

A Virtualidade da Imagem Telejornalística¹

Neusa Maria Amaral²

Universidade Estadual de Londrina, Paraná, PR

Resumo

O presente trabalho discute a virtualidade da imagem telejornalística resultante da alteração ou substituição da imagem real, captada pela videocâmera no local do acontecimento, pela imagem plástica resultante da digitalização. A introdução do computador no departamento de arte das emissoras de televisão cria um novo conceito de produção de imagens. O telejornal, acostumado a lidar com fatos reais, ao utilizar imagens produzidas no computador, cria um paradoxo na medida em que o real deixa de ser a representação da realidade captada pelas videocâmeras e passa a ser virtual, resultante de complexos algoritmos matemáticos.

Palavras-chave

Televisão; Telejornalismo; Imagem; Virtualidade; Digitalização.

Telejornalismo e Digitalização

A introdução do computador nas redações e a utilização de programas específicos fizeram surgir na televisão, os chamados videografismos, elementos visuais elaborados de forma sofisticada que substituem ou maquiagem as imagens reais, muitas vezes transformando em informações visuais, acontecimentos que não foram devidamente registrados ou captados por uma câmera de vídeo.

No início do cinema, em 1895, os Lumière escolhiam o motivo a ser filmado e o lugar onde o operador da câmera iria captar a ação, o primeiro efeito de montagem aparece em 1896 quando o operador, por estar em um local não muito adequado para captar toda a cena, teve que parar a filmagem, deslocar o equipamento e recomeçar a filmar; D.W.Griffith transformou o deslocamento da câmera em planos e Sergei M. Eisenstein contribuiu para definir o conceito de montagem na histórica cena do carrinho de bebê disparando pela escadaria de Odessa, no filme O Ecouraçado Potekin; Cidadão Kane de Orson Welles

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

²Jornalista, Profa. Adjunto do Curso de Comunicação Social, da Universidade Estadual de Londrina; Mestre em Comunicação Social, área de concentração em Comunicação Científica e Tecnológica, pela Universidade Metodista de São Paulo e Doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo. Diretora Geral da Rádio e da TV da UEL. End. Eletrônico: nmamaral@uol.com.br; nmamaral@uel.br

caracteriza a forma definitiva da linguagem cinematográfica, refinando a montagem e ampliando o sentido real ou aparente de perspectiva.

A televisão vai buscar na linguagem cinematográfica os seus fundamentos iconográficos e, mais tarde, com a introdução do videotape transforma a montagem, chamada de edição, em seu elemento mais recorrente. Mas é no telejornalismo que a utilização da edição eletrônica suscita a polêmica da manipulação conspiratória, em alguns casos verídica embora não necessariamente intencional, em outros absolutamente intencional embora não necessariamente conspiratória, porque, por princípio, o telejornal deve lidar com fatos reais, mas a montagem da edição ao alterar o fluxo contínuo da realidade captada pela câmera, fragmenta e descontextualiza essa realidade.

Com o aumento da capacidade de memória e processamento, a utilização de placas gráficas e de captura e de programas de edição de áudio e vídeo, o computador foi transformado em uma sofisticada ilha de edição gerando o conceito de edição não-linear, facilitando e transformando a linguagem televisual com efeitos (*wipes*³) e fusões impossíveis de serem feitas nas ilhas lineares, quer analógicas, quer digitais. A edição não-linear realizada em computador, não somente quebra os padrões da edição convencional linear, como permite a alteração plástica da própria imagem captada pela videocâmera. É na introdução dos chamados videográficos que a alteração plástica da realidade é levada às últimas consequências na medida em que maquia a imagem telejornalística introduzindo informações visuais que alteram as características primárias das imagens dos acontecimentos, captadas pela videocâmera. Com o computador é possível criar elementos visuais inexistentes transformando em imagens. informações que não fazem parte do acontecimento e confundindo o olhar do telespectador que passa a considerar real o que é, na verdade, virtual. Se a montagem, ou a edição eletrônica altera o fluxo contínuo da realidade, a imagem virtual altera a própria imagem do real.

