

## **Telejornalismo: da edição**

### **Linear à digital, algumas perspectivas**

Águeda Miranda Cabral  
Alfredo Eurico Vizeu Pereira Júnior  
Marcelo Alves de Barros

**Resumo:** O artigo propõe discutir a natureza do digital e sua inserção na produção de telejornais no seu aspecto de edição não linear com a introdução da TV digital no Brasil. A discussão tem como pano de fundo o telejornalismo enquanto construção do real e as consequências oriundas da digitalização. Num ambiente de convergência, a edição de notícias televisivas é potencializada pelas tecnologias digitais. No processo de edição não linear digital, o tratamento e a construção de imagens dos fatos vão além das imagens registradas pelos repórteres cinematográficos. Os acontecimentos são reconstituídos e divulgados na forma de notícia televisiva, com alto grau de utilização de um aparato computacional de hardwares, softwares e processos. Neste sentido, o artigo pretende explorar essa fase de transição e as potencialidades resultantes da utilização da edição não linear digital nos telejornais.

**Palavras-chave:** TV Digital; Telejornalismo; Edição não linear; Construção do Real.

#### **INTRODUÇÃO**

A televisão, em particular o telejornalismo, ocupa hoje um espaço central na sociedade brasileira como um lugar de mediação entre os fatos do cotidiano e o mundo das notícias. Na pesquisa que realizamos há doze anos sobre os bastidores do noticiário televisivo, vivíamos nas redações no contexto das edições analógicas (VIZEU, 2000). Esse processo vem passando por mudanças. Atualmente estamos em um processo de transição em que a edição digital passa a ocupar um espaço cada vez maior no dia a dia dos jornalistas.

A nossa preocupação neste trabalho é levantar alguns aspectos desses novos cenários que, acreditamos, vão mudar em médio prazo as rotinas de trabalho e os processos de edição no telejornalismo. Entendemos que a televisão digital, em especial no jornalismo televisivo, coloca-nos diante de novos desafios em que a vida cotidiana é permeada por múltiplas realidades. Ou seja, a partir do que propôs Schutz (2003), é possível levantar a questão de que o *simulacro* tornou-se a realidade, faz parte da realidade. O mundo da televisão invadiu a realidade, constituindo e sendo constituído por ela (BOURDIEU, 1997). Ao investigarmos os processos e os novos formatos e produtos a partir da tecnologia digital estamos considerando-a como sendo uma

tecnologia social (WILLIAMS, 2003) que deve contribuir para o aperfeiçoamento da sociedade democrática, quando permite uma participação mais efetiva dos agentes comunicacionais e suas diferentes necessidades de informação (BELTRÃO, 2006) e um mais completo esclarecimento dos fatos relevantes para esta mesma sociedade.

Consideramos ainda que nesse período de transição do analógico para o digital a notícia é, como bem define Alsina (2005), “uma representação social da realidade cotidiana, produzida institucionalmente e que se manifesta na construção de um mundo possível”. O desafio que a televisão digital traz consiste em aproximar, cada vez mais, na produção da notícia, a ficção da realidade.

Essa realidade da prática da edição não linear digital precede os eventos de instalação da transmissão e recepção do sinal digital da TV aberta no Brasil. Nesse sentido, um cenário da TV Digital já existente, há pelo menos uma década, deve ser considerado para mostrar como essa cultura imagética da televisão se transformou com a tecnologia digital. Percebe-se que a natureza do digital modifica o *fazer* e o *ser* jornalístico, principalmente no uso de vários recursos de edição que antes não eram possíveis porque incompatíveis com o tempo do fazer da notícia televisiva.

Nossa preocupação neste trabalho está voltada para o levantamento de algumas questões que apontam para cenários no telejornalismo em que a edição digital potencializa as possibilidades de construção social da realidade, sinalizando um mundo possível cada vez mais real, por meio da manipulação e da simulação de imagens *matematicamente construídas* no processo de edição não linear digital no telejornalismo contemporâneo.

Nossa ênfase ao longo do texto consiste em procurar indicar algumas mudanças que estão ocorrendo e que devem ocorrer nos processos de produção jornalística. Dentro desse contexto, consideramos que as perspectivas da televisão digital podem contribuir para processos de convergência com outras mídias, transformando a televisão numa espécie de computador construindo o mundo a partir de *bytes*.

### **IMAGEM E CONSTRUÇÃO DO REAL NA EDIÇÃO DIGITAL**

A edição é compreendida como o processo de construção de uma narrativa audiovisual que tem início na fase de montagem, ponto a partir do qual a notícia toma a forma de um produto jornalístico. Isso implica em escolhas - como se diz no jargão jornalístico, “em cortes e emendas” - em uma narrativa fragmentada, em que vamos operar a partir da manipulação e da exploração das imagens, e estabelecer uma narrativa que apresenta uma unidade de modo a manter a atenção da audiência interativa do começo ao fim da reportagem.

