



A CULTURA DAS FORMAS VISUAIS TELEVISIVAS

por Solange Wajnman¹

Resumo: Este artigo trata do impacto das questões tecnológicas contemporâneas das imagens televisivas no repertório estético e cognitivo popular. Estuda as formas visuais do cenário dos programas de auditório brasileiros contemporâneos dentro de uma rede de conexões que abrange os cenários de Hollywood, as formas do movimento moderno e as determinações tecnológicas do suporte fílmico e televisivo relativos à cultura digital. Questiona o tipo de apropriação cognitiva que pode estar sendo efetuada pela sensibilidade coletiva.

Palavras-Chave: Programas de auditório brasileiros; Cenários; Apropriação cognitiva

Abstract: This article is about the impact that contemporaneous technological issues related to televised images have on the aesthetic repertoire and cognitive of the popular. It also studies the visual forms of current Brazilian live shows on TV within a network of connections that comprehends the hollywoodian sceneries, the shapes of the modern movement and the technological determinations imposed by those filmic and televised support related to the digital culture. It also questions the cognitive appropriation that may be taking place by collective sensitivity.

Keywords: Brazilian live shows; Sceneries; Cognitive appropriation

¹ Solange Wajnman é mestre em Psicologia Social pela PUC/S.P, doutora em Sociologia por Paris V, Sorbonne, professora do Programa de Mestrado em Comunicação da UNIP e de Graduação em Moda. É co-autora do livro “Pensar Pulsar: Cultura Comunicacional, tecnologia e velocidade”, com o NTC (Centro de Estudos e Pesquisas em novas tecnologias, Comunicação e Cultura).





""Senhor...se não restam mais humanos, que ao menos restem robôs-Ao menos a sombra do homem!"

Karel Capel, R.U.R. (Rossum's Universal Robots), 1920

Como as formas visuais da televisão foram construídas em termos de seus recursos expressivos e se organizam hoje para obter seus efeitos cognitivos e estéticos atuais? Quais são as características de cognição e de sensibilidade que se depreendem das formas visuais contemporâneas da televisão brasileira? Quando dizemos “modos de organização de formas visuais” da televisão estamos tratando da maneira como seus produtos visuais se constroem e se articulam para fornecer o que observa Jean Duvignaud (1990) sobre o conceito maior de Forma: “um estado de tensão do imaginário orientado para a gênese comum de alguns elementos da sensibilidade global”.

Durante o último século mudanças históricas em termos da tecnologia modificaram nossa maneira de estar no mundo. Além de implicarem em estruturas de investimentos materiais específicos, suas formas e conteúdos nos estimularam para singulares modos de representação, respostas estéticas e responsabilidades éticas. Assim como a fotografia no último século, no atual, telas cinemáticas e eletrônicas demandam e modelam nossa presença para o mundo e nossa representação. Cada um destes modos tecnológicos,





diferente e objetivamente, alteram nossa subjetividade, ao mesmo tempo em que nos convidam para formular o espaço, tempo e investimento corporal como um significante pessoal e como experiência social².

É dentro deste campo de problemas que situamos nossa pesquisa sobre formas visuais da televisão. Partimos do princípio de que a televisão tem incorporado, no seu processo, o paradigma cultural da linguagem informatizada, isto é dos mesmos padrões de desmaterialização, esquematização e interatividade do computador.

De fato a televisão no Brasil está fazendo a passagem da imagem analógica para a digital, mudança que pode ser definida como a transformação de uma televisão voltada para o sistema de representação renascentista e para a escrita em uma televisão em que um novo modo de representação se coloca. A evolução da tecnologia, fundamental para este nova ordem representacional, data de 1956. Como observa Arlindo Machado [Machado:1988, p.157] nesta data, com o primeiro gravador de videoteipe a televisão começa a ganhar uma nova autonomia, já que os recursos de pré-gravação e a introdução do princípio da edição eletrônica permitem dar maior consistência ao material bruto captado pela câmara. O autor observa que nova fase instala-se a partir dos anos 70, quando os recursos da informática começam a ser introduzidos com ênfase cada vez maior, primeiro na automação dos trabalhos, depois no próprio processamento de imagens. Segundo o autor, os produtos típicos dessa televisão cada vez mais digitalizada são os videocliques, os spots de abertura de programas e os comerciais de última geração, processados ou sintetizados em computadores. É a imensa manipulabilidade da imagem, não apenas em nível de articulação dos planos, através do corte e da montagem, mas

² Sobre esta discussão maior remeto o leitor ao capítulo de Vivian Sobchack "The scene of the screen: the cinematic and the electronic "presence" in GUMBRECHT, Hans Ulrich (org.), Materialities of communication, Stanford, stanford University Press, 1994





sobretudo no nível interno e na articulação dos elementos visuais dentro do quadro que esta fase se caracteriza.

