



A imagem digital da TV na Copa do Mundo de Futebol 2010¹

Santiago Naliato GARCIA²
Universidade Estadual Paulista, São Paulo, SP

Resumo

Após 60 anos de desenvolvimento, a televisão brasileira – TV – enfrenta novo desafio: atualizar-se a partir de modelos televisivos definidos ao longo de seis décadas de transmissões terrestres, adequando-se aos novos modelos e características que os meios digitais proporcionam. Este trabalho faz uma análise da imagem digital tomando como aporte teórico e metodológico a semiótica da imagem, e investiga como se processa a formação da imagem nesse ambiente digitalizado da televisão digital brasileira, estabelecendo discussões pertinentes ao meio e sua adequação ao sistema digital. Utilizaremos como objeto deste estudo imagens em alta definição captadas durante a última Copa do Mundo de Futebol – Copa de 2010 – em transmissões realizadas por emissoras brasileiras.

Palavras-chave: Imagem Digital, Televisão Digital, Imagem em Alta Definição

Introdução

Este trabalho nasceu durante o cumprimento das disciplinas do programa de pós-graduação e dos seminários e congressos realizados por este pesquisador como requisitos parciais para obtenção do título de mestre. O objetivo desse estudo foi realizar uma análise da imagem apresentada pela tecnologia digital existente no período temporal proposto: a Copa do Mundo de 2010 – Copa – realizada em junho e julho daquele ano na África do Sul. Para cumprir adequadamente essa proposta, a metodologia utilizada nesse trabalho, ou seja, as etapas realizadas durante este percurso, se inicia na seleção e captação dos últimos jogos realizados para compor o *corpus* com base no potencial de análise que a problematização a partir do tema proposto oferece. Posteriormente, foi realizada a sua decupagem e seleção do objeto que exemplifica o problema identificado para, posteriormente, avançar com a instrumentalização teórica e a análise em si.

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação audiovisual do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 28 a 30 de junho de 2012.

² Especialista pela Unesp Marília, Mestre pela Unesp Bauri e docente do Centro Educacional de Votuporanga – UNIFEV – e da União das Faculdades dos Grandes Lagos - UNILAGO, email: santiagarcia@gmail.com



Já o referencial bibliográfico selecionado busca apresentar elementos teóricos para o estudo da imagem digital, contribuindo com o recorte e seu objetivo de restringir a análise a alguns elementos presentes na formação desta nova imagem síntese. Tais elementos são caracterizados pela definição e pregnância da imagem e seus formantes, que são os pilares desta averiguação. Eles podem ser identificados a partir da semiótica visual, com Floch (1984), da definição de figuratividade com Greimas (2002 e 2004), e dos estudos de Machado (1995); esses trabalhos oferecem o respaldo teórico necessário para este estudo. Portanto, será trabalhado ao longo da análise a identificação dos elementos presentes nessas novas imagens e suas especificidades inerentes do meio em questão.

A seleção dos jogos da Copa foi definida em virtude das experimentações realizadas no campo do esporte, uma das áreas que recebem, todos os anos, vultosos investimentos financeiros. Nessa última edição, a Copa trabalhou a popularização do sistema de transmissão em Alta Definição – HD (High Definition). A grande alta nas vendas dos aparelhos de televisão³ nesse período de evento esportivo, e dos receptores digitais e telas de 720 linhas (HD – Alta Definição) ou 1080 linhas (FullHD – Alta Definição Total) de resolução horizontal, e dos canais pagos para a transmissão do sinal nesse formato, trouxe à tona um período de mudanças e marca o início da massificação desse novo suporte, decorrente do processo de digitalização.