Ao alterar a realidade captada pela videocâmera e maquiar ou criar uma informação visual inexistente, a informação visual telejornalística se transforma, deixando portanto de ser real e passando a ser virtual, na medida em que a imagem transmitida ao telespectador não é a imagem real captada pela videocâmera, mas a imagem plástica resultante da soma entre as imagens reais e as imagens geradas por programas de computadores, numa

³ *Wipe* - palavra de origem inglesa que significa limpar e, por extensão, utilizada no telejornalismo como a transição de uma imagem para outra, conhecida nas redações como “cortina”: é o efeito utilizado para pontuar a mudança de uma tomada para outra, ou de uma imagem para outra. A falta de efeito é chamada de “corte seco”.

mixórdia iconográfica, que confunde o olhar e elimina o limite entre o que é real e o que é virtual.

Considerando esse pressuposto é necessário investigar se, para além da discussão sobre intencionalidade, fragmentação, ficção ou realidade, essa utilização do computador na composição das imagens telejornalísticas faz com que o que se vê hoje nos telejornais, em termos de informações visuais, seja mais virtual do que real. E também, em que medida esta composição digital influencia nossa visão de mundo real, ao transformar a imagem telejornalística num mosaico real-virtual, criando uma concepção imagética inexistente.

Surgimento da TV Informativa

Para que se entenda o telejornalismo é necessário primeiro entender como se caracteriza a mídia que lhe dá suporte. A televisão pode ser conceituada como a máquina cultural mais discutida, criticada e analisada do século XX. Na virada do milênio, podemos olhar para trás e reconhecer a televisão como a invenção que refletiu, moldou e recriou a cultura do século XX. “É verdade, ela pode não ter nada de substancial para mostrar ou dizer, mas ainda assim o mostra e diz com tanta agudeza que não podemos afastar os nossos olhos.” (CASHMORE, 1998, p. 11)

O surgimento da chamada TV informativa acontece nos Estados Unidos em meados dos anos 1950 e especialmente na década de 1960. Nessa época a linguagem da TV era a mesma na América e na Europa. “Lás imágenes eram simples accidentes que, com suerte, no introducián ningún ruído em el mesaje informativa”. (ROGLÁN e EQUIZA, apud COUTINHO, 2002)

No início, o jornalismo veiculado pela televisão brasileira era radiofônico e não um jornalismo com a linguagem característica do veículo que lhe dava suporte, isto porque, no início, a própria televisão buscava em outros veículos, como o rádio, o teatro e o cinema, elementos que pudessem conferir a ela (televisão), uma linguagem própria.

Na televisão, o jornalismo encontra um parceiro ideal: a difusão da informação em domicílio. O receptor não mais tem que sair para buscar a informação numa banca de jornal, ou em uma sala de cinema. A união entre a TV e o satélite, permitiu que, pela primeira vez na história, o cidadão comum passasse a receber, sentado confortavelmente em sua casa, as notícias de sua comunidade, de seu país, do mundo. Notícias com imagens e sons dos acontecimentos. E é justamente na força das imagens dos acontecimentos que o

telejornalismo encontra o seu impacto, mostrando, muitas vezes ao vivo e em cores, as imagens iconográficas e sonoras dos acontecimentos.

Como primeira representante do universo das imagens *técnicas*, a fotografia já havia se incorporado ao universo jornalístico impresso, era a necessidade de levar ao leitor uma forma de emissão mais completa da informação, do que a complexa abstração da mesma em caracteres linguísticos que, após serem lidos - decodificados - se transformam novamente em imagens, desta vez, mentais; imagens que são construídas de acordo com o referencial do leitor e não com as imagens reais do acontecimento. Uma forma um pouco mais acurada da informação jornalística já se fazia presente no cinema, com não mais imagens congeladas, mas, principalmente imagens em movimento, num primeiro momento, e sonoras num segundo momento. É a preocupação em mostrar ao receptor não somente as imagens visuais iconográficas, mas também, as imagens sonoras do acontecimento. Ao longo do seu desenvolvimento o telejornalismo também buscou uma linguagem específica somando informações, realidade, imagens e sons.