Todas estas mudanças atingem a televisão como um todo, marcando a transformação de uma televisão predominantemente figurativa em uma televisão predominantemente gráfica. Cada vez menos naturalista e mais conceitual ela articula um modo de representação que corresponde à imagem digital. Mas de um ponto de vista de uma genealogia de formas estéticas e de seus recursos expressivos, como entender melhor esta passagem? Como as formas televisivas estariam concretamente alterando a nossa percepção e sensibilidade?

Nossa curiosidade despertou quando, estudando a natureza do conteúdo narrativo dos programas de auditório, em 1994, destinados ao “grande público” francês e brasileiro, percebemos que uma representação do mundo singular se configurava. Maior era a nossa preocupação pelo fato de estes programas serem populares, de grande alcance, atingindo grande faixa da população. Chamou-nos atenção a composição do cenário que oferecia uma intensa mobilidade. De fato, os programas de variedades destinados ao grande público ofereciam uma superposição de elementos heteróclitos oriundos de tempos e espaços diferentes. Eles mostravam, de maneira exemplar, na área dos valores, como o objeto cultural é definitivamente quebrado. Em seu lugar, encontramos um imenso mosaico, um amontoado compósito de fragmentos e pedaços, de trechos de informações, de banalidades. O envio a elementos e a referência a tempos e espaços diferentes estavam sempre presentes. Assim é que, dentro deste contexto, os estilos de decoração faziam referência a outras épocas e a outros estilos. Colunas podiam sugerir colunas romanas ou gregas, a escadaria dos castelos maravilhosos pertencendo a outros céus e outras épocas. O passado antigo podia ser representado por algumas colunas gregas que





eram logo invadidas pelo néon e elementos decorativos do tipo mais moderno possível. A decoração, assim colocada e enfeitada de luzes coloridas, podia atingir o sobrecarregado e o amontoado. Todos os assuntos de conversa eram abordados durante o mesmo programa: fofocas, banalidades, política, ciência ou arte.

As observações acerca do cenário destes programas populares nos remetiam para uma concepção do real pulverizado. Uma realidade onde a percepção linear não era realizada. Ao contrário da linearidade, encontrávamos justaposições. Certas questões começaram a nos instigar: de onde este estilo de formas visuais teria vindo, isto é, quais seriam os seus vínculos e conexões dentro de uma história da genealogia de formas? As figuras do cenário e sua espacialização não teriam algo em comum com a estrutura das formas da linguagem digital e da imagem sintética propriamente dita?³

Dentro deste mesmo espírito de questionamentos tratamos de investigar a concepção dos cenários de dez programas contemporâneos de auditório brasileiros, delimitando o estudo para o cenário de números musicais. Nesta investigação levamos em conta não somente a observação física do cenário, mas a compreensão de que este é composto também pelos jogos de câmera e pela iluminação.

³ A imagem digital é uma imagem obtida através da digitalização de cada um dos pixels da imagem através da atribuição de números para cada um deles, em função de sua cromaticidade e luminância. Muitas vezes se confunde imagem digital e imagem de síntese. Toda imagem de síntese é digital, mas nem toda imagem digital é imagem de síntese. A imagem analógica da televisão pode ser digitalizada, ou seja, para cada uma dos pontos da imagem são atribuídos números em função de sua cromaticidade e luminância. O conjunto dos pontos da imagem se transformará, portanto, numa matriz numérica digital. Por outro lado, a imagem sintética é a imagem obtida através de algoritmos e cálculos algébricos, hoje já automatizados. As vinhetas, os logotipos e alguns efeitos especiais eventuais dos programas de auditório são imagem sintética. Ela é dita virtual porque, ao contrário dos processos de captação mecânicos, ela não remeteria ao real preexistente. (Glossário, PARENTE:1993)





Seis anos haviam se passado e aquelas características do cenário dos programas brasileiros que percebíamos haviam se modificado. Observamos uma linguagem de formas visuais ainda mais esquemática, onde os objetos cujos conteúdos narrativos faziam referência a coisas ou lugares, haviam desaparecido ou tomado menor importância. Ao invés disto tínhamos agora uma linguagem visual minimalista e mais sofisticada. Formas geométricas estilizadas e muitas vezes metalizadas ou transparentes compõem a maior parte da decoração destes cenários.

