funcionar um folhear precedido de um clicar, que é, necessariamente, precedido de um software e de uma programação que permitam isso.

Considerando-se uma história de longa duração (Chartier, 2001), nota-se que os responsáveis pela confecção de objetos de ler, de alguma forma o fazem conforme um aprendizado da relação entre seus produtos e o leitor. Enquanto isso, não menos rapidamente, o leitor trata de aprender a ler textos em novos dispositivos. Ao contrário do que sugerem certos discursos sobre a leitura, a aprendizagem de como fazer e a de como “consumir” não ocorrem de forma independente, como se produtores estivessem muito adiante de leitores (ou ao revés). São interdependentes, “reguladores” entre si, “evoluindo” em uma medida que não chega a estagnar nenhum dos dois lados, confluindo ambos no elemento que realmente interessa: a interação.

### 3. A interface do jornal

O jornal, tal como o conhecemos, nasce de práticas do impresso mais antigas, nomeadamente o livro, a mãe de todas elas. É natural, portanto, que tenha tido, de início, a aparência de um códice e a narrativa verbosa que lhe era ajustada. As técnicas de impressão ainda não permitiam a reprodução de imagens. E era assim que o produtor sabia fazer, embora tudo estivesse se reacomodando. Era a narrativa que o leitor podia ler, também em permanente acomodação. Zamith (1999: 6) não duvida: “Os leitores/consumidores de jornais estão progressivamente a mudar os seus hábitos.” E sempre estiveram. Não há razões para se pensar (e menos ainda para afirmar) que isso (ajustar-se) só tenha ocorrido ao leitor de umas décadas para cá.

Manter o olhar sobre o leitor brasileiro é importante, dado que temos nossas particularidades. Os primeiros jornais oficiais e livros só puderam ser impressos no Brasil em 1808. Ao contrário do que se diz hoje, Pina lembra que

era fácil ler um jornal: suas folhas se dobravam, era pouco volumoso, podia ser guardado até nas algibeiras. Podia ser lido na esquina, compartilhado por muitas pessoas. O jornal incluía, assim, os trânsitos cotidianos oitocentistas em suas possibilidades de apropriação, as quais já estavam previstas e configuradas em sua materialidade, em sua forma. (Pina, 2005: 1)

Destaque-se o final da citação: as “possibilidades de apropriação” do jornal já estavam “previstas e configuradas em sua materialidade”. Que objetos escapam a isso? Os *designers* parecem dar a esse tipo de “previsão” de uso o nome de *affordances*<sup>4</sup>. Vez ou outra o usuário surpreende o inventor, fazendo com o objeto o que ninguém imaginara no projeto. No entanto, os próprios objetos costumam sugerir seus usos e suas possibilidades.

O jornal jamais foi dado a uma leitura linear, fosse ele parecido com o livro ou não. No século XIX ou no XXI, a justaposição de ofertas e a tentativa de envolver o leitor não parecem dirigidas a um tolo obediente. Era (e é) preciso se esforçar na produção editorial porque o leitor é difícil. Se os objetos nos vão fazendo propostas (a nós, leitores), vamos aprendendo a reagir com outras propostas. Na mão inversa, está o jornal aprendendo com o leitor a se configurarem, porque nenhum dos dois “fala” sozinho. Chartier (2001: 214) afirma: “Seja lá o que for, ler é uma prática criativa que inventa significados e conteúdos singulares, não redutíveis às intenções dos autores dos textos ou dos produtores dos livros. Ler é uma resposta, um trabalho (...)” No mesmo texto, Chartier faz uma pergunta inquietante: “Como poderemos considerar, ao mesmo tempo, a irreduzível liberdade dos leitores e as coerções que têm por objetivo reprimir essa liberdade?” (Chartier, 2001: 214). O trecho faz recuar um pouco nosso excessivo encantamento pelas tecnologias digitais. Lembra o historiador: “É fundamental lembrar que nenhum texto existe fora do suporte que lhe confere legibilidade; qualquer compreensão de um texto, não importa de que tipo, depende das formas com as quais ele chega até seu leitor”. As configurações influem na leitura, mas as práticas do leitor influem nas configurações.

Para Chartier (2001), existem “aparatos” que ajudam um texto a se propor ao leitor: aqueles ligados às estratégias de escrita do texto e aqueles estabelecidos pela “manufatura do livro ou da publicação, produzidos por decisão editorial ou através de processos industriais”, ou seja, a produção de uma publicação carrega mais do que texto e mais do que técnica. Ainda no tempo das primeiras edições de livros de bolso, Chartier recupera uma história hoje familiar: “Os leitores dessas edições populares (...) liam de um jeito aparentemente descontínuo e fragmentário, que se acomodava às lacunas e incoerências” (Chartier, 2001: 225). Por onde andavam os textos lineares, que os leitores seguiam disciplinadamente? Atualmente, eles são parte de um discurso sobre as tecnologias da leitura (talvez, hoje, um discurso hegemônico). Não se lê de qualquer jeito em todo lugar, nem do mesmo jeito em qualquer lugar, há um “ajustamento de leitura” que o leitor “aciona” assim que começa a interação. Há, de lado a lado, uma influência, embora, no caso dos objetos impressos e dos digitais (também), assíncrona (diferida, como preferem alguns). Chartier (2001: 235), citando Hoggart, conclui pela “autonomia criativa do leitor diante dos mecanismos que tentam controlá-lo”<sup>5</sup>.

<sup>4</sup> Embora a palavra tenha ficado conhecida após os estudos de J. J. Gibson sobre percepção visual, nossa abordagem se identifica com os trabalhos em design, especialmente os de Norman (1999; 2006), para quem há *affordances* reais e percebidas, que sugerem ao leitor/usuário a interação com um objeto. No Brasil, cunhou-se o termo “propiciamento” para traduzir o termo em inglês, mas a palavra original é mais corrente.

<sup>5</sup> Silva Júnior (2001: 4) define a forma de organização do jornal em editoriais como uma dessas tentativas. Esse “arranjo clássico visa, de maneira bastante eficiente, a orientar o modelo de exploração do leitor segundo uma ordem de problemas relativos ao ambiente urbano e mundial em que está imerso”.

Na produção jornalística atual, um dos problemas que emergiram após a invenção do computador é como fazer jornalismo para a web. Geralmente, a questão está concentrada no “como”. Essa preocupação com os modos de fazer gera uma série de trabalhos descritivos ou premonitórios. Canavilhas (2003) estava perplexo porque afirmava ser

um completo desperdício tentar reduzir o novo meio a um simples canal de distribuição dos conteúdos já existentes. Olhar para o actual jornalismo *online* é algo semelhante a imaginar a transmissão de um telejornal onde alguém lê simplesmente um jornal frente a uma câmara. (Canavilhas, 2003)

O autor estava também preocupado com o “usuário”, ou melhor, com

as competências que o leitor deverá ter para conseguir decodificar conteúdos multimédia. A introdução de uma nova linguagem implica o domínio de novas competências narrativas, linguísticas, iconográficas e estéticas, o que, provavelmente, vai levar algum tempo. (Canavilhas, 2006: 4)

E esse tempo será suficiente para o desenvolvimento de ambos os lados. Caso contrário, estacionaremos em algum ponto onde a interação estará no vácuo. As competências citadas pelo pesquisador são operacionais: “detectou-se que o facto das palavras linkadas não aparecerem sublinhadas, por exemplo, faz com que os utilizadores não sigam esses mesmos links” ou “a transformação do cursor do rato numa mão ainda não é associado a uma zona interactiva”. Pois o que era esperado? Se os links, até há bem pouco tempo, estiveram sempre sublinhados e o leitor os aprendeu assim, é isso o que ele espera. No entanto, não quer dizer que não possa se reajustar. Assim como aprenderá que o ícone da mão é o índice de uma zona clicável e substitui a sublinha. Essas aprendizagens são inexoráveis, bastando algum contato continuado com novos objetos que façam sentido.

A mudança dos jornais também é balística, mas guarda em si o passado. Silva Júnior (2001: 2) fala do “corriqueiro” fato de que “veículos *online* dividem o espaço virtual segundo uma lógica baseada em editoriais, cadernos, matérias especiais, etc.”. Esse é o “modelo em metáfora” a que os pesquisadores se referem, quando a tecnologia muda (“dos átomos em bits”), mas se mantém “boa parte da sua função simbólica agregada à nova interface”. Em outras palavras, muito bem cosidas, trata-se da “coexistência de uma possibilidade com um limite”. Não apenas do ponto de vista de quem faz, mas também do de quem lê. Umás mídias estão, portanto, genealogicamente ligadas a outras, como descrevem Bolter e Grusin (2000).

#### **4. Transposição e fases do jornalismo na web**

A “transposição” nos tem seduzido nos estudos do jornalismo na internet pelo menos desde 2003, quando lemos os primeiros debates sobre os modos de fazer jornalismo para ambiente digital. Vários autores têm se dedicado à proposição de “fases”, “etapas” ou “gerações” dos modos de produção do jornalismo na web. De outra parte,

temos nos dedicado (e mais pesquisadores) à compreensão de outro ângulo do mesmo problema: a relação do leitor com jornais em novos ambientes. Do ponto de vista político-ideológico, não se pode afirmar, com tanta tranquilidade, que os norte-americanos do século XX tenham praticamente reinventado o leitor e o turbinado com máquinas que escavam “novos” horizontes interativos.

Nos estudos de comunicação no Brasil, a maioria das investigações está centrada na produção jornalística, às vezes na produção técnica e nas mudanças que ela sofreu após a chegada dos computadores às redações ou depois da consciência das possibilidades do ambiente digital. As mediações têm sido, na maior parte das pesquisas, mais deslindadas do que as pessoas. Mielniczuk (2004) admite a importância de estudar o leitor no webjornalismo, no entanto seu discurso enfatiza a necessidade de “rupturas” na produção, na tentativa de “firmar” uma nova modalidade de jornalismo que seja uma “opção singular e com atrativos diferenciados”. Os pressupostos quanto ao jornalismo impresso estão todos aí. Natansohn (2007), que está atenta à pesquisa em leitura, dá exemplos de Nielsen ou do Instituto Poynter, nos Estados Unidos, que têm sido pródigos em abordagens que se transformam em paradigmas de diretrizes standardizantes para produtores e programadores. Sobre as pesquisas do Poynter, Natansohn (2007: 5) alerta: “Contudo, seus dados não podem ser generalizados para o resto da população e, ainda, não leva em conta mais do que o olhar do usuário (literalmente falando), supondo que olhar é sinônimo de ler.” A mesma autora afirma haver um “vazio” nas pesquisas sobre outros aspectos da recepção (entendida como mais do que apenas “a visão e a percepção”, mas “inferência, julgamento, memória, reconhecimento, conhecimento, experiência, prática”), especialmente quando a abordagem deveria ser a dos processos de construção de sentido. Para a autora, a “recepção é uma atividade produtiva”, no que dialoga com a linguística, área para a qual todo leitor é ativo em seus processamentos. Assim sendo, pode-se presumir que os ambientes onde se lêem textos são importantes balizas para as expectativas, hipóteses e compreensões geradas pelo leitor.

Retornando às transposições, perguntamo-nos: A transposição de jornais de um *display* para outro os transforma em que objeto? Alteram-se os *displays* e disso decorre o quê? Para aqueles que consideram os jornais transpositivos uma aberração, trata-se de um problema. Para quem vê nos periódicos transpositivos uma etapa adaptativa, eis uma solução. Mais uma vez, é de utilidade a descrição de Bolter e Grusin (2000), para quem não se trata nem de aberração nem de adaptação, mas de remediação.

Como já mencionado aqui, Palácios (2002), Silva Júnior (2001) e Barbosa (2001) apontam Melinda McAdams (1995) como autora da expressão “modelo da metáfora” (jornalismo feito com base em “modelos claramente transpositivos, importados de suportes mediáticos anteriores”). Ribas (2004) e Dalmonte (2007) citam John Pavlik (2001), que elenca as fases pelas quais vem passando a produção do jornalismo para a web. Mielniczuk (2004) traz Pryor (2002), que propõe a periodização do jornalismo *online* em “ondas” que começam em 1982 e chegam a 2001. Canavilhas (2006) apresenta os quatro modelos da periodização de Cabrera Gonzalez (2000): fac-símile, sendo a “reprodução simples de páginas da versão impressa de um jornal, quer através da sua

digitalização, quer através de um PDF”; modelo adaptado, em que “os conteúdos ainda são os mesmos das versões escritas”, mas “a informação é apresentada em *layout* próprio” (e começa a integração dos links); modelo digital, no qual se tem “*layout* pensado e criado para o meio *online*” e é obrigatório que exista hipertexto, espaço para comentários e notícias de última hora; modelo multimédia, em que se aproveita o máximo que o ambiente digital oferece (interatividade e hipermídia). Alguns pesquisadores brasileiros, como Mielniczuk (2001), Silva Júnior (2001) e Ribas (2004), propõem fases ou categorias de jornalismo feito para ser lido em telas. Em texto de 2003, Mielniczuk adota a expressão “geração” para tratar de tipos de webjornalismo. Embora talvez exista um desejo de agilidade na “reinvenção” do jornalismo para adequá-lo às possibilidades da web e das telas, não são os jornalistas que dão esse ritmo às mudanças. Se para o produtor é possível tratar de transposições, para o leitor, não é possível transpor experiências. Ele não se engana com aparências. O leitor aprende. Assim que entra em contato com algo que estava fora de seu “horizonte de expectativas”, põe em riste a operação de comparar, como veremos na pesquisa que se passa a relatar.

## 5. Materiais, método e instrumentos de pesquisa

Esta investigação teve o objetivo de compreender a experiência do leitor na lida com um jornal impresso simulado, o *JB Online*, muito embora não tenhamos lidado com uma amostra representativa da população de leitores. Nosso intento era mesmo o de analisar situações localizadas de interação entre leitores e certo tipo de jornais *online*, daí problematizando aspectos da produção jornalística “em metáfora” dirigida ao leitor.

Convidamos um grupo de sete voluntários para navegar o *Jornal do Brasil*, no período de agosto a setembro de 2008. Procuramos encontrar leitores dispostos a participar da investigação, cujo perfil diferisse em relação à idade, à formação escolar e à experiência com jornais. Dos sete voluntários, dois tinham mais de 50 anos, eram leitores de jornais impressos e tinham pouquíssima experiência na rede. Ambos, um homem e uma mulher, eram aposentados, com formação superior. Outros dois usuários participantes eram recém-formados em cursos superiores tecnológicos, empregados em cargos administrativos de empresas privadas, leitores frequentes de jornais impressos e experientes em atividades na web. Os outros três leitores eram estudantes de graduação em engenharia, leitores de jornais na rede e fora dela. Nenhum dos voluntários conhecia a versão simulada do jornal, assim como nenhum deles tinha contato com o *Jornal do Brasil online*, que circula no estado do Rio de Janeiro, sendo a pesquisa desenvolvida em Minas Gerais. Os perfis desses indivíduos nos pareceram adequados à investigação, uma vez que encontramos neles elementos que variavam do jovem letrado digital (pouco afeito à leitura de impressos) até o leitor experiente de impressos (pouco afeito à leitura em ambiente digital).

Os jornais eram apresentados ao leitor, que devia navegar livremente, cabendo a ele determinar o momento de encerramento da leitura. Caso fizesse perguntas aos pesquisadores, estes estavam limitados a dar respostas curtas e a estimular que o usuário falasse, navegasse e tecesse comentários.

O *JB Online* é um simulador da versão impressa do *Jornal do Brasil*<sup>6</sup>. Mesmo com essa aparência, a apresentação do periódico não pode dispensar tecnologias digitais para ser realizada. O *JB Online* foi desenvolvido em formato Adobe Flash Player, com recursos de controle. Para acessá-lo, o leitor precisa de um computador com *browser* e o *plug-in* compatível, como era nosso caso.

Utilizamos microcomputadores com o *browser* Mozilla Firefox 2.0, com *plug-ins* instalados, monitor de 15" e conexão banda larga de 600kbps. Os pesquisadores registraram as ações e os comentários de cada leitor, incluindo expressão facial, corporal ou postura. Para auxiliar no registro dos testes, cada pesquisador utilizou gravadores de voz (MP3 ou analógico), software especializado (do tipo *spyware*) e anotações em caderno. Cada um desses registros foi transcrito e acrescido de análises e comentários.

Para geração de dados, empregamos o protocolo verbal, técnica que tem sido empregada em inúmeras pesquisas cujo objetivo é investigar processos de leitura. "Com base nos dados obtidos através da verbalização feita pelos participantes, o pesquisador faz inferências sobre os processos cognitivos subjacentes à compreensão do texto" (Tomitch, 2007: 46). Neste caso, não tínhamos como foco a compreensão dos textos que cada um escolhia para acessar<sup>7</sup>. Após a experiência dos leitores com os jornais, os pesquisadores faziam breve entrevista com cada um, abordando suas experiências na navegação/leitura dos jornais.

## 6. Resultados

O quadro a seguir oferece uma visão panorâmica dos temas abordados pelos leitores durante os protocolos verbais. Os itens da coluna à esquerda foram levantados com base na análise das proposições presentes nas falas dos participantes. Dessa forma, após a transcrição dos protocolos verbais e a revisão das anotações feitas pelos investigadores, chegamos a um elenco de doze aspectos mais citados. Cada participante demonstrou incômodo ou manifestou algo em relação a esses elementos. A ausência do link nos textos das notícias, por exemplo, foi percebida pelos leitores mais jovens. A demora no carregamento das páginas foi mencionada por grande parte dos usuários. O processo de aprendizagem dos mecanismos do "aprender a folhear" as páginas virtuais causou estranhamento em quase todos os leitores, muito embora tenha sempre sido uma operação de sucesso.

<sup>6</sup>No caso de outro jornal brasileiro, o *Estado de Minas*, simulado na web, por exemplo, o argumento de venda pelo serviço de telemarketing tenta encantar o consumidor com a ideia de que "do jeito que você conhece o jornal impresso, de papel, você vai ver na tela, e até pode folhear, ouvir o barulho do papel, etc.". Na página de login do jornal, lê-se: "Agora você vai poder ler o seu jornal na internet exatamente como você lê na sua casa. Poderá folhear todos os cadernos e ver as páginas como elas foram publicadas. É muito simples. Experimente agora!" Há um link para uma página de "degustação" e a imagem de um *notebook* sendo manipulado por uma mão de homem (de terno) que folheia as páginas.

<sup>7</sup>Em Ribeiro (2008), a autora distingue, por meio de testes com leitores, as práticas da navegação da compreensão leitora. O foco do estudo que ora se relata recaía sobre a navegação, não tratando de aspectos da compreensão de textos.

**Quadro 1**  
**Aspectos recorrentemente mencionados pelos leitores.**  
 (a) identifica aspectos mencionados; (Ø) identifica não-mencionados.

Elementos relevantes	Mauro	Rod	Giba	Ana	Luiz	Maria	Mário
Link	Ø	+	+	Ø	Ø	Ø	+
Carregamento	Ø	Ø	+	+	+	+	Ø
Simulação de <i>flip</i>	Ø	+	+	+	+	Ø	Ø
Aprendizado da operação	+	+	+	+	Ø	+	+
Corpo da fonte	Ø	Ø	+	+	+	+	+
Máquina de busca	Ø	Ø	Ø	+	Ø	Ø	+
Sim e animação	Ø	Ø	+	Ø	Ø	Ø	Ø
<i>Feedback</i>	Ø	Ø	+	+	Ø	Ø	Ø
Ancoragem no impresso	+	+	+	+	+	+	+
Imagens	+	Ø	+	Ø	Ø	Ø	Ø
Varredura da página	+	+	Ø	Ø	Ø	+	Ø
Anúncios e <i>pop-ups</i>	+	+	+	+	Ø	Ø	+

Dos recursos oferecidos, o mais marcante é a simulação do folhear das páginas do jornal impresso (*flip*). Como se o ponteiro do mouse fosse o dedo indicador do usuário, as pontas das páginas virtuais são tocadas e reagem como uma folha de jornal impresso. A leitura da página inteira é tarefa impossível sem a ferramenta de aproximação. Caso algo chame a atenção do leitor, ele deve usar a lupa para explorar a página. As ampliações são mostradas em nova janela do *browser*, na qual aparece o indicador do estágio do carregamento da página.

## 7. Discussão

A experiência de navegação na internet não garantia que os leitores deixassem de ter dificuldades nos testes. Dos usuários mais experientes, o que encontrou mais dificuldade foi Mário, que não identificou os atalhos para os cadernos de seu interesse, recorrendo assim à passagem de página por página, revelando, na falta de links diretos para as notícias, sua insatisfação com a interface.

Entre os itens apontados pelos usuários e considerados relevantes na experiência de leitura, destaca-se o fato de que todos os participantes ancoraram-se, em algum momento, em suas experiências com o impresso. Certamente, essas experiências acumuladas emergem, de forma seletiva, durante o contato com as notícias em tela. É isso o

que faz com que a maioria dos leitores (cinco de sete) se sinta incomodada com a impossibilidade de aumentar o tamanho da fonte do texto, prática exclusivamente digital.

O conhecimento que cada leitor acumula será sempre convocado, em menor ou maior grau, no contato com textos e suportes inovadores. É esse conhecimento que os auxilia a desvendar os sentidos do texto, assim como reconhecer e aprender a lidar com as pistas e as formas de acessar seu conteúdo ou interferir nele. Luiz, por exemplo, compara: “É bom. Melhor do que jornal. Só que demora um pouco mais, não demora?”; E Rodrigo explica: “Não, mesmo quando eu compro um jornal normal eu faço justo isso. Tipo... eu vejo qual que é o título: ‘PF implode megaquadrilha no MS’, aí eu leio esse destaque, vejo as legendas das imagens, daí, se me interessar, eu leio tudo, ou passo direto. Isso pra qualquer tipo de jornal.”

O fato de o *JBOnline* fazer explícita referência a sua versão impressa faz emergirem comparações e julgamentos cuja base são jornais de papel. A explicitude dessa semelhança entre as interfaces, de certa forma, provoca a comparação e faz concluir que essas simulações estão aquém da experiência leitora, seja ela em papel ou em telas eletrônicas. As práticas dos leitores sugerem que navegar à procura de notícias traz expectativas obrigatoriamente relacionadas a outras experiências, sendo, portanto, impossível atribuir a algo a “originalidade”. Em todos os casos, houve algum comentário que remetesse ao impresso, tecesse comparações ou fizesse julgamentos, como nos trechos citados anteriormente. O fato de esses jornais provocarem análises comparativas não se restringe a este tipo de proposta. Provavelmente, o parâmetro empregado por qualquer leitor para experimentar novos ambientes será seu histórico de práticas de leitura, mesmo em ambientes que tentam desfazer referências impressas. Esses parâmetros se entrecruzam e não são hierarquizados, sendo aplicados tanto do digital para o impresso quanto na mão contrária.