Para a realização desse trabalho foi selecionada a final do mundial, disputada pelas equipes da Holanda e da Espanha, no dia 11 de julho de 2010, em Joanesburgo. A captação do *corpus* foi feita de forma autônoma, com gravação dos jogos transmitidos comercialmente via satélite. Desta forma, o aparelho receptor, sintonizado no Canal SportTV e/ou ESPN, ambos canais HD, realizou uma série de gravações das partidas, armazenando em sua memória os arquivos. Os jogos foram então transferidos para o computador. Foi utilizada uma placa de captura AverMedia HD-DVR HDMI AverTV, instalada em um computador Amd Phenom X3 8400 2.30GHz, Memória RAM de 4GB 800MHz, HD de 1 tera Sata 2 7200RPM, Cachê L2 512KB e Sistema Operacional Windows 7 Professional. Depois foi realizado a transposição dos jogos do receptor dos canais HD para o computador, todos em HD 1280x720, totalizando 70GB de espaço no disco rígido.

³"Nossas vendas estão surpreendendo absurdamente" afirmou o diretor de eletrônicos do Carrefour, Fábio Régis, diante dos 67% de aumento nas vendas em relação ao mesmo mês do ano anterior. Mas o aumento chegou a 110% em outra rede, no mesmo quadrimestre em relação ao ano anterior. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/impreso,as-vesperas-da-copa-venda-de-tv-dispara,559212,0.htm>>. Acesso em: 24/10/2011.

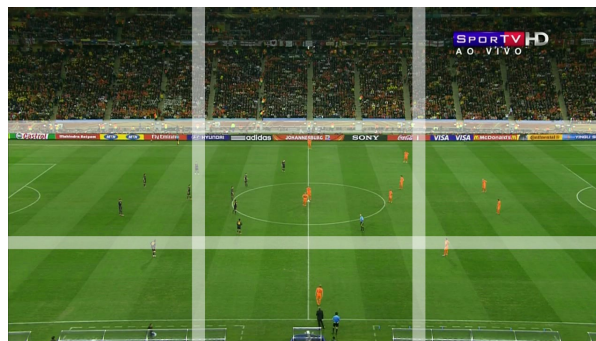
Analizando a imagem digital

Após a transposição dos jogos e sua devida decupagem, duas cenas foram selecionadas para a análise. Dada a extensão reduzida exigida para um artigo científico, será apresentada apenas uma delas. Entretanto, o caráter descritivo teve que ser mantido, uma vez que se trata de imagem em movimento.

Na cena em questão, durante toda sua duração, foram adotados apenas dois planos de câmera: um Grande Plano Geral – GPG – da câmera master, localizada na parte central alta do estádio e outra, no plano horizontal à margem do gramado no formato *Steadycamera*, simulando uma Visão Subjetiva⁴.

A primeira parte dessa cena tem duração de 17 segundos e 20 frames e é registrado pela câmera gerando imagens em GPG. Seu posicionamento está localizado na parte superior do estádio e ela parte do enquadramento central, tanto vertical quanto horizontal, conforme é possível identificar na figura abaixo. Esta imagem abre a partida e segue o movimento do jogo conforme vai se desenvolvendo na narrativa da partida de futebol, mantendo o eixo da noção de “campo” sem alterar-se com a noção de “contra-campo”, ou seja, não é realizada tomada alguma a partir do lado oposto ao lado inicial da captação da imagem.

Figura 1: Início de jogo. Frame da imagem digital da partida momentos antes do apito do juiz



Os elementos formativos da imagem, ou seja, a Forma, a Topologia e o Cromatismo são instaurados nesta imagem digital. Uma ilustração dos efeitos sobre a forma pode ser percebido na distorção da linha que marca a lateral do campo, tendo-se

⁴“um tipo de construção cinematográfica em que há uma coincidência entre a visão dada pela câmera ao espectador e a visão de um personagem particular. Em outras palavras, eu - espectador - vejo na tela exatamente o que o personagem vê no seu campo visual” (MACHADO, 1996, p. 173).



uma característica óptica das lentes grande angulares. Enquanto a linha branca na parte do terço superior traça um linha aparentemente reta, o mesmo não pode ser observado no detalhamento inferior do gramado. Esta última está perceptivelmente angulada ao passo que a outra não apresenta esta forma distorcida.

