



## **Um Programa de TV em Hi-Vision Japonesa<sup>1</sup>**

Almir Rosa

*Universidade de São Paulo*

**Resumo:** Este texto aborda a tecnologia de HDTV desenvolvida pelo Japão e, principalmente, busca entender o casamento entre técnica e estética na geração de um produto televisual gerado por ela. Meu ponto de partida é um programa da *NHK*, rede pública de televisão japonesa, chamado *Hiroshige wo tabisuru (Viagem com Hiroshige)*, de 1991. Para entender até que ponto a tradição estética japonesa interfere na criação artística em uma nova tecnologia de TV, tomo mão das teorias da semiótica da cultura, pensada a partir dos pressupostos da *Escola de Tártu*. Com isso, verifico se há e onde há processos que podem ser entendidos como sistema modelizante e em que modelos artísticos da cultura japonesa eles se apoiam.

**Palavras-chave:** HDTV, sistema modelizante, TV japonesa

Entendendo a programação como lugar por excelência da linguagem (e geradora de novos formatos), e a linguagem como referencial estético, a questão que aqui coloco é a seguinte: junto com a visível mudança técnica há também mudança estética dentro do universo da Televisão de Alta Definição?

No que tange à tecnologia, coloco aqui os aspectos mais visíveis na mudança de paradigma técnico na televisão. A transmissão de imagem de televisão que não de Alta Definição é chamada de TV convencional. Isto se refere à TV analógica, com seu sinal padronizado nos sistemas *NTSC* ou *PAL-M* - 525 linhas -, ou *PAL* ou *SECAM* - 625 linhas -, varredura entrelaçada, transmissão analógica e a tela na relação de aspecto 4/3 (1.33). *NTSC* é a sigla para *National Television Systems Committee*; *PAL* é *Phase Alternate Line*; enquanto que *SECAM* é a sigla de *Séquential Couler à Memoire*.

As diferenças entre esses sistemas se verificam nos seguintes itens: número de linhas e quadros, campo de frequência, banda de vídeo, modulação de vídeo, sinal de som, largura do canal de transmissão e frequência das sub-portadoras para a cor e som.



Além disso, embora similar ao *NTSC*, o sistema *PAL* tem para cada uma das linhas um componente do sinal de crominância com polaridade invertida, com o objetivo de padronizar erros nas fases das cores. No sistema *SECAM*, dois sinais de crominância são transmitidos, a cada vez, para cada linha. O Brasil é o único país do mundo a usar um sistema chamado *PAL-M*. O *M* do *PAL* usado no Brasil significa que aqui foi mantido o padrão de linhas e quadros do *NTSC* norte-americano e a ele se acrescentou o sistema de cores do *PAL* alemão.

Dessa forma, No Brasil, então, usa-se o sistema *PAL-M*, com 525 linhas por quadro, 30 quadros e 60 campos por segundo; na América do Norte e do Sul (exceto Brasil, Argentina e Paraguai), e Japão usa-se o *NTSC*, também com 525 linhas por quadro, 30 quadros e 60 campos por segundo; na Europa ocidental, incluindo Alemanha, Itália e Espanha; na Inglaterra<sup>1</sup>; na Argentina e Paraguai usa-se o *PAL-B*, *PAL-G*, *PAL-H*; *PAL-I*; *PAL-N*, respectivamente, com 625 linhas por quadro, 25 quadros e 50 campos por segundo; em França<sup>2</sup>, usa-se o *SECAM-L*; na Rússia e países da antiga União Soviética, usa-se o *SECAM-D*, *SECAM-K*, *SECAM-K1*, também com 625 linhas por quadro, 25 quadros e 50 campos por segundo, (Grob, 1984, p. 445; Tela Viva, 1995).

Segundo o Professor Kelin J. Kuhn, “O ímpeto original para a *HDTV* (destaque meu) veio das grandes telas de cinema. Logo que as grandes telas foram introduzidas, os produtores de filmes descobriram que os indivíduos que se sentavam nas primeiras fileiras se sentiam participando das ações, o que não era possível nos filmes tradicionais. Evidentemente, a tela ocupando um grande campo de visão (especialmente a periférica), aumentava significativamente o senso de ‘estar presente’”, (Kuhn, acesso 2001).

Essa questão da distância que o telespectador deveria estar em relação à tela foi um dos pontos das pesquisas desenvolvidas pelos *Laboratórios de Pesquisa*

---

<sup>1</sup> Na Inglaterra há também um sistema de cor que utiliza apenas 405 linhas em um canal de 5 MHz.

<sup>2</sup> Há, também, na França, um sistema com 819 linhas em um canal de 14 MHz.