Esse processo não é *novo*. Antes mesmo da TV Digital e dos novos aportes, e até mesmo muito antes da existência da fotografia, do cinema e da TV, a realidade já era interpretada por meio das informações fornecidas pelas imagens - segundo Sontag (2004, p. 169-170), a partir da invenção da fotografia passou-se a ter uma espécie de *prova* de que se presenciou o real. Essa *prova* é uma das principais atividades da rotina dos jornalistas que devem procurar apresentar a verdade do fato jornalístico. Ou seja, o jornalista de televisão, no processo de produção da notícia, procura encontrar imagens que *saltem aos olhos* dos telespectadores para provar que os fatos aconteceram. Com a alta definição da recepção da imagem na televisão tudo isso se torna mais sensível, mais tangível.

Ao escolher as reportagens e organizá-las em blocos, os editores partem para a escolha das estratégias de edição de cada uma das matérias. De acordo com Dancyger (2007), o objetivo dos editores é encontrar a continuidade narrativa para a imagem e para o som e refinar os planos visuais e sonoros que criarão a ênfase da narrativa. Não é possível mostrar tudo o que foi gravado; é preciso tecer o fio condutor dos acontecimentos, a trama dos fatos (TUCHMANN, 1983), de forma sintetizada, sendo que a unidade da matéria provém do texto *off* narrado pelo repórter ou apresentador. O tempo do telejornal é curto, a edição é marcada por um *deadline*, e a sequência dos acontecimentos, assim como se deram, pode ser longa e tornar as reportagens e a narrativa do telejornal entediantes.

É a busca do mundo possível. Segundo Berger e Luckmann (1995), entre as múltiplas realidades do mundo há uma que se apresenta como sendo a realidade por excelência. Trata-se da *realidade da vida cotidiana*. Para Vizeu (2008), os telejornais desempenham um papel central no conhecimento do mundo e funcionam como uma forma de conhecimento do cotidiano e um lugar de referência, pois “ao apresentarem as notícias diariamente de uma forma sistematizada e hierarquizada constituem-se em um referente importante na construção desse mundo do cotidiano” (VIZEU, 2005, p.6).

Os jornalistas operam a construção de um *mundo possível* a partir de um *mundo real*, das imagens oferecidas pelo mundo dos fatos, legitimado em um mundo de referência, ao modelo social que estabelece a importância dos fatos, os enquadramentos jornalísticos e seu entorno. O mundo de referência é a matriz onde se constrói o mundo possível narrado, mundo esse que passa a ser muito afetado pela natureza do digital nas imagens de representação da realidade (ALSINA, 2005).

A designação *edição não linear digital* significa que o projeto de edição e seus componentes - as imagens, os planos, os movimentos de câmera, os sons - podem ser tratados em qualquer ordem e também reordenados facilmente, da mesma forma que manipulamos as palavras

em um processador de textos. Com esse procedimento é possível também ter uma visão global e detalhada da matéria que se está montando na tela do computador, visão essa que nem a montagem não linear analógica do cinema, nem a edição linear do vídeo analógico puderam oferecer aos montadores e editores de outrora (BANDRÉS, 2000).

A tecnologia digital transformou a tecnologia da montagem<sup>1</sup> e, conceitualmente, sua estética, mas a velocidade da edição computadorizada, realçada por Dancyger (2007), permitiu que a decisão criativa chegasse mais rapidamente do que a antiga tecnologia de montagem. Mas não se pode esperar, entretanto, que a tecnologia tome decisões criativas.

Os sistemas digitais possibilitam ao editor, além de uma flexibilidade de criação no tratamento e na construção de imagens e de uma economia de tempo e dinheiro, uma integração de materiais procedentes de diferentes meios e formatos (vídeos, fotos, imagens analógicas digitalizadas, imagens e áudios digitais feitos por telespectadores, etc), uma preparação para a convergência digital e a eliminação quase que total da perda de qualidade das imagens (cópias).

Machado (2007, p. 232) afirma que os algoritmos de visualização da computação gráfica permitem “restituir sob forma visível (perceptível) o universo de pura abstração das matemáticas, ao mesmo tempo em que possibilitam também descrever numericamente as propriedades da imagem”.

Ainda de acordo com Machado (2007, p. 209), “a imagem eletrônica se mostra ao espectador não mais como um atestado da existência prévia das coisas visíveis, mas explicitamente como uma produção do visível, como um evento de mediação. O que a câmera capta do “real” é apenas uma matéria-prima para o posterior trabalho de produção significativa”. Ou seja, para o telejornalismo as imagens digitais também constroem o real, na base do real, mas representam uma inovação ao tornar visível o que não era a priori.

