

À Imagem e Semelhança do (Ir)real: Novas Visualidades no Telejornalismo¹

Edna de Mello Silva²

Universidade Federal do Tocantins, Palmas, TO

Resumo

Neste momento em que as formas de se noticiar um acontecimento são diversificadas, as rotinas produtivas são reorganizadas e novas ferramentas são incorporadas, a linguagem do telejornalismo se configura num novo contexto de espaço-tempo. Mas é no aspecto imagético das visualidades presentes na tela que o telejornalismo vem sofrendo mudanças. Espera-se neste artigo oportunizar o debate sobre o processo de incorporação de animações e personagens digitais no noticiário jornalístico televisivo, discutindo em especial a inserção de projeções similares à holografia na narrativa noticiosa, bem como apresentar um aporte teórico capaz de incitar a discussão sobre os possíveis efeitos na qualidade informativa das notícias que chegam ao telespectador.

Palavras-chave

Telejornalismo; projeções holográficas; animações; atores digitais; efeito de realidade

Introdução

O advento do ciberespaço e das tecnologias de informação tem causado mudanças na sociedade. É o sinal de novas tendências culturais, políticas, econômicas e sociais, que proporcionam outras formas de apropriação cultural e diversas possibilidades de aquisição de conhecimento.

¹ Trabalho apresentado no GP Telejornalismo do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Jornalista, Mestre e Doutora em Ciências da Comunicação pela ECA/USP, professora Adjunta da Universidade Federal do Tocantins onde ministra as disciplinas de Telejornalismo e TCC. Áreas de pesquisa: telejornalismo e novas tecnologias, comunicação audiovisual e tecnologias digitais. E-mail: prof.ednamello@gmail.com.

As investigações desenvolvidas no âmbito do projeto “Reconfigurações do ciberespaço no jornalismo televisivo brasileiro” do NEPJOR/UFT (Grupo de Estudos e Pesquisa em Jornalismo e Multimídia da Universidade Federal do Tocantins) vêm dirigindo sua atenção para as transformações no telejornalismo que podem trazer indícios da influência da Internet e da cibercultura.

Os telejornais transmitidos em rede nacional pelos canais abertos têm sido nosso objeto da pesquisa nos últimos dois anos. Realizamos a coleta diária de informações presentes nos telejornais que constituam relevância no cenário noticioso televisivo atual que possam configurar-se como um novo paradigma televisual. A hipótese inicial da pesquisa é que a cultura do ciberespaço transformou o modelo tradicional do telejornalismo e promove uma reorganização do jornalismo televisivo, em especial, nos elementos visuais presentes nas narrativas.

Este artigo se propõe a estudar uma das facetas desse novo momento: a presença de projeções holográficas, cenários virtuais e personagens (apresentadores ou repórteres) criados a partir das tecnologias digitais, que passaram a integrar (em maior ou menor medida) a rotina de apresentação dos telejornais. O objetivo deste trabalho é iniciar uma leitura do fenômeno a partir do aporte teórico das Teorias da Imagem, na tentativa de contribuir para a compreensão do objeto. Em termos metodológicos, a pesquisa insere-se na perspectiva da abordagem qualitativa, com utilização das técnicas de Análise de Conteúdo propostas por Bardin (2011), adaptadas para a análise de telejornais. (SILVA, 2010).

A discussão sobre o uso das novas tecnologias disponíveis e a influência do ciberespaço no telejornalismo são sinalizadores de que novos modelos estão sendo construídos para o jornalismo. As mudanças em curso são estruturais e podem afetar não só as rotinas produtivas da práxis jornalística, como também a qualidade da informação que está sendo noticiada. Um olhar sobre esses elementos revela que a televisão vivencia um importante período de transição e que é fundamental colocar em evidência esse processo para promover o debate sobre seus desdobramentos.