*Científica e Tecnológica da NHK*, a partir de 1964, visando “estudos para um sistema de televisão para as próximas gerações”. “O objetivo dos laboratórios era criar um sistema que pudesse dar a sensação de ‘estar presente’ - o telespectador poderia sentir como se ele ou ela estivesse realmente em um estádio assistindo a um evento esportivo, por exemplo (NHK, acesso 2001).” Através desses testes, foram examinadas questões como o tamanho da tela, a sua relação de aspecto (proporção de largura X altura) e a distância que o telespectador deveria estar em relação ao monitor. Como resultados desses estudos, concluiu-se, entre outras coisas, “que a *HDTV* demandaria um ângulo vertical de 20 graus, um ângulo horizontal de 30 graus, uma distância do telespectador de 3 vezes a altura da tela, e uma varredura de mais ou menos 1.000 linhas (NHK, acesso 2001). Mostraram ainda esses estudos que o campo de frequência de 60 Hz permitiria que a imagem fosse reproduzida suavemente sem flicar (o *flickering* é a alternância de luzes e sombras).

Desse modo, na *HDTV*, a distância ideal entre o telespectador e a tela seria 3 vezes a altura desta. Para a *TV convencional*, padronizou-se que essa distância ideal estaria entre 4 e 8 vezes a altura da tela, sendo 7 vezes a mais comum. O que levou a essa padronização foi o fato de que quanto mais perto da tela (na *televisão convencional*) mais as linhas que formam a imagem podem ser vistas; e mais distorcida se mostra a imagem. Vê-se, na verdade, o pixel, que é cada um dos pequenos detalhes (ou elementos) de luz ou sombra formadores da imagem. O pixel é o “elemento pictural” que posto lado a lado compõe a linha. Fazendo uma analogia com a fotografia, o pixel é o mesmo que o grão de prata (ou o ponto) formador da imagem. Na *HDTV*, por causa da mudança no tamanho da tela, na sua relação de aspecto e no número de linhas, essa distância telespectador/tela também muda.

Voltando à essa sensação do “estar presente”, isso se faz, portanto, juntando esses diversos fatores. Ou seja, todas as mudanças de parâmetros técnicos realizados na “fiscalidade” da imagem (definição, tela, padronização etc) interferem na



sensação do espectador diante da televisão. E essa sensação é, de modo simples, obviamente, o que diferencia a *TV convencional* da *TV de Alta Definição*.

Das experiências dos laboratórios da *NHK* realizadas em 1964 aos dias de hoje o desenvolvimento tecnológico levou à criação de três diferentes tipos de *HDTV*, a japonesa, chamada de *Hi-Vision*, a americana, chamada de *ATV* (*Advanced-Definition TV*) e a européia, chamada de *HD-MAC* (*High Definition Multiple Analog Component*). A européia é uma versão que utiliza 1.250 linhas, a americana possui 1050 linhas, e a japonesa atua com 1.125 linhas. Até hoje, a *Hi-Vision* japonesa apresentou três diferentes padronizações: O primeiro padrão é o *NHK-1980*, de 1125 linhas, ciclo de 60 Hz, relação de aspecto de 5/3; o segundo é o *MUSE 1986* (O sistema *MUSE* foi criado em 1984), com 1125 linhas, ciclo de 60 Hz, relação de aspecto de 5/3; e o terceiro é o *SMPTE*, com 1125 linhas, ciclo de 60 Hz, relação de aspecto de 16/9.

Interessa-me, como disse, não apenas os aparatos tecnológicos, como também a programação televisiva. Interessa-me saber se a programação televisiva em *Hi-Vision* apresentou ou apresenta também o mesmo grau de experiências e mudanças que o apresentado no campo técnico. Na chamada *televisão convencional*, a programação televisiva se pauta, em sua maioria, pela aposta no senso comum, ou na média cultural de uma classe média consumidora. Ao migrar dessa televisão convencional para a televisão em *Hi-Vision*, haveria um *up-grade* na programação, a exemplo do *up-grade* verificado na técnica? Se há, onde e como isso se realiza? Se não há, qual o motivo dessa “defasagem”?

Para entender isso, vou analisar aqui o programa *Hiroshige wo tabisuru* (*Viagem com Hiroshige*), realizado em *Hi-Vision* pela *NHK*. O programa tem 29 minutos e 59 segundos de duração (sem comerciais), e foi produzido em 1991. O Produtor Executivo do programa é Seiichiro Suzuki<sup>3</sup> e a Direção é de Wataru

---

<sup>3</sup> No sistema japonês de produção de televisão, o produtor (ou o produtor executivo) de um programa é mais importante que o diretor. O profissional que produz ou que faz a produção executiva é que dá a linha e a estética do programa.



Usami. Ainda na ficha técnica há, dentre outros: direção técnica de Tadao Deguchi, direção de luz/fotografia de Yukio Hiroshima, música de Masatsugu Shinozaki, direção de arte de Kazuo Sasaki e roteiro de Tetsuya Okura. A cópia a que tive acesso apresenta a parte em off narrada em inglês.