Ao começo da partida, a câmera realiza um movimento do *zoom in*, aproximando a imagem captada como efeito de seguir a bola, procurando manter o ponto branco em giro – a bola – no centro da imagem transmitida. Este elemento reforça Oliveira (2004) quando diz que para a dimensão eidética⁵ faz-se uso de categorias como angular/arredondado, entre outros, que culmina num inventário de esquemas de formação. A composição de cor neste instante aqui apresentado é determinada pelos radicais cromáticos que formam o pixel na tela 16:9: o verde, azul e vermelho. O branco da bola é fruto da composição deste elementos cromáticos para sua constituição aparentemente monocromática. Durante o movimento seguinte de *zoom*, a linha inferior da lateral do campo é eliminada do enquadramento, que privilegia a identificação da bola, em sua forma, movimento e característica de cores. Cerca de dois segundos após a interrupção do movimento de *zoom*, e em decorrência da direção que a bola toma dentro do gramado, aparecem, novamente, as linhas inferiores do gramado, ainda distorcidas, e se mantém assim até o momento final da tomada, quando a câmera subjetiva detalha os movimentos em jogo.

Em todos os passes, os traços e cores que corresponde às formas dos jogadores se mantém nítidas, porém ainda não perfeitamente delineadas. É possível perceber sem dificuldades, entretanto, com que pé cada um dos jogadores envolvidos nesta primeira cena recebe a bola e refaz o passe, sem que nenhum elementos de retalhamento possa suggestionar algum tipo de dúvida sobre a forma representada. Este detalhe aparentemente sem maior importância é relevante para a análise dos espectadores sobre como um jogador recebe e faz o passe, com que perna realiza o domínio da bola e com que pé eventualmente é capaz de realizar um passe com perfeição; para um jogador canhoto, atuar na lateral esquerda do seu time lhe traz vantagens sobre os jogadores destros. Este detalhe é identificado no lançamento realizado pelo jogador da Holanda, que domina o recuo com o pé esquerdo e realiza o passo para a grande área adversária

⁵Eidos: adota-se aqui como significado de Forma. Oferece uma realidade quando esta é vista *naquilo* que a constitui como tal realidade. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=arWu04Gg_uAC&pg=PA807&lpg=PA807&dq=conceito+de+eidos&source=bl&ots=-VfYoYu6zz&sig=V77B1zSPg5JI8Qfs9UCe6GWrtIA&hl=pt-BR&ei=LLqITuWrCfTogOfivaWRCw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCAQ6AEwAA#v=onepage&q=conceito%20de%20eidos&f=false>. Acesso em: 11/10/2011.



com o mesmo pé, demonstrando habilidade para atuar na posição em que estava e sendo possível identificar com clareza os registrados das câmeras e seus respectivos enquadramentos. Ou seja, a presença de uma nitidez significativa é possível pelas características particulares deste meio, no caso a quantidade de linha informacionais que atuam na formação da imagem apresentada. A forma dominante, a pregnância da imagem, está mais à mostra na imagem não sendo necessária a participação do espectador no processo de complementação.

Pregnância quer dizer a qualidade que uma forma tem de impregnar o espírito do indivíduo, e de ser por ele percebido no processo de gruação dos elementos apresentados. A definição traçada pelo dicionário Michaelis condiz com as colocações de Koffka (1975) nas quais a percepção das formas acha-se vinculadas a uma lei fundamental chamada lei da pregnância, que estabelece que uma configuração será sempre tão boa quanto as condições reinantes permitirem. Para Machado (1995), que faz as ponderações a seguir, “boa” (KOFFKA, 1975, p. 121), pode abranger propriedades as mais diferentes, tais como a regularidade, simetria, simplicidade ou familiaridade. Estas considerações, sugerem que das muitas organizações visuais que surgem ocorrerá (à percepção) aquela que possui a melhor, mais estável e a mais conhecida configuração. Desta forma, a pregnância se manifesta como uma ação complementadora da forma, sendo a forma que mais se impõem: “Se três segmentos de reta da mesma extensão, unidos entre si pelos vértices em ângulos retos, a tendência natural do espectador será completar a figura com uma quarta reta imaginária, formando um quadrado” (MACHADO, 1995, p. 60). É, portanto, a forma impositiva correspondente à mais simples, estável e melhor assimilável pelos mecanismos de intelecção visual.

