

Lúxive

Roberto César Fernández

Introducción

El tema de este proyecto de arte digital es el proceso de erosión-sedimentación en general, y la lixiviación (proceso de separación de una sustancia soluble contenida en un compuesto insoluble) en particular.

En el nombre del proyecto se incluye a la luz, ya que cabe preguntarse (no desde la lógica formal subyacente en la física) si hay una erosión-sedimentación-lixiviación lumínica, o tratar de establecer un paralelo entre la lixiviación del suelo y las radiaciones lumínicas naturales, teniendo en cuenta a este proceso como intersticio y frontera entre suelo y atmósfera.

La búsqueda de este trabajo es el tratamiento del tema como proceso en sí, intentando des-linealizarlo en el tiempo, y no como relación causa-efecto, obviando lo perceptible en primera instancia, apelando a los medios digitales como únicos generadores de las distintas dimensiones de la obra-proceso: sonora, visual, interactiva. Para el desarrollo teórico se toman las nociones de tiempo y proceso, continuidad-discontinuidad, la asimilación de lo inesperado, la temporalidad desde la interactividad y el movimiento-imagen-sonido como conjunto. Se genera el desarrollo teórico desde Bergson y Heidegger, ampliando las nociones de estos autores a través de Váttimo, Deleuze, Diego Levis, entre otros.

Luxive es una obra-proceso de carácter abierto, imagen y sonido en movimiento, y sus soportes son monitor y proyección.

1. Proceso y tiempo

El término proceso supone una sucesión de hechos significativos ordenados linealmente en el tiempo para su comprensión. Este proyecto a partir de lograr un paralelo de estos hechos como erosión lumínica, propone una deslinealización del mismo a partir de la aleatoriedad y la simultaneidad de los sucesos, a fin de lograr un continuum temporal desde la discontinuidad, que destruya toda posibilidad de percepción de una relación causa-efecto, con el objetivo de llegar a una experiencia –en la medida de lo posible y dentro de ciertos límites– no programática, de inestabilidad y asimilación de lo inesperado. Para ello hay que tener en claro que hablar de tiempo es hablar de duración¹, en términos bergsonianos. Bergson nos habla de la transición de un estado a otro, desde la experiencia psicológica propia a partir de la incidencia de factores externos (físicos) o internos (ánimicos), pero siempre hay una tendencia a separar esos estados como si de bloques no relacionados se tratasen, sin embargo la modificación de los mismos se produce inexorablemente en todo momento, y esto es imprescindible tener en cuenta si se habla de erosión-lixiviación.

Tal vez es más seguro obviar el cambio incesante y hacerse eco del mismo cuando adopta un rumbo distinto como para marcar una nueva actitud y a la atención una dirección nueva. En ese momento se comprueba el cambio, aunque el estado mismo sea ya cambio².

Si a lo que se aspira es atribuirle un determinado proceso físico-químico propio de un tipo de materia a otra, es inaceptable no tener en cuenta lo mencionado antes. No obstante, el objetivo no es mostrar los estados “fijos” (acuerdos entre movibilidades³) sino lograr una transposición del proceso en forma analógica a otra materia, en este caso la luz, pero no cerrar la posibilidad de poder proponer mojones en ese transcurrir de la duración interna exteriorizada del proceso.

La aparente continuidad de la vida psicológica radica, por tanto, en que nuestra atención se fija sobre ella mediante una serie de actos discontinuos⁴. La percepción de un cambio continuo permite que poco a poco se filtre la espacialización del tiempo. Lo visual no puede despegarse del todo de lo espacial, por eso mismo es necesario reducir al máximo el apego a lo perceptible y reconocible en primera instancia del fenómeno natural para centrarnos en una representación (no propiamente dicha) del proceso. Como el propio Bergson argumenta, la sucesión es un hecho insoslayable, incluso en el mundo material, pero profundizar sobre la naturaleza del tiempo es también afirmar que la duración es invención, instauración de formas inéditas, continuidad de lo nuevo.