Trabalhando estas características dentro de um contexto de linguagem da genealogia das formas visuais retomamos as nossas antigas questões agora intrigados com as mudanças. De onde estas formas viriam? Qual era o seu parentesco? E em seguida para onde apontavam?

Genealogia dos Cenários: Hollywood e Movimento Moderno

No que diz respeito à primeira pergunta pareceu-nos relevante remeter-nos ao estudo genealógico de linguagem de formas a partir do estudo da linguagem visual do cenário dos filmes musicais de Hollywood. Acreditávamos ser bastante provável o fato de que as formas visuais de Hollywood, mesmo ainda dentro de uma linguagem cinematográfica, tenham influenciado as formas televisuais dos programas de auditório.. Ao iniciar nossa pesquisa bibliográfica sobre as formas visuais dos cenários musicais dos filmes de Hollywood observamos, no entanto, que o verdadeiro precursor destas formas estava no movimento moderno e procuramos então estabelecer esta rede de conexões.

De fato, como mostra Ramirez (1993), o gênero dos musicais se desenvolveu com sucesso nos anos 30 e 40, na mesma época em que o movimento moderno estava se afirmando. Vários filmes comprovam os vínculos entre o cenário dos musicais com a estética do





moderno ainda que por vezes em uma versão glamourizada e em certos momentos até surrealista.

Os filmes de Fred Astaire e Ginger Rogers, por exemplo, trazem as características como o brilho dos solos, o branco da decoração e uma predileção constante pelas linhas duplas paralelas, relações claras com as formas dos veículos aerodinâmicos. Nos musicais, de maneira geral, abundam os espelhos, os solos polidos e as superfícies polidas. A arquitetura do cenário implicava em uma primazia ao geométrico,. mas também ao surrealismo. A primazia ao geométrico era uma característica que, segundo o mesmo autor, era “palpável no entusiasmo que se adotaram desenhos deco com expressionistas (Broadway, 1929), atrevidos pavimentos (Born to Dance, 1936) e cenografias muito mais claramente racionalistas: Gold Diggers de 1935 apresenta uma interação perfeita entre a rigorosa ortogonalidade do cenário e a disposição coreográfica dos atores.

É interessante, então, perceber a influência do estilo moderno em muitos destes filmes no que diz respeito à primazia do geométrico. A arte era para muitos dos artistas deste movimento o uso do vocabulário básico formal da linha, superfície, plano, espaço, cor e textura. Ela era um tipo de linguagem constituída de componentes formais e não dependente da semelhança com objetos reais. Estamos aqui próximos da redefinição da arte como construção

Pode-se dizer que o estilo geométrico foi o elemento capaz de trazer a mitologia do moderno. Ele pôde trazer a linguagem da revolução como também a ideologia do moderno. Associa-se não só com os padrões desenvolvidos pelo Construtivismo, com Bauhaus e Le Corbusier, mas ainda converge para os protótipos de eficiência da industrialização : taylorismo, fordismo. As formas geométricas exprimiam uma linguagem de absolutos facilmente traduzível para culturas diferentes. Assim se constituiu o





movimento internacional racionalista que se ampliou e se tornou hegemônico. A modernização era “traduzível” nesse sentido para diferentes culturas, mas também de uma forma de cultura para outra. A forma abstrata, durante o período da arte moderna, orientou em grande escala a construção do real e ajudou a traçar os contornos da percepção e cognição coletiva de todo um período histórico. E ainda hoje não há como não relacionar as superfícies geométricas polidas metálicas e transparentes nos novos cenários dos programas de Hebe Camargo, Raul Gil, Faustão, Gugu Liberato, Xuxa, com esta marca do moderno. A sensibilidade do seu público também tem nestas formas abstratas um tipo de cognição importante.