Como o próprio título do programa indica, a proposta é fazer uma viagem com e sobre a obra de Hiroshige (1797-1858), pintor de *Ukiyo-E* (uma espécie de xilogravura em cores, muito popular durante o período Edo [1603-1868]). Especificamente, o programa é uma reconstituição da viagem feita por Hiroshige entre 1831 e 1835, de Edo (atual Tokyo; sede do shogunato Tokugawa, à época) para Kyoto (a sede da corte e do Imperador). Nesse percurso o pintor retratou diversas situações do dia-a-dia do povo japonês e paisagens da forma em que ele as viu. Em um off no programa há uma fala dita pelo narrador (que seria o próprio Hiroshige), em que se diz: “eu desenhei o que meus olhos viram”. Dessa viagem Hiroshige publica uma série de pinturas *Ukiyo-E* que ficou conhecida como as *53 estações de Hiroshige* (em japonês, *Tôkaidô gojû santsugi*). Essas 53 estações são os 53 locais de parada existentes entre Tokyo e Kyoto; e foram nesses lugares, entre as suas paradas, que Hiroshige fez pinturas, as quais perfazem essa série.

Creio que o programa *Hiroshige wo tabisuru* (*Viagem com Hiroshige*), que proponho analisar aqui, traz em si um hibridismo de gêneros (para discussão de gênero, veja: Machado, 2000) como princípio mesmo de formato. Não há como (e nem pretendo isso) classificá-lo como um gênero único e estanque. Na verdade, essa característica torna-se, para mim, um dos pontos-chaves nos quais apoiarei as leituras de sistema da cultura e modelização.

Como ferramenta teórica da análise, vou utilizar os conceitos de Semiótica da Cultura, a partir da *Escola de Tártu*. Com essa ferramenta, pretendo verificar como os sistemas semióticos, ou melhor, como os sistemas modelizantes da cultura operam na programação televisiva em *Hi-Vision*.



As expressões *sistemas modelizantes* e sua variante *modelização* dizem respeito aos conceitos criados e utilizados pela Semiótica russa; mais especificamente, por Iuri Lotman e seus colegas da *Universidade de Tártu*, no âmbito de um grupo denominado *A Escola de Tártu*. Esse grupo buscava analisar a cultura a partir dos sistemas semióticos que a modelizam. Em função disso, em última instância, esses sistemas são o que interessa na análise da cultura, e não a cultura em si. A cultura se concebe em relação à não-cultura. Ou seja, a cultura possui traços distintivos e atuará em contraponto com outra cultura, que, embora não sendo o seu “oposto”, está “fora” em relação ao que lhe é próprio e que está “dentro”. Este “fora” é que forma a não-cultura. E esta demarcação entre cultura e não-cultura se dá mediante um sistema de signos.

Em outras palavras, a cultura é um conjunto de sistemas semióticos modelizantes porque, segundo essa escola, “toda a cultura determinada historicamente gera um determinado modelo cultural próprio” (Lotman, Uspenskii, Ivanov, 1981, p. 37). Têm-se a modelização, então, quando se toma modelos como um “programa” para gerar comportamento ou ação. Dito assim, esses “programas para gerar comportamento ou ação” adquirem “valor” semiótico, pois se transformam em códigos culturais, que atuam como representantes, elementos de identidades e geradores de significação. Dessa forma, a modelização é, então, uma tradução, uma passagem, uma transferência, uma transformação da informação em mensagem, em signo, em sinal.

O que define um sistema semiótico é sua regência por um conjunto de codificações. A língua natural é, para Jakobson, um sistema modelizante; mais precisamente um sistema modelizante primário. Para os semioticistas da *Escola de Tártu*, os fenômenos da cultura se definem como sistemas modelizantes secundários, (Lotman, Uspenskii, Ivanov, 1981, p. 38).

Dito isso, posso retornar à programação em *Hi-Vision*, mais especificamente, ao programa *Hiroshige wo tabisuru (Viagem com Hiroshige)*, produzido com essa



tecnologia pela *NHK*, e tentar encontrar nele elementos que sejam como um *texto*, ou um gerador de um sistema modelizante.

Para análise desse programa, utilizo aqui a maneira de dividir a obra em três sistemas (ou códigos semióticos), o sistema visual, o sistema sonoro e o sistema cinético. Os códigos sonoros, visuais e cinéticos (movimento) que regem a narrativa desse programa aparecem em diferentes modalidades. Em primeiro lugar, vou tratar das modalidades do sistema visual.

Mas antes de falar desses códigos, retomo mais uma vez os conceitos da Semiótica russa que me estão guiando nesta leitura. Segundo Lotman, as diversas manifestações artísticas, sejam elas teatro, cinema, música, pintura etc, possuem uma linguagem que as organiza de modo particular (Lotman, 1978). Lotman entende que a linguagem é “todo o sistema de comunicação que utiliza signos ordenados de modo particular”. E código é aquilo que atua como um “intermediário comum” na compreensão de uma mensagem que é posta a circular. Robert Stam, define o código como um sistema de diferenças e correspondências que se mantém constantes através de uma série de mensagens (Stam; Burgoyne; Flitterman-Lewis, 1992, p. 30).