2. Continuidad - Discontinuidad

Erosión-sedimentación-lixiviación son términos aplicados a procesos de transformación del suelo - compuesto de materia tangible- propiciados por agentes externos (en este caso se toma al agua como el principal erosivo-lixiviante en el ambiente de Misiones), mientras que la luz es materia fluida, ya tomemos la teoría corpuscular o la ondulatoria, lo que representa una desnaturalización de estos fenómenos y requiere una búsqueda de paralelismos formales, pero desde la explicación abstracta propiciada por la física y la química.

En el apartado anterior se hablaba de la continuidad temporal generada por la duración, o sea el cambio incesante. Para poder ampliar esta noción es necesario trasladarse hacia algunos conceptos de la física, tal vez –y no absolutamente– más emparentados con el espacio.

Continuo y discontinuo son dos cualidades de la materia totalmente contrarias; no se puede hacer discontinuo con continuo ni continuo con discontinuo: como máximo puede hacerse un falso continuo con lo discontinuo, al modo de la arena que, aunque discontinua, parece continua vista desde cierta distancia⁵. Esto en cuanto a la materia, a lo físico y su análisis racional basado en la lógica, pero desde este trabajo se propone plantear la duración (siempre en términos de Bergson) del proceso, aprehenderla como realidad temporal continua para luego volver a crear una experiencia subjetiva de continuidad a partir de la fractura del tiempo lineal-sucesivo, ayudada por las posibilidades de interactividad que permite el ordenador. Básicamente, lograr un continuum temporal a partir de la continuidad fragmentada, basándose esta deslinealización en la simultaneidad.

La luz aparece, en la voz de Einstein, como materia continua y discontinua a la vez, ya que no comporta desde la percepción, lugar para el intersticio. En la luz

el científico descubre un ente que huye de la antítesis continuo-discontinuo, lo que por analogía sirve para tener en cuenta la posibilidad de la continuidad en la fragmentación temporal.

3. La obra de arte y la asimilación de lo inesperado.

Concebir a la obra-proceso de arte como una experiencia de continuidad a partir de la fragmentación temporal, de la asimilación de lo inesperado tanto de parte del autor adaptándose al medio de producción-reproducción (lo digital) como por el espectador-usuario, nos acerca a nociones esbozadas por Gianni Vattimo, haciendo una analogía entre los conceptos de *Shock* y *Stoss*, pronunciados por Walter Benjamín y Martin Heidegger, respectivamente.

Vattimo, en *El Arte de la Oscilación*, trata de desentrañar la problemática que se plantea sobre la nueva esencia del arte en la sociedad tardo-industrial, estableciendo un nexo entre ensayos de Walter Benjamin (*La obra de Arte en la época de la reproductibilidad técnica*) y Martín Heidegger (*Der Ursprung des Kunstwerkes*), ambos pensamientos paralelos en el tiempo cronológico (año 1936).

Para Benjamin, el cine representa la manifestación artística por excelencia de su tiempo, por generar un efecto de *Shock* en el espectador. Por su parte, Heidegger sostiene que la obra de arte es una “puesta en obra de la verdad”, lo cual propone un conflicto entre la exposición del mundo (significado que inaugura la obra) y la producción de la tierra (lo que emerge de la obra como fondo oscuro, no posible de ser enunciado en forma explícita). La obra entonces provoca en el receptor un *Stoss* (literalmente choque). Y es de esta similitud de términos (con distintos fines en cada caso) de donde parte Vattimo para pautar una analogía entre ambas reflexiones, tratando de captar la nueva esencia del arte de la sociedad tardo-industrial: *Shock* y *Stoss*.

Las formas de reproducción técnica parecen ir por el carril inverso al *Shock*, ya que la masificación de la obra hace que esta devenga objeto de consumo, además de reflejar características propias de los medios técnicos en cuestión, lo que equipara las obras generadas por los mismos, sugiriendo un enfrentamiento entre su valor cultural y su valor de uso.

Para Benjamin el *Shock* es característico del cine, ya que las proyecciones a gran velocidad hacen que el espectador deba estar preparado como un transeúnte de las urbes modernas para enfrentar el tráfico, estando éste siempre sujeto al riesgo de perder la vida. Heidegger postula que la experiencia de *Stoss* del arte tiene que ver con la muerte como posibilidad constitutiva de la existencia. Esta experiencia es el hecho de que la obra sea en vez de no ser. Vattimo compara dos enunciados de Heidegger, la experiencia de angustia (estado emocional del ser-ahí arrojado al mundo, insignificante por sí mismo) y desarraigo con el *Stoss*, ya que la obra no responde a significados a priori, en tanto que viene a proyectar nueva luz y a fundar un mundo.

