

Espaço e tempo na produção de imagens para televisão: Psicofera e Tecnofera em uma cronologia crítica dos objetos técnicos audiovisuais¹

Thiago Muniz GARCIA²
Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

RESUMO

Este trabalho propõe uma análise crítica, historiografia e periodização que busca articular a evolução das técnicas de produção de imagens à realidades transformadas, fragmentadas e descoladas do espaço e do tempo, do simulacro à hiper-realidade, expressando aspectos culturais, econômicos, políticos e sociais de um espaço e tempo³.

PALAVRAS-CHAVE: Espaço-tempo; Psicofera; Tecnofera; Televisão.

A produção audiovisual para televisão, como parte de um mercado de produção de informação e entretenimento, possui em seu conteúdo imagens e sons carregados de sentido. Dos primórdios da televisão ao-vivo da década de 1950 até a alta elaboração técnica dos efeitos especiais e das múltiplas plataformas de difusão de conteúdo da atualidade - do sinal aberto captado por antena até o streaming acessadas por meio de computadores, tablets e celulares - a transformação dos objetos técnicos e dos padrões estéticos que permeiam a produção audiovisual nos explicitam mudanças culturais, econômicas, políticas e sociais.

As imagens e sons nos trazem aspectos ideológicos e simbólicos imbricados na estética, narrativa, trilha sonora e técnicas utilizadas, capazes de reproduzir elementos da *psicofera* e da *tecnofera* do recorte temporal a qual pertencem, levando ao telespectador uma realidade construída a partir de valores que interessam aos agentes hegemônicos que os patrocinam (GARCIA, 2023). Milton Santos (1996) conceitualiza tecnofera como conjunto de objetos técnicos, resultantes da progressiva artificialização do espaço. A psicofera corresponde ao conjunto de ideias, crenças, paixões, sentidos e ao lugar são produzidos, fornecendo regras à racionalidade ou estimulando o imaginário.

¹ Trabalho apresentado no GP Estudos de Televisão e Televisualidades, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Graduação em Linguística pela FFLCH-USP e Especialização em Comunicação digital pela ECA-USP. Mestrado em andamento junto ao Programa de Pós-Graduação em Geografia Humana da Universidade de São Paulo

³ Pesquisa realizada no curso História do Audiovisual Brasileiro, orientada pelo Prof. Dr. Carlos Augusto Machado Calil e Profa Dra Esther Império Hamburger, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Uma historiografia crítica da técnica na produção televisiva

A primeira década da televisão é marcada por um tipo de produção praticamente artesanal, com pouquíssimos recursos técnicos, sendo a maior parte do conteúdo exibido ao vivo, se assemelhando em muito a produção radiofônica. Havia a utilização de slides e projeção de filmes normalmente cinejornais curtos como o "Imagens do dia" da Tupi, filmes e desenhos animados, majoritariamente estrangeiros. (HAMBURGUER, 2005; DANIEL FILHO, 2001)

A partir da introdução do primeiro videotape da fabricante Ampex, consideramos a passagem para a segunda fase da produção audiovisual para televisão, que possibilitou a gravação e edição - ainda que precária - do conteúdo a ser exibido. A edição permitiu a execução do primeiro fator de ruptura do espaço-tempo na produção audiovisual para televisão, pois o conteúdo não mais precisa estar sendo produzido e exibido em tempo real, podendo estar deslocado também no espaço, tanto em sua produção como em sua exibição.

A territorialização das comunicações viabilizada pela transmissão por microondas e via-satélite marcou a entrada na terceira etapa na produção televisiva, permitindo o alcance em escala nacional e global em tempo real. Já havia sido implantada uma rede de transmissão por microondas conduzida pela Embratel, que possibilitou o início das chamadas telefônicas de longa distância, a transmissão de dados e formação de uma rede nacional de televisão que viabilizou a exibição, por exemplo, do Jornal Nacional, a partir de 1969, da chegada à Lua e da Copa do Mundo de 1970, levando a Globo, Tupi e, esporadicamente, a Record, veicularem programas de televisão em rede nacional (COSTA et al, 1986, p. 76-77). Nesta etapa, o papel do Estado foi fundamental, seja para implantação da infraestrutura técnica como torres de transmissão, na regulação técnica que permitia as transmissões e na integração do Brasil ao projeto supranacional Intelsat, posteriormente na viabilização do próprio satélite, com o BrasilSat em 1985.