Entre a zebra, o gato e Eva: a maçã

Para adentrar ao universo mágico das animações e personagens tecnológicos é necessário um breve recuo no tempo. Não é de hoje que animações ou personagens animados fazem parte dos cenários dos telejornais. De 1974 a 1986, os brasileiros se acostumaram a existir aos domingos a “Zebrinha” que apresentava os resultados da Loteria Esportiva no Programa *Fantástico* (passou também pelo Jornal Hoje e Jornal Nacional anteriormente), da Rede Globo de Televisão. A personagem criada por Borjalo era confeccionada com papel cartão e tinha olhos e boca móveis, dando a impressão de que estava falando. Os chamados “bonecos falantes” de Borjalo eram dublados por atores/e ou locutores. A “Zebrinha” da Loteria Esportiva do *Fantástico* apresentava os resultados dos jogos, complementando a narração do jornalista Léo Batista e foi bastante conhecida pelo público na época, principalmente por sua voz infantil (interpretada por Marilisi Tartarine) e o bordão: “Olha eu aí, Zebra!”.



Figuras 1, 2 e 3 - Movimentos Olhos e Boca da "Zebrinha"

Em termos técnicos, a personagem “Zebrinha” não dependia de grandes recursos. Seu ponto forte era a voz próxima ao tom infantil e a ironia que emprestava à expressão “Olha eu aí, Zebra!”, que antecedia a apresentação de um resultado no qual a expectativa de quem seria o vencedor do jogo era alterada, ou seja, quando o time mais “fraco” ganhava do time mais “forte”. Essa personagem não se aproximava de uma representação do animal presente na natureza e sim, corporificava a ideia da expressão “deu zebra”, que refere-se a um resultado anormal, inesperado ou contrário às expectativas. Na medida em que os resultados eram apresentados, as apostas dos candidatos a milionários eram conferidas pelos telespectadores e os jogos que deram “Zebra” eram divulgados. A “Zebrinha” ficou no ar até o período que antecedeu a Copa do Mundo de 1986.

Anos mais tarde, outra personagem seria criada para interagir com os telespectadores da área dos Esportes, o “Gato Mestre”,³ que durante a cobertura da Copa de 2002 virou um dos destaques do programa *Globo Esporte*. Exibido pela primeira vez no dia 21 de maio, o mascote felino discordava da maioria das opiniões sobre o esquema tático da seleção brasileira e dava palpites muito estranhos sobre futebol. A personagem incorporava uma sátira aos colunistas que diziam entender tudo sobre esporte. A chamada da personagem fez tanto sucesso que o público a reproduzia nas ruas: “Fala, Gato Mestre!”. O quadro permaneceu no programa mesmo após o final da Copa e acabou retornando na cobertura da Copa do Mundo da Alemanha, em 2006.



Fig. 4 – Gato Mestre no Globo Esporte

O diferencial entre a “Zebrinha” e o “Gato Mestre” seria a possibilidade de “dividir” a cena com os apresentadores, de certa forma colocando no mesmo patamar a realidade e a ficção. A personagem “dialogava” com os apresentadores, “beijava” a apresentadora e movimentava-se em cena como se possuísse uma materialidade física, graças aos recursos de animação da época. Apesar disso, as duas animações (mantidas suas diferenças técnicas) constituíam-se como personagens próximas ao universo dos desenhos animados, com características lúdicas e maior compromisso com o entretenimento do que com a informação .

³ O “Gato Mestre” do *Globo Esporte* faz alusão indireta à personagem da animação *Alice no país das Maravilhas* (Alice in Wonderland), produzida em 1951 pela Walt Disney Pictures. Nesta animação, a personagem “Mestre Gato” utiliza astúcia para indicar o caminho para Alice e é capaz de ficar invisível.

Avançados mais alguns anos, uma personagem que ganhou destaque nas noites de domingo foi a Eva Byte. Lançada em abril de 2004, a criação foi um marco por ter sido criada para assumir o papel de apresentadora do Programa *Fantástico*. Eva possuía semelhança física com uma figura humana com rosto feminino, traços simétricos e seus movimentos faciais eram próximos ao de uma mulher adulta. Era uma imagem digital criada com recursos de softwares de animação da época (3D Studio Max), pela equipe do diretor de Arte da Rede Globo de Televisão, Alexandre Arrabal. As expressões faciais eram gravadas a partir do rosto de uma jornalista enquanto lia o script e depois repassados para a modelo digital através de outro software de animação. A equipe também cuidava da sincronia dos lábios para simular a verbalização dos textos cujos áudios eram gravados pela locutora e jornalista Helen Britto.

