



Evento	Salão UFRGS 2013: SIC - XXV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2013
Local	Porto Alegre - RS
Título	Espaços digitais: a experiência espacial contemporânea e as representações espaciais em mídias digitais.
Autor	MILENE GUILHERMANO DOS SANTOS
Orientador	SUELY DADALTI FRAGOSO

A pesquisa traz como tema o entendimento do espaço contemporâneo a partir de sua representação em mídias digitais. A escolha deste foco se dá pelo fato de as representações midiáticas reproduzirem elementos existentes no espaço contemporâneo e ao mesmo tempo intervirem nesse espaço, informando as pessoas sobre ele. Além disso, a pesquisa reconhece a importância das tecnologias digitais na reconfiguração da percepção de espaço das últimas décadas. O estudo é feito a partir da observação de representações espaciais concebidas por meio das tecnologias digitais e reproduzidas em superfícies planas, como a tela de um computador.

A pesquisa tem como referência de estudo três categorias de representação espacial em superfícies planas: o ‘espaço físico’, o ‘espaço da representação’ e o ‘espaço representado’. A primeira constitui o espaço onde se localiza o interator/observador, um espaço que existe fisicamente; a segunda corresponde à imagem que é transmitida ou reproduzida na superfície plana; já a última é o espaço representado, que pode ser desde um espaço totalmente imaginário (por exemplo, um mundo de um desenho animado), ou físico, constituído de cenários onde as pessoas (atores) dão vida a um mundo fictício.

Em minha atividade como bolsista, entre outras coisas, coube observar como essas três categorias de espaço se articulam em uma construção midiática. Uma das observações realizadas foi uma visita aos estúdios de gravação da RBS TV. O objetivo era conhecer e analisar como esses espaços se integram em relação tanto com o telespectador como com os apresentadores. Nesta visita, foi possível conhecer os estúdios que possuem cenários reais, que existem fisicamente, e os estúdios onde são feitas as gravações dos programas que usam cenários construídos com computador, os cenários virtuais. Esses estúdios não possuem nenhum tipo de cenografia física, apenas paredes, teto e chão pintados na cor azul e as câmeras usadas para a gravação.

Com relação aos cenários reais, constatou-se que há pouca variação, pois, por ser uma emissora afiliada à rede Globo, a maioria dos projetos tem que seguir um padrão definido por eles. Observou-se que existem cenários modulares para programas feitos também fora de estúdio, facilitando transporte e montagem dos mesmos. Em estúdios fechados, a iluminação é o grande trunfo, por meio dela é possível dar a impressão ao telespectador de que o espaço do programa é maior do que ele realmente é.

Já os cenários virtuais permitem uma maior variação, porém ainda são encontradas algumas dificuldades, tanto da parte de quem os projeta como de quem precisa “interagir” com eles, no caso, os apresentadores do programa observado. O projetista tem problemas ao tentar criar um cenário o mais real possível, já os apresentadores têm dificuldades em se adaptar durante a gravação, pois quando estão gravando não têm noção de onde estão os móveis, mapas projetados e outros elementos do cenário virtual.

Desse modo, pode-se considerar que o uso de cenários televisivos híbridos, ou seja, formados tanto por elementos digitais quanto por elementos físicos, complexifica a aplicação das três categorias. No caso observado, o espaço representado é composto por uma combinação de espaço físico, onde está o apresentador, e representação do espaço, o cenário virtual, gerando um segundo nível de representação do espaço, o apresentador inserido nesse cenário virtual. O apresentador interage com os elementos do espaço físico (ele não vê as imagens digitais que serão projetadas, o primeiro nível de representação do espaço), mas para o espectador o cenário inclui também o segundo nível.