Desta forma, a imagem televisiva é caracterizada pela figura, ou seja, as referências aos seres e coisas familiares do mundo perceptível que se fixa à visualidade humana. Na imagem em alta definição, cujos elementos mínimos constituídos pelos pixels voltam ao microscópico, eleva-se o nível de pregnância do sistema:

Modelos visuais de alta definição, nos quais a informação encontra-se saturada em um nível máximo, impõem a forma pregnante com maior ênfase do que aqueles em que os recursos de anotação da imagem são ínfimos, como é o caso dos modelos de baixa definição. Neste último caso, como a organização é precária, a inteligibilidade do sistema vai depender da intervenção de um agente observador, que realiza ele próprio o trabalho de preenchimento das lacunas e de finalização da configuração plástica. Assim é que, se um espectador observa a

informação luminosa que lhe é dada pelo iconoscópio de um aparelho repector de TV, ele se defronta com um sistema “incompleto”, cujas brechas precisam ser preenchidas para tonar perceptível/inteligível a imagem. (MACHADO, 1995, p. 60).

Outros elementos presentes na imagens, os textuais verbais escritos, necessitam de um meio de maior definição para sua leitura, como o encontrado neste sistema veiculado em HD. Em uma partida de futebol, os elementos textuais verbais escritos presentes que não são apresentados pelo gerador de caracteres são compostos de elementos associados às marcas patrocinadoras, aos times presentes em campo, referências aos países (no caso da Copa do Mundo) e ainda aos times específicos de diversas nacionalidades. No toque do jogador logo após o apito do árbitro, as propagandas existentes nas placas publicitárias se mantêm por cerca de dois segundos e então são alteradas em outras propagandas. A objetiva da GPG, amplamente cobre a maioria dos anúncios publicitários ali presentes. Novamente é detectada a presença de nitidez e suas características plásticas necessárias para sua observação, como a definição da imagem e alta pregnância. Na parte mais escura da imagem (abaixo), localizada a partir da intersecção do terço superior até o topo do vídeo da câmera subjetiva (estética que simula a visão própria do espectador), nota-se a presença da torcida. A partir deste transição de câmera adota-se não mais o quadro geral, mas aproxima o espectador para a ação específica, já próxima à linha de fundo do time espanhol. Esta tomada tem duração total de 2 segundos, e traz elementos novos à última câmera. Ainda na GPG, ao se aproximar o limite do gramado, nota-se que o movimento *Pan* desacelera. As imagens abaixo servem como elemento visual para o auxílio das análises aqui realizadas:

Figura 2: Primera tomada realizada pelas duas câmeras: na sequência horizontal de 1 a 7 vê-se a presença da GPG e seus enquadramentos; na 8 a 10 a câmera subjetiva no gramado



Neste processo, foi observado que ao início do movimento os elementos formativos perdem suas características particulares e se tornam nítidos novamente na imagem apenas ao término do movimento brusco. Importante notar que, quando a bola é bruscamente lançada pelo time holandês em direção à defesa do adversário, o movimento *pan* da câmera acompanha a bola na mesma velocidade. Tal movimento ocasiona, nos elementos textuais verbais escritos e nas formas presentes na imagem, uma perda de definição provisoriamente atrelada ao tempo de duração do movimento brusco.

Mesmo a tecnologia HD, com alta capacidade de definição da imagem e pregnância, não atualizou as linhas verticais rapidamente para que tais elementos gráficos dispostos no enquadramento da câmera sejam mantidos de forma nítida durante os movimentos mais bruscos. Para ilustrar este exemplo, tomemos dois frames retirados de outra partida que evidencia a recorrência das observações em todos os jogos

que compõem o corpus deste estudo. Essa imagem foi retirada da partida entre Brasil e Portugal, realizada no dia 25 de junho de 2010, em Durban, conforme ilustra a figura:

Figura 3 e 4: Referências visuais. Na primeira imagem, lêem-se nitidamente o texto verbal escrito presente nas placas de publicidade, assim como os mesmos elementos em maior destaque na arquibancada e nos uniformes dos jogadores. No segundo momento, já com a câmera em movimento, perdem-se tais referências



Retomando a cena anterior, na passagem do GPG para a câmera subjetiva na lateral do gramado, a imagem formada mantém as características nítidas, evidenciando nitidamente as formas, como os elementos textuais e os cromáticos. Os letreiros, até então distorcidos pelo movimento rápido da cena, tomam novamente sua capacidade de identificação, destacada pelo seu amarelo. Pela primeira vez desde o início da partida, nota-se que a bola não é branca em sua totalidade, mas que apresenta elementos cromáticos variados, mas que ainda não puderam ser compreendidos. É possível identificar marcas cromáticas, porém não definidas em suas formas, no interior do círculo branco que denota a bola.



Imediatamente após a transição das câmeras, nota-se uma clara divisão na imagem enquadrada. No centro, está presente uma faixa amarela que é preenchida pelo seu conteúdo semântico trazido ainda da imagem anterior. O conteúdo é imediatamente assimilado, uma vez que demonstra o mesmo patrocínio presente nos segundos anteriores, já visualizado por quem assiste à partida. Esta segunda câmera manteve a bola não no centro da imagem, mas na primeira intersecção vertical do terço, uma vez que ela corre para a linha de fundo à esquerda do vídeo, justificando a escolha pelo enquadramento que visa a apontar para fora do enquadramento na qual a bola corre, mas que mantenha as ações dos jogadores presentes na segunda intersecção do terço vertical. Esse movimento da subjetiva é possível ao formato maior de tela 16:9, uma vez que em formato menor (4:3) todo o campo de ação presente na imagem analisada provavelmente não se evidenciaria.

Os demais elementos presentes na segunda câmera da imagem evidenciam um agrupamento da torcida holandesa atrás do gol do espanha. O espaço da arquibancada é evidenciado pela presença das pessoas e suas formas peculiares. Entre o espaço jogo e a torcida há uma separação ocupada por uma quantidade incontável de pessoas com roupas escuras e câmeras atrás da posição dos painéis de publicidade nas linhas de fundo do gramado. O rápido movimento da subjetiva e o corte brusco impedem esta compreensão. Mesmo com o movimento rápido da câmera estas formas são evidenciadas pela qualidade de detalhamento e da capacidade de apresentar grande profundidade de campo da imagem HD.

Em ambas as imagens apresentadas neste formato em alta definição, a informação sonora não é isolada. Microfones dispostos nas laterais do campo, visíveis no movimento de *Pan*, tratam de realizar a captação do som ambiente, que é inserido nas transmissão em volume suficientemente adequado para preencher a imagem com seu complemento de áudio sem ocasionar qualquer efeito de disputa com o volume e o efeito de sentido do som que é transmitido pelas emissoras retransmissoras, aqui apresentado da SportTVHD. Desta forma, o locutor e os comentaristas tem sua voz em condição suficiente para se sobressair à do ambiente dentro do estádio. Retomando o efeito sonoro identificado a partir do apito inicial do árbitro, nota-se um aumento na intensidade do som proveniente das arquibancadas nos instantes seguintes ao início da partida, autorizado pelo assobio do apito. A ovacionada ganha força, indicando o início oficial do último jogo a ser disputado na copa de 2010. Na sequência a intensidade diminui e retoma com o passe da Holanda em direção à grande área do adversário,



evidenciando uma possível jogada perigosa para a defesa do time espanhol. Entretanto, a bola sai de campo pelo fundo dos espanhóis, dando à eles a posse da bola. No momento da troca da câmera GPG para a subjetiva, já tem-se o índice de que a bola sairá de jogo. Tanto que o corte na imagem visa a captar as reações particulares dos dois jogadores que estão presentes no quadro e não a continuação do lance em si.