Diferente das personagens anteriores, Eva representava um ser humano, mulher e profissional. O diferencial de Eva Byte deveria ser sua autenticidade, algo próximo de uma identidade. Possivelmente foi nesse quesito que a personagem deixou de agradar ao público. Eva parecia ser uma mulher, mas não era. Seus movimentos, o menear da cabeça, o cabelo tudo dependia de um roteiro programado pela equipe de animação. Dependendo da notícia que apresentaria, novos recursos de animação eram acrescentados à personagem, o que muitas vezes lhe emprestava um caráter lúdico (figs. 5 e 6).

Muito embora a tecnologia da época utilizada por seus criadores fosse uma inovação, Eva Byte não possuía uma materialidade necessária a uma verossimilhança maior com uma mulher real. Os movimentos pausados, o olhar perdido, a falta de dinamismo davam à Eva o peso do que era, um ser virtual. No entanto, a fronteira entre a ficção e a realidade foi transposta, pois para os telespectadores do *Fantástico*, Eva existia.



Figs. 5 e 6 - As expressões de Eva Byte

Se na história bíblica, a maçã proibida foi desejada por Eva, nas animações presentes nos programas jornalísticos televisivos, o objeto de desejo é o “Real”. Como qualquer produção criada para ser exibida por meios eletrônicos, tanto a “Zebrinha”, quanto o “Gato Mestre” e até mesmo “Eva Byte” são imagens acrescidas de movimento e som. Estão em estágios diferentes de representação de uma realidade possível, mas sem dúvida não se distanciam entre si de criações estéticas produzidas pelo homem, embora tenham sido criadas para imitar características que são inerentes aos seres humanos. Numa proposta comparativa, essas animações possuíam materialidade, mas não possuíam alma.

A imaterialidade do virtual: a imagem da alma sem o corpo

A projeção holográfica da repórter Jessica Yellin, de Chicago, no estúdio da CNN em Nova York, em conversa com o âncora Wolf Blitzer, durante a apuração das eleições presidenciais nos EUA, em 03 de novembro de 2008, marcou a primeira transmissão simulando de um “holograma”, ao vivo, na televisão (fig. 7).



Fig. 7 - Projeção na CNN (2008)



Fig. 8 – Projeção no GE (2008)



Fig. 9 – Projeção no Fantástico (2009)

Aqui no Brasil, a Rede Globo de Televisão, no programa “Globo Esporte” fez uma experiência (fig.8) com uma entrevista com o jogador Robinho, ainda em 2008, e no ano seguinte uma grande estreia no Programa *Fantástico*, em 30 de agosto de 2009. Na ocasião, o apresentador Tadeu Schmidt, que estava no estúdio no Rio de Janeiro, teve sua imagem projetada no Jockey Club de São Paulo, ao vivo, durante uma entrevista com o jogador Diego Souza, no quadro “Bola Cheia” (fig.9). Nesta mesma edição do *Fantástico*, o recurso foi utilizado mais uma vez. Na ocasião, Tadeu Schmidt apareceu também no Jockey Club de São Paulo para conversar com os cantores Zezé di Camargo e Luciano e o comentarista Maurício Kubrusly.

Em trabalhos anteriores já discutimos a presença de cenários virtuais em programas telegenéricos (SILVA, 2011). Em artigo publicado na edição 2011 da *Intercom Nacional*, algumas discussões sobre as edições de 17 de dezembro de 2010 e 17 de junho de 2011, no Telejornal *Bom Dia Brasil*, exibido de segunda a sexta-feira, a partir das 8 da manhã pela *Rede Globo de Televisão* foram levadas em curso. Com a pauta das implantações das UPP's (Unidades de Polícia Pacificadora) nas comunidades de morros do Rio de Janeiro, os apresentadores do programa (Márcio Gomes, na primeira ocasião e Renata Vasconcelos, na segunda) dialogaram com o especialista em segurança pública, Rodrigo Pimentel, interagindo com uma maquete virtual em três dimensões.