Ao buscar sua própria linguagem o jornalismo de televisão começa a dividir-se em formatos mais ou menos adequados às características das informações a serem transmitidas. O telejornal é o formato primeiro e, até os dias de hoje, o mais usual e assistido formato de transmissão de informação jornalística via televisão, haja vista a ainda hoje hegemônica audiência do Jornal Nacional da rede Globo.

Com a evolução tecnológica, a televisão passa a fazer jornalismo mostrando as imagens visuais iconográficas e sonoras do acontecimento. Para Coutinho (2002) somente então começam a surgir os jornalistas de televisão e a academia passou a estudar a nova linguagem que mesclava o icônico com o verbal, espécie de dialeto do radiofônico.

O marco da ruptura na definição de uma linguagem característica do jornalismo de televisão teria sido a chegada do homem à lua em julho de 1969, quando pela primeira vez uma mesma imagem era vista, ao mesmo tempo, em diferentes lugares do mundo. Essa transmissão em “aldeia global”, para usar a expressão forjada por Macluhan, acaba trazendo credibilidade para a TV, que na época era um veículo visto com desconfiança até mesmo pelos profissionais de jornalismo. (COUTINHO, 2002)

Hoje, o jornalismo televisual, no seu conceito mais atual, é a soma de uma série de elementos formais que servem de estrutura para a veiculação da informação. São elementos que vão de uma simples nota sem imagens do acontecimento (notas ao vivo, conhecida em

muitas redações como notas peladas), cujas informações foram recebidas, redigidas e apresentadas em estúdio sem nenhuma relação direta com o palco do acontecimento (SAMPAIO, 1971), até grandes matérias ao vivo (*link*), em que se mostra o fato no momento mesmo em que está acontecendo. Um dos grandes telejornais brasileiros o Repórter Esso, intitulava-se “testemunha ocular da história”. Esse caráter testemunhal tão caro ao jornalismo via televisão começa a modificar-se quando do surgimento das chamadas tecnologias audiovisuais e as emissoras de televisão passaram a trocar a tecnologia analógica pela tecnologia digital.

Telejornalismo Digital

Seguindo a tendência das mídias impressas, a televisão começou a utilizar o computador na produção dos programas também ao final dos anos 1980, mas o embrião das mudanças e transformações decisivas no conceito de produção e pós-produção de programas para a televisão foi a introdução do computador nos departamentos de arte das emissoras.

Num primeiro momento a digitalização dos conteúdos restringiu-se aos textos com a introdução de computadores nas redações, passando depois pela introdução de computadores na captação, edição e veiculação das notícias. A aplicação dos chamados videográficos começa primeiro nas vinhetas de televisão, no Brasil o primeiro programa de televisão a utilizar a imagem plástica trabalhada no computador foi o Fantástico da Rede Globo. Acostumados a lidar com *letraset*⁴, *insert* câmera (muito utilizado no início da televisão, para fazer o crédito das fontes ou apresentadores. O nome era escrito em um cartão e captado por uma câmera, pelo *switcher* o diretor de TV fazia a sobreposição do nome do cartão com a imagem da pessoa, e mapas cartográficos, os produtores do departamento de arte descobrem no computador um mundo ilimitado de possibilidades; assim como no jornalismo impresso o *desktop publishing* criou a infografia e transformou a notícia em informação plástica, também na televisão o *desktop video* muda a linguagem visual, possibilitando o surgimento do videografismo, e o conceito de projeto videográfico, responsável por toda caracterização visual do telejornal, dos cenários aos créditos, passando pelas telas informacionais que complementam em vídeo a informação sonora da narração.