Neste instante, concomitantemente à imagem, o som ambiente da torcida ovacionando a jogada sofre leve diminuição em seu volume, indicando a paralisação do jogo prestes a acontecer. Convém notar que, mesmo as vuvuzelas⁶ sendo assopradas nas arquibancadas, a alteração do áudio relacionado aos espectadores presentes no estádio continua perceptível. Esses elementos também são possíveis de serem captados graças a um melhorado sistema de captação de som e de sua transmissão e reprodução no sistema HD que permitem até seis canais de som estéreo (ALENCAR, 2007, p. 50).

Desta forma, ao observar todo o processo da formação da imagem e da sua constituição, frame a frame, podem-se denotar alguns dados: a imagem é de alta definição uma vez que decorre da quantidade de pontos informacionais operando no sistema. A quantidade observada foi de 1280 linhas verticais por 720 linhas horizontais progressivas, compondo de forma altamente figurativa⁷ a imagem da TV.

Para Machado (1995, p. 54), a classificação de alta ou baixa definição pode ser adotada como a que dá visibilidade ao processo, cuja realidade constitutiva “se revela aos olhos do espectador ou é ocultada no mundo microscópico”. Pudemos constatar que os traços que compõem a área limite entre uma cor e outra na constituição de formas, por exemplo, são pouco visíveis no quadro analisado, evitando que os pixels envolvidos no processo se misturem em decorrência de elementos apontados ainda pelo autor, como detalhes finos entre uma cor e outra, um tom e outro ou um nível de saturação e outro.

Tal fronteira entre um pixel e outro é menor, evidenciando o caráter altamente figurativo da imagem síntese. Essa característica pode ser facilmente averiguada nos segundos iniciais da partida, no qual mesmo à grande distância, podem-se identificar nitidamente os formantes que constituem o texto verbal escrito, presentes nos anúncios publicitário já descritos anteriormente. Já na segunda tomada, um exemplo é a primeira

⁶Instrumento de sopro de baixo custo e muito barulhento popularizado na Copa da África do Sul.

⁷a definição de figuratividade deve ser relacionada em relação a um conteúdo quando este conteúdo tiver correspondente no nível da expressão da semiótica natural; desta forma, no percurso chamado de gerativo, a semântica inclui com o componente temático ou mesmo abstrado um componente figurativo. É figurativo qualquer elemento que tenha relação com o real, mesmo que tal elemento seja abstrato, uma ideia ou um sentimento (GREIMAS, 2004).

identificação da composição cromática da bola que demonstra a forma figurada e suas particularidades. Nas cenas seguintes, toda a ação em campo continua sob visualização clara, sem interferência ou problemas na constituição da imagem. Entretanto, é no nível microscópico que é possível notar os formativos cromáticos e com isso perceber de outra forma a imagem que se apresenta, com informação extremamente detalhada e elementos ali presentes que, no outro sistema standart de televisão, ocultavam-se em decorrência da baixa definição, ou seja, da menor quantidade de elementos informacionais por espaço comparado ao sistema HD.

Entretanto, um efeito comum ao suporte analógico pode ser notado: o efeito de persistência chamado *lag* (MACHADO, 1995, p. 56). Este efeito acontece quando há um apagamento incompleto que gera um efeito cumulativo em parte da cena, quando algum elemento em quadro é identificado em maior velocidade. Nota-se no tempo 12 segundo e 22 frames, quando o jogador da Holanda, próximo a linha de baixo, faz um lançamento para o campo adversário. Nos 24 frames que seguem a partir do toque na bola, essa branca e sob intensa luminosidade vinda da iluminação do estádio, apresenta-se de forma traçante, como que riscasse a tela a partir do movimento inicial da câmera conforme área demarcada que ilustra a figura a seguir:

Figura 5: Efeito lag



O efeito *lag* tem fim aos 13 segundos e 21 frames, quando a bola chega próximo ao ápice do seu movimento de ascensão, já em aceleração negativa. O mesmo efeito pode ser percebido nos momentos seguintes em que a bola muda sua trajetória, o que denota que a cada ápice de aceleração positiva esta ultrapassa o limite possível do equipamento digital em realizar a figuração do movimento sem a presença do *lag*.