As situações desta pesquisa demonstram como a leitura provoca, mesmo em usuários menos experientes em ambientes digitais (e talvez principalmente neles), expectativas, hipóteses e inferências relacionadas a esse meio, sempre na relação com outros. Essas expectativas fazem parte do processamento da leitura. As expectativas estão ligadas a outras práticas de leitura com as quais o leitor esteve em contato ou das quais possui relativo conhecimento. Um usuário experiente de computador certamente já vivenciou situações que lhe permitem tirar conclusões sobre o que é possível realizar em ambientes digitais, tais como os comentários de Giba, que sabe: “Se eu conseguisse chegar aqui ó, clicasse aqui e isto aqui aparecesse, era vantagem”, referindo-se à possibilidade de clicar na chamada de uma notícia; ou de Mário, que sugere: “Aí eu quero, por exemplo, ver a notícia de esportes... essa aqui. Agora, como faço pra ir pra lá? Poderia ter tipo um negocinho aqui assim, aí só clicar e ir direto na página.” A facilidade, a rapidez e o encurtamento de caminhos geram expectativas, que, no entanto, não são geradas apenas em usuários experientes.

A transposição, melhor dizendo, a tentativa de simulação de um jornal impresso em uma tela de tecnologia digital causa estranhamento justamente porque as expectativas dos leitores, sejam elas vagas ou precisas, não encontram correspondência no ato de ler. Do impresso para o digital, mesmo com o formato “transposto”, os leitores,

independentemente de sua proficiência, esperam contar com links, *pop-ups* e recursos como copiar e colar, por exemplo. Um conhecimento mínimo sobre as possibilidades do ambiente digital influencia as expectativas e escolhas dos leitores, e não é à toa que Giba afirma que: “Se eu conseguisse chegar aqui ó, clicasse aqui e isto aqui aparecesse, era vantagem.” Ele não faria uma observação como essa se estivesse diante de um jornal impresso, e só pode fazê-la quando emerge sua experiência variada nas práticas leitoras.

No ambiente digital, o usuário se incomoda com a “letra pequena”. O problema só se dissolve com o uso do mouse, que aciona uma ferramenta (a lupa) que simula um dispositivo analógico. Mário levanta a hipótese de que talvez a proposta funcione bem para leitores que gostam de jornais de papel. As práticas de Giba, no entanto, relativizam isso, já que o leitor não conseguiu identificar de imediato a primeira página do jornal e não lhe foi possível evitar o estranhamento diante desta experiência. Se ainda existe resistência de alguns leitores em relação à mediação do computador, ao que tudo indica, uma simulação não resolverá o problema.

Aumentar o corpo da fonte com o *zoom* é um bom indício de como as experiências digitais e analógicas são inextricavelmente diferenciadas. O formato do suporte altera as expectativas dos leitores e faz com que a “transposição” precise recorrer a ferramentas tipicamente digitais. Nesse ponto, a dificuldade dos usuários é compreensível. Leitores sem experiências digitais acionam o conhecimento que têm, mas ele não é adequado à experiência que terão, o mesmo ocorrendo do digital para o impresso.

## 8. Considerações finais

Quando um texto é materializado em determinado meio, as propriedades desse meio passam a compor as expectativas dos leitores. Quando tais expectativas não são cumpridas, há um descompasso inicial, mas o leitor, seja onde for, tende ao ajustamento. Mário, por exemplo, ao sentir falta do link, manifestou expectativas sobre ele, pois sabe que “o link facilita muito” e “acaba resumindo”, conhece o recurso que atende, oportunamente, pela metáfora de “atalho”.

A proposta de simular um jornal impresso em ambiente digital provoca, no máximo, a emergência de comparações mais óbvias entre práticas. Sequer é possível confundi-las, já que, rapidamente, os usuários se apercebem das peculiaridades da experiência. Nem mesmo a disposição dos textos, “idêntica” na tela e no papel, os faz “entrarem no jogo” da sensação de ler um jornal impresso. Movimentos e ações precisam ser alterados para que seja possível ler o jornal simulado.

No quadro dos estudos apresentados, o que são esses jornais: transpositivos, metafóricos ou web? A despeito de um primeiro impulso de classificar esse tipo de simulação como “transposição”, essas “versões” são tudo isso e nada disso, ao mesmo tempo. A existência desses jornais e sua operação pelo usuário/leitor parecem desarranjar tal classificação, estanque demais para as possibilidades híbridas não dos jornalismo na rede, como produtos, mas para os processos leitores dos usuários.

A “mera transposição” de jornais impressos (na expressão de Mielniczuk) tem aparência similar à do *JBO*Online, especialmente no que diz respeito à diagramação.

À primeira vista, aquelas páginas lembram a digitalização por scanner. No entanto, é impossível obter, na tela, os mesmos tamanho e resolução dos diários de papel. Só essa experiência já seria suficiente para abalar o leitor, não existissem ainda outras, como a programação em Flash, os sons e o movimento das páginas.

Clicando-se em uma matéria, acessa-se o conteúdo, que deve ser ampliado, após demorado *download*. Não há possibilidade de personalização, nem de instantaneidade, no sentido de que haja atualização constante das notícias. No entanto, há memória, caso se faça uma busca, e há acesso a edições anteriores. A interatividade, mesmo que “reativa” (Primo, 2000), emerge da necessidade de clicar aqui e ali para ir, voltar, ler, ampliar, buscar. Sem isso, não há leitura depois da primeira página. E ainda que não haja hiperlink por trás das palavras no texto, eles estão no clique das páginas, nas matérias inteiras e nas fotos.

Em última análise, mesmo que o *JB* disponibilizasse versões escaneadas de todas as suas páginas, a experiência do leitor diante da tela, ao clicar a passagem das páginas sem som e sem movimento “de folha”, seria outra, não aquém nem além, mas certamente diversa da leitura do jornal impresso. Transposição, metáfora ou “terceira fase” desarranjam-se na experiência empírica do leitor. O que parece ocorrer, nesses casos, é que as possibilidades da tecnologia digital são empregadas para simular o papel, tratando-se, então, de uma “problemática” não de nomenclaturas, nem de “fases”, mas de objetivos e pessoas.

Se nosso objetivo aqui era analisar as experiências de um grupo de leitores na interação com jornais *online* que simulam suas versões impressas, ao que parece, tal simulação no ambiente digital é uma experiência curiosa e rica, especialmente porque aciona hipóteses e expectativas múltiplas no leitor. A despeito de dizerem que o leitor foi passivo um dia (até que os norte-americanos o reinventassem), as operações cognitivas de seleção, generalização, comparação, construção de referências, parâmetros e ajustes finos mostraram-se mobilizadas e vivas, mesmo quando executadas em telas estreitas e pouco conhecidas para estes leitores.

É preciso admitir, no entanto, que, a despeito das muitas leituras que este tipo de estudo permite e de seu caráter planejadamente qualitativo, seus limites são claros, sendo um deles a não-representatividade da amostra de usuários participantes, além da leitura de apenas um jornal com proposta “metafórica”. Para conhecer melhor as práticas de interação leitor/jornal há ainda muito espaço para estudos mais amplos e mais aprofundados.

### Referências bibliográficas

- Barbosa, S. (2001) ‘Jornalismo Online: dos Sites Noticiosos aos Portais Locais’, *XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação* (Intercom), Campo Grande (MS), Setembro.
- Bolter, J. D. e Grusin, R. (2000) *Remediation Understanding New Media*, USA: MIT Press.
- Canavilhas, J. M. (2003) ‘Webjornalismo: Considerações Gerais sobre Jornalismo na Web’, *I Congresso Ibérico de Comunicação* [[http://www.bocc.ubi.pt/pag/\\_texto.php3?html2=canavilhas-joao-webjornal.html](http://www.bocc.ubi.pt/pag/_texto.php3?html2=canavilhas-joao-webjornal.html), acessado em 12/7/2007].
- Canavilhas, J. M. (2006) ‘Do jornalismo Online ao Webjornalismo: Formação para a Mudança’, 2006 [[www.bocc.ubi.pt](http://www.bocc.ubi.pt), acessado em 12/8/2007].

- Chartier, R. (2001) 'Textos, Impressão, Leituras' in Hunt, L. (2001) *A Nova História Cultural*, São Paulo: Martins Fontes, 211-138.
- Dalmonete, E. F. (2007) 'O Webjornalismo Enquanto Bem de Experiência: do Receptor ao Leitor Participante', *IX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Nordeste*.
- Ferreira, A. B. H. (2004) *Novo Dicionário Eletrônico Aurélio Século XXI*, São Paulo: Positivo.
- Fidalgo, A. (2003) 'Sintaxe e Semântica das Notícias Online: Para um Jornalismo Assente em Base de Dados' [www.bocc.ubi.pt acessado em 15/4/2009].
- Houaiss, A. (2001) *Dicionário Eletrônico Houaiss da Língua Portuguesa*, Rio de Janeiro: Objetiva.
- Kress, G. e Van Leeuwen, T. (1998) 'Front Pages: (The Critical) Analysis of Newspaper Layout' in Bell, A. e Garret, P. (eds.) *Approaches to Media Discourse*, USA: Blackwell Publishing, 186-219.
- Kress, G. e Van Leeuwen, T. (2001) *Multimodal Discourse. The Modes and Media of Contemporary Communication*, London: Hodder Arnold.
- Kress, G. e Van Leeuwen, T. (2006) *Reading Images. The Grammar of Visual Design*, London: Routledge.
- Mielniczuk, L. (2001) 'Características e Implicações do Jornalismo na Web', *II Congresso da SOPCOM*, Lisboa [http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/2001\_mielniczuk\_caracteristicasimplicacoes.pdf, acessado em 15/12/2006].
- Mielniczuk, L. (2003) 'Sistematizando Alguns Conhecimentos sobre Jornalismo na Web' [www.bocc.ubi.pt, acessado em 3/1/2006].
- Mielniczuk, L. (2004) 'Webjornalismo de Terceira Geração: Continuidades e Rupturas no Jornalismo Desenvolvido para a Web', *XXVII Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom*.
- Moherdaui, L. (2005) *O Usuário de Notícias no Jornalismo Digital – Um Estudo sobre a Função do Sujeito no Último Segundo e no A Tarde Online*. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Faculdade de Comunicação, Salvador: Universidade Federal da Bahia.
- Moraes, A. (2008) 'A Forma da Notícia' in Felippi, A., Soster, D. A. e Piccinin, F. (orgs.) *Edição de Imagens em Jornalismo*, Santa Cruz do Sul: Edunisc, 241-251.
- Natansohn, L. G. (2007) 'O Que Há e o Que Falta nos Estudos sobre Recepção e Leitura na Web?', *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – E-Compós*, 10: 1-16.
- Norman, D. (1999) 'Affordance, Conventions and Design', *Interactions*, may: 38-42.
- Norman, D. (2006) *O Design do Dia-a-Dia*, Rio de Janeiro: Rocco.
- Nosengo, N. (2008) *A Extinção dos Tecnossauros*, Campinas, SP: Editora Unicamp.
- Palacios, M., Mielniczuk, L., Barbosa, S., Ribas, B. e Narita, S. (2002) 'Um Mapeamento de Características e Tendências no Jornalismo Online Brasileiro', *XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação*.
- Pereira, F. H. (2003) *O Jornalista On-Line: Um Novo Status Profissional? Uma Análise sobre a Produção da Notícia na Internet a Partir da Aplicação do Conceito de 'Jornalista Sentado'*. Dissertação de Mestrado em Comunicação, Brasília: Universidade de Brasília.
- Pina, P. K. da C. (2005) 'O Jornal e a Leitura no Oitocentos Brasileiro', *V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom*, 5 a 9 de Setembro.
- Primo, A. (2000) 'Interação Mútua e Reativa: Uma Proposta de Estudo', *Revista da Famecos*, 12: 81-92.
- Ribas, B. (2004) 'Características da Notícia na Web – Considerações sobre Modelos Narrativos', *II Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo – SBPJor*, FACOM/UFBA, Salvador.
- Ribeiro, A. E. (2008) *Navegar Lendo, Ler Navegando – Aspectos do Letramento Digital e da Leitura de Jornais*. Tese de Doutorado em Estudos Linguísticos, Linguagem e Tecnologia, Faculdade de Letras, Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais.
- Ribeiro, A. E. (2009) 'Notas sobre o Conceito de 'Transposição' e suas Implicações para os Estudos da Leitura de Jornais On-Line', *Em Questão*, 2: 15-30.
- Silva Júnior, J. A. da (2001) 'A Relação das Interfaces enquanto Mediadoras de Conteúdo do Jornalismo Contemporâneo: Agências de Notícias como Estudo de Caso' [www.bocc.ubi.pt, acessado em: 3/1/2006].
- Teberosky, A. e Colomer, T. (2003) *Aprender a Ler e a Escrever. Uma Proposta Construtivista*, Porto Alegre: Artmed.
- Tomitch, L. M. B. (2007) 'Desvelando o Processo de Compreensão Leitora: Protocolos Verbais na Pesquisa em Leitura', *Signo*, 53: 42-53.
- Zamith, F. (1999) 'Dos Jornais-Fax de Moçambique aos Web-Jornais', *III Lusocom – Encontro Lusófono de Ciências da Comunicação*, Universidade do Minho, Braga, 28 de Outubro.

## **Limites, neutralidade e troca de papéis na entrevista televisiva – A entrevista de Manuela Moura Guedes a António Marinho Pinto no *Jornal Nacional de Sexta*, TVI (22 de Maio de 2009)\***

Ana Isabel Gomes Melro, Helena Filipa Carvalho, Mariana Lameiras de Sousa e Vítor de Sousa\*\*

**Resumo:** As entrevistas televisivas são encenadas para uma audiência. Neste sentido, apesar da existência de elementos espontâneos e imprevisíveis que geralmente ocorrem nas transmissões em directo, os telespectadores esperam ver, tanto o entrevistador como o entrevistado, representarem os seus papéis. Isto significa que é legítimo para o jornalista fazer questões, ainda que em nome do público, e, para o entrevistado, responder a essas questões. Contudo, por vezes a linha entre a tomada de uma posição neutral e uma posição de “advogado” é transposta pelo jornalista, conduzindo ao chamado “jornalismo agressivo” (Clayman, 2002). Esta análise foca-se nessas excepções. O caso em estudo traduz-se na entrevista entre Manuela Moura Guedes, pivô do *Jornal Nacional de Sexta* da estação TVI, e António Marinho Pinto, bastonário da Ordem dos Advogados, transmitida no dia 22 de Maio de 2009. Enquadrando o nosso trabalho na Análise Conversacional (Ekström, 2007; Cameron, 2001; Greatbatch, 1998), e partindo da análise da sequência de abertura da entrevista, baseada na estrutura de Clayman (1991), analisámos a transgressão e manutenção dos limites éticos e da posição neutral do entrevistador na interação com o entrevistado.

A análise desenvolvida rumou no sentido da constatação de uma troca de papéis entre os participantes: Marinho Pinto, advogado, assume a legitimidade e a autoridade de questionar, geralmente atribuída ao papel de jornalista; por outro lado, Manuela Moura Guedes, jornalista, assume uma posição de “advogada” ao fazer juízos de opinião sobre o entrevistado. A entrevista converte-se num debate, o qual culmina num ataque ao profissionalismo da jornalista.

\* Trabalho desenvolvido no âmbito da UC “Pragmática da Comunicação” do 1.º ano do Mestrado em Ciências da Comunicação – Informação e Jornalismo (Universidade do Minho) sob a coordenação da Prof. Doutora Zara Pinto-Coelho.

\*\* [anamelro@live.com.pt](mailto:anamelro@live.com.pt), [hfilipa\\_carvalhos@hotmail.com](mailto:hfilipa_carvalhos@hotmail.com), [marianalameiras2@gmail.com](mailto:marianalameiras2@gmail.com) e [vitorde Sousa@gmail.com](mailto:vitorde Sousa@gmail.com)

**Palavras-chave:** Análise Conversacional, entrevistas televisivas, posição neutral, limites éticos, troca de papéis, jornalismo, sequência de abertura.

## 1. Introdução

Propomo-nos analisar a entrevista entre Manuela Moura Guedes, pivô do *Jornal Nacional de Sexta* (JNS) da estação televisiva TVI, e António Marinho Pinto, bastonário da Ordem dos Advogados, transmitida no dia 22 de Maio de 2009 no quadro teórico da Análise Conversacional (AC). Esta entrevista ocorreu num contexto sociopolítico muito próprio, num quadro de alguma críspação entre a estação televisiva TVI e o Governo, que motivou queixas à Entidade Reguladora para a Comunicação Social (ERC) pela postura ético-deontológica de Manuela Moura Guedes. No início de Setembro, aquele serviço noticioso foi suspenso pela administração da TVI, já depois de José Eduardo Moniz, o ex-director-geral, ter abandonado a estação. O certo é que o JNS liderava as audiências, facto que não obstou a que a administração da televisão tivesse tomado aquela decisão.

Sem querer participar na polémica, ainda não terminada, centramo-nos nesta entrevista não apenas por ter sido conduzida por Manuela Moura Guedes, cujo estilo é personalizado e constitui a sua imagem de marca, mas devido ao facto de o seu entrevistado, António Marinho Pinto, bastonário da Ordem dos Advogados, ter tido uma postura directamente proporcional à da jornalista. Trata-se, portanto, de um caso particular do jornalismo televisivo, onde se destacou uma troca de papéis entre entrevistador e entrevistado e outras transgressões às convenções discursivas deste género televisivo, o que motivou o interesse pela sua análise.

## 2. A entrevista jornalística em televisão

Para José Manuel Barata-Feyo, o resultado da sujeição dos órgãos de informação aos grupos económicos e às suas estratégias de conquista de mercado “manifestam-se principalmente na televisão” (Barata-Feyo, 1998: 14). Para trás ficou, desde o início dos anos 90 do século passado, a televisão baseada no tríptico informar, educar e distrair. Do mesmo modo, Jean-Jacques Jespers refere que a informação-produto pretende responder às apetências do telespectador e destina-se a “satisfazer necessidades comerciais, sem consideração pela natureza dessas necessidades” (Jespers, 1998: 14). No entanto, mesmo no tempo da denominada *paleo-TV*, em que o Estado tutelava o sector, a entrevista televisiva (já) tinha por objectivo, segundo Yvan Charon (1998), entrar no castelo medieval fosse pela porta, pela janela ou pelas ameias. Ou seja: fazer falar para informar. Nesse sentido, é expectável que a postura do jornalista seja de mediação (neutro, exigente, mas implacável), mais incisivo e impertinente do que complacente, evitando as perguntas sem resposta, procurando veicular uma mensagem clara e concreta.

Actualmente, os *media*, nomeadamente a televisão, são marcados pela informação-espectáculo (*infotainment*), em que a informação se mistura com entretenimento. Neste contexto, é considerado normal observar as denominadas rupturas de escala a

que se refere Elísio Veron (2006), em que as particularidades do meio televisão, em tempo de *neo-TV*, vêm ao de cima. A este propósito, João Canavilhas (2001) destaca as mediações e manipulações que se desenvolvem nos processos produtivos, a escolha dos critérios de noticiabilidade e a postura do pivô como actor. Trata-se de idiossincrasias que levam Jespers (1998) a considerar o telejornal um género televisivo em si, com as suas próprias regras de selecção-hierarquização, estruturação narrativa e mediação. O papel do apresentador é, desta forma, o de contar a informação, com a função de um narrador familiar (*ibidem*). No caso vertente, em que se pedem comentários/justificações a um protagonista de alegados factos em que este estará implicado enquanto líder de uma instituição, o entrevistador não deve, segundo Jespers (*ibidem*), limitar-se a segurar no microfone.

Nessa perspectiva, Paddy Scannell (2004) observa que a televisão e a rádio são *media* ao vivo, pelo que o discurso que se produz nesse meio (em estúdio, com convidados) é considerado “discurso público”. O enquadramento profissional não fica de fora de toda esta lógica e, à luz do Estatuto do Jornalista português, por exemplo, o profissional deve “informar com rigor e isenção, rejeitando o sensacionalismo e demarcando claramente os factos da opinião” e “abster-se de formular acusações sem provas e respeitar a presunção de inocência”. No Código Deontológico<sup>1</sup>, entre outros considerandos, sublinha-se claramente que “a distinção entre notícia e opinião deve ficar bem clara aos olhos do público”.

É desta forma que, sendo um género de discurso direccionado para o público, o jornalismo constitui uma forma institucionalizada de interacção (Ekström, 2007), a qual deve a sua actual investigação, na área da AC, ao alargamento de estudos no campo institucional.

A entrevista jornalística está integrada nas actividades das instituições sociais, e o jornalista (mas também frequentemente o entrevistado) estão lá, em parte, como cumpridores das responsabilidades do seu trabalho e como representantes de uma instituição social (Drew e Heritage, cit. em Ekström, 2007: 966).

Assim sendo, o discurso jornalístico, nomeadamente a entrevista, prossegue certos objectivos e guias de orientação, inserindo-se num determinado quadro inferencial com constrangimentos particulares e ostentando relações assimétricas entre os participantes (Cameron, 2001).

### **3. A análise conversacional e a entrevista jornalística em televisão**

Originalmente fundada por Harvey Sacks, Emanuel Schegloff e Gail Jefferson, a AC surgiu em meados dos anos 60 e 70, no contexto de outras teorias da linguagem (nomeadamente da Etnometodologia, Teorias dos Actos da Fala e da Pragmática) (Ekström, 2007), e centra o seu objecto de estudo na interacção face a face entre os participantes (*talk-in-interaction*) (Cameron, 2001). Segundo a AC, as conversações seguem determinados padrões e modelos de conversação, um dos quais se designa modelo da tomada de vez (*turn-taking*),

<sup>1</sup> Disponível em <http://www.jornalistas.online.pt/noticia.asp?idCanal=24&id=26>, acedido em 13/12/2009.

proposto por Harvey Sacks (cit. em Cameron, 2001). O postulado deste modelo versa sobre o seguinte: a conversação, entre pelo menos dois participantes, assenta numa sequência organizada de padrões, segundo a qual cada participante fala, regra geral, um de cada vez (efectivando a tomada ou a posse da vez) (*ibidem*). Os discursos simultâneos e as interrupções são, para Sacks, erros que tendem a ser corrigidos, ocorrendo principalmente por três motivos: erro, violação ou empatia (*ibidem*).