Tanto o apresentador, quanto o comentarista movimentavam-se em cena, simulando interagir com o cenário virtual. O jornalista Márcio Gomes chegou a se aproximar do cenário e indicar um determinado ponto da imagem. O diálogo entre o apresentador e o comentarista conferiu uma naturalidade peculiar à cena, muito embora pudesse ser notado um certo desconforto no especialista Rodrigo Pimentel, perceptível por sua inflexão de voz. As imagens projetadas possuíam uma riqueza imensa de detalhes, além de girarem num eixo de 360 ° Graus, o que permitia ao telespectador visualizar os equipamentos por diversos ângulos. (SILVA, 2011, p. 8, *on line*).

O quadro de previsão de tempo é um dos que mais utilizam recursos tecnológicos, em formatos de animações ou cenários virtuais na tentativa de facilitar a compreensão dos fenômenos climáticos que acontecem no Brasil e no mundo. A presença de repórteres interagindo com cenários virtuais é uma constante nas maiorias dos telejornais em rede. A principal característica destes cenários é a utilização de imagens provenientes de satélites e a movimentação das imagens pelo espaço cênico do telejornal. As projeções parecem “flutuar no ar” e mudam ao toque dos apresentadores, simulando holografias.

A partir do início do mês de abril deste ano, o quadro da previsão de Tempo apresentado por Flávia Freire no *Jornal Nacional* passou a adotar um novo cenário formado por três espaços. Um deles apresenta-se como uma tela (fig.10) na qual são projetadas imagens do mapa do Brasil e da costa banhada pelo Oceano Atlântico, onde se dão destaques às mudanças climáticas decorrentes das massas de ar e fenômenos ligados aos movimentos das águas dos oceanos. O outro é mais clássico e mostra um globo terrestre com a face que mostra o mapa do Brasil e é utilizado para ilustrar as temperaturas e a previsão de chuvas nos estados (fig.11). O outro deles tem o formato de um *totem* no qual

são inseridas imagens reais de fenômenos climáticos como enchentes, secas, formação de trombas d'água etc, ou como no dia 04 de abril, os destaques da previsão do tempo das principais capitais brasileiras (fig.12). Também são apresentadas imagens produzidas por satélites sobrepostas ao mapa do Brasil que recebe um tratamento especial de cor e relevo para sinalizar as diferenças de temperatura e tempo nas diversas regiões do país. Ocasionalmente, dependendo da situação, o quadro também adiciona reportagens sobre os locais afetados por intempéries recentes.



Figs. 10, 11 e 12 - Novos Cenários Mapa do Tempo com Flávia Freire (04 abr 12)

Para apresentar o quadro “Mapa do Tempo”, a repórter Flávia Freire precisa se movimentar pelo cenário e simular o toque com as mãos nas imagens projetadas, como se as imagens estivessem materializadas no ambiente. Os enquadramentos da repórter se desenvolvem do Plano Médio ao Plano de Conjunto, o que obriga a repórter a articular-se no espaço definido do cenário, como se este fosse um palco, fortalecendo a dramatização envolvida na produção cênica do quadro.

Outros exemplos do uso no jornalismo televisivo das projeções que simulam holografias podem ser vistas em reportagens cujas pautas envolvam assuntos de tecnologias digitais. Na edição de 28 de junho de 2012, o quadro *Conecte do Jornal da Globo*, telejornal ancorado por William Waack e Christiane Pelajo, trouxe uma reportagem (de César Menezes e Jorge Pontual) sobre o o ataque de hackers aos sistemas de informação brasileiros. Em determinado momento, o repórter César Menezes faz uma passagem na qual simula “entrar” fisicamente no mundo virtual se desmaterializando e aparecendo dentro da tela do notebook. E em outra passagem movimenta informações por meio de *touch screen* numa tela que é invisível aos olhos dos telespectadores, numa típica imagem semelhante à projeção holográfica.