Na imagem analisada, uma das formas pregnantes presentes é constituída pela bola, que, desde o início da imagem, é assimilada pelos mecanismos de apreensão



visual. Nos momentos de deformidade criados por qualquer que seja o obstáculo figurativo, esta mantém-se em decorrência da própria concepção de pregnância.

Assim, esta sequência de imagens composta por todos os 19 segundos apresenta alguns aspectos inovadores: os elementos pregnantes dotados de maior ênfase e a maior quantidade de linhas de varredura, o que apresenta uma nitidez da imagem no sistema digital superior a qualquer outro tipo de transmissão direta existente em uso comercial. No caso da pregnância, significa que a imagem se forma como uma apresentação mais fiel daquilo que é filmado, alterando a maneira como o homem realiza a percepção das formas. De acordo com Machado (1995, p. 59), a percepção das formas vinculada à lei da pregnância será imposta à percepção aquela que possuir a melhor, mais estável e mais conhecida configuração. E tal processo acontece em virtude justamente da maior quantidade de linhas presentes neste tipo de imagem, que oferecem mais informações acerca dos formantes da imagem e propiciam uma maior percepção das formas e combinação cromática, reduzindo a participação do espectador no processo gestáltico⁸ de complementação da imagem.

O suporte digital da imagem, com sua característica sintética, de ícone perfeito, nas transmissões diretas, porta características do meio em baixa definição. Este não é um apontamento comparativo, uma vez que se mantém o recorte proposto de análise da imagem digital sem seu efeito comparativo à imagem em baixa definição. Entretanto, apontam-se efeitos presentes no meio de baixa definição que também se apresentam neste meio de alta definição como efeito de averiguação e análise, mas sem efeito subtrativo ou somatório a um suporte supostamente “igual”, uma vez que não o é. Conforme antevia McLuhan (1974, p. 352) a TV “aperfeiçoada” já não seria mais televisão, nome originalmente empregado para “uma trama mosaicada de pontos de luz e sombra”.

Comentários finais e perspectivas futuras

O exercício desse trabalho foi realizar uma análise da imagem desse híbrido que é a televisão digital e sua imagem em “alta definição”. Para tanto, nos limitamos em identificar os possíveis elementos presentes nesse processo da formação da imagem, ou

⁸Segundo a teoria da Gestalt, a percepção das formas acha-se vinculada a uma lei fundamental chamada lei da pregnância, que estabelece que uma configuração será sempre tão boa quanto as condições reinantes permitirem (KOFFKA, 1975, p. 121, *apud* MACHADO, 1995, p. 59).



seja, no aparecimento das formas presentes no sistema digital, observando o que Floch (1984) denomina de qualidades sensíveis.

Como já na década de 1960 McLuhan (1974) fazia uma ressalva de que *naquele* momento a televisão era uma tela mosaicada, consideramos que essa nova imagem não poderia ser comparada com o sistema de baixa definição. Tal postura foi adotada para que elementos inerentes dos meios em questão não pudessem ocasionar um efeito comparativo desmedido. Assim, priorizamos o estudo *dessa* nova imagem da televisão atual.

Levou-se em consideração que esse novo veículo não mais apenas reapresenta a realidade, uma vez que o processo da formação no ecrã da imagem síntese não tem como requisito a pré-existência do real, mas que, por ser imagem síntese, composta em sua essência por códigos binários, essa imagem também se forma na tela de alta definição com particularidades a um nível ainda pouco estudado e revelado.

Desta forma, no curso desse trabalho foi possível identificar elementos de grande nitidez e pregnância, o que estabelece com o espectador não mais o processo de complementação da imagem na maneira como acontece na televisão de baixa definição, com suas imagens mosaicadas. Entretanto, essa atividade não é exclusiva: embora tenha sido identificada essa característica que, a grosso modo, resulta em uma imagem mais “bonita”, também foi possível constatar, em alguns momentos, o mesmo processo de complementação da tela mosaicada, uma vez que mesmo a imagem em alta definição não se demonstrou completamente isenta das falhas presentes nos processos fotoeletrônicos conforme já descrito.

