



Inovações: estamos no meio e não vemos o fim¹.

Innovation: we are in the middle without seeing the end.

Eliana Teresinha Blessa Parisi

Mestranda em Comunicação, pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul – USCS; professora, na mesma instituição, dos cursos de graduação em Comunicação Social e Tecnologia; professora convidada para o Programa de Pós-Graduação *Lato Sensu* da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Se as inovações tecnológicas, bem absorvidas pela sociedade atualmente, impeliram os seres humanos a promoverem mudanças em seus comportamentos e na forma como se comunicam, substituindo um telefonema por um torpedo, um professor por um computador ou um avião por uma viagem virtual, o que não dizer então das transformações e de seus efeitos nos conteúdos dos produtos da mídia e na sua relação com o receptor?

O livro *Mutações da cultura midiática*, organizado por Roberto Elísio dos Santos, Herom Vargas e João Batista Freitas Cardoso, pesquisadores e doutores em Comunicação, irá convidar o leitor a refletir sobre como as novas tecnologias estão transformando os processos comunicativos e como impactam a sociedade e a cultura. Integram esse convite sete outros autores significativos da comunicação brasileira.

Uma obra de porte em que cada um dos nove capítulos, alinhavados com o fio conceitual da inovação e de seus efeitos no processo comunicativo, oferece ao leitor um visão ampliada dos seguintes objetos: cenário virtual, produção em televisão, histórias em quadrinhos, música popular, gravadoras, cinema de animação, *games* e rádio. Em cada capítulo, será encontrada relevância oriunda da experiência de seu autor, imersa em um bom referencial teórico.

São as transformações socioculturais e econômicas, muito além das funções instrumentais dos dispositivos tecnológicos, que dão o tom ao primeiro capítulo, elaborado pelos organizadores. Estes demonstraram como a tecnologia que globaliza, massifica e padroniza é a mesma

que dá voz, personaliza e diferencia grupos ou indivíduos. Novas linguagens surgem motivadas pela intimidade do homem com a máquina, e entender esses novos códigos e suas relações nos processos e produtos da mídia faz parte da discussão bem fundamentada dos autores.

Sem que haja um afastamento do conceito de códigos, entra-se no segundo capítulo com João Batista Freitas Cardoso, cenógrafo, diretor de arte e profundo conhecedor da semiótica, definindo cenografia e o cenário televisivo como um tipo específico de linguagem. Ele discorreu sobre as mudanças que ocorreram neste sistema e enfatizou sua importância comunicativa. Com explicações claras, até mesmo de alguns conceitos técnicos, o leitor (mesmo leigo) terá uma boa compreensão do que foi a cenografia e a criação de cenários de outrora até chegar aos dias atuais, favorecidos pela disposição dos recursos tecnológicos que ainda não se esgotaram em sua capacidade de gerar possibilidades de significação na cenografia virtual.

Ampliando o espectro do cenário virtual, adentra-se no cinema de animação, em que tudo é virtual ou inexistente em se tratando de atores e cenários naturais. O introdutor do cinema de animação nos estudos acadêmicos universitários do Brasil, Giovanni Tassara, foi quem abordou, no terceiro capítulo, esta outra modalidade da sétima arte. As contribuições e descobertas bem descritas deslocam a animação do seu papel de simples suporte para a posição de arte, com expressão independente. Repleto de curiosidades, o leitor encontra as obras que marcaram este caminho e os experimentos das mentes inquietas que sempre buscaram reproduzir o movimento, animar objetos até chegarem à condição atual da computação gráfica, que permite as imagens tridimensionais, os movimentos sintéticos.

¹ SANTOS, Roberto Elísio dos; VARGAS, Herom & CARDOSO, João Batista F. *Mutações da cultura midiática*. 1. ed. São Paulo: Paulinas, 2009. 232p.

Conduzidos ainda pelo pensamento ligado à animação e às suas possibilidades, entra-se no capítulo seguinte, que fala sobre *games*, entretenimento e aprendizado. Os pesquisadores Simone Pereira de Sá e Luiz Adolpho de Andrade fizeram emergir, em torno dos jogos eletrônicos, a sua relação com a cultura do entretenimento. Para os autores, a cultura não mais se opõe ao entretenimento, uma vez que os jogos e os mundos virtuais trazem aprendizado e experiência.