⁴Letraset - folhas com letras ou símbolos destacáveis que podem ser aplicadas em uma outra folha ou superfície, muito utilizadas na montagem das artes tanto nos telejornais quanto nos demais programas televisuais.

O telejornalismo, com seus videográficos, simulações e cenários virtuais transforma a concepção de imagem visual, mudando o conceito cultural da imagem como sendo a representação iconográfica de cenas reais captadas pela videocâmera no local do acontecimento.

Imagem

Nas mídias imagéticas o peso da imagem é tão grande que a máxima “uma imagem vale mais do que mil palavras”, é sempre lembrada. A palavra imagem vem do latim “Imago”- figura, sombra, imitação (LOPES SILVA, 1982, pg.12). Nos nossos dicionários a palavra Imagem é definida como: figura ou representação de alguma coisa e, por extensão, a representação mental de alguma coisa percebida pelos sentidos; assim, se entendermos Imagem desta forma, podemos concluir que existem imagens sonoras, táteis, visuais.

Em termos de Teoria da Imagem ou dentro da chamada Civilização da Imagem, quando falamos em imagem referimo-nos, basicamente, a qualquer representação visual que mantenha uma relação de semelhança com o objeto representado (grau de iconicidade). (CASASÚS, 1979).

A imagem televisual é habitualmente transmitida sob forma codificada e o emissor de imagens, para atingir os seus fins, recorre a alguns sistemas de códigos paralelos. No caso da TV podemos observar a presença de várias séries informacionais, paralelas e simultâneas. Essas séries informacionais são os elementos que compõem o universo das imagens televisuais e podem ser classificadas como: iconográficas, que são as imagens propriamente ditas; visuais linguísticas, que são os caracteres identificadores como os créditos, também chamados de “não imagens de imagens”; sonoras que são os sons e ruídos do ambiente; sonora linguísticas, que são a voz dos apresentadores, narradores, repórteres, fontes, etc. e as visuais paralinguísticas que são os efeitos visuais que separam uma cena da outra, um *take* do outro, chamados, dentro da linguagem televisual, de pontuação ou efeitos de cortes (*wipe*).

Cada uma destas séries tem seu código que, por sua vez, se divide em subcódigos. O semiólogo e escritor Umberto Eco estudou a classificação dos códigos da mensagem televisual. Segundo ele, a mensagem televisual, enquanto composta de imagens, sons musicais ou ruídos e emissões verbais, pode ser considerada como fundada no emprego de códigos de base sobre os quais, a seguir se instituem os subcódigos dependentes. (ECO, 1979).

A imagem é considerada o elemento mais importante da televisão. No telejornalismo a imagem é fundamental por causa do seu caráter testemunhal. Numa sociedade imagística e imagética como pode ser caracterizada a sociedade contemporânea, é impensável um telejornal onde o telespectador não possa “ver” imagens iconográficas e sonoras dos acontecimentos. As imagens veiculadas no programas caracterizados com jornalísticos, em razão da natureza desses programas, sempre se apresentaram como testemunhais, representação da realidade, cenas e tomadas captadas diretamente da realidade, selecionadas, filtradas, mas mesmo assim representação verídica da realidade. Com a introdução dos videográficos, as cenas captadas pelas câmeras na vida real, são substituídas ou alteradas pelos videográficos, são algoritmos matemáticos, simulacros visuais, não mais imagens do real, mas imagens virtuais.