No entanto, encontramos um estranho paradoxo nos cenários musicais Hollywood que acreditamos se repetir também nos cenários musicais de programas de auditório. Trata-se da combinação do racionalismo mais austero e funcional com o surrealismo mais ousado e as formas mais sensuais. Cenas de decoração exagerada ou exóticas, por exemplo estão presentes em *King of Jazz* (1930), onde um piano é tão grande quanto à casa, ou nos elementos Kitsch de *Ziefeld Follies* (1946).

Destaca-se também como característica, a arquitetura móvel e interativa. Nos musicais aquáticos, por exemplo, utilizava-se um giratório invertido com espelhos reflexivos numa coreografia interativa com o público. Outros exemplos de arquitetura móvel aparecem em *The King of Jazz* (1930) e foram vistas também em *The Kid from Spain* (1932).. Destaca-se também a famosa coluna espiraliforme de *The Great Ziegfield* (1936) e *Brodway Melody* (1938), que mostrou um cone giratório invertido com espelhos reflexivos.

É importante observar também a tendência à interatividade que estes filmes comportavam. Segundo o autor, a mobilidade universal que afetava a câmera, atores e decoração era capaz de produzir a mágica sensação de que se diluíam as fronteiras entre





os distintos planos da ficção. Em *The gay divorcee* (1934), por exemplo, o cenário parecia um teatro completo de modo que a platéia-cenário envolvesse todos os espectadores. Desta maneira, comenta o autor, o público do cinema acreditava estar dentro de um espaço que lhe oferecia a sensação de ser o protagonista de um espetáculo de sonho.

Algumas características de sensualidade e interatividade também se repetem nos programas de auditório. As formas mais sensuais e voluptuosas mais grosseiras e algo kitsch se destacavam nos programas de auditório em meados dos anos 90, quando realizamos nossa primeira pesquisa. Objetos concretos eram inseridos. Agora, as características de geometrização e estilização de formas se destacam e o clima de sensualidade e interatividade é dado pelos recursos expressivos da iluminação, das câmeras e seus efeitos especiais. Nossa hipótese é de que o cenário se modificou porque reflete e imita como conceito cognitivo as formas da ordem digital, as quais têm se propagado com maior intensidade nos últimos anos. As formas visuais dos cenários expressariam como metáfora a idéia de que é do mínimo, do esquemático, da geometrização dos elementos que a profusão de formas sensuais e interativas são produzidas.

O Suporte televisivo e a Linguagem dos Programas de Auditório

Se os cenários dos musicais de Hollywood implicavam em uma relação com as vanguardas modernas o mesmo não ocorria com o seu suporte fílmico. Ele não participou, como a televisão, juntamente com as vanguardas estéticas da busca pela decomposição da imagem e da constituição do pixel. O pixel (abreviação de Picture Element) é a menor unidade de uma imagem eletrônica e é o resultado por um lado, da decomposição analítica da imagem efetuada pela pesquisa dos artistas plásticos e, por outro, da pesquisa efetuada pela tecnologia propriamente dita, que procurava técnicas de automação da





imagem. Com estes avanços foi possível atingir o domínio do constituinte mínimo da imagem, o pixel. Como lembra o autor, a imagem é daí por diante, reduzida a um mosaico de pontos perfeitamente ordenado, um quadro de números, uma matriz.

No que diz respeito a busca efetuada pelas artes plásticas Couchot observa que “o impressionismo e sobretudo o pós-impressionismo, apoiando-se na técnica do divisionismo e do pontilismo, tentaram sintetizar as formas coloridas da pintura a partir da mistura (ótica) de pinceladas de pigmentos puros, pontos de cores justapostos funcionando como constituintes elementares.(...)(COUCHOT,1993:38)

A segunda linha de investigação efetuada pela tecnologia buscou o automatismo na geração da imagem. A invenção do pantelógrafo foi capaz de fixar a decomposição analítica da imagem fixa em elementos lineares, descontínuos e paralelos. A imagem era transmitida por um dispositivo de varredura de uma imagem fixa gravada em placa metálica. Mas foi com a televisão que, com uma estrutura semelhante ao pantelógrafo, cada ponto de cada linha da imagem torna-se capaz de ser analisado. A imagem, pode, a partir daí, ser reconstituída sob forma de uma espécie de mosaico luminoso a partir da sua decomposição obtida por projeção ótica sobre o fundo fotossensível de uma câmera eletrônica em finas linhas paralelas.