Figs. 13, 14 e 15 - César Menezes se “desmaterializa”, “entra” no notebook e “toca” projeção

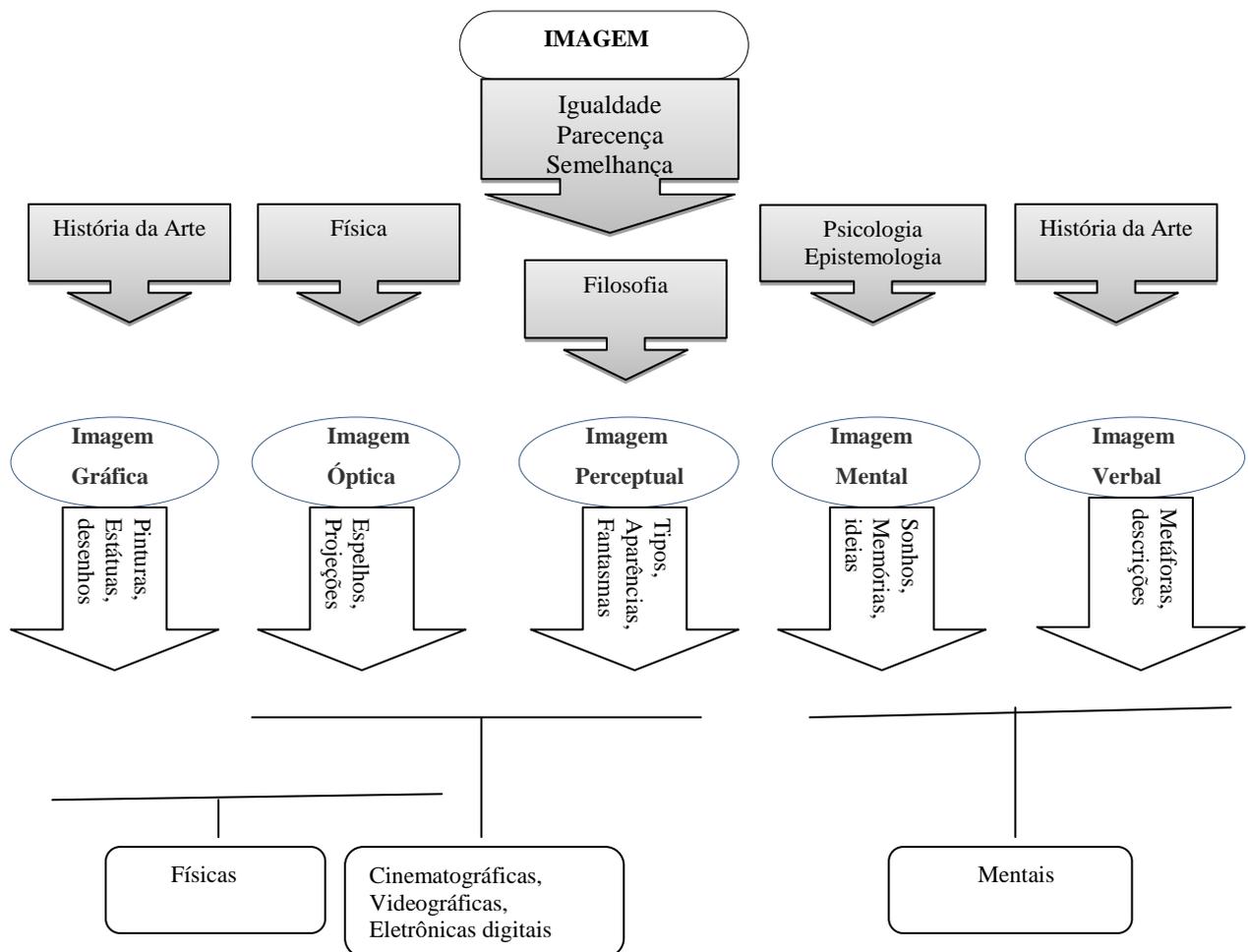
Uma característica interessante das projeções holográficas é que elas são a essência da representação imagética. São imagens fluidas, transparentes, desmaterializadas, que preservam o contato com o “Real” somente por sua semelhança com um suposto referente no espaço do mundo das possibilidades. A imaterialidade física da imagem que simula a “holografia” deixa evidente sua característica imanente de representação, o que persiste nela seria uma “aura” ou um traço do real.