Partindo do pressuposto de que cada ato de comunicação inclui um emissor e um receptor da informação (não necessariamente indivíduos diferentes, conforme já foi anotado aqui), a compreensão dessa mensagem posta em trânsito deve ser mediada por um “intermediário comum”, qual seja, o código. Na teoria da informação, segundo Robert Stam e outros, “a **CODE** is defined as a system of differences and correspondences which remain constant across a series of messages”. E, ainda, se refere, “to any systematized set of conventions, any set of prescriptions for the selection and combination of units.” A significação vai depender, sobretudo, da maneira de como a informação é codificada. Ou, em outras palavras, “the **MESSAGE** refers to the meaningful sequences generated by the coded process of communicative utterances” (Stam; Burgoyne; Flitterman-Lewis,



1992, p. 30). A mensagem é uma informação codificada, que, por sua vez, é decodificada, e, o mais importante, é re-codificada. A re-codificação é um dos conceitos fundamentais da Semiótica da cultura.

Ainda em relação à codificação e à decodificação, para Thomas Sebeok, a codificação vai ocorrer “na interface entre os sistemas de mensagem externa e interna, isto é, mantém uma relação especular, uma homologia de probabilidade de transição espaço-temporal” (Sebeok, 1995, p 56); e a decodificação advém do fato de que a mensagem recebida pelo destinatário nunca é idêntica à mensagem emitida pela fonte, uma vez que esta passa por processos de transformações. Segundo destacou Lotman, legitima-se “a proposta de Jakobson e de outros sábios, segundo a qual, no processo de transmissão da informação, se utiliza de facto, não um só, mas dois códigos: um código que nota a informação e um outro que a decifra.” (Lotman, 1978, p. 43). Ainda segundo Sebeok, “diz-se que a mensagem está ‘codificada’ quando a fonte e a destinação estão ‘de acordo’ sobre um conjunto de regras de transformação usadas através do intercâmbio.”(Sebeok, 1995, p. 56)

Quanto à re-codificação, uma dada mensagem que foi codificada e decodificada, portanto, entendida como informação e portadora de significação, passa, por sua vez, a ser fonte para uma nova codificação. Esse processo de re-codificação gera novos signos, novos códigos, atuando aí como um novo *texto*, gerador de novos sentidos e significações. Ou seja, a fórmula “**Texto - Pessoa/Máquina - Texto**” encontra aqui o espaço para se realizar na modelização do sistema semiótico.

O que analiso aqui é uma mídia. Mas, por outro lado, não deixa de ser também uma arte. Para mim, o programa de televisão é, na verdade, uma manifestação imagética, que não deixa de ser artística, e que é um meio de comunicação de massa, uma mídia. Para Lotman, “a arte é um dos meios de comunicação”, isto porque ela, como arte, está amparada em sistema de modelização. Nesse sentido, vou tentar encontrar nesse programa de televisão



elementos que eu possa identificar como *texto*, ou seja, como gerador de um sistema modelizante.

Descrevendo, então, os códigos visuais utilizados no programa, vejo que sua matriz primeira é a série de *Ukiyo-E* publicada por Hiroshigue, quando dessa sua viagem entre 1831 e 1835, de Edo a Kyoto. Seguindo a ordem das localidades e segundo a publicação da série, as estações surgem na tela, iniciando-se com o ponto de partida de Hiroshige, a região central da capital, mais especificamente, a ponte Nihonbashi, e finalizando com outra ponte, a Sanjô Ôhashi, agora na antiga capital, Kyoto. Essas duas telas não são numeradas, e entre elas, numeradas de 1 a 53, surgem as estações. A intervenção de letreiros (em escrita japonesa e em romaji) para identificar o lugar aparece sempre que se muda de uma estação para outra.

Ressalta-se que essas 55 telas (as numeradas de 1 a 53 e as duas não-numeradas), as quais citei acima, são efetivamente as telas de *Ukiyo-E* e não a tela de televisão. Faço questão de destacar isso porque a tela do *Ukiyo-E*, em seu formato retangular, é para mim o *texto* cultural por excelência que servirá de suporte para a modelização. Explicando, é na tela que a *Hi-Vision* japonesa busca uma codificação cultural para re-codificá-la em um novo *texto*.

Passando aos códigos cinéticos, retomo ao que foi dito anteriormente, de que o programa se inicia com a pintura da ponte de Nihonbashi. Depois, essa pintura se funde com ela mesma, mas com uma coloração diferente, e que, após alguns segundos começa a se mover. A câmera se abre um pouquinho e percebe-se que essa pintura está no baú de um caminhão e o caminhão em movimento. O quadro se abre ainda mais e aí se vê que esse caminhão está passando por uma ponte e essa ponte, segundo mostram os letreiros que surgem no canto inferior esquerdo (ponte Nihonbashi, Tokyo, 1991), é a mesma que se vê na pintura.

Nas passagens e planos comentados a seguir, há uma mistura dos códigos visuais e cinéticos, não tendo como separar uns dos outros. Pois veja: ainda, nessa mesma modalidade de justaposição de imagens, já no final do programa há as



passagens da estação final, Kyoto, em que o *Ukiyo-E* da ponte Sanjô Ôhashi se funde com a imagem atual da ponte.