É verdade que com o computador a busca do menor elemento constituinte da imagem foi superada. Sabe-se que ele pôde levar a substituição do automatismo analógico das técnicas televisuais pelo automatismo calculado, resultante de um tratamento numérico da informação relativa à imagem. Mas a televisão teve um importante papel neste processo e um vínculo importante com as vanguardas modernas. Assim é que tal como elas, a televisão, por força de sua própria estrutura de captação de imagem, apreende a realidade como processo. Não a traz pronta e acabada, mas dentro de um presente





contínuo. Enquanto no cinema tradicional as sucessivas imagens gravadas em continuidade através de um dispositivo técnico oferecem ao espectador uma ilusão do movimento da realidade, na televisão esta ilusão é desmascarada.⁴

Não obstante as interferências mútuas contemporâneas entre um meio e outro a diferença básica entre a constituição da imagem fílmica e a da imagem televisual ou videográfica está no fato de a primeira ser gravada em quadro fixo e na sua totalidade de uma só vez, enquanto a segunda é “escrita” seqüencialmente por meio de linhas de varredura, durante um intervalo de tempo. Uma conseqüência deste tempo presente, sempre em aberto, é um tipo de narrativa sujeito a improvisos e a fragmentação. Evidentemente, em função do tratamento digital contemporâneo existem aprimoramentos, mas como observa Arlindo Machado:

“(...) Um programa de televisão em geral sempre traz essa marca de incompletude, essa impressão de que as coisas poderiam ter tomado outro rumo e que o acaso está modelando o seu destino, coisa que só acontece no texto literário ou narrativa cinematográfica em obras de caráter transgressivo que violam os limites e negam o determinismo do código.

(...) é próprio das programações ao vivo incorporar um repertório de situações improvisadas, eventos em estado desconstituição, pausas para troca de cenários e

⁴ Segundo as informações do operador de sistema e do coordenador da Rede Globo de São Paulo repassadas à pesquisadora Yvana Fachine, mesmo que vários dos programas sejam gravados, não há como distinguir, a partir do que vemos na tela, uma imagem gravada de uma direta. Segundo a pesquisadora, embora haja uma pequena perda de qualidade na gravação, ao serem transcodificadas do NTSC (padrão de composição do sinal televisual, a partir da cor e da luminância) para PAL-M (sistema de transmissão adotado no Brasil), no momento da distribuição do sinal aos receptores domésticos, ambas acabam chegando a nós com a mesma resolução (525linhas).





figurantes, situações essas em que não há tempo para medir os acertos do processo de enunciação, de modo que, no resultado final, há sempre a interferência de certa dose de acaso. Sendo assim, o melhor assunto para um tratamento televisual ou videográfico é aquele que permite um isomorfismo com os meios de expressão, aquele cujo desenvolvimento ainda não é conhecido e se pode abordar livremente, aquele que se abre para a improvisação e permite um tratamento simultâneo (...)” (MACHADO, 1990: 90/91)

O autor conclui que os programas de auditório, em geral, gravados ao vivo são bons exemplos do olhar televisivo que inscreve na tela um eterno presente. Através da espontaneidade que caracterizam suas improvisações, pausas e mudanças no processo de enunciação, o programa de auditório nega a narrativa homogênea e linear do cinema tradicional.

O próprio espaço também é sujeito a uma série de interferências espontâneas. Observamos estas interferências de uma maneira geral mas em maior grau no programa de Adriana Galisteu, de Gugu Liberato e no programa do Ratinho. No programa de Adriana Galisteu, por exemplo, o público é mostrado dançando, aplaudindo e instalado dentro de um cenário com limites confusos, onde não se delineia muito bem os contornos entre o cenário onde estão os artistas e aquele onde está o público. E é ainda um espaço mais confuso quando percebemos que as câmeras e seus técnicos aparecem em vários momentos em movimento em meio ao cenário. No programa Domingo Legal de Gugu Liberato, também observamos que durante a execução da dança o programa mostrava toda a sua estrutura de gravação : câmeras e técnicos percorrendo o cenário, gruas de câmeras, vários vídeos . Ao mesmo tempo o público se amontoava e se misturava ao cenário, o que reforçava esta mesma característica de revelar abertamente o processo





narrativo do programa. No programa do Ratinho a confusão também se instala abertamente numa mistura entre cenário, público e equipamentos de gravação.

