

TECNOLOGIA DIGITAL E NOVOS CAMINHOS DA TELEVISÃO

Misaki Tanaka

Mestre e doutoranda em Comunicação Social pela PUC-SP.
Professora de Comunicação do Imes – Centro Universitário Municipal de São Caetano do Sul.

A tecnologia digital transformou por completo os meios de produção de audiovisuais, ampliando de forma ilimitada suas possibilidades de manipulação e transformação. O que antes era permitido apenas às imagens estáticas e aos processos de editoração eletrônica agora passa a ser franqueado às imagens em movimento, cujos padrões de compressão digital vêm melhorando de qualidade gradativamente.

Por influência da febre da era digital, os produtores de programas de televisão começaram a investir em efeitos visuais, sobreposição e alteração de imagens quanto à forma, cor etc. Surgiram cenários virtuais, personagens criados por computadores, objetos e animais personificados, transformando sonhos em realidade. Até mesmo os programas jornalísticos e os informativos diários passaram a ter uma roupagem de espetáculo, deixando o conteúdo em segundo plano.

A tecnologia digital permite produzir cenas do passado, reconstituindo-as com mais fa-

cilidade, fidelidade e rapidez do que a tecnologia analógica. Programas cujas ações são ambientadas no século passado ou na era mesozóica adquiriram um aspecto realístico. Um programa cuja ação acontece na época da Primeira Guerra Mundial ou um programa cujo personagem principal é um filhote de dinossauro podem parecer reais a ponto de causar a impressão de estarmos vivenciando aquela época. Essa tecnologia permite também criar cenas de simulação de forma muito mais precisa que os programas produzidos em sistema analógico: o que aconteceria com os prédios do Rio de Janeiro se a cidade fosse atingida por um terremoto de sete graus? Como veríamos o mundo se o nosso tamanho fosse reduzido a um milímetro?

A transmissão em HDTV (High Definition Television) possibilitou ampliar as telinhas para telões sem perda de definição das imagens. Até os cineastas que não viam no vídeo uma qualidade estética à altura da sua obra artística estão começando a reconsiderá-lo como possibilidade técnica.

Graças à tecnologia digital, podemos ter acesso a centenas de canais de televisão e assistir a vários programas ao mesmo tempo, escolher o dia e o horário da exibição, “interagir” com o programa etc.

Infelizmente, apesar do esforço dos produtores, a linguagem televisiva pouco mudou. Mesmo que a linguagem digital tenha a capacidade de redefinir os conceitos de informar, educar e entreter, ela representa apenas uma nova roupagem para a televisão por cima de um mesmo corpo. De um lado, observamos os produtores que se formaram na televisão analógica criando programas baseados no sistema *top-down* das emissoras e, no lado oposto, os adeptos do ciberespaço, que não possuem o domínio da linguagem audiovisual como base para a construção da narrativa. Já está na hora de adquirirmos uma visão mais ampla e refletirmos um pouco mais sobre as inúmeras possibilidades que a tecnologia digital nos pode oferecer, abraçá-la como uma grande aliada para criarmos outras linguagens midiáticas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARONOWITZ, S.; MARTINSONS, B.; MENSER, M. **Tecnociencia y cibercultura**. Barcelona: Paidós, 1998

BOUGNOUX, Daniel. **La communication contre l'information**. Paris: Hachette, 1995

CASTI, John L. **Mundos virtuais**. Rio de Janeiro: Revan, 1998.

CEBRIÁN, Juan Luis. **A rede**. Coleção novas buscas de comunicação, v. 59. Trad. Lauro Machado Coelho. São Paulo: Summus, 1999

DARLEY, Andrew. **Visual digital culture**. Nova York: Routledge Press, 2000

DIEUZEIDE, Henri. **Les nouvelles technologies**. Paris: Editions Nathan, 1994.

DRUCKREY, Timothy. **Eletronic culture: technology and visual representation**. Nova York: Aperture, 1996

GILDER, George F. **A vida após a televisão**. Trad. Ivo Korytowski. Rio de Janeiro: Ediouro, 1996.

LAUREL, Brenda. **Computers as theatre**. Reading: Addison-Wesley, 1991.

LÉVI, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro de pensamento na era da informática**. São Paulo: Editora 34, 1993.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace**. Cambridge: The MIT Press, 1997

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. Trad. Sérgio Tellaroli, supervisão técnica Ricardo Rangel. São Paulo: C. das Letras, 1995.

OHANIAN, Thomas A. **A digital nonlinear editing: editing film and video on the desktop**. Boston: Focal Press, 1998

TAPSCOTT, Don. **Growing up digital: the rise of the net generation**. Nova York: McGraw-Hill, 1998

THALMANN, Nadia & Daniel (org.). **Mundos virtuais e multimídia**. Trad. João Eduardo Tortello. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1993