Volviendo a Benjamin, el *Shock* requiere al espectador de cine adecuarse a la sucesión rápida de imágenes. Es

aquí donde *Stoss* y *Shock* confluyen, en la noción de desarraigo: la experiencia estética provoca un extrañamiento, e induce a una recomposición y readaptación, mientras la condición de desarraigo que genera la obra no es provisoria sino absolutamente constitutiva, y más aún cuando hay que agregar, en este caso, otra dimensión a la misma: además de la contemplación, la posibilidad de re-generar la obra a cada instante. Este nuevo elemento a considerar en la reflexión estética, tanto en Heidegger como en Benjamin, es comprensible en la noción de oscilación: Heidegger toma a la poesía como la “casa del ser”, ya que esta abre las puertas de la experiencia del mundo, a la vez es fundación (exposición del mundo) y desfondamiento (producción de la tierra), éste último íntimamente ligado a la posibilidad de interactividad en el proceso digital. La obra de arte nunca es tranquilizante, es fundación en tanto y en cuanto produce un constante efecto de extrañamiento, y podría, según Vattimo, tener algo de catarsis aristotélica, pero solo como muestra de los límites terrestres y de la finitud de la existencia humana, y no como purificación perfecta. Siguiendo con la analogía entre *Stoss* y *Shock*, ésta se presenta más desfondante que fundante. El *Shock* de las artes es el modo en que se realiza el *Stoss*, esencial oscilación y desarraigo que constituyen la experiencia artística contemporánea. Benjamin hace un rescate positivo de la tecnología como oportunidad de liberación del arte de las ataduras “auráticas” mientras Heidegger sostiene que el hombre en el mundo de la técnica pone (*Stellen*) las cosas como objetos de manipulación pero a la vez éste se ve requerido para nuevas prestaciones: descubrirlas es compromiso de quienes las utilizan para desarrollar experiencias estéticas digitales.

Para ampliar la noción de *Shock* y *Stoss* véase: Vattimo, Gianni “La Sociedad Transparente”, Paidós/ Universidad Autónoma de Barcelona, 1990

4. La experiencia temporal subjetiva a partir de la interactividad.

El contacto con el medio es una de las realidades que otorgan una característica distintiva a la obra-proceso de arte digital. La utilización de la computadora permite tanto desde la concepción como desde la recepción de la obra una elasticidad temporal en la representación que hace potencialmente trascender esta última hacia la duración pura, desdibujándose en la comprobación de la no-objetualidad.

En esta mutación las posibilidades de interactividad que ofrecen distintas aplicaciones y lenguajes informáticos juegan un papel decisivo en la configuración del proceso. Esto permite que la lectura de la obra se vincule directamente con la mirada y la acción personal de cada uno de los receptores-usuarios, que con sus maniobras contribuyen a la construcción de aquello que perciben. La obra interactiva puede asimilarse, por este motivo, a una suerte de continuo *work in progress*, un acontecimiento sin principio ni final, que una y otra vez empieza y termina en la mirada y en el cuerpo de cada espectador creando un espacio en el tiempo⁶. La obra interactiva comienza en la previsión del autor y se

reprocesa en la acción del usuario, haciendo bucles en un tiempo único para cada experiencia, para Heidegger un “poder ser”, ya que la experiencia estética –haciendo una analogía con la existencia desde este último autor– mientras está siendo a la vez no es aún en cada caso, la obra-proceso desde su existencia se resiste –en cierta forma– a ser aprehendida como un todo cerrado⁷.

Los procesos interactivos no poseen una temporalidad anexa a ellos, ni un rastro de corporeidad física que dé muestras contundentes de su autor y de su tiempo, lo que hace que éstos puedan ser re-concebidos mediante diversas aplicaciones, dando paso a la multiautoría. Según Levis “las imágenes de una simulación digital pasan fugaces por la pantalla incapaces de retener el tiempo, ningún tiempo, nos rodean como nos rodea el sonido de las palabras de tantos mensajes que oímos. Discursos y sentidos de existencia efímera y valor incierto, testimonio del avance de lo efímero”⁸.