Visualidades em tela: a complexidade das imagens

O professor Català Domènech (2011) avalia que as imagens que uma sociedade produz revelam sintomas que se expressam por meio de sua estrutura visual. Para o autor:

As imagens, além de ser expressões que se transformam, pela forma representativa ou formativa, em visões emocionais que despertam o olhar do espectador, têm – com base em um aspecto dessa função autônoma que destaquei – a capacidade de ser sintoma dos aspectos da cultura que as criou ou das pulsões de seu criador (seja este um indivíduo ou uma empresa), assim como da condição dos espectadores. (CATALÀ DOMÈNECH, 2011, p. 43).

Sem dúvida, estamos vivendo na contemporaneidade uma fase em que a cultura visual assume papéis importantes como conteúdo ou informação. A partir dos estudos de Mitchell (1987), Català Domènech (2011) apresenta um quadro interessante para discutir os diferentes tipos de imagem produzidos em nossa cultura:



Fonte: CATALÀ DOMÈNECH, Josep M. A forma do real. São Paulo:Summus, 2011. (reprodução)

O quadro acima, embora seja uma simplificação das vertentes de pensamento que lidam com as diversas correntes de Teorias da Imagem, pode ajudar na compreensão desse processo em curso. Diversas áreas de conhecimento como as Artes, a Filosofia, a Física ou a Psicologia já dirigiram suas pesquisas para explicar os fenômenos ligados à Imagem, sendo que a Comunicação faz uso desses conhecimentos e os reintegra em seus contextos específicos.

Nos objetos analisados por este trabalho, vemos que as imagens utilizadas no jornalismo televisivo se aproximam muito do universo da História da Arte, dentro da perspectiva estética dos desenhos e regras gráficas, bem como das imagens verbais, enquanto discursos imagéticos que possibilitam leituras e interpretações. No entanto, por se

tratarem de imagens eletrônicas também envolvem aspectos da física (principalmente em relação às técnicas de produção) e fenômenos ópticos que possibilitam as projeções.

Um dado relevante na projeção das imagens que simulam a holografia é que mesmo se situando no universo das construções digitais, não prescindem do toque, do contato físico do humano. As telas touch screen poderiam representar um retrocesso tecnológico, uma vez que há muitos anos o toque no seletor de canais foi substituído pelo controle remoto, que na época parecia introduzir o fenômeno *zapping*. De certa forma, os controles remotos estão sendo deixados de lado e cedem espaço para telas que permitem aos usuários interagirem de forma tátil com seus equipamentos eletrônicos. Seria uma necessidade de tornar Real uma manifestação que se sabe ser da ordem da virtualidade?

Baudrillard (1991, p.133) ao discorrer sobre os hologramas apresenta a analogia de que Deus se desbruçaria sobre sua criatura, pois só ele seria capaz de atravessar paredes e ver através dos seres. Para o filósofo, quando a televisão projeta imagens holográficas é a mão da massa (telespectadores) que atravessa a imagem, exatamente como a mão do repórter toca a irrealidade da imagem holográfica.

O holograma, aquele com que já todos sonhamos (mas estes não são mais que pobres imitações imperfeitas) dá-nos a emoção, a vertigem de passar para o outro lado do nosso próprio corpo, para o lado do duplo, clone luminoso ou gêmeo morto que nunca nasceu em vez de nós e que olha por nós por antecipação.

O filósofo considera ainda que não existe uma semelhança inequívoca, pois não há simultaneidade possível no espaço-tempo, nem semelhança “possível na ordem das figuras”.