Virtual

Castells (1999) adota a definição de virtual como sendo “o que existe na prática” e o real como sendo “o que existe de fato”. Dessa forma para o autor, toda realidade é percebida de maneira virtual antes de tornar-se real. Nos telejornais, a linguagem matemática dos videográficos acaba por substituir, em muitos casos, o real, o que nos leva novamente a Castells e sua “cultura da virtualidade do real”

Então o que é um sistema de comunicação que, ao contrário da experiência histórica anterior, gera *virtualidade real*? É um sistema em que a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, totalmente imersas em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transforma na experiência. (CASTELLS, 1999, p. 459)

O espaço virtual digital, citando Negroponte, transforma o átomo em bit. Os átomos são físicos, ocupam espaço e se movimentam no tempo, os bits não têm peso e se deslocam à velocidade da luz. Átomos significam matéria física, bits formam o universo digital e virtual do computador. (NEGROPONTE: 1995, p.19)

Rangel explica que, para representar esse universo

(...) criou-se uma unidade específica, o “bit” (**binary digit**), ou dígito binário, cujo valor pode ser o 0 ou o 1. Como a base desse tipo de representação são os dígitos, ela ficou conhecida como “digital”. Em contraposição, seria de se esperar que a representação contínua, similar ao sinal original, tivesse ficado conhecida por “análoga” (do grego *análogos*,

semelhante), mas a forma consagrada acabou sendo mesmo “analógica”.
(RANGEL:1999 p. 11)

E porque Virtual?

Segundo Gomes (2000),

Da imagem numérica extraímos o que se pode entender por virtual, quando o termo é empregado para designar uma imagem que é simulação, em que se perde a função morfogenética (porque ela não reproduz, e sim cria) e o sujeito abandona seu posto no topo da pirâmide ótica, seu distanciamento senhoril, para vivenciá-la em uma interação. Essa imagem, um objeto numérico, envia-nos algo que funciona como real, é vivenciado como real, mas em nenhum momento se coloca *em lugar de*. A imagem virtual não surge em substituição ao real, mas ajuda a dar sentido e é uma das formas de sua percepção. Agimos realmente sobre o virtual; folheando um livro na tela tátil, por exemplo, um virtual que, por contiguidade, se insere no real. (GOMES: 2000, p. 95)

Ilusionismo Telejornalístico

Considerando os conceitos do que seja virtual, é possível afirmar que existe uma virtualidade na imagem telejornalística desde o surgimento do jornalismo na televisão. Nos primórdios da tecnologia analógica televisual, o departamento de arte das emissoras já lançava mão de elementos que alteravam a imagem iconográfica; esses elementos mesmo não fazendo parte da imagem captada pela câmera no local do acontecimento, eram adicionados depois, com o objetivo de tornar a informação mais completa para o telespectador, como o nome das fontes e dos locais do fato, por exemplo.

Além da linguagem composta por planos, tomadas, ângulos e angulações, a TV também herdou do cinema os chamados efeitos especiais. Com a tecnologia analógica em cores existente na primeira década de existência das emissoras de televisão, um dos efeitos mais utilizados foi o cromaqui. O *Chroma key* ou *color matte*, é ainda um efeito muito utilizado na TV, a técnica original consistia em recortar a figura de uma pessoa ou objeto substituindo o fundo original, por outro fundo. Quando surgiu, o cromaqui só podia ser feito sobre um fundo azul, único matiz que permitia o recorte, isto porque das cores básicas que formam a TV colorida, o vermelho (red), o azul (blue) e o verde (green), conhecidas pela sigla RGB, o azul era o único que não causava batimento de frequência e tinha o melhor contraste com a cor da pele. Após mais de 80 anos de existência, o cromaqui ainda é muito utilizado na TV e no telejornalismo e muitos equipamentos existentes no mercado

conseguem construir cenários virtuais que são inseridos na imagem real. Ainda em decorrência do aperfeiçoamento da tecnologia, a matiz mais utilizada atualmente é o verde fluorescente que permite um recorte mais perfeito, mas o azul também continua muito utilizado.

Em 1989 algumas matérias veiculadas por telejornais norte-americanos criaram polêmica por utilizarem imagens falsas. Tudo começou com uma reportagem apresentada pelo telejornal *World News Tonight*, da rede de televisão ABC, apresentado pelo âncora Peter Jennings. Na reportagem um crime de espionagem foi totalmente encenado por atores, sem a apresentação das personagens reais do fato. Para Guimarães (1989) a “reportagem” da ABC levou às últimas consequências a intimidade entre jornalismo e ficção, dando início a um jogo de espelhos que, graças aos equipamentos digitais cada vez mais sofisticados, levam aos telespectadores simulações e dramatizações que maqueiam (virtualizam) a realidade. Para realizar as matérias, a emissora utilizou um equipamento chamado *Ultimatte* que faz um efeito aperfeiçoado de cromaqui (*chroma key*).