El artista digital propiamente dicho, más que dominar lenguajes informáticos propios de la programación, debe esforzarse por conocer el medio para poder proyectar, desde la interdisciplinariedad informática, maneras de participación activa de los usuarios, para romper el límite autor-espectador. El *net art* y otras manifestaciones reinciden en las búsquedas (por otros caminos) del arte participativo de los años '60, no obstante en el arte digital interactivo las experiencias no suelen ser colectivas, sino más bien individuales: las acciones que genera cada usuario no suelen ser compatibles con las de otros, efectuándose así una experiencia estética única e intransferible.

5. Movimiento - Imagen - Sonido

Lúxive se presenta desde lo perceptual como una obra en la que confluyen imagen y sonido, donde el movimiento desde su concepción es inherente a la necesidad de vincular ambas dimensiones a la idea de tiempo implícita en todo proceso, ya que hablar de proceso en sí –y más cuando lo que se quiere explicar (mostrar en este caso) no existe dentro de la formulación científica– hace necesario despojarse de lo perceptible en primera instancia, producto de la relación causa-efecto, para introducirse de lleno en la dinámica interna del mismo, el paso a paso que genera lo visible y que corrobora la existencia de este movimiento.

Para desentrañar la cuestión del movimiento Bergson, en su primera tesis sobre el mismo propone como instancia inicial que el movimiento no se confunde con el espacio recorrido, ya que este último es pasado, por lo tanto divisible en incontables partes, mientras que el movimiento es siempre presente, consiguientemente indivisible⁹. En segundo lugar, afirma que no se puede reconstruir el movimiento con posiciones en el espacio o con instantes en el tiempo, a los que llama cortes inmóviles, ya que esa reconstrucción se lleva a cabo uniendo los mismos mediante la idea abstracta de sucesión, un tiempo mecánico extraído de la noción de espacio. Bergson manifiesta la fusión movimiento real-duración concreta en contraposición a la idea de adición que se manifiesta en la reconstrucción cortes inmóviles mas tiempo abstracto.

Deleuze plantea esta primera tesis sobre el movimiento de Bergson desde la óptica del cine, disciplina que opera básicamente con cortes instantáneos (imágenes) y movimiento-tiempo impersonal (intrínseco del medio proyector). Basándose en estos dos principios básicos de producción de la imagen cinematográfica, Bergson sostendría que el cine expresa un falso movimiento. Los postulados de Deleuze se acercan al problema pero desde la percepción de la imagen. En rigor la imagen del cine procede con fotogramas, o sea, con cortes inmóviles, pero el producto no es el fotograma sino una imagen media a la que el movimiento no se añade, sino que el movimiento pertenece, es intrínseco de la imagen media. No imagen a la que se añade movimiento, sino imagen-movimiento, por lo tanto no se puede hablar de corte inmóvil mas tiempo abstracto sino más bien de corte móvil dentro de la duración (expresada como el todo por Bergson).

En su segunda tesis Bergson afirma lo erróneo de tratar de comprender al movimiento reconstruyéndolo con instantes o posiciones, y manifiesta que históricamente se recurrió a este método, mediante dos maneras: la Antigua y la Moderna.

En la noción antigua se concebían a los elementos inteligibles como formas o ideas eternas e inmóviles, meras potencialidades que no se actualizan sino encarnándose en la materia, y plantea al movimiento como una dialéctica de estas formas, regidas por un paso regulado de una forma a otra, manteniendo un orden de las poses o instantes privilegiados.