[...] nada se parece e a reprodução holográfica, como toda a veleidade de síntese ou de ressurreição exacta do real (isto é válido mesmo para a experimentação científica, já não é real, é já hiper-real. Não tem, pois, nenhum valor de reprodução de verdade, mas sempre já de simulação. Não exacta, mas de uma verdade ultrapassada, isto é, já do outro lado da verdade. (BAUDRILLARD, 1991, p. 136).

No contexto da narrativa jornalística, em especial a televisiva, sempre se buscou nas imagens o estatuto do real, numa tentativa de oferecer um testemunho do acontecimento que fosse visível aos olhos. No entanto, quanto mais se aproxima desse suposto real, mais simula este real, já que toda imagem em constituição é uma simulação, uma possibilidade de um momento determinado no espaço-tempo, seguindo operações roteirizadas e hierarquizadas.

Quanto ao uso das imagens estudadas neste artigo, fica evidente a tentativa de aproximação com o público, inserido num contexto cultural de cada época, entre matrizes capazes de oferecer entretenimento e informação, num cenário de encantamento e ludicidade. Se por um lado, as personagens “Zebrinha”, “Gato Mestre” e “Eva Byte” foram criadas com características definidas para assemelharem-se com seres humanos, sendo dotadas de “alma” e “personalidade”, por outro lado, as projeções que simulam holografias se apresentam descorporificadas, imateriais, mantendo-se apenas como simulacros de um suposto correspondente do real. Nestas últimas, é a alma etérea que se mostra em essência.

No entanto, a falta se preserva e como no afresco de Michelângelo, na Capela Sistina, “A criação de Deus”, o gesto de tocar é que empresta a vida, a possibilidade de estar inserido no universo do simbólico e de se integrar às possibilidades de representação. O Toque na tela, visível ou invisível, a interação física e tátil, é uma tentativa de suprir o que não tem possibilidade de se concretizar no Real.

Referências

A Zebrinha do *Fantástico*. http://www.youtube.com/watch?v=xgApw5VG_00 Acesso em 12 06 12.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacro e Simulação**. Lisboa: Editora Relógio D'Água, 1991.

BORJALO. <http://www.clickescolar.com.br/mauro-borja-lobes.htm> Acesso em 12 jun 2012.

CATALÀ DOMÈNECH, Josep M. **A forma do real**. São Paulo:Summus, 2011.

EVA Byte. <http://www.youtube.com/watch?v=ICFmXnS-o10&feature=related> Acesso em 14 jun 2012.

SILVA, Edna de Mello; ROCHA, Liana Vidigal. Telejornalismo e ciberespaço: convergência de tecnologias e informação. IN: VIZEU, Alfredo; PORCELLO, Flávio; COUTINHO, Iluska (orgs.). **60 anos de telejornalismo no Brasil**. Florianópolis: Insular, 2010.

_____. Entre a forma e o conteúdo: Propostas metodológicas para a análise de telejornais. Revista PJ:BR, outubro de 2010, Ano VII, nº 13. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/pjbr/arquivos/dossie13b.htm>. Acesso em 06 de junho 2012.

_____. Entre o Real e o Virtual: Novas Configurações Imagéticas no Telejornalismo. In: XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Recife, PE – 2 a 6 de setembro de 2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-2683-1.pdf> Acesso em 14 jun 2012.

JORNAL NACIONAL estreia nova previsão do tempo nesta segunda-feira (2). Disponível em: <http://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2012/04/jornal-nacional-estrela-nova-previsao-do-tempo-nesta-segunda-feira-2.html> Acesso em 20 jun 2012.

_____. http://www.youtube.com/watch?v=_rSUIU6kgkM&feature=player_embedded Acesso em 14 jun 2012.

JORNAL DA GLOBO. Brasil está entre os principais países de onde se originam ataques virtuais. Quadro Conecte. Edição de 28 jun 2012. (gravação da autora).

MEMÓRIA GLOBO. Globo Esporte. <http://memoriaglobo.globo.com/Memoriaglobo/0,27723,GYN0-5273-238743,00.html> Acesso em 20 jun 2012.