A exemplo dessas passagens, em vários outros momentos do programa outras passagens com utilização de fusão (ou justaposição de imagens) acontecem. Essas justaposições são marcadas por três modalidades de imagens: justapõem-se à pintura cenas reais, documentais até, dos mesmos lugares e quase com os mesmos enquadramentos da pintura *Ukiyo-E*; em segundo, justapõem-se à pintura algumas intervenções em computação gráfica e animações; e, em terceiro, justapõem-se imagens representadas a partir de recriação de uma situação da pintura *Ukiyo-E* da série. Dessas cenas documentais, tem-se esses exemplos das ponte de Tokyo (Edo) e Kyoto. Da segunda modalidade, tem-se a animação com recortes das figuras do *Ukiyo-E* (por exemplo, na estação 41, estação de Miya, movimentam-se uns desenhos de cavalos, colocados um após o outro, ou movimentam-se as águas de um rio, como em Kanaya, estação 24); e duas janelas (recortes) que saem de e se sobrepõem a um mapa em computação gráfica, como na estação 23, Shimada. E por fim, a terceira modalidade de intervenção visual e cinética, que eu considero extremamente importante dentro da narrativa, é a maneira que se verifica na estação Kanbara, a estação 15, em que se inicia com uma recriação em estúdio de um ambiente de nevasca. O chão está todo coberto de neve e é um pouco íngreme. As pessoas caminham, duas delas sobem a ladeira e uma outra desce. Elas se encontram e se cumprimentam. Seus corpos estão curvados e elas têm um *amigasa* (chapéu de palha) enterrado em suas cabeças. Quando as pessoas se afastam, elas param e congela-se o quadro. Do quadro congelado faz-se a fusão para a pintura de *Ukiyo-E*, no mesmo enquadramento, as personagens na mesma posição, a neve e o ambiente exatamente igual à pintura. Ficamos sabendo, nesse momento, pelo narrador/Hiroshige, que essas são suas melhores peças.

Além dessas, há ainda algumas imagens que entram em corte seco, sem o uso de fusão. São imagens de referências atuais às situações e ou aos locais descritos na



série de *Ukiyo-E*. Eis alguns exemplos: imagens de comida, na estação 20, Mariko, ruas em Goyu, estação 35, interior de uma casa, em Akasaka, estação 36, imagens de tecidos coloridos pendurados, em Narumi, estação 40. Como nessa última, os enquadramentos e o assunto dos planos reais são próximos ao que se vê nas referidas pinturas. No caso das ruas e interior das casas, seria como se fossem retratos atuais do que foi (ou teria sido) aquele espaço na era Edo.

Por fim, ainda nos sistemas visual e cinético, há uma outra série de imagens de atualidade que perpassam o programa inteiro e que faz com que o mesmo adquira um caráter circular: são as imagens das ruas e estradas (mas não mais as ruas como uma reprodução da pintura). Sempre que essas imagens aparecem, há uma alteração na sua velocidade de exibição. Isto é, as imagens entram em *fast* e não na velocidade normal. Essa circularidade fica evidente quando no final do programa o efeito de retroceder a imagem faz com que se volte a Tokyo/Edo. Essas imagens começam a aparecer no início mesmo do programa, logo depois das imagens da ponte Nihonbashi, de Tokyo. Surgem novamente em locais espaçados no meio do programa e reaparecem no final, depois da ponte Sanjô Ôhashi, de Kyoto. Percebe-se, então, que essas imagens de estrada retratam, na verdade, o percurso que Hiroshige fez em sua viagem e que agora o telespectador faz ao assistir ao programa. E isso fica mais claro quando no final, por um efeito de *reversão* (*rewind*), também em *fast*, faz-se a volta de Kyoto a Tokyo, com a câmera parando justamente atrás de alguns carros, num semáforo de um cruzamento qualquer da capital japonesa. Quer dizer, o telespectador faz em poucos segundos (imagem em *fast*) o caminho inverso do feito por Hiroshige (e, por tabela, por ele próprio, telespectador, que acabou de o acompanhar na viagem).

Quanto ao sistema sonoro (os códigos sonoros), há cinco modalidades: a) um texto em off do narrador, que é o próprio personagem Hiroshige, b) um diálogo, também em off, entre Hiroshige e uma de suas personagens, *Bijin* (*Bijin* significa “mulher bela”. As mulheres belas são personagens características da pintura *Ukiyo-*



*E* de Hiroshige.); c) uma trilha musical dividida entre clássicos japoneses e músicas com tonalidades e variações ocidentais; d) efeitos de ruídos como a imitar o ambiente descrito pelas pinturas e ou elementos da natureza (como por exemplo, o vento em Kuwana e Shono, estações 42 e 45, respectivamente, e ambiente das ruas de Kyoto, na época Edo, como em Sanjô Ôhashi, de Kyoto); e, e) diálogo interpretado, como na recriação do quadro de Kanbara.