Dentro de la concepción moderna, basada en el pensamiento científico, el movimiento refiere a instantes cualesquiera, y se trata de recomponer el mismo a partir de estos elementos materiales inmanentes (cortes) y no a poses (instantes privilegiados). Se apela a un análisis sensible del movimiento y no a una síntesis inteligible, ya que uno de los objetivos de la ciencia moderna era llegar a considerar al tiempo como una variable independiente dentro de su razonamiento. Deleuze expresa que el cine se encuentra mucho más cerca de la forma de reconstruir el movimiento pensado por la ciencia moderna, basado en momentos cualesquiera. El cine posee las siguientes condiciones: fotografía instantánea / equidistancia de las instantáneas / reenvío de esta equidistancia al soporte-film / mecanismo de arrastre en la producción-proyección¹⁰. La producción-reproducción digital de la imagen en movimiento readapta esta técnica al medio: la computadora. Basado en estas premisas que a la vez constituyen buena parte de su esencia, el cine re-produce el movimiento de acuerdo al instante cualquiera. De todas maneras se nutre –según la forma narrativa– de momentos privilegiados, que a la vez son instantes cualesquiera. Mientras que en la concepción antigua hay un orden de formas preexistentes que se actualizan en un movimiento, en la moderna –dentro de la que se inserta la recomposición mediante el cine– hay una producción y confrontación de los puntos singulares propios del movimiento. Esto da la pauta de que los momentos cualesquiera dentro de un proceso reflejado pueden ser a la vez privilegiados desde la producción según la intención del autor de la obra (movimiento desde-hacia), ya que los aplicaciones

digitales abocadas a la animación contemplan la necesidad de *keyframes* (fotogramas clave) para poder generar un movimiento.

En cuanto al sonido, debemos tener en cuenta su relación con la imagen a través de los principios de sincronía y asincronía. El punto de partida de este doble principio es la lógica física de que todos los componentes acústicos de un mismo sonido, es decir, de un sonido que emana de una misma fuente sonora concreta, tiendan a arrancar, parar y sufrir sus variaciones de manera idéntica y simultánea. Y, contrariamente, que los componentes acústicos de los sonidos que emanan de distintas fuentes tiendan a no arrancar, parar, ni sufrir variaciones en el mismo momento¹¹.

El oído utiliza el principio de sincronía agrupando perceptivamente como una única forma sonora todos los componentes acústicos que sufren sus variaciones de forma sincrónica. También es usado por la percepción humana para coordinar el sentido de la vista con el sentido de la audición. La coincidencia en el tiempo entre las variaciones de los estímulos visuales generados por cualquier objeto físico y los cambios acústicos de un sonido, estimula una asociación perceptiva inmediata entre ese sonido y el citado objeto, desencadenando en el receptor una fuerte sensación de que el objeto que ve es la fuente física del sonido que está escuchando. En el caso de la obra interactiva, el usuario puede ejercer el control del tiempo del sonido y de la imagen por separado, lo que lo acerca más a la asincronía. No obstante, el autor puede proponer la interactividad desde la concepción de una obra audiovisual sincronizada, una imagen-sonido, para luego ser de-sincronizada o re-sincronizada por el usuario, lo que enriquece la experiencia estética, acercándolo más al ser-acontecer¹² de la misma, construyendo una irreductibilidad propia a cada instante.

Conclusión

Desde el desarrollo de este trabajo se trató de generar una exégesis sobre algunos puntos determinantes en la concepción del proyecto de arte digital Lúxive.

Más que tratar de explicar con imágenes y sonidos un fenómeno, Lúxive pretende generar una dialéctica con la realidad procesual de éste, un ambiente basado en el tiempo.

Como ya se previno al lector, erosión-sedimentación-lixiviación no son términos aplicados en física a la transformación de la luz, y ese es el principal disparador constructivo: un proceso que no existe demanda la aprehensión de su realidad temporal para poder traducirlo desde la actividad imaginativa. La luz es la materia con la que se trabaja en imagen digital a través del proceso, la que analogiza lo digital.

El tiempo es el principal protagonista del proceso, y saber de la duración y el movimiento constante permite que la obra se pueda reconstruir desde la fragmentación de ese tiempo-espacio unitario compuesto visualmente. El movimiento que se intuye en cada fragmento está asentado en la simultaneidad y la equivalencia de puntos de vista, lo que permite al usuario poder construir, dentro de ciertos límites, una imagen-sonido particular

desprendida de un todo, nueva a cada intervalo, ratificando la noción de desarraigo y oscilación heideggeriana.