O modelo da tomada de vez de Sacks demonstra, assim, a abordagem empírica e de natureza observadora de que se serve a AC, na qual a conversação é definida como um sistema sequencial organizado de trocas de falas (Ekstrom, 2007). Aliás, esse sistema decorre da existência de pares adjacentes (como os pares pergunta-resposta e convite aceitação/recusa), ditando que um enunciado não está apenas relacionado com o primeiro, mas dependente deste (Sacks cit. em Cameron, 2001). Esses pares possuem um forte efeito na estrutura da interacção por providenciarem um quadro normativo que dita, por exemplo, que uma questão é geralmente seguida por uma resposta (*ibidem*).

Na entrevista jornalística em televisão, o padrão de acção mais comum é, evidentemente, a conjugação do par adjacente pergunta-resposta (Ekström, 2007). No entanto, sendo a entrevista jornalística em televisão um formato institucionalizado de interacção, isto é, com determinados objectivos estabelecidos, normas, regras e padrões de acção (Ekström, 2007), é frequente o jornalista responder a uma fala do entrevistado com uma pergunta, em vez de uma frase de consentimento ou desaprovação, como seria de esperar numa conversa informal.

Em todo o caso, a formulação de uma pergunta é efectuada no sentido da obtenção de uma resposta satisfatória, que responda aos problemas e às expectativas de quem a proferiu. No sistema preferencial que refere Cameron (2001), a aceitação ou concordância em relação a uma pergunta constitui, por convenção, a resposta preferida. Por seu turno, a elaboração da negação corresponde à resposta não preferida, havendo, neste caso, uma tendência para o uso de “estratégias de cortesia” (Brown e Levinson, cit. em Blum-Kulka, 1997) no sentido de diminuir os efeitos da “face negativa” (Goffman, cit. em Blum-Kulka, 1997). Ora, também como discurso institucional, a entrevista jornalística em televisão é palco de estratégias que resguardam as posições e a imagem dos seus representantes e das suas respectivas instituições. É também neste sentido que os participantes da conversação tendem a cooperar entre si, adoptando princípios como os que Paul Grice definiu como “máximas conversacionais” (cit. em Blum-Kulka, 1997), ou seja, a troca de informação na quantidade certa e as qualidades de clareza, verdade e relevância naquilo que é proferido.

A par disso, a interacção face a face é também caracterizada por estratégias de poder. Na entrevista jornalística em televisão a relação entre o entrevistador e o entrevistado é uma relação assimétrica de poder, em que o jornalista possui a autoridade de questionar o entrevistado (pergunta-autoridade) (Clayman, 2002). Esse poder é negociado e regulado através de técnicas e estratégias de poder que permitem o acesso à vez no momento da interacção (Ekström, 2007). Assim, o jornalista, como detentor da pergunta-autoridade, interroga o entrevistado não apenas como um meio de recolher informações, mas também como meio de “criticar, aplicar pressão e construir situações difíceis para com

o entrevistado” (Ekström, 2007: 968). Segundo Clayman e Heritage (cit. em Ekström, 2007), existem quatro tipos de funções relacionadas com o domínio e o controlo do poder, na formulação de perguntas:

1) Estabelecem a agenda; 2) Indicam a acção que é esperada que o entrevistado desempenhe (explicar, defender, julgar, comentar); 3) Contêm asserções e suposições sobre o entrevistado; 4) Contêm preferência por certo tipo de resposta. (Clayman e Heritage, cit. em Ekström, 2007: 968)

A formulação de perguntas tem sido um objecto central na análise conversacional de entrevistas jornalísticas, distinguindo-se os vários tipos de questões pelo seu grau de iniciativa, objectividade, assertividade e adversidade (Ekström, 2007).

Contudo, o papel de “contrapoder” e escrutínio que o jornalista muitas vezes assume, pode constituir, em última instância, um factor de agressividade e ofensa perante o entrevistado (Clayman, 2002). Tais ameaças fazem com que o jornalista deva alcançar e manter o poder legítimo de questionar, não recorrendo à expressão directa de opinião (*ibidem*). Ao invocar a responsabilidade de uma terceira pessoa, os jornalistas distanciam-se da linha de subjectividade, tomando uma postura formalmente neutra ou de neutralidade formal (Clayman, 2002 e Greatbach, 1998). Todavia, a manutenção de uma postura neutra não garante que a conduta do jornalista seja vista como neutra (Greatbach, 1998). Para Clayman (2002), o posicionamento do jornalista como representante do público pode constituir dois tipos de serviço público: o profissional, aquele que serve o público com informação necessária para que se tornem cidadãos informados dos assuntos da sociedade; e o populista, que posiciona o jornalista no papel de cidadão comum, executando um escrutínio público e populista a uma determinada figura pública. Este último constitui um desvio à neutralidade formal e pode ser expresso discursivamente através do uso do pronome colectivo (“nós”) e do alinhamento do jornalista com um determinado grupo ou classe, fazendo papel de “advogado” na interacção com o entrevistado (Greatbach, 1998). Geralmente, estes “ataques” acontecem por breves momentos, tendendo a recuperar-se o curso normal da entrevista, mas, muitas vezes, os participantes não cooperam e prolongam a situação até converter a entrevista num debate entre dois grupos ideológicos ou políticos (*ibidem*). Desse modo, a relação entrevistador-entrevistado é igualmente descrita por uma relação de tomadas de posições. A definição de posição descrita por Haddington, traduz-se pela “atitude do falante, posição, postura ou ponto de vista” sobre um estado de coisas (Haddington, 2006: 73). As posições vão sendo negociadas e alinhadas entre os participantes no momento da interacção, consistindo na designada tomada de posição (*ibidem*).

O conceito de posição decorre daquilo que Sacks definiu como “Dispositivos de Categorização de Grupos (DCG)”, que são sistemas categóricos segundo os quais organizamos e hierarquizamos grupos de pessoas/instituições numa determinada sociedade ou cultura (Sacks cit. em Haddington, 2006). Significa que a construção de uma posição tem em consideração a forma como categorizamos e identificamos determinado assunto, pessoa, grupos ou instituições. Assim, os entrevistadores também enquadram

o entrevistado, *a priori*, numa categoria, construindo sobre ele determinada identidade no contexto interaccional. Este processo de identificação é comumente expresso no segmento da abertura da entrevista. Nele, o jornalista, direccionado para a audiência, identifica o entrevistado e projecta uma agenda para a entrevista, fazendo ao mesmo tempo a ligação com as notícias da actualidade (contextualização com o tópico da entrevista) (Clayman, 1991). O objectivo de estudar a abertura da entrevista é compreender como este género jornalístico é organizado pelo lado da rotina e das práticas de linguagem para determinar que tarefas comunicativas são alcançadas através dessas práticas (*ibidem*).

#### 4. Método e dados

No contexto do quadro inferencial que situa a entrevista jornalística em televisão numa análise conversacional, tivemos presentes para o caso em estudo as particularidades e constrangimentos deste tipo de discurso e a relação entre entrevistador e entrevistado, nomeadamente sobre as tomadas de vez sublinhadas por Sacks (cit. em Cameron, 2001); as tomadas de posição e construção de identidades (Haddington, 2006); a apresentação do entrevistado (Clayman, 1991); a negociação do poder e a assimetria na interacção (Ekström, 2007); a manutenção da neutralidade formal (Greatbach, 1998); a legitimidade e a pergunta-autoridade do jornalista, estudadas por Clayman (2002); e a troca de papéis (jornalista-advogado e advogada-jornalista). Também observamos a existência de discursos simultâneos (interrupções e sobreposições) (Sacks, cit. em Cameron, 2001), marcas da oralidade e tons de voz utilizados, e ainda, de forma menos aprofundada, tivemos em atenção as estratégias de elaboração da negação seguindo a Teoria da Cortesia de Brown e Levinson, a face positiva e negativa segundo Goffman e as máximas conversacionais da Teoria da Significação de Paul Grice (cit. em Blum-Kulka, 1997). Embora não de uma forma sistemática, procuramos recorrer a alguns traços visuais da entrevista, sempre que tal se revelou crucial para a análise.

O jornalismo televisivo constrói-se como uma situação discursiva que cria um ambiente específico para que a conversação entre os participantes do estúdio tenha lugar. Para desenvolver uma análise conversacional, é necessário transcrever esta interacção, registando de uma forma sistemática a conduta oral dos participantes. Foi o que fizemos com a entrevista de Manuela Moura Guedes ao bastonário da Ordem dos Advogados. Para esta análise, seleccionámos um conjunto de sequências que constituem exemplos ilustrativos dos traços conversacionais que particularizam a entrevista em estudo e que remetem para sequências típicas da entrevista televisiva (sequência de abertura). Apesar de a análise conversacional disponibilizar sistemas convencionais para a transcrição de entrevistas ou de outros géneros de fala, elaborados por Gail Jefferson no decorrer da investigação que fez com Harvey Sacks, a sua complexidade levou-nos a optar por seguir um formato que permitisse uma leitura mais alargada.

## 5. Analisando a entrevista de Manuela Moura Guedes

### 5.1. Sequência de abertura: a apresentação do grilo falante

A entrevista de Manuela Moura Guedes (MMG) a António Marinho Pinto (AMP) na TVI, no dia 22 de Maio de 2009, apresenta uma sequência de abertura atípica. Esta surge como lançamento para a peça da notícia sobre o entrevistado, em vez de existir como elemento autónomo precedente da entrevista. Trata-se, então, do texto *pivot* da segunda peça que antecede a entrevista, no qual a jornalista faz a abertura da peça, a apresentação do entrevistado e lança o tópico de discussão.

[1] [Jornal Nacional de Sexta, 22 de Maio de 2009]

01 MMG Polémico, incendiário, há quem diga que fala mais depressa do que pensa. Ele  
02 é António Marinho Pinto, Bastonário da Ordem dos Advogados, que, diz ela  
03 própria – a Ordem – que é, para muitos, um feudo da época medieval, com  
04 cheiro a passado dos *tempos da outra senhora*, a precisar de grandes reformas,  
05 à sua maneira. Mas as coisas não lhe estão a correr de feição. Na Ordem, o  
06 Orçamento de 2009 não existe e o Relatório e Contas de 2008 foi chumbado  
07 por uma larga maioria de advogados, cada vez mais críticos das políticas e  
08 polémicas do actual bastonário. Mas nem por isso António Marinho Pinto  
09 pensa em demitir-se: “Podem berrar que não me demito, demitam-se eles”. É  
10 uma das frases recentes de um bastonário com as virtudes e defeitos do que  
11 alguns chamam um grilo falante.

No decorrer da sequência transcrita no excerto [1], surge pela primeira vez, no ecrã, o plano do convidado em estúdio, António Marinho Pinto (linha 02). Ainda que não seja explicitamente mencionado que o convidado se encontra presente em estúdio, o público rapidamente apreende, através da objectiva da câmara, que o actor da peça jornalística se encontra prestes a ser entrevistado.

A entrevista televisada diferencia-se das restantes, pois, apesar de omitir certos elementos linguísticos, não afecta a compreensão do sentido para a audiência. Em televisão, a redundância deve mesmo ser evitada (vê-se, não precisa de se dizer). Clayman (1991) refere que, no caso da televisão, basta os participantes aparecerem no ecrã para automaticamente estarem presentes na interacção.

A sequência de abertura tem por objectivo projectar uma agenda para a entrevista, ligando-a ao assunto da notícia (Clayman, 1991). Neste caso, a notícia centra-se no veto do Relatório e Contas, na inexistência do Orçamento de 2009 e no “desagrado” de um grupo de advogados da Ordem que pretende a convocação de uma Assembleia-Geral de forma a destituir o actual bastonário (linhas 06-09).

Sendo a sequência de abertura o texto pivô da peça que se segue e que antecede a entrevista, o discurso não é o de trazer o entrevistado para a interacção (por exemplo,

“connosco está...”), mas o de apresentar e identificar o protagonista da notícia. Desta forma, a abertura ganha um contorno peculiar cuja estrutura se desvia dos exemplos analisados por Clayman (1991). No entanto, é possível identificar componentes sequenciais.

Podemos considerar a primeira frase (linha 01) como o *pre-heading* (ou antetítulo) (Clayman, 1991), momento em que a jornalista começa o seu discurso com uma formulação de “choque”, de *suspense*, colocando o telespectador “preso” ao ecrã para ver respondidas as questões: Quem? e porquê? O emprego de frases provocativas no *pre-heading* pretende captar a atenção do público para o momento seguinte, construindo, à partida, a identidade do entrevistado (Clayman, 1991). Geralmente, inicia-se com citações. Porém, neste caso, a jornalista não refere quem o diz e recorre a terceiras partes não identificadas para suportar os elementos qualificativos, subjectivando a informação (“há quem diga que...”). Segue-se então a resposta à pergunta “quem?” com a identificação do nome do objecto de notícia e logo a seguir o cargo por ele ocupado (linha 02).

A descrição da função ou organização, quando relevante para o tema, costuma seguir-se ao cargo, designando-se de “descrições organizacionais” (Clayman, 1991). O autor refere, ainda, que a formulação de elementos descritivos deve ser clara e simples, e deve alinhar o entrevistado com o tópico o mais explicitamente possível para que não confunda o telespectador (*principle of recipient design*) (Clayman, 1991). A descrição organizacional deste excerto (linhas 02-03) comporta uma série de elementos pouco claros e objectivos: a) a jornalista atribui à organização uma acção humana, um erro que deve ser evitado porque as organizações não falam (linha 03); b) não está explícito a fonte dos juízos emitidos pelo emprego do termo subjectivo “para muitos” (linha 03).

A passagem do segmento de identificação do entrevistado e da sua afiliação para a contextualização do acontecimento e para a projecção da agenda é efectuada com recurso a um elemento de ligação (linhas 06-07), sugerindo, numa conclusão precipitada e claramente opinativa, um estado actual de coisas acerca do entrevistado. Esta conclusão capta novamente a atenção da audiência para ver respondida a questão “porquê?”. Desta forma, ao usar este elemento de ligação, a jornalista prepara-se para explicar no momento seguinte as razões que suportam, em seu entender, a frase anterior, passando do *pre-heading* (linhas 01-05) para o *heading* (ou título) (linhas 06-09). A transição também pode ser efectuada através da variação de tempos verbais que situam o acontecimento em relação à entrevista (Clayman, 1991) e que, neste caso, passam do tempo presente, “agora”, para o Pretérito Perfeito.

A terminar a componente *heading* da abertura, a jornalista volta ao momento presente e ao entrevistado, servindo-se de uma citação (linha 9) para de seguida recorrer, novamente, a terceiras partes não identificadas (“do que alguns chamam”) (linhas 10-11).

Concluído o trecho de abertura, dá-se a entrada para a *story* (ou peça) – uma reportagem previamente gravada e montada que fornece elementos de *background* para o que será discutido na entrevista. Segue-se depois o *lead-in* (ou introdução) [2], onde a jornalista prepara a entrada da entrevista centrando-se na tarefa de introduzir o entrevistado (Clayman, 1991). A função da introdução é a de trazer os entrevistados à interacção através de elementos linguísticos formais. Neste caso, através de um cumprimento

mútuo (linhas 01-02) finalizando a sequência de abertura aquando do início efectivo da primeira questão (linha 04).

[2] [Jornal Nacional de Sexta, 22 de Maio de 2009]

01 MMG Sr. Bastonário, boa noite...

02 AMP Boa noite.

03 MMG ... Um abaixo-assinado para uma Assembleia-Geral extraordinária para o

04 destituir. O senhor vai convocar a Assembleia-Geral?

## 5.2. Troca de papéis, neutralidade, discursos simultâneos...

Tendo por base o enquadramento teórico antes referido, constatamos que há, ao longo da entrevista, uma série de características que lhe são transversais. Uma das mais presentes é a existência de discursos simultâneos [3], os quais são exercidos maioritariamente por violação, poucas vezes por erro e quase nunca por empatia (Sacks, cit. em Cameron, 2001).

[3] [Jornal Nacional de Sexta, 22 de Maio de 2009]

01 MMG Desculpe, eles são presidentes dos Conselhos Distritais...

02 AMP ... E eu sou Bastonário.

03 MMG ... Há cinco Conselhos Distritais no continente...

04 AMP ... E eu sou Bastonário (*interrompem-se mutuamente*).

05 MMG ... E são eleitos...

06 AMP Não, não. Há sete presidentes do Conselho e há cinco. E eu também fui  
07 eleito...

08 MMG ... Há um na Madeira e nos Açores... São sete... (*em simultâneo*).

09 AMP ... E eu também fui eleito... Por que é que ali... Por que é que eles querem  
10 influir a governação da Ordem? Acha que o Governo deve governar com os  
11 Presidentes da Câmara?...

São vários os motivos que levam a que as falas dos participantes se sobreponham e se interrompam de forma abrupta e inadequada. As posições ou pontos de vista do entrevistador e do entrevistado são muitas vezes expressas em contradição ou em desacordo com as do outro (Haddington, 2006). No excerto [3], tal acontece principalmente nas versões dos factos apresentados (linhas 06-08), constituindo uma característica frequente ao longo de toda a entrevista.

No entanto, em vez de serem um problema imediatamente reparado de forma natural, como seria de prever (Sacks, cit. em Cameron, 2001), os discursos simultâneos e as interrupções constituem, neste caso, não a excepção ao modelo da tomada de vez de Sacks, mas antes a regra que pauta toda a entrevista.

Deste modo, a negociação do palco mediático, é marcada por interrupções hostis e agressivas numa luta constante pela obtenção da vez de falar (exemplos como “Desculpe lá”, “Olhe”, “Olhe, Sr. Dr.”) que vão sendo reforçadas pelo aumento do tom de voz e através de gestos expansivos de inquietação e nervosismo.

Outra observação registada é o facto de António Marinho Pinto dominar a posse de vez em grande parte da entrevista, em detrimento da entrevistadora, não cedendo às interrupções da jornalista. Vejamos o seguinte excerto, que ilustra parte desta constatação:

[4] [Jornal Nacional de Sexta, 22 de Maio de 2009]

- 01 MMG Mas o senhor tem a obrigação de os denunciar, não...
- 02 AMP E estão denunciados... Não conhece advogados que fugiram do país condena-
- 03 dos a penas de prisão?
- 04 MMG Sr. Dr., vamos passar a outro caso...
- 05 AMP Eu fiz-lhe uma pergunta. Responda! Por que é que o bastonário não pode fazer
- 06 isto? Deve-o fazer e se não fizer é hipócrita...
- 07 MMG Eu como jornalista, quando falo de algum caso falo dele concretamente.
- 08 AMP Desculpe! Se o bastonário não fizer... Desculpe, há casos que não fala nem
- 09 pode falar...
- 10 MMG Não, não falo. Eu, quando não tenho provas, não falo...

No excerto [4], Manuela Moura Guedes tenta encaminhar o rumo da entrevista noutra sentida (linha 04), enquanto o entrevistado obsta e prossegue, num tom de voz cada vez mais elevado, concretizando as suas ideias até ao fim. Neste exemplo, há todo um desvio na estrutura que seria moldada pelo par adjacente pergunta/resposta, implicando novas alterações no papel legítimo da jornalista. Contrariamente ao que seria esperado – uma resposta da jornalista ao entrevistado com uma pergunta (evitando comentários de consentimento ou de desacordo) (Ekstrom, 2007) –, Manuela Moura Guedes contraria as regras ao efectuar, em vários momentos da entrevista, comentários (de desacordo) como exemplifica o extracto acima (linhas 01, 07 e 10).

Do mesmo modo, não é expectável que o entrevistado interrogue frequentemente o jornalista (linhas 02-03). António Marinho Pinto fá-lo não apenas várias vezes, como ainda exige resposta da jornalista (linha 05). Com isso, o entrevistado apodera-se da autoridade de questionar que deveria pertencer à jornalista (Clayman, 2002), resultando numa troca de papéis que “desarma” a legitimidade da jornalista.

A apropriação que o entrevistado faz do poder legítimo da jornalista torna-se ainda mais acentuada com o desvio do olhar da jornalista perante o convidado.

Na sequência [5], a jornalista perde novamente o controlo sobre a condução da entrevista. Desvia o olhar da câmara e do entrevistado, agarrando-se às notas de que dispõe em cima da mesa (linha 06), na tentativa de encontrar desesperadamente os papéis que alegadamente contêm factos que permitem o contra-ataque sobre o entrevistado. Este, por seu turno, demanda a jornalista a estabelecer o contacto visual com

ele (linha 09), assumindo, mais uma vez, o poder de condução da entrevista que seria legítimo no papel da jornalista.

[5] [Jornal Nacional de Sexta, 22 de Maio de 2009]

- 01 MMG Mas ainda sobre isso... o Sr. Dr. acusa a Polícia Judiciária e o Ministério  
02 Público nesse caso. Mas depois diz outra coisa...
- 03 AMP (*em simultâneo*) Desculpe, deixe-me dizer... Deixe-me dizer-lhe uma coisa...  
04 Você não pode dizer que eu faço fretes políticos a ninguém... Sabe porquê?  
05 Eu vou-lhe dizer...
- 06 MMG Não, não... Não sou eu que digo, está nos outros artigos.
- 07 AMP Não, não foram todos os outros, foi meia dúzia de pessoas aqui em Lisboa...  
08 Meia dúzia de pessoas, e admito que haja muitas pessoas que pensem assim...  
09 Escute bem e olhe bem para mim, nos olhos... Eu nunca fiz fretes políticos a  
10 ninguém.

Por outro lado, Manuela Moura Guedes assume substancialmente a posição de “advogada” nos vários momentos de escrutínio público.

[6] [Jornal Nacional de Sexta, 22 de Maio de 2009]

- 01 MMG O senhor não quer discutir com os outros advogados os Estatutos da Ordem  
02 dos Advogados?...
- 03 AMP Neste caso concreto não quero discutir... E assumo isso politicamente...  
04 MMG Porquê?
- 05 AMP ... É um custo político que eu assumo. É uma decisão política...  
06 MMG ... Mas é...
- 07 AMP Escute. A competência é do Conselho Geral, de propor alterações...  
08 MMG Mas os Estatutos é a coisa mais importante que regula a Ordem dos Advogados...  
09
- 10 AMP ... Isto é uma opção política... Digam-me...  
11 MMG ... Isso é absolutismo!