Voltando à questão dos códigos visual e cinético, as imagens de atualidade são importantíssimas na estrutura narrativa do programa, pois quebram a monotonia de se ter apenas as imagens de *Ukiyo-E* e ao mesmo tempo estabelecem o diálogo proposto entre o *texto* cultural e a nova linguagem advinda dessa modelização.

Clarificando o conceito de *texto*, entendo-o, aqui, a partir das concepções da Semiótica russa, para a qual *texto* significa todo o sistema modelizante da cultura, ou seja, o *texto* torna-se também “o lugar das modelizações das linguagens”. A concepção “**Emissor - Texto/Mensagem/Código - Receptor**”, usualmente conhecida a partir da Semiologia, dá lugar, na Semiótica da cultura, à fórmula “**Texto - Pessoa/Máquina - Texto**”. Para Iuri Lotman, o *texto*, além de ser uma comunicação, cumpre também outras duas funções, quais sejam, a de transmissão de significados e a de geração de novos sentidos (Lotman, 1998). Nessa acepção de geração de novos sentidos, o *texto* se torna um “espaço semiótico em que se interatuam, se interferem e se autoorganizam hierarquicamente as linguagens” (Lotman, 1998, p. 122).

Ainda segundo Lotman, a linguagem pode ser entendida como um sistema que serve de comunicação entre dois ou vários indivíduos (ou entre o próprio indivíduo e si mesmo). Diferencia-se de língua, que tem a ver com a codificação verbal, e que abarca as línguas naturais, como o francês, russo, japonês e outras, as línguas artificiais criadas pela ciência, bem como os costumes, os rituais, idéias religiosas e comércio. Dessa forma, as diversas manifestações artísticas, como teatro, cinema, música, pintura etc possuem uma linguagem que as organiza de



modo particular (Lotman, 1978). Enfim, linguagem, segundo entende Lotman, é “todo o sistema de comunicação que utiliza signos ordenados de modo particular”.

Desse modo, nesse programa, o *texto* sobre o qual ele se baseia é a pintura *Ukiyo-E*. E para a *Hi-Vision* isso vai ser de fundamental importância, não apenas pela questão cromática mas, principalmente, pelo seu formato no suporte papel e suas potencialidades de movimento. A maioria das pinturas de *Ukiyo-E* possuem o formato retangular e são enquadradas por uma área em branco pelas laterais, no alto e em baixo da “mancha”. Em algumas dessas pinturas, há não apenas uma ação principal acontecendo, mas várias ações simultâneas, representadas em pontos diferentes dentro do quadro. Ou seja, seu olhar pode “passear” pela pintura. Noutras, em que apenas uma ação importante acontece, sobressaindo-se como figura, o fundo é sempre disposto de modo a destacar pequenos detalhes essenciais à sua narrativa. Exemplo do que acabo de dizer pode ser visto na pintura representando a estação Kuwana, a 42<sup>a</sup>. Ali o detalhe dos galhos sendo dobrados pela força do vento são tão importantes para a narrativa quanto a ação que se desenvolve em primeiro plano. Ou mesmo a que representa a estação 26, Kakegawa, em que os detalhes dos campos de arroz exercem esse mesmo efeito. Vale também destacar a estação Mariko, a de número 20, em que as flores e seu colorido escuro nas árvores provocam o olhar. Quanto à pintura dessa estação, especificamente, o programa televisivo destaca isso como uma das influências do *Ukiyo-E* sobre a pintura de Vincent Van Gogh.

Esse quadro (o enquadramento retangular) casou perfeitamente com o quadro da *Hi-Vision*. A tela de *Hi-Vision* (16X9 = 1.78), é, conforme descrevi no início deste texto, no formato retangular, mais próxima, porém, do formato da tela de cinema (1.85:1) do que da tela da televisão convencional (4X3 = 1.33). Ao compor o quadro para esse programa de *Hi-Vision*, o diretor, provavelmente, levou isso em consideração. E buscou também, fazer acontecer nas imagens em movimento, o cinematismo em potência da tela de *Ukiyo-E*.



Pois então veja: os planos de imagens reais que aparecem no programa, todos eles apresentam enquadramentos que exploram ao máximo a característica retangular da tela. Seja nos planos de ruas e estradas, seja nos planos claramente decalcados da pintura, como as pontes (de Tokyo e Kyoto) e a recriação de Kanbara. Talvez o mais eloqüente desses planos, e, talvez, o que melhor sirva para ilustrar o que observo seja o plano dos tecidos coloridos de kimono balançando ao vento, na estação de Narumi. Ali, o aproveitamento da característica da tela 16X9, a partir do quadro da pintura de *Ukiyo-E*, realiza-se plenamente.

Ressalta-se que o que diferencia a HDTV da televisão convencional é uma combinação do formato da tela com a definição da imagem. Ou seja, não é apenas a tela 16X9 o único e principal elemento que lhe confere características, mas também a quantidade de linhas que marca a definição da imagem. Na televisão convencional, a tela larga pode ser simulada via a utilização do efeito de widescreen, por exemplo, sem, contudo, haver mudanças na resolução da imagem.