Nos elementos definidos por Machado (1995) acerca da nitidez e pregnância da imagem, portanto, foi possível a constatação de uma grande variação nas formas apresentadas nas análises, ao ponto das diferenças se apresentarem de forma extrema: ora com grande nitidez, ora com falta dela. A imagem animada, ou seja, em movimento, não evidencia tais observações, constatação que somente pode ser identificada ao analisar mais detalhadamente as transmissões digitais captadas.

Portanto, ao realizar essa análise, constatou-se que ainda existem elementos que são apresentados, em momentos determinados, com baixa pregnância e nitidez, exigindo do espectador a complementação da forma. Essa característica ambígua da imagem digital e sua recepção pelos espectadores podem ser elementos férteis para uma eventual abordagem futura.



É preciso ressaltar que a presente pesquisa realizada é pontual. Leva em consideração uma tecnologia e seu suporte apresentados num contexto selecionado das transmissões brasileiras, descrito ainda na introdução. Atualmente a tecnologia se desenvolve e é substituída por outra em uma velocidade superior a que se vivenciou há poucos anos. Os efeitos aqui constatados podem variar e se modificar conforme a própria tecnologia se atualiza, interferindo no momento da recepção de acordo com os tipos de aparelhos, seus recursos técnicos, a potencialidade de geração de imagens e eventual apresentação de distorções na qualidade da percepção. As ponderações aqui apresentadas não devem ser comparadas sequer às imagens atuais (eventualmente assistidas na presente data da leitura desse trabalho). Os apontamentos aqui realizados devem ser mantidos nas pontuações específicas no material aqui captado e colocado para averiguação, evitando, assim, riscos de variáveis não observadas no momento da realização da pesquisa.

Algumas perspectivas futuras no campo de pesquisa da comunicação podem ser visualizadas uma vez que a imagem digital oferece um campo vasto para análise e compreensão sobre seu processo de formação. Todos os demais sistemas em potencial de funcionamento desse veículo híbrido (como a interatividade e a multiprogramação) podem ser estudados e delineados em suas especificidades. Para efeito dessa pesquisa, desprezamos tais características, mas reconhecemos que o novo dispositivo carrega em sua essência potencialidades que podem ser analisadas conjuntamente e que também representam potencial elemento para formação de um outro *corpus* de pesquisa, como exemplo, sobre seu efeito na recepção ou na formação de novas linguagens oriundas no processo convergente dos meios.

Assim, entendo ser necessário e viável estudos sobre o efeito que essa imagem síntese em formação – e transformação - acarreta sobre os espectadores que passam a consumi-la crendo se tratar ainda de televisão no termo tradicional, o que não é. Suas particularidades podem e devem ser estudadas além da composição da imagem e seus formantes, revelando não a imagem microscópica e sua capacidade de detalhamento gráfico, mas novas formas de interação com essa plataforma que ainda ora se mostra e ora se oculta para o espectador.

Referências bibliográficas

ALENCAR, M. S. **Televisão Digital**. São Paulo: Ed. Érica, 2007



AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Editora Papyrus, 2001

FLOCH, J. -M. **Imagens, signos, figuras, A abordagem semiótica da imagem**. Trad. Zita Magalhães, in Revista de Estética, nº7, 1984

GREIMAS, Algirdas Julien. **Da Imperfeição**. São Paulo: Ed. Hacker, 2002.

_____, Semiótica figurativa e semiótica plástica. In: OLIVEIRA, A. C. (Org).
Semiótica
Plástica. São Paulo: Editora Hacker, 2004.

KOFFKA, Kurt. **Princípios da psicologia da Gestalt**. São Paulo: Editora Cultrix, 1975.

MACHADO, A. **Arte do vídeo**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1995

MCLUHAN, Herbert Marshall. **Os Meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Ed. Cultrix, 1974, pág. 38

OLIVEIRA, Ana Cláudia. **Semiótica Plástica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

PARENTE, André (org). **Imagem Máquina**. São Paulo, ed.34, 1993.