(...) é o efeito em que o repórter, num fundo azul, fala para a câmera enquanto a gravação é mixada com qualquer imagem. O resultado no vídeo é a ilusão de que o repórter está participando da cena enquanto na realidade ele está narrando de um estúdio. (GUIMARÃES, 1989, p. 37)

Em razão da utilização das tecnologias digitais as mudanças muitas vezes não conseguem ser percebidas pelo telespectador.

Para entender melhor como começou a utilização do videografismo nas mídias imagéticas é preciso voltar no tempo, mais precisamente em 1982, quando foi criada a empresa *Silicon Graphics*, em *Mountain View*, na Califórnia. O criador da empresa, Jim Clark era professor assistente na Universidade de Stanford, uma das quatro universidades americanas a participaram da Arpanet, a rede montada pela agência militar americana Arpa e embrião da Internet. O objetivo de Clark era introduzir no mercado a tecnologia tridimensional (3D) em gráficos de computador. Mais tarde a *Silicon Graphics* foi responsável pela produção de imagens de animação em filmes como *Jurassic Park* (Parque dos Dinossauros) de Steven Spielberg e pela produção de games para a empresa Nintendo. Em 1994 Jim Clark deixou a empresa e fundou a *Mosaic Communications*, depois rebatizada de *Netscape Communications* empresa responsável pela criação do browser (navegador) do mesmo nome, que revolucionou a navegação na internet ao permitir fácil

acesso ao ambiente multimídia www, conhecido mais tarde como Web, o espaço virtual gráfico da internet.

As plataformas da *Silicon*, rodando em supercomputadores Ônix, foram adotadas por televisões do mundo inteiro, inclusive pela rede Globo de Televisão, principalmente para a produção das famosas vinhetas do designer Hans Donner. Sem o recurso necessário para a compra das caras plataformas *Silicon*, algumas produtoras de vídeo e emissoras de TV de pequeno porte adotaram um outro equipamento que, este sim, deu início à verdadeira epidemia de imagens virtuais, que passaram a fazer parte de qualquer produção em vídeo ou televisiva: o *videotoaster*.

O *videotoaster* é uma placa gráfica que rodava em computadores Amiga. A plataforma *The Comodore Amiga A1000* foi apresentada em 1985 e revolucionou o mundo da computação gráfica e, conseqüentemente, das imagens videográficas, televisuais e impressas. A Amiga era um computador elegante e como o próprio nome diz, amigável, exatamente por isso foi adotada por adolescentes do mundo inteiro. Mais tarde, já adultos, esses adolescentes criaram a comunidade amiga existente até hoje na internet, com o objetivo de cultuar o equipamento. Vários filmes famosos, como *Robocop*, *Roger Rabbit* e até algumas cenas de *Jurassic Park* se utilizaram da plataforma para a produção das imagens gráficas digitais. No Brasil a Rede Globo utilizou o Amiga na produção da vinheta de abertura da novela “Meu bem, Meu mal”, apresentada em 1990. Para competir com a *Silicon* e o Amiga, a Apple lançou as estações gráficas *Macintosh*, ainda hoje consideradas um ícone nas produtoras de vídeo e nos departamentos de arte das emissoras.

A utilização dessas plataformas gráficas também revolucionou uma das editorias mais assistidas e criticadas dos telejornais, a editoria Tempo. A editoria Tempo é a editoria que mais utilizou e ainda se utiliza do cromaqui. Utilizando-se de imagens gráficas para compor imagens do tempo, a editoria é a que mais pode ser considerada virtual.