Além dessa disposição do enquadramento e do código cinético, as cores e a maneira como elas são trabalhadas no *Ukiyo-E* também ajudam a que esse seja composto como *texto* semiótico para o programa. Um dos pontos que diferenciam a xilogravura do ocidente da xilogravura japonesa é o uso das cores que fizeram os pintores de *Ukiyo-E*. Eles não apenas criam nuanças de claro e escuro, como também tomam mão de uma gama variada de cores, num ousado jogo de luzes.

Embora diferentes na maneira do trato com as cores, a xilogravura *Ukiyo-E* e a televisão têm no cromatismo um dos aspectos essenciais na construção do *texto* semiótico. O cromatismo no *Ukiyo-E* é um *texto* codificado pela cultura japonesa e que serve de base para uma re-codificação, feita pelo cromatismo na televisão, com sua cor/luz, gerando um novo *texto* semiótico.

Nesse ponto, destaco do programa as imagens que entram em corte seco no meio da narrativa. Logo depois da 11<sup>a</sup>. estação, Mitsushima, o programa abre um espaço de respiro e mostra, através de imagens reais e computação gráfica, o



processo de produção de uma pintura de *Ukiyo-E*. As várias etapas de colocação das cores ganham uma tridimensionalidade e a pintura se põe “fatiada” na tela da televisão.

O mesmo processo pode ser mostrado em relação à construção da cor na imagem de televisão. Ao decompor, “fatiar”, a imagem em cores da tela de TV, encontra-se também algumas “camadas”. No lugar das várias telas com cores diferentes, como no *Ukiyo-E*, tem-se, aqui, três elementos de cores diferentes. Esses elementos são os já citados pixels, que formam os “pontos” da imagem, e, que postos lado a lado, compõem a linha. Cada pixel (ou “ponto”), então, é, na verdade, um elemento luminoso triplo, composto das três cores básicas, vermelho, verde e azul, o chamado RGB. Tecnicamente, três tubos diferentes de emissão de elétrons (um para cada uma das três cores básicas) sensibilizam a área da tela coberta de fósforo, de acordo com a intensidade da luz que gerou a corrente de elétrons. As três cores se combinam, mas nessa combinação, além do RGB, há também dois sinais equivalentes, um para o brilho e o outro para a cor. O sinal que traz a informação para a cor é chamado de crominância. O sinal que contém o brilho é chamado de luminância. O sinal de luminância é o que traz informações sobre os detalhes da imagem. Ele atua como um sinal monocromático. A recuperação das cores vermelho, verde e azul acontece em função da combinação desse sinal de luminância com o sinal de crominância.

Há, ainda, em televisão, três qualidades ou características da cor: a tonalidade e o matiz ou a cor propriamente dita: *hue*; a saturação: *saturation*, que mostra a intensidade, a concentração e a vivacidade da cor; e, por último, a luminância, que vai indicar o seu brilho: *brightness*.

Essa padronização de cor para a televisão foi criada por um grupo chamado *National Television Systems Committee (NTSC)*, formado pela *Electronic Industries Association*, e aprovada pelo *FCC (Federal Communications Commission)*, dos Estados Unidos, em 1954. Esse mesmo conjunto criou e aprovou a padronização da



televisão monocromática, em 1941. Embora a transmissão de televisão em cores tenha sido iniciada experimentalmente por volta de 1949 com dois sistemas, um criado pela *RCA* e outro pela *CBS*, só foi mesmo em 1954, baseado no sistema da *RCA*, que o *NTSC* adotou o seu padrão. Outros sistemas, como o *PAL* e o *SECAM*, que já comentei anteriormente, foram adotados na seqüência (Grob, 1984, p. 43-195 passim).

Segundo Gershon Buchsbaum, em seu artigo *Visual System Considerations in the Coding of Natural Color Images*, na maioria dos casos, a cor é, na verdade, a expansão de imagem monocromática de um plano só para a imagem em cor em 3 planos. Ou seja, o que existe, na prática, são três imagens em paralelo que se combinam no monitor em cores, para formar o cromatismo em televisão. A introdução da cor seria, para ele, a expansão da tecnologia da imagem em preto e branco já existente (Buschsbaum, 1993, p. 99-108). Ainda segundo Gershon, “The design of high-definition television (HDTV) advanced imaging systems provides an opportunity to let “life imitate art.”, já que o sucesso da arte residiria nas propriedades do sistema visual e nas propriedades naturais das imagens como elas nos apresentam à percepção. Então, seguindo o exemplo dos artistas, como ele faz, a imagem em cor pode ser tomada aqui também como um ponto de partida e como texto semiótico a ser levado em consideração. “If the standards of HDTV and other future imaging systems can be reasonably divorced from constraints imposed on earlier designs, properties of the visual system and the inherent nature of real-world color images can be exploited. Identifying the image attributes that are significant for the visual system can serve as the basis for an efficient perceptually based coding system (Watson, 1990)”, (Buschsbaum, 1993, p. 100).