Entretenimento é o que sempre as histórias em quadrinhos puderam garantir, apesar dos seus altos e baixos. Esta gangorra que ordinariamente envolveu o tema foi bem retratada pelo pesquisador Roberto Elísio dos Santos no quinto capítulo. Com as possibilidades de viabilização da produção das histórias em quadrinhos motivadas pelo surgimento de diferentes suportes digitais e da Internet, a polêmica sobre o seu futuro se aquece, levando o autor a apresentar dois ângulos distintos dos teóricos McCloud e Sabin para esta também intitulada arte sequencial. Na segunda parte do capítulo, o autor passou a descrever as investidas na produção dos quadrinhos utilizando-se a tecnologia digital. Santos concluiu o capítulo com contribuições de quem tem mente aberta e pesquisa com profundidade o assunto.

No capítulo seguinte, um tema um pouco mais árido, porém necessário, como políticas públicas de comunicação para o rádio brasileiro, foi detalhado por André Barbosa Filho, formado em Direito, ex-radialista e assessor especial da então Ministra Dilma Rousseff. Barbosa vislumbrou a criação de uma grande rede pública integrada por emissoras educativas, universitárias e comunitárias como um caminho capaz de oferecer um espaço de discussão, isento e democrático, à sociedade. A *web* surge como uma grande possibilidade de implantação deste sistema, capacitando a expressividade popular e diminuindo as diferenças sociais através do acesso à informação.

Com o objetivo de discutir as perspectivas atuais da indústria fonográfica brasileira, o pesquisador Eduardo Vicente optou por delinear a estrada percorrida pela indústria, focalizando a produção independente e suas respostas diante da dominação das grandes empresas. O autor explorou muito bem os avanços tecnológicos e seus impactos no fortalecimento das produções autônomas, no surgimento de novos modelos empresariais apoiados

em produções regionais, e buscou conduzir o leitor com maestria a reflexões bem interessantes sobre o futuro das grandes empresas fonográficas e das produções independentes.

Falando em empresa fonográfica, vem a lembrança da canção. Com a experiência de quem pesquisa música popular e suas relações com a mídia, Herom Vargas tratou, neste capítulo, das questões que envolvem alternativas de criação e de experiências da canção popular brasileira. Vargas utilizou-se de três exemplos recentes e, sob a ótica de pressupostos teóricos, procurou incentivar a reflexão do leitor. Com facilidade, o capítulo conduz a pensar a música popular com maior amplitude, relacionada a toda uma cultura midiática, portadora de um grande tesouro artístico. Um fenômeno de criação, de nova linguagem e de interação social, que também se utiliza das novas tecnologias em seu favor.

Novas linguagens foi o que trouxe o Núcleo Guel Arraes da Rede Globo à produção televisiva. Com a orientação de mostrar que existe a possibilidade de se produzir com qualidade, criatividade e lucidez, Yvana Fachine, doutora em Comunicação e Semiótica, discutiu o desempenho deste núcleo no último capítulo. Desde a sua formação, a autora lembrou todos os produtos que surgiram desta proposta de Daniel Filho, os grandes nomes que se aglutinaram em torno do núcleo, a maneira pela qual a TV passou a elaborar um discurso crítico, lúcido e bem-humorado, que trouxe inovações estéticas, comprometimento ético sem fugir de seu padrão comercial.

São tantos os avanços tecnológicos e tão grande a velocidade com que eles surgem que, muitas vezes, não se para com o propósito de refletir sobre estes processos e como as mudanças decorrentes afetam ou afetarão a vida das pessoas e a sociedade em que vivem. A obra *Mutações da cultura midiática* traz um panorama amplo e profundo dos vários produtos simbólicos que são consumidos e como as inovações modificam o seu processo de concepção, distribuição, consumo e, até mesmo, a percepção que se tem do mundo, alterando continuamente as estruturas sociais e culturais.

Assim, com um pouco de reflexão e estudo, é possível enxergar onde o indivíduo se encontra com todos os recursos tecnológicos disponíveis, mas indiscutivelmente não existe a capacidade de antever para onde eles o estarão conduzindo.