Temos que concordar com Machado quando ele diz que:

“(...)No vídeo , o processo genético de constituição da imagem está à mostra, impedindo que a restituição do mundo visível se dê à custa do mascaramento das técnicas construtivas

(..). O vídeo, mesmo nesse nível genético mais elementar, já exhibe a enunciação da imagem pelos meios técnicos, em prejuízo inclusive do ilusionismo de realidade, que no cinema é a base de verossemelhança(..)”. (MACHADO, 1990:41)

O espaço narrativo dos cenários dos Programas de Auditório como sintetização da imagem

O cenário dos programas de auditório é também um exemplo desta tendência à limpeza do código figurativo presente desde o renascimento. As figuras do cenário apontam para uma resolução sintética e abstrata tal qual a televisão se estrutura. Guiamo-nos pelo pensamento de Machado:

“Do mesmo modo que a composição do quadro tende a ser a mais despojada possível, os cenários não podem parecer excessivamente realistas nem ostentar preenchimento minuciosos; eles devem apontar para a síntese ou para o esquema. Em resumo, se for possível dizer que a televisão perpetua a imagem figurativa do renascimento, ela o faz de forma indicial, operando uma verdadeira limpeza do código até reduzir a figura ao seu mínimo signifiante, o que já é o primeiro passo para a abstração e sintetização da imagem.” (MACHADO: 1990:50)





É neste sentido que podemos considerar o espaço narrativo dos programas mais populares, que são os programas de auditório, como dotados de uma estrutura que nos remete tendencialmente para a abstração da configuração digital e para a sintetização da imagem. Na observação de programas de auditório as figuras que ornamentam o cenário não têm o compromisso com a percepção figurativa da realidade. A multiplicidade de arcos, círculos, triângulos e quadrados no cenário nos informam do gosto popular por formas geométricas básicas e seus correspondentes tridimensionais como são a esfera, a pirâmide e o cubo. Muitas vezes em módulos intercambiáveis os objetos que compõem o cenário parecem ser deformáveis e elásticos expressando uma certa mobilidade. Observa-se também que estes objetos não estão organizados em simetria ou em perspectiva de profundidade mas muito mais em superposição e planariedade confirmando ainda uma conceituação estilizada da realidade.

Queremos propor aqui que as formas geométricas do cenário sugerem o processo de modelização efetuado a partir de uma matriz numérica com o objetivo de se transformar em imagens sintéticas. Tal como no processo de captação dos dados que se quer descrever com o objetivo de modelizar a imagem, aqui também os objetos do cenário são escolhidos por suas propriedades geométricas. É interessante perceber que uma mesma linguagem visual percorre as instâncias da confecção da imagem sintética e do espaço físico: cumes ou arestas, definição dos objetos, associando-os aos elementos da superfície com contornos delimitados pelas arestas (que podem ser segmentos da superfície de reta ou de arcos da curva), definição dos objetos levando em conta sua estrutura primitiva (cubos, cilindros, esfera, cone), seus ângulos e arestas e também as relações topológicas de incidência, contigüidade e de inclusão entre os diversos elementos ou utilização de objetos elementares como pontos, segmentos ou de polígonos. De fato, basta observar com atenção as figuras do cenário e o seu uso no espaço para perceber como elas trazem





uma extraordinária semelhança com este tipo de modelização da imagem pelo computador.

Formas sintéticas do cenário e sensibilidade coletiva

Depois de caracterizar a forma física que compõe a imagem sintética, caracterizaremos agora algumas de suas qualidades para auxiliar na constituição do perfil da sensibilidade do telespectador contemporâneo. Já indicamos como influências os legados do movimento moderno tais como a questão da geometrização, do “achatamento”, da desmaterialização, da superposição, entre outras. Destacamos agora outras qualidades mais sensíveis como a perda do centro e a multiplicidade de pontos de vista, a qualidade aérea, a imersão e a transparência sensorial, observadas no estudo da linguagem visual destes programas no momento da execução de números musicais, e que em muito se assemelham à morfogênese da imagem sintética.

a) multiplicidade de pontos de vista

As imagens sintéticas oferecem a possibilidade de olho ver os pontos de vista mais inusitados do objeto. O telespectador poderá fazer um “tour” em torno do objeto no plano horizontal ou vertical sem que se mude a sua posição. Na imagem televisada destes programas também percebemos que com freqüência as câmeras enfocam uma mesma cena a partir dos mais variados ângulos, com diferentes perspectivas em um movimento rápido. Alternam-se tomadas panorâmicas, médias e em close. Em alguns números musicais como aqueles do programa de Adriana, do Ratinho ou da Eliana as tomadas de câmera são alternadas de baixo para cima e de cima para baixo em extrema velocidade. Por várias vezes uma sensação caótica e de instabilidade era desencadeada.