O alinhamento do jornalista como “tribuno do povo” (*tribune of the people*) (Clayman, 2002) ao dirigir a responsabilidade a uma outra pessoa faz aumentar a pressão no entrevistado, que se vê forçado a responder [6]. Mas, embora o alinhamento do jornalista com terceiras pessoas possa constituir uma neutralidade formal, que a distancia das posições expressas, isso não significa que ela mostre, efectivamente, uma conduta neutra (Greatbach, 1998). Manuela Moura Guedes confronta claramente o entrevistado, posicionando-se ao lado de uma classe (linha 01), através da ironia e emitindo juízos de opinião (linha 11). Acrescentem-se outros exemplos emitidos em momentos diferentes da entrevista, como sejam: “Então o Sr. Dr. é um bufo...” ; “A minoria é o senhor”; “O Sr. Dr. também não está a fazer muito pelo nome da sua classe...”.

A jornalista desvia-se, deste modo, da neutralidade formal enquanto adopta o papel de “advogada” daquele grupo por que toma partido, convertendo a entrevista num debate entre dois porta-vozes de diferentes grupos político-ideológicos (Greatbach, 1998) e marcando uma posição populista (Clayman, 2002).

### 5.3 Do *soundbyte* ao ataque profissional

Como referimos anteriormente, toda a entrevista possui um tópicos de discussão, lançado inicialmente na sequência de abertura, e que define os seus parâmetros (Clayman, 1991). Ao longo da entrevista em análise, verifica-se uma variação de temas, característica de qualquer entrevista, excepto pelo facto de esta evoluir num determinado sentido e culminar num ataque ao profissionalismo da jornalista por parte do entrevistado.

A entrevista começa no tema esperado, nos tópicos de discussão: convocação de uma Assembleia-Geral extraordinária dos Conselhos Distritais da Ordem para destituir António Marinho Pinto que estaria na base de um abaixo-assinado; a legalidade dos estatutos da Ordem; o Relatório e Contas de 2008 e o Orçamento para 2009. Em seguida, passa para o debate sobre as denúncias públicas do bastonário e da existência de cartas anónimas remetendo para assuntos que levantaram a discussão acerca da objectividade e rigor da informação, terminando numa troca insultuosa sobre o profissionalismo de ambos. Leia-se mais esta sequência [7]:

[7] [Jornal Nacional de Sexta, 22 de Maio de 2009]

- 01 AMP Você está aqui sistematicamente a fazer acusações. Você está aqui a fazer um  
02 julgamento disfarçado de entrevista, que é o seu estilo.
- 03 MMG Ó Sr. Dr., estou-lhe a fazer perguntas!
- 04 AMP Não está a fazer perguntas. Você não fez perguntas, você fez afirmações e  
05 condenações... Sumárias!
- 06 MMG (*em simultâneo*) Não.
- 07 AMP (*continua*) Isto é o péssimo jornalismo que você faz, é o péssimo jornalismo  
08 que você faz!
- 09 MMG Olhe, Sr. Dr., o seu jornalismo enquanto era jornalista é que eu não conheço (*a  
10 sorrir*). O meu está à vista de toda a gente... (*olha para a câmara*).

Nesta parte final, a entrevista atinge o seu auge, nomeadamente ao nível do descontrolo do formato institucional, caracterizando-se pela ausência de um elemento mediador. A jornalista permite que o entrevistado tome posse das falas, perdendo o controlo completo do fio condutor da entrevista que deixa fluir sob o comando do entrevistado, dando azo, assim, a que o entrevistado a acuse frontalmente de fazer um “péssimo jornalismo” (linha 7).

Na sequência [8], o entrevistado questiona expressamente a autoridade (linha 03) e a legitimidade (linha 08) da jornalista no que à emissão de juízos de opinião diz respeito (linha 04):

[8] [Jornal Nacional de Sexta, 22 de Maio de 2009]

- 01 AMP Uma má imagem dos bons profissionais que há nesta casa. Pode continuar a  
02 fazer esse jornalismo que é um jornalismo que envergonha, em Portugal, os  
03 verdadeiros jornalistas. E você não tem autoridade nenhuma para emitir os juízos  
04 de opinião que emite sobre o que passa na justiça. Quando se denuncia...
- 05 MMG Eu não tenho autoridade para coisa nenhuma, Sr. Dr. Eu faço-lhe perguntas.
- 06 AMP Quando se denunciam, quando se denunciam a miséria que vai na Justiça, a  
07 podridão que vai na Justiça, quando se denunciam os casos da advocacia, você  
08 não tem a legitimidade de fazer o tipo de jornalismo que faz. É uma vergonha  
09 e devia ter vergonha.

António Marinho Pinto, ex-jornalista, repreende a postura de Manuela Moura Guedes assumindo-se como “mais” jornalista que ela, no contexto da interação. Curiosamente, a jornalista questiona-se acerca da sua autoridade (linha 06). O papel “regulador” de António Marinho Pinto é rematado no seu ataque sobre a questão da ética e deontologia da profissão: “Eu tinha vergonha (...) de fazer o que você faz como jornalista. Nunca fiz isso! (...) O que você faz aqui é violar todos os dias, de forma sistemática, o seu Código Deontológico, que duvido que conheça...”.

A entrevista enveredou por um rumo completamente enviesado daquilo que era o tópico da entrevista e terminou com sorrisos nervosos e frágeis.

A finalizar a entrevista [9], os participantes entram novamente num registo institucional numa tentativa de manterem (ou recuperarem perante os telespectadores) a sua face positiva (Goffman, cit. em Blum-Kulka, 1997) e postura formal (linhas 01-07). Todavia, vão alternando com o reforço das ideias que defendiam antes (linhas 05-13) até ao surgir do primeiro contacto da pivô com o telespectador desde o início da entrevista (linha 13):

[9] [Jornal Nacional de Sexta, 22 de Maio de 2009]

- 01 MMG Muito obrigada por ter aqui estado.
- 02 AMP Muito obrigado, Manuela Moura Guedes.
- 03 MMG Muito obrigada.
- 04 AMP Tive muito gosto em estar aqui consigo. E até à próxima.
- 05 MMG Ficamos então à espera do resultado...
- 06 AMP E vá continuar a ouvir...
- 07 MMG Muito obrigada.
- 08 AMP Vá continuar a ouvir os quatro ou cinco, os quatro ou cinco...
- 09 MMG São os presidentes dos Conselhos Distritais.
- 10 AMP São 4 ou 5. Vá continuar a ouvi-los. Muito obrigado.
- 11 MMG Eleitos democraticamente.
- 12 AMP Também fui eleito democraticamente.
- 13 MMG Eu sei. Eu sei. Aqueles também (*apontando em direcção da câmara*).

## 6. Considerações finais

Na análise da entrevista de Manuela Moura Guedes a António Marinho Pinto, no *Jornal Nacional de Sexta*, na TVI a 22 de Maio de 2009, observa-se, de uma forma continuada, que a interação entre os entrevistados se desvia e põe em causa as normas conversacionais, que integram este género televisivo. Esse facto traduziu-se na ausência de mediação da jornalista que perde a condução e o controlo da entrevista. É o entrevistado que domina a grande parte das tomadas de vez e se apropria do poder da jornalista, resultando numa troca de papéis: António Marinho Pinto, advogado, assume a legitimidade e autoridade do papel de jornalista e Manuela Moura Guedes, jornalista, distancia-se dos limites da neutralidade formal e assume uma posição de “advogada” no momento da interacção.

A perda de poder e o consequente desmoronar da sequência organizacional da entrevista teve como principal factor o desacordo de factos entre os participantes. As posições (posturas, pontos de vista) de ambos são concretizadas quase sempre em oposição, enfraquecendo o par adjacente pergunta-resposta e originando discursos simultâneos e interrupções constantes. Notamos também o desvio da posição neutral por parte da jornalista, que toma partido pela classe ou grupo de advogados que se opõem ao bastonário, emitindo juízos de valor em seu próprio nome. Deste modo, constata-se a existência de um claro choque frontal entre a postura da jornalista e as determinações inscritas no Estatuto do Jornalista e no Código Deontológico da profissão. Por conseguinte, a entrevista rapidamente se transforma num debate, com ambos os protagonistas a trocarem e a esgrimirem argumentos, culminando num ataque do entrevistado ao profissionalismo da jornalista, centrado em pontos como o rigor, objectividade, autoridade, legitimidade e a cultura deontológica da jornalista, desviando-se, assim, do tópico de discussão inicial.

De um ponto de vista mais global, poderemos enquadrar a entrevista na tendência actual dos *media* no sentido da informação-espectáculo (*infotainment*), de que a televisão é exemplo. As características da *neo-TV*, vertidas num género jornalístico como é o caso do *Jornal Nacional de Sexta*, instiga-nos a questionar sobre o real valor informativo que a manutenção integral da entrevista em directo e sem interrupções pode configurar.

Resta-nos questionar o seguinte: por que razão se manteve a emissão no ar, apesar do descontrolo evidente dos participantes? Significará um acto propositado para captar audiências (assente numa lógica de *infotainment*), uma situação onde a jornalista ficou genuinamente desarmada e descontrolada, ou as duas coisas em simultâneo?

### Referências bibliográficas

- Allan, S. (1998) ‘Television News as Discourse’ in Bell, A. and Garret, P. (1998) *Media Discourse*, Oxford: Blackwell Pub., 116-131.
- Barata-Feyo, J. M. (1998) ‘Introdução à Edição Portuguesa’ in Jaspers, J. J. (1998) *Jornalismo Televisivo*, Coimbra: Minerva, 13-18.
- Blum-Kulka, S. (1997) ‘Discourse Pragmatics’ in Teun van Dijk (ed.) *Discourse as Social Interaction*, Londres: Sage, 38-61.

- Canavilhas, J. (2001) 'Televisão. O domínio da Informação-espectáculo', [http://www.labcom.ubi.pt/~boccpag/canavilhas-joao-televisao-espectaculo.pdf, acessado em 31/10/10].
- Cameron, D. (2001) 'Sequence and Structure: conversation analysis' in Cameron, D. (2001) *Working with Spoken Discourse*, Londres: Sage, 86-104.
- Charon, Y. (1995) *A Entrevista na Televisão*, Mem Martins: Editorial Inquérito.
- Clayman, S. (1991) 'News Interview Openings: Aspects of Sequential Organization' in Scannell, P. (ed.) (1991) *Broadcast Talk (Media Culture & Society Series)*, Londres: Sage, 48-75.
- Clayman, S. (2002) 'Tribune of the people: maintaining the legitimacy of aggressive journalism' [On line], *Media Culture & Society*, 24 (2), 197-216. [http://mcs.sagepub.com/cgi/content/abstract/24/2/197, acessado em 29/10/09].
- Ekstrom, M. (2007) 'Conversation Analysis In Journalism Studies' [online], *Journalism Studies*, 8 (6), 964-973. [http://dx.doi.org/10.1080/14616700/701619571, acessado em 4/12/09].
- Greatbatch, D. (1998) 'Conversation Analysis: neutralism in British news Interviews' in A. Bell & P. Garrett (eds.) (1998) *Approaches to Media Discourse*, Oxford: BlackWell, 163-184.
- Haddington, P. (2006) 'Identity and stance taking in news interviews' in Lassen, I. (et al.) (2006) *Mediating Ideology in Text and Image*, Amesterdão: John Benjamins Publishing Company, 70-95.
- Jespers, J. J. (1998) *Jornalismo Televisivo*, Coimbra: Minerva.
- Scannell, P. (1991) 'Introduction: The Relevance of Talk' in Scannell, P. (ed.) (1991) *Broadcast Talk (Media Culture & Society Series)*, Londres: Sage, 1-13.
- Veron, E. (2006) 'Os públicos entre a produção e a recepção: problemas para uma teoria do reconhecimento' in Abrantes, J. C. & Dayan, D. (org.) (2006) *Televisão: das audiências aos públicos*, Lisboa: Livros Horizonte.

#### Vídeos

- TVI *Manuela Moura Guedes e Marinho Pinto-1parte* [http://www.youtube.com/watch?v=30\_o9tffk00M, acessado em 29/10/09].
- TVI *Manuela Moura Guedes e Marinho Pinto-2parte* [http://www.youtube.com/watch?v=8CBPVORi1EM, acessado em 29/10/09].
- TVI *Manuela Moura Guedes e Marinho Pinto-3parte* [http://www.youtube.com/watch?v=Lftkg614wmM, acessado em 29/10/09].
- TVI *Manuela Moura Guedes e Marinho Pinto-4parte* [http://www.youtube.com/watch?v=sHldj8eG80A, acessado em 29/10/09].



## **Interatividade na TV digital: a interface como metáfora da arquitetura computacional**

Walter Teixeira Lima Júnior\*

Lina Cláudia Moreira Garrido Hora\*\*

**Resumo:** O artigo analisa os conceitos da interface utilizada nos softwares para acesso à interatividade na TV digital. Discute as similaridades entre o modelo icônico existente nas interfaces dos computadores pessoais (PC), o *desktop* e a interface produzida para o Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTDV). Criado para “metaforizar” atividades e objetos humanos, o *desktop* facilita a interação entre os usuários e a máquina computacional que, através de ícones, aciona camadas de códigos binários proporcionando a ação desejada. A interface traduz os códigos das linguagens computacionais por representações de ícones com significantes já intrínsecos à leitura e percepção humanas. Em função da transposição de elementos icônicos que estruturam a interface em PC para a plataforma TV digital, a tecnologia de audiovisual interativo de alta definição não seria, portanto, uma evolução da TV analógica, mas aponta para um outro dispositivo computacional, que também utiliza a “metáfora da interface computacional” para proporcionar a interação homem-máquina através dessa nova plataforma de audiovisual multimídia interativa.

**Palavras-chave:** TV digital, interatividade, interface, computação.

\* Docente do programa de pós-graduação da Cáspes Libero, coordenador da Rede de Pesquisa Aplicada Jornalismo e Tecnologias Digitais, pesquisador titular do Núcleo de Ciência Cognitiva da Universidade de São Paulo, digital@walterlima.jor.br

\*\* Mestre em Comunicação pela Faculdade Cáspes Libero, jornalista formada pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, linagarrido@gmail.com

## 1. A interface dos PC

A digitalização dos meios de comunicação propiciou o retorno à discussão sobre a bidirecionalidade e a interatividade. Permitir o diálogo entre as partes envolvidas na comunicação por meio dos aparelhos existentes tornou-se mais factível (embora fosse possível anteriormente<sup>1</sup>) após a transformação de todo o tipo de informação em códigos binários (zeros e uns), uma tecnologia possibilitada pela evolução da informática e pelas pesquisas desenvolvidas ao longo do último século.

O primeiro equipamento que facilitou efetivamente esta volta dos meios bidirecionais e que, inclusive, nasceu interativo, foi o computador, ícone da “sociedade da informação”, surgida no contexto da chamada revolução informacional ou terceira revolução industrial, berço das Tecnologias da Informação e Comunicação (NTIC).

O computador, que veio ao mundo com ares bem diferentes dos atuais PC, teve sua origem conceitual no ábaco e depois a sua formalização nas máquinas de calcular, criadas antes do século XVIII – que tinham a intenção de substituir o raciocínio para resolução de contas por simples ações que chegariam mais rapidamente na resposta. Nesta época, os procedimentos executados nas máquinas nem eram programáveis, como viria a acontecer com os calculadores que usavam cartões perfurados, criados e reelaborados por Charles Babbage, Ada Lovelace e Herman Hollerith, fundador da International Business Machines (IBM) e pioneiro no uso de eletricidade na máquina de calcular<sup>2</sup>. O primeiro computador eletro-mecânico, executor de cálculos e dados lidos em fitas perfuradas, data de 1936.

Seu ininterrupto avanço ganhou força por volta da II Guerra Mundial (1939-1945), quando foram criados os primeiros de uma série de exemplares computacionais que gradualmente iriam diminuir de tamanho, otimizar o desempenho e ganhar interfaces amigáveis. Por meio de uma parceria entre a Universidade de Harvard e a Marinha norte-americana, foi criado o grande Harvard Mark I, dotado de cerca de 120m<sup>2</sup> para calcular o que os bem menores PC atuais fariam quase instantaneamente – algo como saltar do tamanho de um modesto apartamento de três quartos para um objeto de mesa em menos de meio século. Na mesma época, o exército dos Estados Unidos desenvolveu um projeto semelhante, que resultou no primeiro computador de válvulas, o *Electronic Numeric Integrator and Calculator* (ENIAC)<sup>3</sup>, cujo desempenho era superior ao de seus antecessores.

A arquitetura dos PC modernos é mérito do matemático John Von Neumann. Ele tornou o modo de cálculo e processamento do computador mais parecido com a forma como nosso cérebro trabalha. Seguindo conceitos baseados nos princípios de comuni-

<sup>1</sup> O pesquisador Josué Geraldo Botura do Carmo elucida a questão quando explica que as tecnologias de comunicação nasceram bidirecionais, mas acabaram perdendo essa característica “por imposição de interesses comerciais associados à produção em escala industrial como o telégrafo, o cinematógrafo, o fonógrafo. O telefone foi o único que não perdeu sua finalidade original de tornar possível o uso interpessoal, dialógico” (Carmo, 2001).

<sup>2</sup> Hollerith usou sua criação para reduzir o tempo de processamento de dados para a obtenção dos resultados do censo de 1890. O trabalho que levava sete anos passou para dois anos e meio com o seu invento (Straubhaar e LaRose, 2004: 187).

<sup>3</sup> Projetado para calcular trajetórias balísticas, o ENIAC, estrategicamente, só foi revelado à sociedade após o fim da Segunda Guerra Mundial.

cação dos neurônios humanos, a arquitetura do computador foi moldada de forma a produzir sinais correspondentes às ações desejadas sob a instrução de *input* ou *output*, aberto ou fechado, zero ou um. São impulsos nervosos com marcadores de dois valores, onde a ausência de impulso é igual a zero. Estas codificações binárias permitiram evolução de outra capacidade, que também é reflexo de um método intrinsecamente humano de processar informação: armazenar os dados em uma memória – o que permitiria, inclusive, gravar os códigos de programação. Essa arquitetura ficou conhecida como Arquitetura de Von Neumann.

Mais do que o hardware, é essencial para o funcionamento do sistema computacional o software, a sequência de instruções a serem seguidas e/ou executadas por um processador, que resultam em um comportamento previsto e desejado. Para que isso ocorra, a manipulação e o processamento dos dados devem acontecer sob o comando de alguém, programados por meio de uma interface para execução das ações. As intenções de ação, ou seja, os comandos dados pelo usuário são traduzidos para o computador por meio da interface<sup>4</sup>.

A princípio, os engenheiros projetavam sistemas de hardware para eles próprios utilizarem. A interface de computador era relativamente direta, reunindo vários painéis com chaves e mostradores que controlavam um conjunto de registros internos. Com o advento dos monitores (hoje conhecidos como VDU – Visual Display Units) e estações de trabalho pessoais, no final dos anos 70 e início dos anos 80, o design da interação passou a existir. (Preece, Rogers e Sharp, 2005: 28)

Assim, as interfaces possibilitam a comunicação do homem com a máquina computacional e desta mesma máquina com o próprio homem; são elas as responsáveis por permitir ao usuário reconhecer significados e atuar no universo digital por meio de ações para ele compreensíveis. Da mesma maneira, são as interfaces que fazem com que se tornem inteligíveis os códigos da estrutura computacional. Os códigos se tornam legíveis e as ações dos usuários são traduzidas em várias linhas de código que orientam a sequência de execuções de uma ou mais ações que foram selecionadas ao dar um comando ou clicar em um botão (no qual já estava pré-estabelecida uma determinada função executável por meio de uma linguagem específica).

Como pontuado por Steven Jonhson, a arte de representar zeros e uns numa tela de computador “tem suas formas inferiores (a barra de menu de uma aplicação de planilha, por exemplo), e formas mais elevadas (Riven, talvez, ou as instalações de realidade virtual que estavam começando a aparecer no final da década de 1990)” (Johnson, 2001: 4).

Um computador que lê suas escritas manuais é apenas uma das realidades para as interfaces avançadas de computador. Avanços rápidos estão também sendo feitos em reconhecimento

<sup>4</sup> No primórdio da computação existiam somente as interfaces textuais, como o sistema DOS, geralmente executadas nas famosas telas de fósforo verde, que reinam nos registros fotográficos da época. Neste artigo, vamos tratar das interfaces a partir do surgimento das interfaces gráficas visuais, um segundo passo na linha de evolução destes sistemas.

de voz, que permitem emitir hoje, mas ainda são passíveis de erro e têm dificuldades com fala contínua, limitando-se mais a comandos de palavras cuidadosamente pronunciadas. Algumas outras abordagens muito interessantes para a interface humanos-computadores estão também sendo consideradas. (Straubhaar e LaRose, 2004: 204)

Mais do que tornar a linguagem computacional compreensível, a linha de evolução das interfaces caminha para objetivos bem mais ousados, encontrando novas formas de fazer a mesma coisa, pois o “design da interação tenta inovar criando novos serviços e interfaces ou melhorando as formas das pessoas interagirem com as tecnologias existentes” (Heim, 2008). O desenvolvimento sempre evolui para transformá-las mais do que em sistemas “amigáveis”, mas em ferramentas invisíveis para seus usuários – no caso dos *games*, por exemplo, o jogador não perceberia o uso de uma interface, mas se sentiria dentro do próprio jogo<sup>5</sup>. Como se a relação homem-computador não passasse pelo envio de códigos para processamento e execução de ações desejadas e selecionadas.

Se para o cinema, de acordo com teóricos como Ismail Xavier, a transparência, em oposição à opacidade, é a capacidade que o filme tem de ocultar o seu procedimento de realização ao espectador, para a hipermídia, conforme Laurel, Bodker e Norman, a invisibilidade, ou opacidade, é a capacidade de a interface da tela e a interface física do computador não serem percebidas pelo usuário, garantindo, assim, a sua imersão e fluxo contínuo pelas telas. (Ferrari, 2007: 114)

A evolução da resolução das imagens audiovisuais, de certa forma, favoreceu a criação de interfaces mais sofisticadas. Da invenção do disco de Nipkow – um sistema mecânico de transmissão de imagens criado por Paul Nipkow (em 1884) – até os aparelhos atuais de alta definição audiovisual, o potencial dos sistemas de interfaces aumentaram; tanto que já é possível construir realidades virtuais imersivas com características mais semelhantes às reais.

As pesquisas na área se intensificaram e, por volta da década de 1960, com o objetivo de manipular hipertextos<sup>6</sup> “alcançando-os” na tela, Douglas Engelbart desenvolveu o primeiro mouse. Em paralelo, Ivan Sutherland criou o Sketchpad, um sistema baseado em ponteiros que guiavam a criação e manipulação de objetos em desenhos de engenharia.