La interactividad ayuda a que la experiencia estética del usuario se abra hacia nuevos caminos, dando paso a la co-autoría prevista de antemano por el primer autor, quien propone el proceso a partir del movimiento-imagen-sonido. Así como el tiempo en la imagen puede ser manipulado por el usuario, también es el caso del sonido, donde además el espectador puede conducir otras propiedades, como la intensidad, para crear su propio espacio sonoro a partir de las posibilidades que brinda el autor, y a la vez rever el concepto de sincronía sabiendo que la experiencia temporal subjetiva es la que redefine el término en este caso.

De esta manera, Lúxive no pretende reflejar la erosión de la luz, sino tomar elementos de su acontecer para reinventarse en formas de ver y oír, a partir de elementos que conforman el ambiente en forma tácita pero insoslayable. Lúxive no aspira a ser obra en la acepción convencional del término, sino más bien un instante cualquiera que permita bifurcaciones hacia una experiencia de acercamiento a la totalidad a partir de lo particular.

Notas

1. Bergson, Henri "Memoria y Vida", p. 8.
2. Ibidem.
3. Idem, p. 21
4. Idem, p. 9
5. Balibar, Françoise "Einstein, el gozo de pensar", p. 35.
6. Levis, Diego "Arte y Computadoras. Del pigmento al bit.", p. 53.
7. Heidegger, Martin "El Ser y el Tiempo", p. 255.
8. Levis, Op. cit., p. 53
9. Bergson, citado por Deleuze, Gilles en "La Imagen-Movimiento", p. 13.
10. Deleuze, Op. Cit., p. 18.
11. Rodríguez, Ángel "La dimensión sonora del lenguaje audiovisual", p. 169.
12. Heidegger, citado por Vattimo, Gianni en "Introducción a Heidegger", p. 99.

Bibliografía

- Balibar, Françoise (1999) "*Einstein, el gozo de pensar*". Barcelona: B.S.A.
- Bergson, Henri (1995) "*Memoria y Vida*". Barcelona: Altaya.
- Deleuze, Gilles (2002) "*La Imagen-Movimiento*". Barcelona: Paidós.
- Duque, Ricardo (2002) "*Fragmentación, simultaneidad, choque o contraste y modularidad en la videosfera*", <http://www.jstk.org/txt/videosfera.html>.
- Heidegger, Martin (1971) "*El Ser y el Tiempo*". México: FCE.
- Levis, Diego (2001) "*Arte y Computadoras. Del pigmento al bit.*". Buenos Aires: Norma.
- Manovich, Lev (2002) "*La vanguardia como software*" <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>.
- Rodríguez, Ángel (1988) "*La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*". Barcelona: Paidós.
- Vattimo, Gianni (1987) "*Introducción a Heidegger*". México: Gedisa.
- Vattimo, Gianni (1990) "*La Sociedad Transparente*". Barcelona: Paidós/Universidad Autónoma de Barcelona.

Bibliografía de consulta sobre erosión y erosión en Misiones

- Aranda, Domingo (1964) "*Monografía sobre Suelos de Misiones*". Cerro Azul: INTA.
- Gruner, Glielb (1941) "*La erosión en Misiones*". Buenos Aires: Dirección de Agricultura.
- Ligier, Daniel; Matteio, Humberto; Polo, Héctor (2002) "*Erosión*

- hídrica potencial en Misiones*", http://www.inta.gov.ar/cerroazul/investiga/suelos_anuales/sulo_riesgo.htm.
- Margalot, José (1985) "*Geografía de Misiones*". Buenos Aires.
- Pouey, Nora (2002) "*Erosión Hídrica en cursos de llanura sobre lechos cohesivos*". Rosário: UNR.
- Zago, Manrique (1997) "*Misiones*". Buenos Aires: Manrique Zago.

Programa Linha Direta: a reportagem e o romance a serviço da sociedade brasileira

Tiago Cruz Ferreira da Silva e Irvana Chemin Branco

Não julgue um livro pela sua capa, vá ao texto

Jornalismo policial, crimes que envolvem homicídios, texto diferenciado e mescla de informação com dramaturgia. Estes são alguns dos ingredientes de Linha Direta que o estabelecem como um campeão de audiência em seu horário na maior emissora de televisão do país em alcance territorial, mas que também abrem margem, quando observados em sua superficialidade, para denominações perigosas que tentam afastar a todo custo o programa de seu caráter jornalístico e de sua função de prestação de serviço à sociedade.