Caminhando para uma conclusão, que já de antemão sei que não será definitiva, e entendendo a *modelização* como a tomada de modelos como um “programa que gera comportamento ou ação”, posso deduzir claramente que aqui a linguagem da pintura *Ukiyo-E* serviu como sistema modelizante para se criar a



linguagem do programa de televisão analisado. Ou seja, o *Ukiyo-E* não é apenas um sistema de comunicação no âmbito da cultura japonesa, é também um sistema que modela e faz criar um novo código dentro dessa cultura. Em outras palavras, o *Ukiyo-E* adquire, dessa forma, um certo “valor” semiótico, e se transforma em código cultural, que gera uma nova significação. Pois, segundo Lotman, “cada linguagem é não só um sistema de comunicação, mas ainda um sistema modelizante, ou melhor dizendo, essas duas funções estão indissolavelmente ligadas.” E mais ainda, “cada sistema de comunicação pode realizar uma função modelizante, e inversamente, cada sistema modelizante pode desempenhar um papel de comunicação”, (Lotman, 1978, p. 44-45).

É claro, a escolha da linguagem do *Ukiyo-E* para contar a história de Hiroshige em um programa de *Hi-Vision* não é gratuita. “A escolha pelo escritor de um gênero, de um estilo ou de uma tendência artística determinados é também a escolha da linguagem na qual ele pensa falar ao leitor”, (Lotman, 1978, p. 50). Onde se lê “escritor”, pode-se ler “diretor/produtor”; onde “leitor”, “telespectador”.

Penso que, especificamente nesse programa, a linguagem acompanha a evolução verificada na técnica. Ou seja, a linguagem do programa, ao tomar mão de um *texto*, o *Ukiyo-E* com seu código específico (código esse que não era próprio do meio televisão), para se fazer expressar no novo meio, traz a esse elementos novos que possibilitam uma evolução de sua gramática. Pois, como frisa Lotman, a “transcodificação de uma linguagem noutra” leva à descoberta em um único objeto de objetos de duas ciências ou, então, faz com que se elabore um novo domínio do conhecimento e de “uma nova metalinguagem que lhe é própria”, (Lotman, 1978, p. 50-51). Uma linguagem do passado renasce, re-codificada é verdade, num novo suporte, numa nova mídia, numa nova arte. “Não é por acaso que a arte, ao longo de seu desenvolvimento, se liberta das mensagens envelhecidas, mas conserva na memória, com uma extraordinária constância, linguagens artísticas das épocas passadas. A história da arte transborda de ‘renascimentos’ - renascimentos das



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

linguagens artísticas do passado recebidos como inovadores”, (Lotman, 1978, p. 47).

Levando-se em conta que esse programa foi produzido e realizado no começo da década de 90, período em que as transmissões e gerações de programas em *Hi-Vision* se encontravam em seus primórdios, as soluções e procedimentos adotados nele podem servir (ou já serviram) como um novo *texto* de referência para as novas incursões estéticas do meio *Hi-Vision*. É uma hipótese que valeria a pena colocar para a continuidade desse meu estudo.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

## BIBLIOGRAFIA

- BUSCHSBAUM, Gershon. **Visual System Considerations in the Coding of Natural Color Images**. In: WATSON, Andrew B. (ed.). **Digital Images and Human Vision**. London, England: A Bradford Book, MIT Press, 1993.
- GROB, Bernard. **Basic television and video systems**. New York, USA: Fifth Edition, McGraw-Hill, 1984.
- KUHN, Kelin. **HDTV Television - An Introduction**.  
<http://www.ee.washington.edu/conselec/CE/kuhn/hdtv/95x5.htm>
- LOTMAN, Iuri. **A estrutura do texto artístico** (trad. M. Carmo V. Raposo e A, Raposo). Lisboa: Estampa, 1978.
- LOTMAN, Iuri. **La semiosfera. Semiótica de la cultura y del texto**. (Desidério Navarro, org.). Madrid: Cátedra, 1998.
- LOTMAN, Iuri; USPENSKII, Boris A.; IVANOV, V. **Ensaio de semiótica soviética** (trad. V. Navas e S. T. Menezes). Lisboa: Horizontes, 1981.
- MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac, 2000.
- Padrões de cor e transmissão de todos os países**. Encarte Especial. **Tela Viva**, São Paulo, n.º 38, Julho de 1995.
- SEBEOK, Thomas. **Comunicação**. In RECTOR, Mônica & NEIVA Eduardo (orgs.). **Comunicação na era pós-moderna**. Petrópolis: Vozes, 1995.
- STAM, Robert; BURGOYNE, Robert; FLITTERMAN-LEWIS, Sandy. **New vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-Structuralism and beyond**. London and New York: Routledge, 1992.
- The History of Hi-Vision**. NHK, Japan: [http://www.nhk.or.jp/Hi-Vision/english/frame/his\\_f\\_1.html](http://www.nhk.or.jp/Hi-Vision/english/frame/his_f_1.html)
- WATSON, Andrew B. (ed.). **Digital Images and Human Vision**. London, England: A Bradford Book, MIT Press, 1993.