<sup>5</sup> A realidade virtual, que surgiu nas experiências com simuladores de vôos militares, é um conceito muito utilizado pelos *games*. Engloba conceitos diversos como imersão (pois prevê isolamento dos sentidos para transportá-los para outro lugar), interação, informações e até a experiência da telepresença. Outra tecnologia que está sendo estudada é o reconhecimento facial e corporal, como o Projeto Natal, da Microsoft (empresa tradicionalmente da área da computação, que expandiu sua atuação para a área dos games e vem experimentando ferramentas alternativas de relacionamento usuário-máquina). Pode-se perceber que a evolução da interface caminha para a concretização de seu caráter de invisibilidade. Projetos nesse sentido têm buscado alcançar uma realidade interativa imersiva que vem sendo estudada há tempos por pesquisadores da área de games e, agora, de TV digital.

<sup>6</sup> Vannevar Bush foi o primeiro pesquisador a tratar do assunto (no artigo “As we may think”, de 1945). Ele é o inventor do Memex (Memory Extension), equipamento precursor do computador que armazenava dados e permitia formação de elos entre eles (composto por microfilme e células fotoelétricas). Cunhado em 1963 por Theodor Nelson, o termo *hipertexto* envolve um conjunto de escritas associadas não-sequenciais, com conexões possíveis de se seguir e oportunidades de leituras em diferentes direções (Nelson, 1992: 161 *apud* Leão, 1999: 21).

Na década seguinte, quem inovou foi a Xerox PARC, que elaborou para os computadores uma interface visual (não apenas textual, como eram planejadas as bases gráficas de todas as interfaces até então feitas para os computadores). A interface da Xerox PARC era baseada em *widgets* gráficos com menus e ícones, caixas de opções e de seleções e janelas. Para acessá-los, já utilizava o mouse em conjunto com o teclado.

A apresentação e separação dos documentos feita por janelas foi uma inovação na forma de visualização das informações (visão simultânea e com alternância de modos), que seriam memorizadas visualmente em um local espacial e não mais textual, como acontecia anteriormente – fato que poderia facilitar a memória humana no resgate de “onde” foi guardado determinado arquivo, o que mais uma vez revela as interfaces como uma metáfora da mesa de trabalho (ou *desktop*, no original inglês).

Metáfora de Interface é um modelo conceitual desenvolvido para ser semelhante, de alguma forma, a aspectos de uma entidade física (ou entidades), mas que também tem o seu próprio comportamento e suas propriedades. Tais modelos podem ser baseados em uma atividade ou em um objeto, ou em ambos. Assim como são categorizados em modelos conceituais baseados em objetos, a área de trabalho e a planilha constituem-se também em exemplos de metáforas de interface. (Preece, Rogers e Sharp, 2005: 76)

Com as metáforas, os pesquisadores que pretendiam estabelecer um padrão de relacionamento usuário-máquina mais simples (sem que fosse necessário digitar inúmeros códigos para executar uma ação tornando esta ação programável, mantida na memória do PC) e amigável (acessível para qualquer pessoa sem conhecimento ou treinamento específicos) usaram logicamente metáforas de objetos próximos, aos quais já estavam acostumados e cuja imagem seria imediatamente associada a um significado específico da memória humana por estarem presentes em nossa cultura – daí a criação dos ícones (que devem representar funções facilmente reconhecíveis e intuitivas por incorporarem símbolos intrínsecos à cultura humana). Foram passadas ao computador as nomenclaturas e as propriedades de documentos geralmente localizados em uma escrivaninha. Criado para “metaforizar” atividades e objetos humanos, o *desktop* facilita a interação entre os usuários e a máquina computacional que, através de ícones com significantes habituais à leitura e percepção humanas, aciona camadas de códigos binários proporcionando a ação desejada. Baseada na teoria de Charles Sanders Pierce, Preece, Rogers e Sharp conceituam o ícone como:

Sinais que representam objetos através de semelhança como objetos que são considerados icônicos. O ícone de uma pasta, por exemplo, visualmente parece uma pasta que existe fisicamente, sendo portanto icônica. O ícone de um arquivo é também uma descrição gráfica da entidade que ele representa, um documento. Esses sinais são pictográficos, mas eles não representam palavras ou conceitos, representam objetos atuais através de semelhança. (Preece, Rogers e Sharp, 2005: 426)

Esses conceitos serviram de referência para a construção das interfaces computacionais e foram desenvolvidos por outros pioneiros da informática. O Macintosh, da

Apple, lançado em 1984, apresentava outras características moldadas sobre os conceitos pré-estabelecidos de interface, constituídos por uma evolução dos modelos da Xerox PARC. O Mac, apelido pelo qual ficaram conhecidos os PC da Apple, foram além das metáforas criadas e montaram um sistema no qual os documentos pareciam folhas de papel e os diretórios pareciam pastas para arquivo comuns dos escritórios. E na “escrivania” do Mac também estava disponível um conjunto de utilitários que os usuários poderiam precisar: uma calculadora, um bloco de notas, um relógio e uma lixeira. Estes são conceitos e recursos típicos das interfaces atuais.

Outros sistemas operacionais e empresas, como o Amiga da Commodore e o Windows da Microsoft, também trabalharam em cima deste padrão de interface em busca de sistemas mais amigáveis, de fácil uso e quase intuitivos. Esse ambiente de *desktop* nunca foi realmente superado. Foi sendo replicado nos PC subsequentes e é emulado em dispositivos digitais até hoje. De acordo com o pesquisador do Massachusetts Institute of Technology (MIT) Michael Dertouzos, a grande sacada tecnológica das máquinas computacionais seria, então, “manter a infra-estrutura simples em termos de conceito; que seja fácil de usar e compartilhar; para que se espalhe rapidamente pelo mundo inteiro” (Dertouzos, 1997: 68).

Da mesma maneira que os programadores e desenvolvedores pensaram em imitar os processos humanos (desde os experimentos de Von Neumann) e replicar uma realidade já conhecida do homem para facilitar sua relação com a máquina, atualmente as pesquisas caminham para que o ambiente computacional seja tão semelhante à realidade que se torne ela mesma – por meio de uma interface quase imperceptível.

Ao lado do teclado, o mouse é talvez o dispositivo de entrada de dados mais familiar para os usuários de computadores pessoais. [...] Devido aos contínuos esforços para tornar os computadores pessoais mais “amigáveis”, uma ampla variedade de opções de entrada de dados está hoje disponibilizada, incluindo joysticks, trackballs, tabletes sensíveis à pressão, telas sensíveis ao toque e leitores ópticos como aqueles encontrados nos caixas de supermercados. (Straubhaar e LaRose, 2004: 200)

Os estudos para a evolução das interfaces dos dispositivos digitais estão em vertiginoso crescimento, ainda mais após a digitalização dos meios de comunicação, pois passaram a fazer parte de um mercado cujo modelo de negócios estava tradicionalmente consolidado.

Marshall McLuhan enxergava os meios de comunicação como formas de prolongar os sentidos próprios dos homens para além de seus limites físicos. Ele acreditava que “todo o processo que se aproxima da inter-relação instantânea de um campo total tende a elevar-se ao nível do conhecimento consciente – daí que os computadores pareçam ‘pensar’ [...] mas um computador consciente ainda seria uma extensão de nossa consciência” (McLuhan, 2005: 393-394). Para o pesquisador, a tecnologia tinha que estar muito envolvida com o homem e as atividades humanas para ser crível, para ser uma extensão de seus sentidos, para aumentar suas capacidades e se tornar realmente funcional. Adepto das teorias de McLuhan, Lorenzo Vilches acredita que “os meios

eletrônicos são, por natureza, virtuais [...] a realidade virtual não é uma falsa edição da realidade. Os meios, como extensões que são dos nossos sentidos, não podem ser falsos ou verdadeiros” (Vilches, 2003: 66-67). Segundo ele, a experiência não seria derivada dos meios. Os próprios meios seriam a experiência.

Laurel alia o conceito de interatividade contínua ao conceito da primazia da ação desenvolvida a partir das idéias de transparência, de Sussane Bodker, e de envolvimento direto de Donald Norman. Ela defende a interação com a interface como uma atividade cognitiva e a prioridade da ação em atividades humano-computador. Assim se configura o computador como meio e não como uma ferramenta, sem quebrar a imersão do usuário. Isso significa envolver o usuário de tal forma que ele não perceba que existe uma interface – invisível – entre ele e a história da qual está participando. A interface da tela e a interface física do computador deveriam ser completamente invisíveis, pontifica Norman. (Gosciola, 2003: 89)

## 2. A interface da TV digital interativa

A vida e a morte na tecnologia são questões não somente de receitas, mas de perspectivas (e de tempo) – George Gilder, pesquisador do MIT, já apresentava esta visão na década de 90, quando escreveu o livro *A Vida após a Televisão*, pontuando que empresas como as redes de televisão ignoravam o fato de que suas tecnologias básicas já estavam mortas. Gilder tratava a televisão desta maneira por acreditar que o que hoje chamamos de TV digital não é uma televisão propriamente dita. Em sua opinião, interatividade, capacidade de memória e processamentos digitais eram características dos computadores, contrárias à natureza das TV.

Os computadores foram, efetivamente, os propulsores de uma nova era dos meios de comunicação. A digitalização permitiu a convergência e possibilitou que os tradicionais veículos adquirissem capacidades de programação e interação, com métodos e em níveis somente vistos nos PC.

A TV, que até então havia passado somente por uma grande mudança relevante em toda sua história – a introdução de cores nas imagens transmitidas –, foi impactada pela digitalização dos meios de comunicação, que representaram uma transformação sem precedentes nesta indústria. A TV digital é um produto do efeito transformador dos bits e consiste, tecnicamente, na transmissão de dados – principalmente audiovisuais – por meio de códigos binários, via aérea ou terrestre. A digitalização da TV<sup>7</sup> é mais do que um novo formato de transmissão audiovisual, pois permite adaptações estruturais e serviços mais difíceis de serem implantados nos antigos aparelhos analógicos. Não se trata de IPTV (*Internet Protocol Television*), cuja transmissão de dados se dá por meio de protocolos de internet. Nem de Web TV, cuja transmissão de dados acontece de maneira aberta, *online*, disponível (inclusive, via *streaming*) para milhões de pessoas, diferente

<sup>7</sup> A TV digital será tratada neste artigo sob um de seus aspectos com maior potencial para influenciar a mudança de comportamento do telespectador: a interatividade e, em especial, a interface – ambiente por meio do qual interagimos efetivamente. Esta pesquisa não se limitou a delimitar características possíveis de serem implantadas devido a questões políticas ou técnicas de transmissão. Foi tratada a TV digital e sua interface programada em sua potencialidade como meio de comunicação.

dos sistemas fechados de IPTV que conhecemos. A TV digital envolve a digitalização das informações audiovisuais antes transmitidas de maneira analógica, fator que abre espaço para se agregar novas funcionalidades a este meio, cuja interface metaforiza o *desktop* e, conseqüentemente, a interface computacional.

A TV digital traz recursos como novos serviços interativos, parecidos com o da internet; alta definição, com imagem melhor que a do DVD; multiprogramação, a transmissão de até quatro programas simultâneos no mesmo canal; mobilidade e portabilidade, com recepção do sinal em veículos em movimento e também no celular. (Cruz, 2008: 17)

Desde a alta definição de áudio e vídeo (que envolve aspectos da cognição humana) até a interatividade (que transforma em bidirecional a relação unidirecional até então existente entre as duas pontas do esquema comunicacional: emissor → mensagem → receptor), a TV digital força uma mudança da percepção, postura e ação do telespectador frente a este “novo” meio; de produção de conteúdo – que pode ser interativo, transmitido em dispositivos móveis – por parte das emissoras; e da própria mensagem hipermediática, sujeita a constantes alterações.

A possibilidade de interagir, um dos aspectos mais representativos desta mudança da indústria televisiva, traz para o telespectador uma realidade nunca antes vivenciada por ele. É de extrema importância salientar os aspectos políticos<sup>8</sup> e regulatórios que envolvem a permissão da execução de tais serviços na TV digital, tecnologicamente possíveis, mas muitas vezes inviáveis devido às opções estratégicas governamentais, o que influencia diretamente a abertura do país para usufruto e desenvolvimento de tais aplicações.

A raiz dos estudos sobre interatividade pela televisão está em uma antiga experiência documentada por Vicente Gosciola, no livro *Roteiro para as Novas Mídias*. Ele afirma que a televisão buscava novidades para concorrer com o cinema e, por isso, a produção das emissoras passou a investir em TV interativa analógica, experimentada pela primeira vez em 1953, no programa *Winky Dink and You*, transmitido pela CBS, nos Estados Unidos. “As crianças telespectadoras desenhavam em papel celofane incolor colocado sobre a tela da TV para copiar o personagem que dava o nome ao desenho animado” (Gosciola, 2003: 62).

Artur Matuck, pesquisador da potencialidade dialógica da TV, estudou experiências audiovisuais interativas artísticas que surgiram no período de popularização do vídeo-

<sup>8</sup> No Brasil, por exemplo, intervenções de grupos diretamente interessados em não mudar o modelo de negócios formatado para a televisão analógica nacional influenciaram nas questões regulatórias. Tais instituições pressionaram por muito tempo aqueles que decidiriam por um modelo de TV digital (por exemplo) nacional que poderiam ter escolhido a melhor opção de modelo proposta desde 2002, após o parecer técnico e analítico de um grupo de pesquisadores convidados pelo governo para assessorar o país nesta decisão. Uma das possibilidades técnicas cuja liberação envolveu polêmicas no país foi a multiprogramação (não permitida até o início do ano de 2010): o aumento do número de canais transmitido pelo mesmo espaço no espectro que antes poderia apenas transmitir um canal – ou seja, mais concorrência e divisão de público, que são a base da venda dos espaços publicitários que sustentam o modelo atual de negócios da TV brasileira. O espaço que sobrar do espectro atual já é alvo de disputas, inclusive de outros grupos, como os pertencentes ao setor de telecomunicações, que dividem opiniões acerca do uso deste vazio, chamado de dividendo digital: alguns pedem pela implantação da tecnologia LTE, outros pela liberação do espectro para oferta de WiMax – que facilitaria o uso de banda larga e a qualidade do sinal televisivo em regiões longínquas e áreas mais remotas do país.

-cassete em alguns países da Europa e Estados Unidos – uma nova plataforma de arte eletrônica crítica à televisão unidirecional. “Os artistas foram os primeiros a perceber esta potencialidade técnica da televisão, construindo sistemas nos quais o espectador se encontrava implicado na obra” (Matuck, 1995: 135). Essas experiências foram levadas à TV no ano de 1971, quando Douglas Davis convidava os telespectadores a participarem livremente pelo telefone do programa *Electronic Hokkadin*, transmitido de Washington pelo canal WTOP TV. Em 1975, Fred Forest realizou ação semelhante, com o objetivo de transmitir a possibilidade de participação do receptor no processo televisivo.

Numa primeira emissão, em 29 de março de 1975, Forest lançava um apelo ao telespectador para que lhe enviassem um objeto, a foto ou um desenho deste objeto. Na segunda emissão, em 12 de abril, a totalidade dos objetos enviados foi exibida na tela. Os telespectadores eram então convidados a entrarem diretamente em contato com aqueles que enviaram objetos para que um intercâmbio tivesse lugar ao vivo. No entanto, a terceira emissão, programada para 19 de abril, foi interdita. (Matuck, 1995: 203)

Segundo os estudos de Matuck, Frank Gillette e Paul Ryan estão entre os primeiros artistas a criarem processos interativos em vídeo, com a participação do espectador. Ryan inovou ao apresentar sua *TV Confessional* em galerias, no ano de 1974, colocando o espectador diante de si mesmo<sup>9</sup>. Gillette também criou *Wipe Cycle*, considerado um dos primeiros trabalhos de televisão interativa e, segundo o autor, possivelmente a mais importante obra apresentada na TV, por instituir o uso criativo e libertário do *feedback* instantâneo (Matuck, 1995: 169).

Ainda que artistas como Paul Ryan, Frank Gillette e Ira Schneider não investigassem propriamente a teletransmissão, seus trabalhos indicaram possibilidades inéditas da televisão. Através de videoinstalações interativas, o espectador pôde se ver refletido na tela, experienciando a possibilidade de participar, de estar incluído e não excluído da televisão. (Matuck, 1995: 178)

Peter Armstrong, que trabalhava na BBC de Londres, acreditava que os videodiscos interativos seriam o futuro da televisão, pois permitiriam ao espectador não somente selecionar o programa, mas intervir no seu desenvolvimento, já que, possuindo um número maior de informações que um programa normal, o espectador poderia optar por caminhos alternativos (como escolha de câmera, velocidade) (Matuck, 1995: 218-221). Armstrong chegou a criar um sistema chamado TRANSIT (Transmitted Interactive Television), mas que não funcionou efetivamente.

Em 1984, o sistema HI-OVIS (Highly Interactive Optical Visual Information Systems), que funcionou no Japão, combinava computador, linhas de transmissão óticas

<sup>9</sup> Neste projeto, a pessoa vai até um confessionário, ajoelha-se, aciona uma trilha de áudio apropriada e se confessa, enquanto seu rosto é gravado; após isso, circunda o confessionário, senta-se no lugar do padre e assiste à sua própria confissão. Uma ação simples se pensada nos dias atuais, mas visionária e ousada à época.

e terminais residenciais audiovisuais com teclado, televisor, uma câmera preto-e-branco e um microfone, todos conectados a centros específicos que poderiam oferecer retransmissão de programas, transmissão de programas solicitados, transmissão de imagens estáticas e informação textual relevante (Matuck, 1995: 221-223).

Renato Cruz conta em seu livro sobre TV digital que a primeira experiência comercial da TV interativa, por meio de um sistema a cabo bidirecional chamado Qube, aconteceu em 1977, em Columbus, Ohio (EUA). O Qube, pertencente à Warner Communications (que teria investido entre US\$ 12 milhões e US\$ 20 milhões), permitia ao telespectador selecionar filmes disponíveis em nove canais diferentes e solicitar a exibição deles mediante pagamento (um embrião do que hoje é conhecido como *pay-per-view*). O serviço também permitia às pessoas opinarem sobre assuntos da prefeitura pela TV, fazer reservas em hotéis e restaurantes, interferir no programa de ficção Lulu Smith, usar serviços bancários e alarme residencial, ler o jornal local na tela da TV e ainda assistir a cursos, inclusive com créditos reconhecidos por universidades. Com o preço de US\$ 10,95, a princípio o serviço foi assinado por 31 mil pessoas e, em 1981, foi estendido para mais seis cidades, chegando a atingir 350 mil residências – mas a demanda massiva era pelo *pay-per-view*. “Em um mês, somente um quarto dos clientes assistia a qualquer programa interativo. Em 1984, o Qube oferecia somente 90 minutos por dia de programação interativa. Dois anos depois parou de funcionar” (Cruz, 2008: 75). O autor afirma que, em 1994, a TCI tentou ainda instalar no Brasil um sistema semelhante, o Interactive Network, investindo US\$ 30 milhões. Dois anos depois, entrou em concordata.

O fato de que as pessoas não se sentiram motivadas a interagir em algumas poucas experiências interativas que aconteceram antes da digitalização da TV e de sua efetiva expansão não passou despercebido a George Gilder. Segundo ele, o projeto Cerrito, lançado em meados da década de 80, representou o primeiro teste completo de serviços interativos, com vídeo sob demanda, banco, compras e jogos (Gilder, 1996: 173) e, mesmo com toda expectativa inicial, as pessoas não foram mobilizadas em um número significativo que representasse seus anseios por este tipo de funcionalidade.

Os investimentos na interatividade realmente começaram a partir da segunda metade dos anos 80, quando a indústria despertou para a digitalização dos meios de comunicação e a TV digital passou a ser alvo de estudos dos países que detêm hoje esta tecnologia.

O Brasil também foi alvo de investimentos com o intuito de proporcionar interatividade às pessoas, mesmo com uma TV analógica, como o videotexto. O videotexto era um serviço pago que dependia da instalação de linhas telefônicas para o seu funcionamento, em uma época onde a dificuldade para obtê-las era bem maior.

O jornal *O Estado de S. Paulo* o descreveu assim, em 18 de maio de 1980: “É um novo tipo de jornal eletrônico, na TV, com informações de utilidade pública, notícias locais e internacionais, horários de aviões, programação de cinema e teatro, roteiro de restaurantes, sugestões para o fim de semana, anúncios, reserva de hotéis e até vendas diretas. Até agora seis países começaram a utilizar esse serviço: Inglaterra, Suíça, Canadá, Alemanha Federal, França e Estados Unidos. O Brasil será o sétimo”. Em novembro de 2003, a Telefônica começou a

desativar esse precursor da internet, depois de duas décadas de operação comercial. Primeiro serviço de comunicação de dados para um público amplo a ser lançado no país, o videotexto nunca se massificou. (Cruz, 2008: 76)

Vicente Gosciola encontrou outra referência importante do audiovisual interativo que contextualiza o nível de interesse e desenvolvimento do setor na década de 90. Segundo ele, em 1995 foi lançado o primeiro filme em cinema interativo, chamado *Mr. Payback*, escrito e dirigido por Bob Gale. O filme passou em 25 salas adaptadas com poltronas dotadas de botões e *joysticks* que permitiam controlar o rumo da história por meio da decisão da maioria das pessoas presentes (Gosciola, 2003: 60).

A primeira TV digital interativa da América Latina veio em dezembro do ano 2000, quando a DirecTV passou a oferecer jogos, serviços bancários, previsão do tempo, correio eletrônico, informações sobre beleza, gastronomia e astrologia, além do Playin'TV, a maior biblioteca de jogos até então criada. Em 2004, a DirecTV nacional já possuía um *video recorder* que permitia até oito horas de gravação de programas por dia<sup>10</sup>. Em 2002<sup>11</sup>, outra operadora, a Sky, lançou seu serviço de TV interativa, chamado Mosaico ITV, que oferecia quase as mesmas funcionalidades acima descritas mais o tcommerce – serviços de compra de produtos e serviços pela TV (apertando um botão você acessa um software de vendas específico e pode realizar uma compra pela televisão). No ano seguinte foi lançada a Sky+, que agregava aos aparelhos ferramentas para a gravação de programas, além da opção de pausar a programação e, depois, continuar a assistir normalmente (Bolaño e Brittos, 2007: 202-203). Essas duas funções representam grandes mudanças na forma de se assistir a televisão. Uma das mais populares marcas de gravador de vídeo digital é a TiVo<sup>12</sup>, que permite suprimir todos os comerciais da TV, gravar a programação, pausar ou mesmo avançar.