O satélite, para além de sua função em promover uma onipresença informacional e a cognoscibilidade planetária como aponta Milton Santos, foi também um signo importante de imposição de verticalidades, expressas por um discurso da totalidade da técnica, da globalização e instantaneidade da informação, reafirmando a hegemonia de agentes empresariais e governamentais estrangeiros, que detinham a capacidade técnica de construí-lo e lançá-lo ao espaço. Dessa forma, o signo do satélite passou a ser extensamente representado por meio de animações, filmes e vinhetas na televisão, tornado objeto simbólico de imposição de intencionalidades mercantis estranhas aos lugares e de alienação (SANTOS, 2009)

A quarta etapa se apresenta na introdução da microeletrônica para produção de efeitos visuais através de máquinas como o Scanimate e a Oxberry. O recurso do chroma-key - que

elucidarmos mais adiante - se generaliza entre os veículos de produção e o consideramos como um importante aperfeiçoamento no sentido da ruptura espaço-temporal, na fragmentação da imagem, na criação de espaços virtuais fabricado eletronicamente, possibilitando uma produção audiovisual imbuída de atributos que Harvey (1989) aponta como uma estética pós-moderna⁴.

O chroma-key é um recurso técnico, usado largamente a partir da primeira metade dos anos 1970, que permite a filmagem de uma cena substituindo usualmente a cor verde ou azul por outra imagem gravada. Com isso, uma pessoa ou objeto pode ser inserido em uma outra cena, simulando uma interação, produzindo uma outra realidade, em que seres e objetos transitam entre o real e o virtual, presente e passado, perto e distante. Em suma, o recurso é, basicamente, uma 'colagem' feita em vídeo, permitindo à televisão a criação de espaços e ambientes transformados, como simulacros, rompendo a barreira do espaço e tempo através da técnica, com potencial inventivo que seria superado somente nos anos 1980 com a computação gráfica.



Imagem 1: Abertura do humorístico "[Planeta dos homens](#)" (1976) e "[Viva o Gordo](#)" (1982), onde o chromakey permite a criação de uma nova realidade em que personagens são inseridos em contextos diversos.

A ampla utilização do chroma-key por emissoras de televisão e produtoras cinematográficas por todo o mundo nos demonstra a simultânea temporalidade técnica, mesmo entre países com diferenças econômicas, sociais e de desenvolvimento entre si como Brasil, Estados Unidos e México, como aponta SANTOS (2009).



Imagem 2: A universalização do uso do chromakey permitiu sua utilização do entretenimento ([El Chavo](#), 1976) - dando realidade à imaginação; ao jornalismo - transmitindo ao telespectador a ideia de proximidade na apuração dos fatos ([Jornal Nacional](#), 1976).

⁴ GORDEEFF e QUEIROZ (2016) elencam algumas características da produção audiovisual pós-moderna - inclusive reforçando para a atual impropriedade do conceito de 'pós modernidade' - tais como: 1. miscigenação dos meios e formas de produção, 2. criação de espaços e ambientes totalmente irreais - como simulacros - com o uso da computação gráfica; 3. bricolagem/colagem de espaço e tempo com outros meios de comunicação; 4. auto bricolagem - o cinema parodiando o cinema; 5. promiscuidade estilística; 6. ecletismo; 7. mistura de códigos - mistura games, animação e imagem real filmada; 8. paródia; 9. pastiche; 10. ludicidade; 11. nostalgia; e 12. perda da originalidade em favor da cópia e a celebração da superfície - "falta de profundidade" das histórias em favor do visual atrativo.

No México, a televisão a cores chegou em 1970, dois anos antes do Brasil em razão da transmissão da Copa do Mundo naquele país. O uso do chroma key passou a constituir grande parte das produções daquele país, onde a Televisa foi aglutinando os veículos de comunicação, em um fenômeno de concentração ainda mais agressivo que a Rede Globo, no Brasil.