O avanço das tecnologias digitais permitiu que, durante a cobertura as eleições presidenciais dos Estados Unidos em 2008, a rede de televisão CNN introduzisse no telejornal a Telepresença em 3D. A repórter Jessica Yellin apareceu no estúdio da emissora em Nova Iorque, frente a frente com o âncora Wolf Blitzer. “Uma cena banal, não fosse por um detalhe: naquele momento, Jessica estava a 1150 quilômetros de distância, em Chicago, cobrindo a aclamação popular de Barack Obama no Grant Park”. (CARELLI, 2008). Quem contracenava com o âncora era uma imagem virtual, em três dimensões, da repórter. Na época a técnica foi comparada à cena clássica do filme *Star Wars*, onde personagens

conversavam com imagens holográficas de outros personagens. Na verdade, a técnica utilizada pela CNN nada teve a ver com a holografia que consiste em gravar e reproduzir as ondas eletromagnéticas que compõem a luz, criando uma imagem em três dimensões. O que a CNN usou foi uma técnica digital que permite apresentar pessoas e objetos em três dimensões (3D).

No parque de Chicago, 35 câmeras de alta definição filmavam Jessica, sobre um fundo verde, captando seu corpo sob todos os ângulos. As imagens eram enviadas a vinte computadores, que as juntavam e reconstruíam a figura de Jessica à perfeição. Os softwares calculavam cada gesto da repórter com relação ao espaço que ela ocupava. As informações eram repassadas à central da emissora em Nova York, onde a imagem de Jessica sob o fundo verde era recortada e reproduzida para o público como se fosse um holograma. No total, 44 câmeras foram utilizadas para criar o efeito especial. A telepresença 3D não é exatamente uma novidade. Diversas empresas a usam para fazer videoconferência entre seus executivos que trabalham em diferentes cidades. (CARELLI, 2008)

A simulação do real

A reconstrução da realidade via televisão sempre teve seus críticos como Boudieu, cuja imagem televisiva faz ver e crer no que faz ver,

(...) pode paradoxalmente ocultar mostrando, mostrando uma coisa diferente do que seria preciso mostrar caso se fizesse supostamente o que se faz, isto é, informar, ou ainda mostrando o que é preciso mostrar, mas de tal maneira que não é mostrado ou se torna insignificante, ou construindo-o de tal maneira que não corresponde absolutamente à realidade. (BOURDIEU: 1997, p.24)

Para Rüdger (2002)

Os princípios de simulação e interação que se impuseram às tecnologias do espírito no último decênio estariam radicalizando as tendências dissolutórias da mídia audiovisual, possibilitando-nos não apenas ver mas, avançando, participar ativamente, ainda que de modo virtual, da criação e recriação do conjunto da experiência. A sociabilidade virtual engendrada pela televisão convencional permitia-nos assistir aos acontecimentos. As máquinas criadoras de realidade virtuais, sejam telejogos, espaços on-line ou câmaras de simulação, levam-nos mais longe, possibilitando que venhamos a nos tornar seus protagonistas. (RÜDGER, 2002 p. 46)

Mesmo levando em conta a diversidade de opiniões a respeito do conceito da palavra virtual, principalmente o conceito filosófico explorado por Levy (1996) de que o virtual é obviamente uma dimensão importante da realidade, não sua oposição, este trabalho

considera que, na medida em que os videográficos não são representações reais da realidade e sim resultado de complexos cálculos matemáticos, são portanto virtuais, ou seja, poderiam vir a ser, mas não são imagens iconográficas captadas por uma câmera de vídeo.

Os profissionais responsáveis pela produção telejornalística sempre tiveram que trabalhar com o objetivo de transformar os conteúdos informacionais em conteúdos auditivos e visuais, utilizando-se para isso da edição pontuada de fragmentos de imagens, sons e entrevistas, captados na cobertura dos fatos e de elementos visuais como mapas e desenhos; com a utilização de programas específicos e a criação do conceito de videografismo, as imagens telejornalísticas que, em princípio deveriam mostrar os fatos reais captados pela videocâmera, passam a mostrar elementos visuais que não existem ou não existiram no local do acontecimento, gerando uma imagem visual virtual.