Em países onde as pesquisas nesta área começaram há tempos, serviços interativos são oferecidos há quase dez anos. Segundo a portuguesa Célia Quico, somente no primeiro semestre de 2002, a BBC produziu 57 serviços interativos. Em 2003, o Reino Unido possuía a maior taxa de penetração da TV digital de toda a Europa: 50,2%.

Os melhores serviços de Televisão Digital e Interactiva podem ser mais populares do que os próprios canais de televisão, como é o caso do portal de jogos PlayJam que atraiu em média 250 000 espectadores por dia, através do operador de Sky Digital em 2002. [...] situando-se entre o oitavo e o décimo quinto canal mais visto na Sky Digital [...]. Alguns programas interactivos atraem uma vasta proporção de espectadores, como foi o caso de Wimbledon 2001 e 2003 da BBC, que deu a possibilidade aos espectadores de seleccionarem e acompanharem os desafios de ténis do torneio que decorriam em simultâneo – cerca de 50% dos espectadores da BBC com Sky Digital utilizaram esta funcionalidade. Ainda, em Julho de 2002, 3,8 milhões de espectadores acederam à aplicação interactiva dos jogos do Mundial de Futebol para aceder a multi-câmeras, a diferentes canais de áudio (comentários e som do estádio) e repetições dos jogos. (Quico, 2004)

<sup>10</sup> Atualmente este serviço não é mais oferecido pela DirecTV.

<sup>11</sup> Nesta época, as emissoras de TV aberta nacionais já estavam investindo em pesquisas acerca da interatividade.

<sup>12</sup> Em 2006, mais de quatorze milhões de norte-americanos possuíam o gravador digital TiVo.

O modelo de negócios do Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD), embora continue impondo a programação gratuita, deixa brechas para que os serviços de interatividade sejam cobrados, principalmente devido ao custo do canal de retorno, pois em geral as emissoras não possuem estrutura nem *know-how* – e, ainda que possuíssem, não têm autorização para comercializar esse tipo de serviço. São aspectos políticos que tem que ser considerados.

Dentre os serviços que podem ser oferecidos, atualmente, na TV digital estão, por exemplo, a disponibilização de dados sobre trânsito, cotação do dólar, notícias diversas como o resultado de votações; o acesso a informações relacionadas com a programação existente, como o próximo capítulo da novela e a biografia do apresentador de um talkshow; a comunicação sem fio com outros aparelhos digitais da casa permitindo controle de funcionalidades via televisão; a oferta de opções de configuração de tela para personalização de interfaces; a opção visual de escolha ou alternância de câmeras em alguns programas; acesso ao banco de dados de vídeos de uma empresa para solicitar conteúdos sob demanda ou assinar programas *pay-per-view* via controle remoto; projeção em rede de ambientes de Educação à Distância (EAD); gravação da programação; acesso à Internet, e-mail, serviços bancários e governamentais; além da interação com aplicativos de propagandas interativas.

[...] *bits e bytes* homogêneos, códigos de ligado-desligado que podem ser facilmente armazenados, comprimidos, depurados, editados e manipulados. Em vez de funções incompatíveis, de uso específico, os sinais digitais estimulam o mundo ricamente interativo e relativamente aberto do computador pessoal. Na TV digital, por exemplo, a estação envia não uma cena, mas informações sobre a cena; a imagem é formada, controlada e armazenada não na estação, mas no próprio telecomputador. (Gilder, 1996: 150-151)

Para receber o sinal digital, os televisores contam com um decodificador, chamado Set-top Box, que tem a função de desmultiplexar<sup>13</sup> e processar o sinal digital recebido e, se for o caso, sincronizá-lo com a programação; decodificar informações de áudio e vídeo; enviar dados via canal de retorno; construir as imagens a serem exibidas pelo aparelho de TV e convertê-las para o sinal analógico, se for o caso de uma transmissão para TV convencional.

A manipulação de dados – executada a partir de processadores, memórias, modem e dispositivos de armazenamento – faz com que sua arquitetura se assemelhe a de um computador pessoal. O processador é responsável por inicializar os vários componentes do *hardware* do decodificador, monitorá-lo e gerenciá-lo, carregar dados e instruções da memória e executar programas. A memória é, em si, uma área de armazenamento temporário ou permanente. O modem é usado para prover serviços de interatividade, por meio da constituição do canal de retorno, conetando o Set-top Box a uma emissora ou provedor de serviço. Por tantas possibilidades de ação, a arquitetura dos Set-top

<sup>13</sup> Desmultiplexagem é uma técnica que separa um sinal multiplexado (que combina vários canais de dados em um único canal) em vários canais de dados originais, desfazendo o efeito de multiplexagem.

Boxes incorpora interfaces que facilitam a comunicação com o telespectador presente do outro lado da tela.

Quando o governo brasileiro começou a pesquisar a TV digital e suas tecnologias já existentes (japonesa, européia e estadunidense), mobilizou pesquisadores de todo o Brasil com o objetivo de escolher a melhor solução para o que seria o Sistema Brasileiro de TV Digital (SBTVD). Deixada de lado a hipótese de se criar um padrão nacional, em 29 de junho de 2006, o então presidente Luiz Inácio Lula da Silva assinou o Decreto n.º 5820, que definia, dentre as diretrizes da implantação da TV digital no Brasil, o modelo de transmissão japonês o ISDB-T<sup>14</sup>. Foi determinada que a única tecnologia genuinamente nacional seria o *middleware*<sup>15</sup> do Set-top Box. O Ginga, nome do *middleware* nacional elaborado a partir da união de projetos nascidos na Universidade Federal da Paraíba (UFPB) e na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-RJ), é o software oficial da TV digital brasileira que permitirá a interação dos telespectadores com o novo aparelho televisivo.

Segundo Guido Lemos, professor da UFPB, de 80% a 85% das tecnologias utilizadas pelos sistemas internacionais são as mesmas, e foi possível criar um *middleware* brasileiro compatível com todas elas. Um dos consórcios liderados por [Marcelo] Zuffo foi o do terminal de acesso. Com 65 pesquisadores, o projeto incluiu um padrão de autenticação digital, que, entre outras coisas, impede a contaminação do sistema por vírus. Também participaram desse consórcio a USP [Universidade de São Paulo] de São Carlos, a Unicamp [Universidade de Campinas], a UFPB, o Mackenzie e as empresas Waba, Intel, Xilinx, Samsung e Philco, posteriormente adquirida pela Gradiente. (Cruz, 2008: 125)

Valdecir Becker, Günter Herweg Filho, Carlos Montez e Augusto Fonart, em pesquisa sobre a usabilidade da TV digital, entendida como a medida da qualidade da experiência do usuário ao interagir com um dispositivo operável, observaram pontos importantes estabelecidos no Reino Unido (um dos países que, desde o início da implantação da TV digital, muito se preocuparam com a questão dos serviços interativos) que envolvem a interface desse sistema. A interface do computador e a imagem da TV podem coabitar de maneira mutuamente exclusiva, concorrente ou pausada, de acordo com a preferência do programador (o sistema permite o uso do computador via televisão); a fonte padrão normalmente utilizada nas interfaces européias é a “Tirésias” (projetada pelo *Royal National Institute for the Blind*), que distingue facilmente os caracteres projetados na tela; a indicação do guia de estilo da BBC pontua que o corpo dos textos não deve ser menor que 18 pontos, com espaçamento de 30% entre eles, devem ser escritos com cores claras em cima de fundos escuros, e os textos, divididos em pequenos blocos com entrelinhas maiores que as comuns, devem conter no máximo noventa caracteres (BBCi, 2005). Todo o cuidado com os aspectos visuais do aparelho traduz uma preocupação com a qualidade da interação que estará à disposição do telespectador via interface programada.

<sup>14</sup> *Integrated Services Digital Broadcasting – Terrestrial*.

<sup>15</sup> Software intermediário.

No que se refere a tecnologia, a TV interativa é vista como a combinação da TV digital com a tecnologia de interatividade, por meio de telefone, cabo, satélite ou mesmo sem canal de retorno (interatividade local), viabilizada por softwares instalados no terminal de acesso. A tecnologia digital permite reproduções perfeitas de som e imagem, além de uma maior compactação dos sinais digitais e o aproveitamento da largura de banda. A interatividade permite ao usuário solicitar e receber informações em tempo real, independente do programa que está sendo visto. Ela pode ser interna ou local, quando o usuário interage com informações no próprio terminal de acesso. Ou externa, quando ela é feita via um canal de interatividade direto com a transmissora do sinal ou com um provedor de serviços. (Becker *et al.*, 2006)

Todas as coisas existentes – máquinas, aparelhos, objetos – contêm informações e, para que elas se tornem evidentes para nós, é preciso lê-las, decifrá-las, pois, dotadas de códigos próprios de uma cultura criativa, estão carregadas de significados. A metáfora do *desktop* não conseguiu ser ultrapassada e é utilizada até hoje. Daí parecer lógico para a indústria da televisão seguir os passos já dados pela indústria da informática e elaborar interfaces similares com os mesmos códigos de comunicação.

### 3. Considerações finais

A arquitetura da TV digital imita o design computacional e facilita a interação usuário-máquina – fator que contribui, inclusive, para o discurso sobre a inclusão digital por meio da TV digital, proferido por políticos de países em desenvolvimento como o Brasil. Ao analisar as similaridades entre as características próprias dos computadores e as novas funções assumidas pela TV, agora digital, com capacidades ampliadas e com maior participação do telespectador por meio de interfaces, podemos entender melhor a opinião do pesquisador Georje Gilder quando nomeou este aparelho, que chamamos de TV digital, de telecomputador (*teleputer*) – um computador pessoal adaptado ao processamento de vídeo e conetado por fios de fibra ótica a outros telecomputadores em todo o mundo.

É possível concluir que a TV digital não é apenas uma evolução da TV analógica. Isso fica mais claro se observado o hardware dos Set-top Boxes e a interface dos *middlewares* para dar acesso à interatividade na programação – muito semelhante ao modelo utilizado nas interfaces dos computadores pessoais. O sistema de janelas, menus, botões, setas direcionais, pastas e documentos constitui um conjunto de ícones que nasceram com as interfaces visuais dos computadores e que, tomados como referência de modelo de interface entre homens e máquinas, passaram a ser usados em um novo aparelho digital.

Deste ponto de vista, a TV digital é um aparelho digital com características próprias dos computadores, porém limitado a transmitir conteúdos audiovisuais e permitir sistemas de interatividade pré-determinados. Assim sendo, pode-se encarar a TV digital como um dispositivo estendido, um *display* periférico que surge das potencialidades computacionais. Como se não fosse necessário unir todas as mais modernas ferramentas em um único *display* computacional, como estamos acostumados a ver. Como se

cada *display* fosse construído com uma função específica, moldado com foco em um tipo de execução e com suas ferramentas adaptadas para o melhor desempenho possível nesta função. Um aparelho de som digital poderia ser programado com foco na alta fidelidade de áudio, com processadores potentes para rodarem excelentes placas de som. Este aparelho não precisaria de placas de vídeos, telas de LCD (*Liquid Crystal Display* – Telas de Cristal Líquido) ou de um teclado, por exemplo.

Em outras palavras, não haverá uma indústria de aparelhos de TV no futuro. Essa indústria será nada mais nada menos do que uma fábrica de computadores: telas repletas de toneladas de memória e enorme poder de processamento. Com alguns desses produtos é provável que você tenha uma experiência visual não mais de dezoito polegadas, mas de três metros, e mais frequentemente em grupo do que na condição de um indivíduo. E, contudo, seja lá como for que você o encare, esse aparelho continuará sendo um computador. (Negroponte, 1995: 51-52)

Nestes dispositivos adicionais – com memória e poder de processamento – se pretenderia atingir o nível máximo de potencialidade em ações específicas, ao invés dos computadores concentrarem todas as suas necessidades de memória e processamento em um único terminal multifuncional de altíssima capacidade. Há indicações claras de um novo modelo no qual vários dispositivos com alto potencial, mas funções mais específicas, podem funcionar de forma independente ou interconetados. Caminham neste sentido os dispositivos periféricos de leitura de livros, jornais e revistas, como o *Kindle*, da Amazon, e os *displays* audiovisuais interativos, intitulados TV digital.

### Referências bibliográficas

- Becker, V. et al. *Recomendações de Usabilidade para TV Digital Interativa*, [http://www.lbd.dcc.ufmg.br:8080/colecoes/wTVd/2006/Paper3.pdf, accessed 08/04/2008].
- Carmo, J. *Interação e Interatividade*, [http://paginas.terra.com.br/educacao/josue/index%2065.htm, accessed 05/03/2007]
- Crocomo, F. (2007) *TV digital e produção interativa: a comunidade manda notícias*, Florianópolis: Ed. da UFSC.
- Cruz, R. (2008) *TV digital no Brasil: tecnologia versus política*, São Paulo: Editora Senac São Paulo.
- Dertouzos, M. (1997) *O que será: como o novo mundo da informação transformará nossas vidas*, São Paulo: Companhia das Letras.
- Ferrari, P. (2007) *Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital*, São Paulo: Contexto.
- Gilder, G. (1996) *A vida após a televisão: vencendo na revolução digital*, Rio de Janeiro: Ediouro.
- Gosciola, V. (2003) *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa*, São Paulo: Senac São Paulo.
- Heim, S. (2008) *The resonant interface: HCI foundations for interaction design*, EUA: Pearson Addison Wesley.
- Johnson, S. (2001) *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- Leão, L. (2005) *O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*, São Paulo: Iluminuras.
- Matuck, A. (1995) *O potencial dialógico da televisão da televisão*. São Paulo: Annablume.
- McLuhan, M. (2005) *Os meios de comunicação como extensões do homem*, São Paulo: Cultrix.
- Negroponte, N. (1995) *Vida digital*, São Paulo: Companhia das Letras.
- Piccolo, L. *Arquitetura do Set-top Box para TV Digital Interativa*, [http://www.cin.ufpe.br/~gds/TAI/GDS\_CEMR-APLIC-06.pdf, accessed 09/09/2007].

- Preece, J., Rogers, Y. e Sharp, H. (2005) *Design de Interação: além da interação homem-computador*, Porto Alegre: Bookman.
- Quico, C. *Televisão interactiva: o estado da arte em 2002 e linhas de evolução*, [<http://qqwww.bocc.ubi.pt/pag/quico-celia-televisao-interactiva.html>, accessed 05/04/2008].
- Straubhaar, J. e LaRose, R. (2004) *Comunicação, mídia e tecnologia*, São Paulo: Pioneira Thomson Learning.
- Vilches, L. (2003) *A migração digital*, São Paulo: Edições Loyola.

## **Leituras**



**Henry Jenkins (2006), *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Chicago: The MacArthur Foundation**

Eduardo Di Petta\*

“The Revolution Will Not Be Televised”  
Gil Scott Heron, ‘poeta pai’ do *hip-hop*

Não é dito se por questões ecológicas ou midiáticas, mas, para publicar este estudo de 72 páginas com nove capítulos, a norte-americana Fundação MacArthur optou pelo *e-book*, ao invés de cortar árvores. Disponível *online* e de graça. Isto para concluir cinco anos de pesquisas do seu *e-learning*, onde gastaram US\$ 50 milhões. Uma boa cifra do orçamento de 2,2 bilhões de receitas e um giro anual de US\$ 200 milhões da entidade, que foi buscar a mítica figura de Henry Jenkins, diretor do programa de estudos de mídia comparativa do MIT (Massachusetts Institute of Technology), para falar deste assunto sobre o qual todo mundo tem uma opinião, que já custou milhões aos cofres públicos de vários países, que está na ponta da discussão da União Européia, mas sobre o qual se avança a passos lentos: o uso das novas tecnologias nas escolas.

Salvadora ou apocalíptica? O estudo da fundação de Chicago atropela o grande dilema da era digital. Dá o fato como consumado, irreversível, e nos sugere as políticas necessárias para uma decolagem harmoniosa neste mundo e as habilidades que os futuros pilotos desta nave deverão adquirir para voar em céu de brigadeiro. É Darwin puro. Seleção natural na veia. Ou evoluímos para este mundo globalizado e hipermidiático, e nos incluímos na cultura digital, ou sobramos naufragos, a deriva e a mercê dos grandes conglomerados da mídia e de sua indústria de entretenimentos e notícias. Para Jenkins, pais, escolas, entidades educadoras e governo precisam realizar um esforço conjunto para que todos possam ter acesso e treinamento a este mundo novo que já vem se desenhando. Para todos esses protagonistas, destina-se a obra, quase um manifesto da educação para os *media* ao raiar do século XXI.

Mas que mundo novo é este que interessa a Jenkins? Certamente, não é o individual, mas o coletivo. A que deu o nome de Cultura Participativa – e guia o título. Definição que se desdobra logo na primeira linha do *sumário*, onde Jenkins a define como: “uma cultura com relativamente poucas barreiras para expressões artísticas e engajamento cívico, imenso apoio para a criação e compartilhamento destas criações, alguns tipos de informações que os mais experientes passam aos mais novos e, também, aquela onde os membros acreditam que a sua contribuição importa, soma valor e o coneta” (p. 5).

Segundo Jenkins, ao participar suas culturas e conhecimentos, os jovens sentem-se socialmente conetados entre si, incluídos digitalmente, úteis para os seus pares e para a

\* Doutorando em Ciências da Comunicação, Universidade do Minho, petta@agenciaticom.br

sociedade, como um dia o foram os jovens franceses em 1968, os portugueses em abril de 1974, a geração *flower power* norte-americana, os caras-pintadas do Brasil – e todos os jovens que um dia sonharam em fazer um mundo melhor.

Para surfar na onda da Cultura Participativa, Jenkins afirma que será preciso novas habilidades para, primeiro, formar a base, ficar de pé e, só depois, manobrar com segurança. Para criar os alicerces, o autor sugere a boa e velha literacia tradicional, azeitada no saber ler e escrever; no ver, enxergar e interpretar; na pesquisa técnica e na análise crítica. Tudo trabalhado em sala de aula, presencialmente. E aí sim, aprimorar-se nas novas habilidades – das quais tratará adiante. Só assim, para o autor, os jovens irão tornar-se comunitários, cooperativos e cidadãos participativos da sociedade.

Jenkins reporta que muitas escolas norte-americanas já estimulam este tipo de participação cultural como forma de trocar e ampliar experiências, que deverão ser (e penso que já são) valorizadas no mercado de trabalho, e também no empoderamento do conceito de cidadania. Mas há as escolas que não conseguem ou não querem ensinar; e os jovens que não conseguem ou não podem aprender. A brecha participativa é uma das três questões nucleares do desafio da divisão digital, largamente discutida por Jenkins. As outras duas são: a questão da transparência (o desafio dos jovens em face de aprender a como ver claramente os caminhos que os media tecem a percepção do mundo) e a da ética, que prevê uma quebra das formas tradicionais de treinamento profissional e de socialização a fim de preparar os jovens para participar da vida pública, tanto como realizadores midiáticos, como participantes comunitários.

Para Jenkins, fica claro que injetar novas tecnologias na sala de aula muda as relações com todas as outras formas de comunicação, tecnológicas ou não, como o quadro-negro, o lápis, os livros, papéis, etc. Mas, recomenda, e bem, o autor, que não devemos tratar estas tecnologias isoladamente, num olhar sociocêntrico, mas sim, observá-las pelo enfoque ecológico, pensando nas inter-relações tecnológicas e na interface destas com as comunidades culturais que vivem a sua volta – e as atividades que elas apoiam – em âmbitos políticos, sociais, económicos, legais e culturais.

Neste ponto, Jenkins filosofa, ao dizer que para culturas diferentes, diferentes ferramentas; assim como, diferentes ferramentas para diferentes culturas. E deixa claro que o presente estudo não foca na interatividade tecnológica, mas na participação cultural (popular). E assim aponta. “A interatividade é propriedade da tecnologia; já a participação, uma propriedade da cultura (da população) – uma participação que emerge da absorção e das respostas a cada novo media. E que só se desenvolve quando o senso se torna coletivo, e não individual” (p. 10).

Jenkins sabe bem que o uso da tecnologia não é inocente. A obra vem apoiada em forte bibliografia, aonde não faltam os pensadores de ponta da educação para os media, como os ingleses David Buckingham e Sonia Livingstone. Ele inclusive traz à tona o relatório da *Kaiser Family Foundation* (p. 13) com o tempo excessivo que os jovens gastam no ecrã, deixando de conviver em espaços públicos e reais, com sérias consequências para a saúde, ou do uso das máquinas sem a supervisão efetiva dos adultos sobre o que as crianças consomem neste mundo virtual – e o perigo que isto representa. Jenkins não nega estas ameaças, mas acha que focar no negativo é desviar do rumo, pois

e professores, que deveriam seguir, ou melhor, pavimentar, o caminho para as crianças desenvolverem as habilidades necessárias para navegar na Cultura Participativa.

É o engate para o capítulo seguinte: “Porque devemos ensinar a educação para os media?”, onde Jenkins desce do muro para defender com unhas e dentes a difusão da cultura participativa nas escolas, no ensino a distância e nas instituições de atividades extracurriculares – bem como nas casas dos alunos e colegas.

Começa então o pulo do gato. Em “O que devemos ensinar – repensando a literacia”, Jenkins faz do *e-book*, não um simples manifesto, mas algo para ser guardado e utilizado por todos aqueles que pretendem surfar nesta nova paisagem. Da página 24 a 54, discorre sobre onze habilidades que os jovens devem adquirir. Habilidades sugeridas não alhures, mas fruto de uma longa pesquisa no corpo escolar formal e informal, recolhida nos últimos cinco anos. Para cada uma destas habilidades desejáveis, Jenkins tece comentários, dá exemplos de sucesso e sugere exercícios práticos com atividades criativas para os professores trabalharem em sala de aula, através de disciplinas tradicionais como história, ciências, matemáticas e literatura.

É uma surpresa agradável. Pois se a princípio estas habilidades parecem que irão recriar o mito do super-homem (*Übermensch*) impossível de Nietzsche, pela complexidade, principalmente para os migrantes tecnológicos, a suspeita vai se esfurelando com a leitura, ao notar que o treinamento das habilidades começa pela maneira mais simples que uma criança pode perceber o mundo: brincando. E que a partir de então, respeitando-se as idades da infância, ela pode ir evoluindo para outras habilidades, ainda de formas prazerosas como jogar, simular cidades, improvisar personalidades teatrais, reinterpretar obras, distribuir conhecimento, juntar-se a inteligência coletiva, navegar por diferentes medias, aprender a negociar, a respeitar as diferenças e a trabalhar em conjunto.