Imagem 3: Tron (1982) e comercial de Volkswagen com a cantora Elis Regina produzida com uso de IA

Jameson (1998, p. 3) observa que “o novo pós-modernismo expressa a verdade interior da ordem social recém-emergente do capitalismo tardio, mas duas de suas características importantes, o pastiche e a esquizofrenia, nos darão a chance de sentir a especificidade da experiência pósmodernista de espaço e tempo, respetivamente”. A interação entre real e virtual produziu uma realidade híbrida, ou uma produção em live-action "sem distinção do que é uma coisa e do que é outra" como lembra GORDEEFF & QUEIROZ (2016). O aprimoramento dos objetos técnicos levou a animação e a computação gráfica a um patamar, muito além de apenas um suporte técnico, mas criadora de uma hiper-realidade (Baudrillard, 2001), sob o controle dos agentes hegemônicos que a controlam.



Imagem 4: Abertura do Fantástico de 1983 e 1987 - interação do mundo real e animação digital.

Baudrillard (1990) ainda aponta que as novas formas de tecnologia e de informações são fundamentais para a mudança de produtiva, para reprodutiva da ordem social, e que as simulações e modelos constituem cada vez mais o mundo, e a distinção entre o real e aparência diluem-se (2007, p. 133) e a verdadeira realidade é substituída por uma neorealidade, hiperrealidade ou mesmo metaverso (Collins, 2008), materializado por conglomerados midiáticos e de tecnologia.



Imagem 7: Clipe da música "Take on me" (1987) e a interação do mundo real e animação.

Considerações finais

A análise diacrônica dos objetos técnicos que permitem cada vez maior agilidade na produção de informação e maior aprimoramento estético, nos conduzem a um entendimento crítico dos processos que nos trouxeram ao atual estágio de desenvolvimentos das comunicações e sua influência sobre a sociedade. Baudrillard (1990) observou que as novas formas de tecnologia e de informações são fundamentais para a mudança de produtiva, para reprodutiva da ordem social, e que as simulações e modelos constituem cada vez mais o mundo, de modo que a distinção entre o real e aparência diluem-se. Enquanto SANTOS (1995) apontou para uma contemporaneidade que superou "a histórica oposição entre o conhecido e o desconhecido, entre a essência e aparência, entre o ideológico e o real, é hoje uma oposição entre o Mundo e suas imagens que podem ser fabricadas e impostas como se elas fossem o Mundo" (p. 1077).

Entendemos que seja importante promover uma historiografia dos objetos técnicos e formas estéticas da produção audiovisual e uma análise crítica destes dados, de modo a contribuir para compreensão de debates da contemporaneidade, dos limites éticos e seus efeitos tais como a utilização de Inteligências Artificiais, algoritmos e "robôs", da crise dos veículos de informação, da disseminação de fakenews, da chamada pós-verdade, dentre outros debates sobre as técnicas que conduzem a articulação e complexificação da produção e da divisão do trabalho, das relações de agentes empresariais que orbitam a produção audiovisual e uma série de outros aspectos que não nos ateremos neste momento.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

BUCCI, Eugênio (org.). **A TV aos 50**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2000.

COSTA, Alcir; SIMÕES, Inimá; KEHL, Maria Rita. **Um país no ar: história da TV brasileira em três canais**. SP; RJ: Brasiliense; Funarte, 1986.

DANIEL FILHO, **O circo eletrônico**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo e Comentários sobre a sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997

DONNER, Hans. **Hans Donner e seu universo**. Salamandra, 1997.

GORDEEFF, E. Muniz & QUEIROZ, J. P; (2016) "**Modernidade e Pós-modernidade no Audiovisual**". In Valente, António Costa & Capucho, Rita (Ed.) AVANCA CINEMA: Cine Clube de Avanca, pp 681-90.

HAMBURGER, Esther. **O Brasil antenado**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. São Paulo: Edições Loyola, 1989.

MATTELART, Armand. **A globalização da comunicação**. Florianópolis: Edusc, 2000.

ORTIZ, Renato. **A moderna tradição brasileira**. São Paulo: Brasiliense, 1989.

SANTOS, M. **Natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. São Paulo: Hucitec, 1996

SANTOS, M. Les nouveaux mondes de la géographie. **Encyclopédie de géographie**. Economica, 2 éd, 1995

SANTOS, Milton; SILVEIRA, Maria Laura. O território brasileiro: do passado ao presente. **Brasil: território e sociedade no início do século XXI**. Rio de Janeiro: Record, 2004.