No programa infantil da Eliana, por exemplo, apresentava-se o número musical onde os artistas e as crianças dançavam em movimentos soltos de corpos, batiam palmas e faziam muitos gestos, numa atitude típica de improviso e de espontaneidade que comentamos anteriormente. As câmeras, ao gravar estes movimentos e ainda sobre um cenário entulhado visualmente, intensificavam este efeito de desordem. Elas captavam imagens a partir de várias perspectivas: a partir do público infantil, da apresentadora ou dos artistas ou ainda de baixo para cima e vice-versa, em rápidos movimentos. Assim, a sensação de multiplicidade de pontos de vista dada pelas câmeras, aliada aos contrastes de cores, sobreposições, desproporcionalidades, transmite uma sensação visual de instabilidade.

b) transparência

As imagens sintéticas utilizam freqüentemente uma transparência artificial que produz uma sensação de transparência sensorial. Encontramos esta característica muito evidente nas apresentações musicais do programa Raul Gil e na Hebe. Neste processo observou-se que a iluminação teve um papel importante. No programa Raul Gil foram feitos jogos de claros e escuros, de penumbras, de luzes trêmulas, de efeitos de velas e tochas de fogo. Com estes recursos o cenário ganhou um clima misterioso, o qual corroborou com a coreografia dos dançarinos e a música, igualmente misteriosas. Observou-se ainda em termos de iluminação a aplicação de luzes em círculo e em movimento. As tomadas de câmeras atuavam sobre esta iluminação na medida em que trabalhavam com fusões de planos em que as imagens diversas de velas e tochas de fogo do cenário eram sobrepostas em transparências. As fusões de planos sobrepostos em transparências também ocorriam sobre jogos de lenços, o que, aliado aos jogos de luzes, criou um efeito estetizante.

No programa da Hebe observamos que, com o jogo da iluminação no cenário, composta basicamente de luzes verde e azulada, o perfil da apresentadora trocando de roupa atrás





do cenário ganha contornos de dramaticidade. O jogo de sombra e luz que aplicados à decoração do cenário branca e transparente, ganhava efeitos estéticos. Como nos outros programas as câmeras alternavam tomadas no plano médio e geral a partir de perspectivas diferentes: do saxofonista, do saxofone, do cenário e da silhueta da apresentadora que se movia atrás do biombo. Observaram-se, no entanto, com mais freqüência, várias fusões de imagens com efeito de transparência na sobreposição.

c) qualidade aérea e imersão

A imagem sintética convida a levitar, a se desembaraçar completamente das amarras e da inércia do corpo e a jogar o espectador em deslocamentos aéreos onde possa flutuar. Ainda que não sejam imagens sintéticas, as formas, a disposição, as dimensões e movimentos do cenário dos programas de variedades quando televisionados sugerem que nosso corpo é jogado em um espaço aéreo.

Como mostra Margaret Morse (MORSE, 1998) a propósito dos logotipos, as mudanças no eixo de profundidade, as variações em torno do tamanho dos objetos podem sugerir uma experiência sensorial de vôo. De uma maneira geral observamos nestes programas mudanças no eixo de profundidade dadas pelo ilusionismo do cenário, onde grandes telões transparentes nos confundem sobre as dimensões do espaço real, e pelos efeitos de câmera e iluminação.

No programa de Adriana Galisteu é interessante perceber que com o movimento da iluminação que traz os círculos projetados ao chão e com os movimentos da câmera que perfaz uma varrida no cenário de 360 graus, temos a sensação de que o cenário está girando e que giramos com ele. Acrescentando ainda a sincronia da música e suas batidas,





podemos dizer que a execução televisada deste número musical traz uma sensação sinestésica de movimento.