Em “Quem deve ser o responsável por ensinar?”, o capítulo seguinte, Jenkins recomenda: aos jovens, aprender com os sites de afinidades; aos professores, que se reciclem; às escolas, que se especializem, e aos políticos, que reflitam, pois a educação para os media não pode mais apresentar um caráter secundário no ensino. Neste mundo globalizado, hipermediático, onde os media cada vez mais influenciam a nossa vida, ela deve ser tema central e essencial.

Faz ainda um apelo aos pais, para que também experimentem este mundo, para poderem compreender sobre seus riscos, oportunidades, armadilhas e, acima de tudo, para serem capazes de dialogar com seus filhos de maneira aberta, um contraponto ao “pai chato” que censura o fruto proibido – sempre o mais gostoso.

Finalmente, na conclusão, o autor toma emprestados os apontamentos de Bill Ivey, da *National Endowment for the Arts* e de Steven J. Tepper, da Vanderbilt University, (*in Chronicle of Higher Education*, 2006, cit. por Jenkins na p. 63), para dizer que, cada vez mais, quem tem acesso a educação, habilidades, recursos financeiros e tempo para navegar no oceano das escolhas culturais, terá acesso as novas oportunidade culturais e tenderá a ser o homem bem sucedido, engajado, apaixonado pelo que faz e acima de tudo curador da arte de sua própria vida, entendendo o mundo que o rodeia; ao passo que a parcela do menos: com menos tempo, menos habilidades, menos recursos, menos

etc., estará, cada vez mais e mais, fadada a confiar nos meios de comunicação em massa, comandados pelos grandes conglomerados da mídia.

E o autor encerra a obra deixando algumas perguntas no ar. Para que estilo de vida caminha esta sociedade com cidadãos de vidas culturais tão distintas? Conseguirão as escolas educar os jovens em igualdade de oportunidade, em ambientes seguros, transparentes e éticos para que possam adquirir as habilidades necessárias para surfar a onda da Cultura Participativa? E eu questiono: revolução utópica? Para Henry Jenkins este é o grande desafio que defronta a educação (em todos os seus níveis) ao raiar desta nova era. E ele, ao menos, não está de braços cruzados a pensar no irritante dilema sobre o ser e não ser da tecnologia digital nas escolas. Afinal, se a revolução não vai ser televisionada, ela certamente passará pelo teu ecrã.

**Briggs, Matt (2010), *Television, Audiences and Everyday Life: Issues in Cultural and Media Studies*, Berkshire Open University Press: McGraw-Hill Education**

Stanislaw Jedrzejewski\*

Este livro de Matt Briggs inscreve-se na colecção *Issues in Cultural and Media Studies* que é assinada por Stuart Allen, o bem conhecido autor de *News Culture* (1999, Open University Press). Este simples facto bastaria para testemunhar o valor deste novo livro sobre televisão, audiências e vida quotidiana, mas o trabalho de M. Briggs tem grande valor em si mesmo e deve ser tomado como uma obra de referência no contexto dos estudos de recepção dos *media*.

Ora, para especificar o ponto de partida da análise feita nesta obra, deve-se primeiro indicar, a título de contextualização, os tipos de pesquisa habitualmente desenvolvidos sobre a recepção dos *media*. Estas investigações dividem-se sobretudo em dois grupos:

- Análise do processo de comunicação do meio (estação, programa e cada vez mais a programação não-linear nos serviços *on-demand*) com as audiências. Os resultados deste tipo de pesquisa são usados muitas vezes para unidades restritas de marketing e especialistas, por um lado, e para medir os efeitos das mudanças em curso num determinado programa e na posição de um determinado meio de comunicação no mercado, por outro.
- Preenchimento de lacunas de informação no que concerne o conhecimento do que os consumidores fazem com os *media*. Este tipo de pesquisa procura saber como é que as audiências usam os *media* para os seus propósitos (que propósitos?). Procura também apreciar o que é que as pessoas gostam, e portanto, que espécie de conteúdos prefeririam e quereriam encontrar na oferta da programação dos *media*.

A informação decorrente destas linhas de pesquisa constitui, de facto, parte do conhecimento das atitudes, valores e comportamentos que podem (directa ou indirectamente) afectar as necessidades e os comportamentos relacionados com a recepção dos *media*. Pode dizer-se que os estudos de recepção procuram de alguma forma também prever como o funcionamento humano afecta a esfera social e cultural. Tendo, portanto, aplicações práticas, este tipo de pesquisa continua a ser matéria de interesse para investigadores, teóricos dos *media* e especialistas da comunicação social.

A recepção dos conteúdos dos *media* está dependente das condições do público, sendo resultado de negociações específicas, durante as quais os leitores, ouvintes e telespectadores rejeitam ou incorporam nas suas estruturas cognitivas as definições e os significados dos textos construídos e difundidos pelos meios de comunicação. Este grupo

\* Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS), stanislaw@ics.uminho.pt

de estudos inclui modelos de pesquisa que visam a codificação e a descodificação dos conteúdos dos *media*. Com origem na semiótica, estes estudos dependem da leitura de sentido e da significância dos conteúdos dos *media* (textos) pelos géneros mediáticos. A ênfase está aqui colocada na formação do significado e na compreensão da estrutura de vários géneros mediáticos ancorados em rotinas, nas actividades diárias dos seus ambientes familiares, mas também em “comunidades de interpretação” num mais amplo ambiente social. O conhecimento dos códigos culturais no seio dos quais as próprias audiências funcionam é, certamente, a condição de compreensão dos seus comportamentos.

Em contraste com perspectivas anteriores, de acordo com as quais as audiências absorvem a informação passivamente, em abordagens mais recentes, as audiências são percebidas como um ser humano activo, negociando significados complexos codificados em textos mediáticos, assim apoiando padrões de identidade, de relações sociais e comunicação em casa, na família e em estruturas e instituições sociais mais amplas.

No entanto, mesmo na base de observações comuns, é sabido que os espectadores, os ouvintes e os utilizadores em geral não são excessivamente activos. Por um lado, o uso dos *media* está cercado por estruturas culturais, sociais e ideológicas e, por outro, as interpretações estão também genericamente limitadas no sentido discursivo de características dos textos mediáticos relacionados com a tecnologia e distribuição de géneros mediáticos.

Na verdade, actualmente os estudos de recepção não são, nem podem ser, imunes a novas variáveis que vão desde, por exemplo, as mudanças nos formatos à emergência de novas tecnologias, que resultam na contínua transformação de práticas de recepção.

São também estas as variáveis que devemos sublinhar no livro de Matt Briggs. Tentando identificar as maneiras pelas quais a emissão televisiva entra na nossa vida diária e sujeitando-as a revisão crítica, Briggs problematiza a cultura democrática enraizada em politizadas formas de construção da cidadania num período de rápida mudança social.

Uma tal abordagem requer obviamente o uso de novos métodos de análise. Ora, o que distingue a análise feita por Briggs é precisamente a intenção de construir pontes entre a investigação das audiências e o exame dos textos mediáticos, numa orientação para a análise semiótica. Briggs procede assim na base de vários estudos de caso, tomando em conta os mais populares tipos de programas de televisão de hoje: programas informativos, *reality-shows*, programas sobre estilos de vida, *talk shows* e telenovelas.

O livro de M. Briggs está organizado em cinco capítulos substantivos, precedidos de uma introdução e seguidos de um glossário de termos usados neste trabalho, bem como de recomendações de leituras adicionais, bibliografia e um índice de nomes e lugares.

Na abertura da obra, o autor introduz os leitores aos temas abordados, mostrando essencialmente os modos pelos quais as audiências respondem às questões de representação, assim como as maneiras pelas quais os géneros quer de rádio quer de televisão desenvolvem ou impedem a compreensão dos acontecimentos. Os capítulos subsequentes são depois dedicados aos géneros que o autor procura tratar como estudos de caso.

O segundo capítulo é, então, dedicado aos *reality shows* e *talk shows*, e o terceiro às telenovelas. No quarto e no quinto capítulos, o autor ocupa-se da análise no contexto da recepção dos géneros mediáticos. No quarto trata, na verdade, do ambiente social em que os públicos se sujeitam à recepção da emissão de televisão (normalmente em casa) e no quinto discute mais genericamente o mais amplo ambiente social, procurando mesmo problematizar a dimensão social da televisão na perspectiva da sua internacionalização e da dispersão da audiência, que negocia a significância e os significados dos *media* já numa escala global. É neste contexto que Briggs chama às audiências “comunidades imaginadas” – uma nova versão da ancoragem social na realidade cultural e simbólica.

As conclusões apresentadas no final do livro, no último capítulo, abrem este quadro de análise a uma extensão mais abrangente, com particular referência ao enquadramento ético da emissão televisiva, num contexto de rápida mudança tecnológica, cultural, económica e de regulação. É com esta amplitude que o autor antecipa as questões que se prendem com uma nova definição das audiências e com o seu futuro. É precisamente por esta concepção tão integradora que este trabalho, concebido como uma monografia, se afigura como um livro sintetizador dos métodos de pesquisa em *media*, bem como das fontes de conhecimento sobre as audiências televisivas.

A diversidade, originalidade e novidade da abordagem analítica deste livro de Matt Briggs, publicado este ano, comprovam o grande valor desta obra para o campo quer dos estudos televisivos quer dos estudos de recepção. É especialmente dedicado a estudantes de jornalismo, *media* e comunicação social, estudantes que se especializam em sociologia dos *media*, investigadores dos *media* e da comunicação e, finalmente, também a profissionais dos meios de comunicação social – jornalistas e repórteres, produtores, editores e gestores dos *media*. Apesar de, desde as primeiras linhas da introdução, o autor sugerir que “alguns estudantes e investigadores evitam a investigação sobre audiências”, a experiência diz, pelo contrário, que assim não será nem terá que ser.



**Lipovetsky, Gilles e Serroy, Jean (2010) [2007],  
*O Ecrã Global. Cultura Mediática e Cinema na Era Hipermoderna*,  
Lisboa: Edições 70**

Pedro D. R. Costa\*

Em *O Ecrã Global*, Lipovetsky e Serroy mostram a importância do ecrã, e da cultura que o rodeia, nos tempos actuais. Ecrãs gigantes, ecrãs luminosos, ecrãs-telas, micro ecrãs, ecrãs tácteis, ecrãs de jogo, enfim, uma inflação de ecrãs está por todo o lado na vida de todos os dias. Da modernidade até àquilo a que os autores consideram de hipermodernidade, o primeiro ecrã (a tela do cinema) passa por fases, evoluções e mutações que continuamente tendem a transformar, radical e globalmente, os indivíduos e as suas formas de pensar, sentir e agir. Para estes autores, “o indivíduo das sociedades hipermodernas vai olhar o mundo como se fosse cinema, servindo este como lente inconsciente através do qual aquele vê a realidade onde vive” (p. 27). Uma pergunta parece assombrar todo este livro: o que escapa ou escapará a essa excrescência dos ecrãs?

A primeira parte do livro aborda as lógicas de um mundo marcado pelo (hiper)cinema. Nascido com data fixa, ao contrário de todas as outras artes, o cinema é, por essência e forma de produção, a arte das massas. A técnica inédita que usa permite o seu consumo em massa, a sua organização industrial permite uma massificação global e o seu consumo assenta na ideia de simplicidade, convocando com o menor esforço possível o seu destinatário (pp. 36-39). Todavia, num novo ciclo de modernidade (hiper) onde tudo se amplifica, radicaliza e se torna vertiginoso, o cinema está em fase de se (hiper)conectar com o mundo que o rodeia, sobretudo com as novas técnicas de (re)produção. Cenários 3D digitais, equipamentos sonoros capazes de gerar maior realismo, projecções digitais, entre outras inovações, permitem a passagem de uma arte de ilusões para uma arte de excessos infundáveis do virtual. O uso das hipertecnologias permite “(...) dar corpo aos sonhos mais loucos, às fantasias mais incríveis e às invenções mais delirantes, e os efeitos especiais têm um papel tão importante como outros estímulos” (p. 50).

Estamos pois perante um novo tipo de cinema, hipercinema, que já não emociona tanto pelo relato mas sim pela cor, som, formas, ritmos. Enfim, é um hipercinema que procura todos os extremos das sensações, onde velocidade, intensidade descontínua, sensação directa e imediata e proximidade devido às novas plataformas de difusão (Internet, telemóveis, *video on-demand*, etc.) caracterizam o seu ambiente. E a somar a toda esta nova lógica, está todo um novo consumidor, também ele hiperconsumidor, que através de toda a panóplia de dispositivos tecnológicos consome cinema desenfreadamente (p. 61).

\* Sociólogo e doutorando em Ciências da Comunicação, Universidade do Minho (área de investigação – cibercultura), pcosta@mail.pt.

A toda esta lógica do hipercinema estão subjacentes três lógicas de imagem: a imagem-excesso, a imagem-multiplex e a imagem-distância. A *imagem-excesso* é o resultado da sobremultiplicação dos diversos fenómenos dos tempos contemporâneos. A um nível mais concreto, a imagem-excesso está na cada vez mais presente devido a uma maior duração dos filmes, devido às novas tecnologias que possibilitam e propiciam os géneros mais propensos aos efeitos especiais (por exemplo os grandes *blockbusters*) e devido à velocidade e vertigem causadas, e sobretudo orientadas para os mais jovens (velocidade brutal de cada vez mais imagens e profusão vertiginosa de cores e sons) (pp. 69-76). Novos monstros, coisas ultraviolentas e excessos sexuais com *zooms* cada vez mais ampliados exacerbam e reconfiguram novas combinações em todas as dimensões da existência (pp. 79-88). A *imagem-multiplex* é o resultado da tendência do hipercinema em gerar continuamente a multiplicidade. Multiplica as cinematografias nacionais, multiplica as tendências, multiplica os custos e as receitas, multiplica as fusões culturais e imaginárias, multiplica a estética das imagens e das narrativas, multiplica os olhares sobre as diferentes idades da vida dos indivíduos e até as identidades sexuais (pp. 90-103). Por último, a *imagem-distância*, que nasce de um paradoxo: há medida que o excesso mergulha o indivíduo em dimensões sensoriais e sensitivas, portanto uma proximidade íntima, uma outra lógica baseia-se no recuo do filme produzindo distanciamento face ao espectador. É o caso de filmes como *O Silêncio dos Inocentes* ou *Hannibal*, que obrigam a um certo distanciamento cognitivo. Dentro de uma lógica comercial, as sequelas ou continuações de sucessos tentam distanciar-se dos indivíduos precisamente para poderem responder às necessidades económicas do sector e para perpetuarem a sua hegemonia cultural (p. 117). É o cinema dentro do cinema, a sua continuação dentro dele mesmo.

Na segunda parte, Lipovetsky e Serroy detêm-se, em primeiro lugar, sobre os novos desenvolvimentos do género documentário. A diversificação extrema dos temas tratados bem como um formato distante dos antigos documentários académicos, a denúncia das mentiras, ilusões e mitos e, finalmente, o facto de os indivíduos quererem estar entregues a si próprios para poderem retirar sentidos ou micro-sentidos são os grandes responsáveis pelo regresso em força do documentário (pp. 137-143). Com este novo género de cinema a ganhar força, este é um tempo de (re)construir o real através do ecrã, onde verdadeiro e falso são postos a nu permitindo, entretanto, sentidos que facilmente cruzam realidade e ficção.

Depois de demonstrarem a importância crescente do documentário, os autores analisam a passagem do filme histórico ao cinema memorial. Se a sociedade actual valoriza o presente e o instantâneo, é paradoxal “o movimento de revivificação da importância do passado, de um verdadeiro frenesi patrimonial e comemorativo (...)” (p. 155). As memórias colectivas são hoje, mais do que nunca, reavivadas, celebradas e (re)dignificadas, ainda que isso seja o resultado da força do excesso na actualidade. O cinema, e os seus ecrãs, empresta a toda esta “hipertrofia memorial” possibilidades sem precedentes para reviver a “grande História” (pp. 155-156). Porém, esta é uma nova forma de contar a história. Já não é um “passado passado” que aqui se conta; é um passado que fala de ontem mas dirige-se para hoje. Por outras palavras, os autores afirmam que

a história contada pelo ecrã-cinema é o resultado de uma grande transformação social: é colocado em questão o passado em função dos atributos e características do presente, tornando-se o próprio passado memória problematizada no presente, projectada para o presente (p. 159).

Os autores falam ainda, no final da segunda parte, de dois grande paradoxos: 1) quanto mais as sociedades modernas exacerbam as solicitações hedonísticas, menos os filmes exprimem a alegria despreocupada e optimista de viver. A imagem-excesso não explode felicidade. Pelo contrário, cada vez mais os finais em aberto, as reticências e as incertezas encerram os capítulos, prevendo assim uma nova (re)actualização (p. 199); 2) regista-se, mais do que nunca, o presente social, sobretudo as tendências e as modas. Por isso mesmo as personagens são, cada vez mais, “sociologicamente situadas”. No entanto, nunca a existência individual foi tão encenada. Ao estar tão atento ao presente social, “o hipercinema não deixa por isso de transportar uma menor reflexividade crescente sobre si mesmo, sobre o mundo e sobre o indivíduo” (p. 200).

Na terceira parte estão presentes todos os ecrãs do mundo: ecrã-cinema, ecrã-televisão, ecrã lúdico, ecrã-internet, ecrã-publicidade, ecrã-estrada (GPS), ecrã doméstico, ecrãs tácteis, etc. Embora o grande ecrã marque o início do aparecimento do “*Homo ecranis*”, as mutações “ecrânicas” não pararam de eclodir: primeiro foi a televisão, a partir dos anos 50; depois o computador, entre os anos 80 e 90; e depois seguiram-se vários tipos de micro ecrãs, entre os anos 90 e a actualidade (consolas de jogos, mini-computadores, telemóveis, PDA, GPS, entre outros). “Nunca o homem dispôs de tantos ecrãs (...) para viver a sua própria vida”. No entanto, “todos os ecrãs do mundo vêm multiplicar o original, a tela branca do cinema” (p. 249).

Estas considerações levam os autores a concluir que todos os ecrãs, de certa forma, se conjugam com a ideia do cinema ainda que as suas diferentes peculiaridades e lógicas induzam novos ambientes, novas dinâmicas e novas influências nos utilizadores. Na base, os autores sustentam que há uma “cinevisão do mundo”, balizada por formas próprias e que se devem à desmultiplicação constante dos ecrãs. A diferença entre as outras artes e a sétima arte reside precisamente nos diferentes níveis de inteligibilidade narrativa e estética oferecidas: as outras artes tornaram-se pouco compreensíveis neste capítulo (p. 293); o cinema e as suas lógicas sempre seduziram as massas por se basearem na oferta de um “prazer infantil”, onde narrativa e estética se tornam, em conjunto, facilmente perceptíveis (p. 294). É este o grande sucesso da cinevisão e da sua omnipresença, em todos os ecrãs. É este “prazer infantil”, oferecido pelos imaginários, que não só permite a evasão como também a formação da consciência. Por outras palavras, “o cinema é o que constrói uma percepção do mundo (...) construindo realidade. O que o cinema dá a ver não é somente um outro mundo, o do sonho e do real, mas o próprio mundo transformado num misto de real e de imagem-cinema, um real fora-do-cinema submetido ao molde do imaginário-cinema. Este produz sonho e realidade, uma realidade remodelada pelo espírito do cinema, mas de modo algum irreal. Mesmo que permita a evasão, o cinema também convida a redesenhar os contornos do mundo” (p. 298).

Ao finalizar, os autores sublinham a importância de duas zonas que emanam do ecrã: a da sombra, quando o ecrã se torna um refúgio para os indivíduos; e a da luz, quando

promove nos indivíduos o desenvolvimento de certas ambições estéticas. Nem estamos propriamente perante um filme catastrófico nem tão-pouco num *happy end* (p. 304).

Neste livro, Lipovetsky e Serroy emprestam uma grande lucidez à análise das influências do ecrã no mundo actual. De uma forma imparcial, desmontam as lógicas que estão por detrás dos ecrãs e, sem rodeios e tomadas de posição, demonstram que a omnipresença dos ecrãs não significa, de todo, um declínio do pensamento e da estética humana. Torna-se por isso urgente a emergência de novos modelos de compreensão das influências que emanam da cultura dos ecrãs. Este livro vem assim assinalar a emergência de novas e transversais abordagens sobre os ecrãs, nomeadamente ao nível dos seus impactos sociológicos, filosóficos, psicológicos e neurobiológicos.

**Miranda, Bragança de (2008),  
*Envios. Uma Experimentação Filosófica na Internet*, Lisboa: Nova Vega**

Pedro D. R. Costa\*

É com *Envios* que Bragança de Miranda se entretém na Internet. São fluxos que decorrem da sua relação com o ecrã do computador, numa fusão entre os seus pensamentos, prosas e imagens sobre o mundo. São *envios*, incessantes e múltiplos, que tal como o autor sugere restituem a sua natureza mais imediata, “a da emissão instantânea” (p. 17). Afinal de contas, não é assim que o ciberespaço funciona?

Este livro organiza-se em duas partes. Uma primeira, que pretende lançar um certo caos ao leitor; e uma segunda, que pretende ordenar esse caos lançado pela imensidão dos pequenos textos existentes na primeira.

Na primeira parte, os textos não têm propriamente uma ordem, nem parecem desejar tal. O único vislumbre de arrumação é estabelecido pela ordenação alfabética dos títulos dos textos. Porém, numa análise mais cuidada e transversal, é possível identificar, sobretudo, três rodas de sentido que, ao moverem-se, “desenham um ‘fio’, uma linha, na estrada, traço contínuo invisível, que depende das forças e da habilidade (...) e das acidentalidades da estrada” (p. 94).