Com a construção da imagem videográfica quebra-se o conceito cultural de que a imagem telejornalística é a representação do real, porque, mesmo guardando uma enorme semelhança com o objeto representado, e implicando no sentido da visão, as imagens videográficas não são reais, são simulacros, simulações da realidade.

Cada vez mais nos telejornais são introduzidos elementos visuais que transformam imagens virtuais em imagens reais produzindo um paradoxo na medida em que, por princípio, o telejornalismo deve lidar com fatos e acontecimentos reais. É necessário pesquisar, identificar e classificar esses elementos com o objetivo de contribuir para que o olhar do telespectador consiga identificar e separar as imagens captadas pela videocâmera, no local do acontecimento, das imagens virtuais compostas plasticamente no computador, consiga, portanto, investigar até que ponto os principais telejornais brasileiros se utilizam de maquiagem videográfica para transmitir imagens virtuais que alteram ou substituem a realidade visual captada pela videocâmera. Esses elementos criados no computador iludem o olhar do telespectador e levam a um paradoxo na medida em que, por princípio o telejornalismo deve ter caráter testemunhal. A identificação e classificação dos elementos virtuais que caracterizam a imagem telejornalística tem o objetivo de contribuir para que o olhar do telespectador consiga identificar e separar as imagens captadas pela videocâmera no local do acontecimento, das imagens virtuais compostas plasticamente no computador, consiga portanto, separar o real do virtual.

Referências bibliográficas

BOURDIEU, P. *Sobre a televisão*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

CARELLI, Gabriela. *O truque que animou a festa*. Disponível em http://veja.abril.com.br/121108/p_100.shtml . Acesso em 20/08/2010.

CASASÚS, José Maria. *Teoria da Imagem*. Rio de Janeiro: Biblioteca Salvat de Grandes Temas, 1979.

CASHMORE, Ellis. *...E a televisão se fez*. São Paulo: Summus, 1998, pg. 11.

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. Trad. Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Terra e Paz, 1999.

COUTINHO, Iluska. *Telejornalismo e Informação: quando a reportagem vira show*. Disponível em http://intercom.org.br/papers/viiiisipec/gt05/36_Iluska%20Coutinho_trabalho%20completo.htm, acesso em 13 de julho de 2002.

ECO, Humberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1979.

GOMES, Mayra. *Jornalismo e Ciências da Linguagem*. São Paulo: Hacker Editores/Edusp, 2000, p. 95.

GUIMARÃES, Lúcia. *Notícias, mentiras e videotapes*. Revista Imprensa, Imprensa Editorial Ltda, 1989, Ano III, nº26.

LEVY, Pierre. *O que é virtual?* São Paulo: Editora 24, 1996.

LOPES SILVA, Victor. *Iniciação ao Jornalismo Audiovisual*. Lisboa: Centro do Livro Brasileiro, 1982, pg. 12.

NEGROPONTE, Nicholas. *A Vida Digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995 p.48.

RANGEL, Ricardo Pedreira. *Passado e futuro da era da informação*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999 pg. 11.

ROGLÁN e EQUIZA, 1996:09, apud COUTINHO, Iluska *Telejornalismo e Informação: quando a reportagem vira show*. Disponível em http://intercom.org.br/papers/viiiisipec/gt05/36_Iluska%20Coutinho_trabalho%20completo.htm, acesso em 13 de julho de 2002.

RÜDGER, Francisco. *Elementos para a crítica da cibercultura: sujeito, objeto e interação na era das novas tecnologias de comunicação*. São Paulo: Hacker Editores, 2002 p. 46.

SAMPAIO, Walter. *Jornalismo Audiovisual*. São Paulo: Ed. Vozes, 1971.