Foram seis meses de procura em *sites* pela internet e em bibliotecas no intuito de mapear os estudos¹ já desenvolvidos sobre Linha Direta. A observação dos documentos encontrados proporcionou uma constatação importante a este trabalho: o programa sempre foi alvo de pesquisas que o classificam como produto midiático sensacionalista sem que, algumas vezes, conceitos que envolvam essa temática fossem compreendidos em seus pormenores e estivessem vinculados ao tema, texto e formato do programa de maneira coerente. Cada autor possui o direito de dar a sua análise sobre o programa a abordagem que deseja e estuda, assim como esta investigação o utiliza. Porém, muitas são as demonstrações de confusões e afirmações equivocadas que parecem resultar de um sentimento de repulsa que se criou no campo do Jornalismo em torno das informações que envolvem os famosos termos escândalo, sexo e sangue, ressaltados por Ciro Marcondes Filho em seu livro *O Capital da Notícia*.

Um exemplo disso, entre os muitos que poderiam ser explicitados, é o fato de que aparece exaustiva e errônea em alguns desses trabalhos uma relação apresentada como verdadeira, mas que de forma alguma deve ser entendida como irrefutável: retratar a violência por si só é um ato sensacionalista. Fazer uma dedução como esta é equivocar-se em questões que envolvem o estudo da linguagem utilizada pelo programa, onde se evidencia também a fácil confusão entre os termos popular e popularesco.

Os autores que defendem esta assertiva cometem, conseqüentemente, o pecado de entender a violência por um único viés. Suas pesquisas apontam somente para um lado da questão. Nelas são levantadas apenas perguntas como: será que o programa não está tomando o lugar da Justiça? Até que ponto a divulgação semanal

de homicídios pode influenciar as pessoas a serem mais agressivas? A temática fica vazia quando não se questiona também: o que faz as pessoas terem curiosidade e sentirem-se atraídas por fatos violentos? A violência é um problema social? O que está acontecendo na sociedade brasileira para que a existência do Linha Direta por mais de sete anos seja justificada? Não que o objetivo deste trabalho seja responder a todos esses questionamentos (apesar de trazê-los em determinados pontos), mas é apenas uma demonstração de que existem diferentes ângulos a serem observados sobre cada característica do programa em questão e que só ao abarcá-los é que as discussões tomam rumos igualitários.

Por falar em igualitário, nenhum dos estudos pesquisados por este artigo ouviu o seu objeto de investigação, ou seja, ninguém deu voz de defesa ou traçou diálogo com algum profissional do Linha Direta. Neste caso, ouvir todos os lados não é apenas uma ação jornalística, mas científica.

Em um quadro como esse a necessidade de uma análise mais pontual sobre o texto² do Linha Direta tornou-se evidente. Só uma observação sobre sua estrutura, suas escolhas estilísticas e seus elementos retóricos dariam a isenção buscada para se compreender como o programa elabora seus enunciados a ponto de conquistar a adesão do público ao seu propósito principal de ajudar a localizar foragidos da Justiça. Não é função deste artigo dizer se o texto do Linha Direta é ou não a "fórmula textual que faltava" para o Jornalismo, mas demonstrar que sua linguagem é composta de elementos discursivos do campo jornalístico e que sua narrativa tem coerência com a temática e a proposta levantada pelo programa. Para tal comprometimento, portanto, este trabalho divide-se em dois momentos-chave. No primeiro, levanta-se uma discussão sobre Jornalismo e Literatura para que se possa melhor compreender o romance-reportagem e a possibilidade real que existe de se escrever jornalisticamente através de técnicas de redação diferenciadas. Com esta discussão em mente, o leitor poderá caminhar com "outros olhos" para uma parte mais prática, em que, através de uma metodologia específica, debruça-se sobre uma história escolhida em Linha Direta, a fim de compreender que não só a escolha do romance-reportagem como gênero textual torna-se um elemento que chama o espectador a ouvir o que a narrativa do programa tem a lhes dizer, como existe toda uma trama que envolve contexto e instrumentos intratexto que colaboram para tal ação.