Um primeiro “fio” tem a ver com a potência das imagens. Numa boa maioria dos textos, e em todos de certa forma porque a cada texto corresponde uma imagem, são as imagens o centro das análises: imagens da infância, que corrompem o presente com a sua nostalgia (p. 22); imagens da vida, essas que são “o primeiro momento em que a vida se divide, dividindo essa vaga de fundo que tudo avassala”(p. 25); imagens-arquétipos, que estão nos filmes e em todo o lado a conspurcar a consciência (p. 31); imagens do belo ou do feio, que reproduzimos “a partir de nós próprios, a partir dos nossos sentimentos” (p. 35); imagens do medo, que nos saem pelos poros quando pressentimos que existem imagens a ganhar vida, como por exemplo os “clones” (p. 39). Mas não se trata, tal como o autor refere, de uma infinidade de imagens que nos circundam actualmente de forma caótica. Para o autor, a época das imagens foi a época teológica, onde a imagem de Deus organizava todas as outras, acima de tudo “a salvação, para onde tudo remetia, e de que dava testemunho”(p. 74). Trata-se, hoje, de uma profusão de imagens que decorre da explosão dessa “imagem absoluta” que torneava Deus e que agora se fragmenta nas várias dimensões da existência.

Um segundo “fio” tem a ver com a energia das palavras. Vários são os textos que mostram as palavras em movimento e uma escrita que tende a cobrir as imagens. Assim o é no ciberespaço. Palavras ordenadas a encetar uma escrita que rompe com o fundo, fundindo “desejo, os tipos e as imagens, criando novas e libertadoras possibilidades”(p. 13). É essa

\* Sociólogo e doutorando em Ciências da Comunicação, Universidade do Minho (área de investigação – cibercultura), pcosta@mail.pt.

nova escrita, que vem do fundo, que desembaciou o espelho (p. 51), o espelho da vida que está em todas as dimensões, tal como no ecrã do computador onde o autor experimenta. O que aconteceu foi que o niilismo “não abalou apenas as grandes palavras, como verdade, deus ou razão. Desprendeu-as das fortes cadeias que as acorrentavam a histórias bem precisas, que as modalizavam, diminuindo a ambiguidade que tudo atinge” (p. 109). “(...) Explodindo por dentro, a palavra surge [hoje] como um cruzamento de vidas hostis, mas que ela autoriza e que a utilizam. Deflagrando no coração daqueles que domina, a palavra acaba sempre por ser a promessa de outra vida. Ser outra, é mesmo a sua incerta vantagem” (p. 110).

Um terceiro fio é a sempre inquietante questão das ligações. Ligações entre natural e artificial, material e imaterial, antropológico e tecnológico, etc. As ligações compreendem muito mais do que as relações entre os humanos. Também os objectos, as imagens e as palavras estão relacionados com todo o tipo de propriedades. As “ligações tendem para a cristalização através de conceitos, imagens e figuras que as ocultam e dissimulam” (p. 82). Mesmo quando duram “milénarmente”, é possível “verificar a efemeridade de todas as ligações” (p. 82). No entanto, o desaparecimento das velhas ligações implica novas ligações, originando novas figuras intermédias “que as estabilizam e que são capturáveis e programáveis” (p. 83), através de necessárias individualizações (por exemplo, ecrã/utilizador). Na época da *machina ex deus*, “o que existe de brutal (...) é a ligação directa que se estabelece entre Deus (...) e as máquinas e, em geral, a técnica. (...) Muito da técnica moderna explica-se pela tentativa de criar máquinas a partir destas imagens [divinas]. Na verdade, se os deuses eram desnecessários, já era mais difícil passar sem o maravilhamento que provocavam, mais ainda quando são desejados intensamente. O mais arcaico coincide com o mais moderno” (p. 86). Assim, hoje enviam-se para a técnica, e para as suas capacidades de ligação e de resolução, os problemas que no passado tentavam ser resolvidos teologicamente. Agora já só se percebe a ligação entre homens e máquinas, pois os deuses embora continuem a ter força tornaram-se invisíveis. A pressão sobre a experiência, sobretudo a pressão provocada pelas máquinas digitais (e pela sua *matrix*), constitui um fenómeno fulcral dos nossos tempos (p. 89).

Na segunda parte do livro, *Rumo a Citera*, uma meditação final, “mais panorâmica”, encerra os *envios* lançando algumas luzes sobre esta experimentação filosófica na Internet. Como respeitar a dignidade do que existe? Como responder às grandes e simples perguntas de que somos portadores? Eis duas perguntas que levam o autor a concluir que para pensar o “actual” é necessário ter presente que “cada possibilidade equivale a uma dada imagem a realizar. (...) Será preciso desinsérer o ‘actual’ da maquinaria conceptual e dialéctica que o envolve. É esta a condição para aceder pensadamente ao ‘aqui e agora’” (p. 149). “(...) Desinsérer o actual significa aceitar a tensão que tudo atravessa. O desejo de abolir essa tensão leva sempre à fuga do presente, sendo indiferente que se fuja para o passado ou para o futuro” (p. 150). Portanto, para o autor, “todo o humano mais não é do que uma edificação sobre a terra, assentando toda a confiança nessa construção. É a partir dela que se constroem diques, muros, cidadelas, e bunkers. Mas também belos monumentos, sobrecarregados de desejos” (p. 151). Embora seja cada vez mais difícil saber o que é uma edificação, enfim, uma imagem,

sobretudo agora que estas se tornaram mais enigmáticas do que nunca por serem produzidas pelas máquinas ópticas, o autor considera as imagens uma divisão da matéria. E “tal divisão implica uma separação virtual” (p. 153).

Ora, assim, Miranda considera que, “se a imagem divide e separa, pluraliza e aumenta os seres, também cria algo novo, alterando o aspecto da *Physis*, de todo o existente, de facto” (p. 154). A crise actual que vivemos é precisamente a crise das “imagens”, “e só depois a das palavras, valores e tudo mais. Toda a incerteza provém da incapacidade de as compreender” (p. 154). À medida que crescem as redes técnicas, à medida que se incrementa o controlo da vida, aumenta a necessidade de imagens que ligam redes e nomadismo de desejos que se entretêm entre imagens. “Quando as imagens surgem com a sua máxima potência acabam com toda a incerteza, e tudo se reinicia, dando tempo ao tempo (...)” (p. 157).

Vemos nesta obra, portanto, a ligação dinâmica proposta pela tríade *desejo, imagens e palavras*. A experiência na Internet é precisamente o resultado destas três forças, que se dinamizam através de valores nulos, acções premeditadas e prosas que irrompem do fundo. Tudo se funde nesta pós-modernidade, pois, se no passado era a palavra ou a geometria que resolviam as crises da humanidade, hoje às soluções retóricas e geométricas somam-se as possibilidades oferecidas pela matriz binária da tecnologia e pela própria subjectivação cultural que resulta da experimentação dos indivíduos e da imaginação (subjectivação suscitada, sobretudo, pelas imagens que emanam de todo o tipo de ecrãs).



## Abstracts

### Through the dark room: between the movie theatre and the Vjing

*Gabriel Menotti*

**Abstract:** In the light of the history of moviegoing practices and cinematographic screenings, this paper has a double purpose: on the one hand, to propose cinema as a privileged paradigm for the study of VJing; on the other, to suggest prototypes for a future movie theatre, much more coherent to the qualities of digital cinema.

**Keywords:** VJing, cinema, digital image, architecture.

### Photographic noises in the digital imaginary

*Victor Manuel Esteves Flores*

**Abstract:** This paper is about the lens culture and the photographic culture that the technical images have come to develop. We aim to approach how the dissemination of a photographic culture could lead nowadays to the creation of strong paradoxes in the evolution of the digital image. One of the “more visible” paradoxes regards the fact that our current digital practices are integrating some of the noises and visual distortions that belong to the previous visual regime, the analogical one. This fact, which says so much about our present visual culture, will first of all allow us to enquire about the importance that the quality of the image (in other words, its sharpness and definition) had in the rise and social acceptance of each new visual *medium*. Secondly, it will allow us to evaluate the significance of those visual noises in the photographic culture, as well as in its incorporation by digital culture and by its different interfaces. Just like it happened with the modern visual project, the ideals of similitude, transparency and sharpness adjust peacefully to photographic noises, revealing how a visual lens culture continues to interfere with our current digital imaginary, and, now, not for technical reasons but for rhetoric ones.

**Keywords:** digital image, photographic noise, trust, remediation.

### **Images of memory: the relationship between photography and the screen format of visual memories**

*Paulo Júnior Silva Pinheiro e Eugênia Melo Cabral*

**Abstract:** The perception that world's register isn't no longer made, exclusively, for words help to understand how nowadays society is affected for images and how these images, in two-dimensional environment, accompany us along the history, since photography popularization, almost two centuries ago, to its use in another supports, like computer. The reflection theory proposed in this article deviates itself from technological discussions to talk about the social and anthropological influence that those images from human's memories suffer from those technological and communicational tools, becoming, more than memories, signs collected and divided in screen format.

**Keywords:** photographic record, company image, memory.

### **Young people and their post-modern screens: reflections around the city, the imaginary and technology**

*Denise da Costa Oliveira Siqueira*

**Abstract:** An element key of contemporary culture, the image represents, in the various screens that the technology develops, aspects of the social relations, of the imaginary. Personal computer screens, televisions, mobile phones and MP-4 players release information, promote entertainment; paradoxically, they can generate distance or bring people together. One of the formats that have migrated from one screen to another is the video clip – visual embodiment of “popular” songs in an “ambiance” full of contemporaries signs directed to a young public. From the point of view of reception, the video clip can be watched on television, but also on computer and portable devices. In the sphere of the production, it is done by professionals, but alternatively by amateurs who share versions in the Internet. Based on these observations, the purpose of this essay is to reflect about the music video, the imagery of young people that it carries and the possibilities of mobility and sociality that it entails.

**Keywords:** city, sociality, video clip, imaginary, youth, technology.

### **Objects, power and the “occult”: about the screen experience**

*Pedro Filipe Xavier Mendonça*

**Abstract:** With this article, it is intended to establish a relation between the concepts of “power” and “occult” and some aspects of the artistic and functional objects, especially those that are contemporary and subordinated to the incorporation of the technical image. For such work, it was studied anthropological (Alfred Gell), philosophical (Walter Benjamin, Vilém Flusser and Albert Borgmann) and new *media* research (Lev Manovich) authors, following the interdisciplinarity tendency of technology and communication matters, understanding that these are the domains that mostly show how contemporary objects are.

Considering that Art is technological, not only for integrating technological processes in itself but also for resulting of the same ones, we opted to associate it to the analysis of the functional

objects, something that permits us to discover similarities between the two realms, almost always due to technical elements.

The screen emerges from this inclusion as a cinema special device, among others, growing in the artistic domain and fully integrating the functional one, namely in objects that reproduce it under several nuances, as television and computer. Recognizing the artistic and functional hybridity of this device, we highlight it mainly as the most representative materialization of “power” and “occult” present in the contemporary objects. The crystallization of a framed technical image stresses both the power of distance presentification and the power of image instrumentalization, elements that are only possible thanks to hidden machinery and cut out reality.

In this sense, the screen, in spite of integrating countless legitimate and praiseworthy possibilities, it’s also an expression of the growing technological complexification that, at the expense of the anguish for powers creation, it is veiled to our surveillance and control.

**Keywords:** artistic object; functional object; power; occult.

### **The need to be seen**

*Lúcio Siqueira Amaral Filho*

**Abstract:** This article discusses the possibility that web 2.0 offers its users to be whoever they wish to be. Making a relationship between the theoretical proposals of Michel Foucault, Erving Goffman, Guy Debord and Eric Landowski, among others, refers to the users need to be seen, show up for other network users. We begin with a brief history on the “*culture itself*”, the hellenic people until the current oriented personalities by and for others, created with the help of web 2.0. In the end, we leave a question about the users who look for individuality in the network.

**Keywords:** image, subjectivity, visibility, web 2.0.

### **From printed newspapers to digital screens: readers’ paths**

*Ana Elisa Ribeiro*

**Abstract:** Based on the concept of *display* and considering the reader in an active process of reading and learning about technological devices, this paper discusses the relationship between texts, media, interfaces, platforms and carriers of text, focusing on the relationship between printed displays and screens. We report an experience with readers of Brazilian simulated printed pages newspapers available on the World Wide Web. Research results show evidence of the intense activity of the reader in dealing with objects such as paper and reading the screen, despite having little experience of reading in the digital environment. We conclude that screens and other devices are lessons learned by readers, under various circumstances.

**Keywords:** reading, reading technological devices, screens, digital journalism, web journalism.

**Limits, neutrality and roles reversal in TV news interviews:  
the interview of Manuela Moura Guedes a António Marinho Pinto  
in the National Journal of TVI**

*Ana Isabel Gomes Melro, Helena Filipa Carvalho, Mariana Lameiras de Sousa e Vítor de Sousa*

**Abstract:** TV news interviews are staged for an audience. This way, despite the spontaneity and unpredictable elements that generally occur in a broadcasted live talk, viewers are expecting to see both the Interviewer (IR) and the Interviewee (IE) performing their roles. This means that it is legitimate for the IR to ask questions, even on the public's behalf, and for the IE to answer them. However, sometimes the line between a neutralistic and an advocate stance is overpassed by the IR, becoming, what is called, an aggressive journalism (Clayman, 2002). In this work we focus on these exceptions. Our case study involves a news interview between Manuela Moura Guedes, the anchor of the TVI's "*Jornal Nacional de Sexta*" and António Marinho Pinto, president of the Portuguese Bar, broadcasted on May 22nd of 2009. Using the framework of Conversation Analysis (Ekstrom, 2007, Cameron, 2001, Greatbatch, 1998), and starting in the interview's opening sequence by drawing on Clayman's structure, we aim to analyze the transgression and maintenance of ethical limits and neutralistic stance of the Interviewer in interaction with the Interviewee. Our work came up with a role reversal between the participants: Marinho Pinto, lawyer, assumes the legitimacy and the authority of inquiring which usually belong to the interviewer's role and Manuela Moura Guedes, journalist, assumes an advocate stance by judging the interviewee by speaking on her own behalf. Thus, the interview gradually turns into a debate in which the topic of discussion is in constant change, ending in a personal attack from the interviewee to the professional skills and lack of ethics of the interviewer.

**Keywords:** conversation analysis, TV news interviews, debate, neutralistic stance, limits, role reversal, journalism, opening sequence.

**Interactivity in Digital Television: the interface as a metaphor of computer architecture**

*Walter Teixeira Lima Júnior e Lina Cláudia Moreira Garrido Hora*

**Abstract:** This article analyses the different concepts of interface used in middlewares that allow interactivity in Digital Television devices. It discusses similarities between the model adopted in Personal Computer (PCs) interfaces – chiefly the desktop metaphor – and interfaces created for the Brazilian System of Digital Television (SBTVD). Created to mimic human activities and objects, desktop metaphor help the interaction between users and computer machines by exchanging long lines of binary codes for the easy-of-use icons that provide the desired action. The interface translates the language of computer codes using icons which meanings are familiar to human perception and reading. Because of this transposition of elements that compose the PCs interfaces into new Digital TV platform, the interactive high definition audio visual technology is not, therefore, an evolution of Analog TV, but another computing device engendered by technological convergence.

**Keywords:** digital TV, interactivity, interface, computing.

## Normas para apresentação de originais

A revista *Comunicação e Sociedade* está aberta à colaboração de todos os docentes, investigadores e profissionais no âmbito das Ciências e Tecnologias da Comunicação. Os artigos a publicar podem incidir sobre investigações empíricas, revisões de literatura, apresentação de modelos teóricos ou recensões de obras.

Na apresentação dos artigos, os autores deverão seguir as seguintes instruções:

Os originais deverão ser enviados em formato electrónico para: CECS@ics.uminho.pt. No caso de números temáticos, os originais deverão ser enviados para o correio electrónico do respectivo coordenador.

Deverão ser ainda enviadas três cópias em papel para: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho, Campus de Gualtar, 4710-057 Braga.

Os originais deverão ser dactilografados a dois espaços em folhas brancas normalizadas (tipo A4), letra Times New Roman, 12 pt. Figuras, quadros e desenhos deverão aparecer no fim dos originais, em folhas separadas. Os originais electrónicos deverão ser enviados em Word (ambiente Windows ou Mac). O formato utilizado para gráficos, que devem vir sempre inseridos no texto Word, é o JPEG ou o TIFF, com uma resolução de pelo menos 300 dpi.

Os originais deverão ser acompanhados de um resumo, máximo 1000 caracteres, em português e inglês. Os originais completos não deverão ultrapassar os 50 000 caracteres (incluindo espaços). Deverá ser enviada uma página separada do manuscrito, contendo os seguintes elementos: Título do artigo, em português e inglês; Nomes e instituições dos autores; Palavras-chave, em português e inglês (máximo de cinco); Nome e endereço completo (incluindo telefone, fax e e-mail) do autor responsável por toda a correspondência relacionada com o manuscrito.

As citações ou referências a autores e obras deverão obedecer ao seguinte padrão: (Berten, 2001); (Winseck & Cuthbert, 1997); (Gudykunst *et al.*, 1996), correspondendo, nas referências bibliográficas apresentadas no final do trabalho, ao seguinte padrão:

Berten, A. (2001) 'A Ética da Discussão: Ideologia ou Utopia?', *Comunicação e Sociedade*, 4: 11-44.

Foucault, M. (1971) *L'Ordre du Discourse*, Paris: Gallimard.

Winseck, D. & Cuthbert, M. (1997) 'From Communication to Democratic Norms: Reflections on the Normative Dimensions of International Communication Policy' in Sreberny-Mohammadi, A., Winseck, D., McKenna, J. & Boyd-Barrett, O. (eds.) (1997) *Media in a Global Context: A Reader*, London: Arnold, pp. 162-76.

Gudykunst, W., Ting-Toomey, S. & Nishida, T. (eds.) (1996) *Communication in Personal Relationships Across Cultures*, Thousand Oaks, CA: Sage.

Os artigos publicados são da responsabilidade dos respectivos autores.

Os autores receberão as provas (incluindo Quadros e Figuras) para correcção e deverão devolvê-las até 15 dias após a sua recepção.

Os autores terão direito a um exemplar da revista em que os seus trabalhos sejam publicados.

A revista *Comunicação e Sociedade* está aberta a toda a colaboração, não se responsabilizando, contudo, pela publicação de originais não solicitados. Os originais não serão devolvidos, independentemente da sua publicação ou não.

Os originais enviados à revista *Comunicação e Sociedade* serão submetidos a revisão previamente à sua publicação.

## Editorial information

The journal *Comunicação e Sociedade* welcomes the collaboration of all colleagues, researchers and Professional experts within the field of Communication Sciences. Papers may approach empirical research as well as literature reviews, theoretical models or texts reviews. Authors should follow some editorial rules:

Manuscripts must be sent to: CECS@ics.uminho.pt . Thematic issues are to be coordinated directly and therefore the manuscripts must be sent to the coordinator.

Three paper copies must be posted to the following address: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho, Campus de Gualtar, 4710-057 Braga.

Manuscripts will be typed in double space, A4 normalized white sheets, in Times New Roman, 12. Illustrations, charts and drawings should be at the end of the text, in separate sheets. Electronic manuscripts will be Word processed (either Windows or Mac). The file format used for graphics (which should always be inserted in the Word text file) is jpeg or tiff, and should have a resolution of at least 300 dpi.

Manuscripts will include an abstract (max. 1000 characters) in original language and also in English. Full texts should not overcome 50 000 characters (including spaces).

Some ID elements must be sent in a separate page. This will include: Title, names and institutions of the authors, key-words (Max.5). Full name and address, phone n., fax, e-mail of the person responsible for the manuscript. Pattern for quotes and references are the following: (Berten, 2001); (Winseck & Cuthbert, 1997); (Gudykunst *et al.*, 1996).

These will match the bibliographic references presented at the final pages as follows:

Berten, A. (2001) 'A Ética da Discussão: Ideologia ou Utopia?', *Comunicação e Sociedade*, 4: 11-44.

Foucault, M. (1971) *L'Ordre du Discourse*, Paris: Gallimard.

Winseck, D. & Cuthbert, M. (1997) 'From Communication to Democratic Norms: Reflections on the Normative Dimensions of International Communication Policy' in Sreberny-Mohammadi, A., Winseck, D., McKenna, J. & Boyd-Barrett, O. (eds.) (1997) *Media in a Global Context: A Reader*, London: Arnold, pp. 162-76.

Gudykunst, W., Ting-Toomey, S. & Nishida, T. (eds.) (1996) *Communication in Personal Relationships Across Cultures*, Thousand Oaks, CA: Sage.

Authors are full responsible for the published papers.

Authors will receive the drafts (including charts and images) for correction and must return them two weeks after their reception.

Authors will receive a copy of the journal where their work was published.

*Comunicação e Sociedade* welcomes all collaboration. However we do not take the responsibility for non requested manuscripts, which will not be returned to the authors.

Manuscripts will be double-blind peer reviewed previously to publication.

## **Agradecimento aos revisores e editores**

Os artigos publicados na revista *Comunicação e Sociedade* estão sujeitos a um processo de *blind peer review*.

Agradecemos aos investigadores que colaboraram connosco como revisores dos artigos que foram submetidos para publicação nesta edição da revista e aos editores deste número. A todos eles endereçamos o nosso reconhecimento pelo seu valioso contributo:

Albertino Gonçalves, Aldina Marques, Ana Amélia Amorim Carvalho, Ângelo Peres, António Machuco, Edmundo Cordeiro, Helena Pires, Jean-Martin Rabot, Joel Felizes, José Luís Garcia, José Pinheiro Neves, Luís Miguel Pereira, Madalena Oliveira, Manuel José Damásio, Miguel Bandeira, Nelson Zagalo, Patrícia Gouveia, Pedro Branco, Pedro Costa, Rui Cádima, Sara Pereira, Sérgio Denicoli, Zara Pinto-Coelho.

# 17

## ECRÃS E LIGAÇÕES SOCIOTÉCNICAS

### Comunicação e Sociedade

Numa sociedade que procura a sua identidade numa entrega cada vez mais obsessiva ao paradigma comunicacional, o itinerário que traçamos para **Comunicação e Sociedade** é o de respondermos o melhor que pudermos à inquietação de sabermos o que é que se passa hoje entre nós: nas conversas diárias e nos gestos de convivalidade; na projecção colectiva de espaços, imagens e figuras; nas formas de vestir, ornamentar e modelar os corpos; nas narrativas míticas, que os *media* não se cansam de ampliar; nas interacções formais e informais dos contextos organizacionais; na multiplicidade dos entrançados de redes de informação movidas pela electrónica e pela informática; enfim, nas sinalizações das ruas, casas, praças e jardins. Firmamos entretanto um compromisso com a crítica dialógica, nos vários níveis de comunicação em que situamos as nossas preocupações, agindo em favor de uma comunicação essencial, múltipla, irreduzível e comunitária, desalojando dos seus nichos a comunicação pontual, funcional, potente e performante.

ISSN 1645-2089



9 771645 208007