No programa do Ratinho, observamos como no programa anterior, o giro de 360 graus da câmera nos cantores, nos dançarinos e no público. Aqui acrescenta-se como efeito do cenário não só as várias luzes piscando, a fumaça branca e as luzes em círculos em movimento aplicadas ao chão. Todos estes fatores concorrem para uma idéia crescente de movimento, que envolve o espectador sinesteticamente, provocando uma vertigem do olhar. Esta idéia de movimento ainda é reforçada pela cadência rítmica da sanfona e pelos diversas tomadas de câmera nos corpos que dançam dos bailarinos, sobre os braços do público que se agitam e sobre as formas angulosas dos objetos do cenário.

No programa Fama, mais do que nos outros, observamos que as câmeras trabalham com a profundidade do campo de visão. Esta foi aumentada o máximo possível por meio de planos extremamente abertos. A profundidade era realçada ainda pelo posicionamento dos artistas, das formas do cenário e da iluminação. Observaram-se também perspectivas aereanas dadas pela grua, ou o suporte de câmera que a levanta do chão até uma altura de três metros. Com uma narrativa visual não linear próxima ao videoclipe, observamos nestes vãos o uso de equilíbrio assimétrico e do próprio desequilíbrio, passando a sensação de movimento constante, de desorientação.

Comentário Final

A cultura digital está sendo rapidamente divulgada no meio televisivo. Programas de auditório com ampla audiência como estes que estudamos devem ser tomados a sério pela área da pesquisa em comunicação, pois estão espalhando de modo massivo e veloz as novas qualidades de percepção e sensibilidade. A nova atitude de representar o mundo





se consolida nestes representantes populares da cultura mediática. O aprofundamento destes estudos concretos poderá servir de base para que seja feita uma análise de uma série de conseqüências que se desencadeiam a partir do envolvimento do telespectador de massa com estas formas visuais. Entre outras já podemos antecipar a colocação da hipótese de se estar caminhando para uma atitude subjetiva que liberta a consciência da força gravitacional, uma vez que o corpo também é liberado. Um movimento de alienação? Ou em uma postura mais otimista, podemos verificar a possibilidade de que a criatividade popular no setor cultural, tantas vezes nomeada de mau gosto ou de kitsch, já não seria mais uma cópia do real, mas um ato criação legítimo. Não se representaria mais o mundo, mas se forjaria um conceito dele que poderá, este sim, ser perfeitamente criativo. Do mesmo modo estas questões podem ser levadas para o campo da educação, uma vez que a televisão tem um papel preponderante na educação informal.

BAITELLO JR., Norval, (1999) *A Cultura Do Ouvir*" In: Zaremba, Lilian E Bentes, Ivana (org.) Rádio Nova, Constelações Da Radiofonia Contemporânea 3. Rio De Janeiro: Ufrj/eco/publique

KAMPER, Dietmar, (2002) "*corpo*" In: [Www.cisc.org.br/biblioteca](http://www.cisc.org.br/biblioteca) Trad. José Fernando G. Martins. Acessado Em 20/06/2003 Às 7h36 - Publicado Em Wülf, Christopher (ed.) (2002). Cosmo, Corpo, Cultura; Enciclopédia Antropológica. Milão: Bruno Mondadori





KAMPER, Dietmar, (2002) "*fantasia*" In: [Www.cisc.org.br/biblioteca](http://www.cisc.org.br/biblioteca) Trad. Maurício Andrade. Acessado Em 20/06/2003 Às 7h55 - Publicado Em Wülf, Christopher (ed.) (2002). Cosmo, Corpo, Cultura; Enciclopédia Antropológica. Milão: Bruno Mondadori

KAMPER, Dietmar, (2002) "*imagem*" In: [Www.cisc.org.br/biblioteca](http://www.cisc.org.br/biblioteca) Trad. Zico Góes. Acessado Em 20/06/2003 Às 7h42 - Publicado Em Wülf, Christopher (ed.) (2002). Cosmo, Corpo, Cultura; Enciclopédia Antropológica. Milão: Bruno Mondadori

PARADA, Marcelo, (2000) *Rádio: 24 Horas De Jornalismo* São Paulo: Panda Books

PLESSNER, Helmut, (1977) "*estesiologia Da Audição*" In: Eadamer, H. G. E Vogler, P. Nova Antropologia: O Homem Em Sua Existência Biológica, Social E Cultural. Vol. 7. Antropologia Filosófica. São Paulo: Edusp/epu