De acordo com Gerbase, estamos vivenciando um processo significativo de mudança na forma de produzir imagens:

Quando nos referimos à imagem digital, estamos de fato falando sobre o quê? Sobre imagens capturadas pelo sensor eletrônico de uma máquina digital? Sobre ampliações em papel escaneadas para recuperação e armazenagem? Fotografias feitas com um celular e enviadas por satélites? Negativos digitalizados manipulados no computador? Imagens constituídas de pixels e visualizadas em todo tipo de tela? E também impressas em mídias tradicionais de papel? E enviadas pela rede para qualquer pessoa? Ou ainda sobre imagens construídas digitalmente a partir de diversas fontes? Ou sobre dados enviados por uma câmera para uma impressora por tecnologia Wi-Fi? Diríamos que imagem digital compreende todas as opções acima e

---

<sup>1</sup> Montagem e edição são usadas como sinônimo, embora tradicionalmente montagem se refira à técnica de montar no cinema e edição, à técnica de articular texto, imagens e sons em colagens para os telejornais e/ou outros programas televisivos.

ainda outras mais. Algumas existentes; outras, por vir (GERBASE, 2009, p. 1).

Usar tecnologia para construir imagens técnicas é uma prática tradicional na edição de telejornais; o novo é que o processo tecnológico é digital: a imagem, ao ser *reduzida* a uma combinação de algoritmos, aumenta *exponencialmente* a capacidade de manipulação e põe fim às limitações de construção da realidade apresentadas pela tecnologia analógica. Nesse sentido é possível afirmar que constrói um real *mais real* do que a própria realidade, embora sua referência continue a ser o cotidiano, a realidade.

Como observa Baudrillard (1991), se o simulacro toma como ponto de partida uma realidade já dada, ele não a copia simplesmente, como propõe, mas cria uma situação na qual a imersão construtiva da própria realidade é desvelada. Esse processo é percebido por quem produz e por quem consome a imagem digital. Segundo Machado,

à medida que o público for se acostumando às imagens digitalmente alteradas, à medida que essas situações se tornarem cada vez mais visíveis e sensíveis, até como uma nova forma estética, e que os próprios instrumentos dessas alterações estiverem ao alcance de um número cada vez maior de pessoas, também para manipulação no plano doméstico, o mito da objetividade e da veracidade da imagem fotográfica (e em movimento) desaparecerá da ideologia coletiva e será substituído pela ideia muito mais saudável da imagem como construção e como discurso visual (do real). (MACHADO, 2007, p. 246).

A simulação de imagens digitais, cuja construção visual ocorre de modo similar ao processo da pintura, se daria tendo como ponto de partida “um vazio físico (a tela em branco) e o preenchimento deste pela imaginação e intenções do pintor” (SILVA JR, 1998, p. 3). No processo de edição não linear digital do telejornal, o pintor é o editor que, mais do que intenção e imaginação, necessita ter os fatos como referência para sua *obra* que são as *notícias* televisivas. O mundo de referência escolhido para interpretar a realidade levará em conta a capacidade dos jornalistas em *impor* uma maior verossimilhança às imagens que representam os fatos (CABRAL, 2008a e 2008b).

## **A NATUREZA DO DIGITAL**

Por que o digital é assim denominado? Qual é sua natureza, aquilo que é comum e que é inerente a todo o processo, ou seja, o que se relaciona ao uso da tecnologia digital no processo de produção telejornalística? Acreditamos que, para tentar definir a natureza do digital na TV digital, é necessário buscar a origem etimológica da palavra e seu caráter numérico, matemático-computacional.

A palavra *digital* se relaciona a *dígito* e origina-se do latim, *digitale*, *digitu*, pertencente ou relativo aos dedos. Os dígitos nasceram da necessidade do homem em contar e da sua própria anatomia, cuja mão, dotada de dedos, ajudava a fazer a relação entre os seres e suas quantidades. A natureza do digital refere-se exatamente às suas características essenciais, ao conjunto das propriedades que a definem. Tratando-se do ser enquanto ser digital, do estudo ou do conhecimento do que é a natureza da coisa (do ser) em si (LALANDE, p.720 e 767). Dessa forma trata-se de digital porque provém de dedos, dos dedos que ajudavam a contar os dígitos.

O digital de que falamos - relacionado à TV - é entendido a partir dessas considerações, visto que a plataforma digital precede o estatuto binário de *dois dígitos*, o zero e um. Assim, a edição da imagem digital faz parte do universo das possibilidades dos sistemas de computação, que empregam o código binário e têm o bit<sup>2</sup> como menor unidade de informação. As possibilidades criativas ou de construção de uma representatividade na produção e distribuição de telejornais estão naturalmente inseridas no padrão tecnológico digital, que existe enquanto ser digital, aquilo que é relativo a dígitos.

Mas como a imagem é considerada neste conceito do ser digital e de que modo essa sua nova condição afeta a produção de notícias televisivas nos dias de hoje? A imagem é uma reprodução exata ou uma representação análoga de um ser, de um objeto real. Segundo Marion (1987, p. 4), a imagem pode ser física, visível e permanente, como a pintura, a gravura em madeira, a escultura, um desenho impresso em papel.

Pode ser física, visível e volátil como aquela constituída de fótons perceptíveis pelo sistema visual humano e criada por sistemas óticos de projeção de hologramas e monitores de LCD da TV, os quais garantem a existência de uma imagem apenas enquanto estão ativados. As imagens podem ser matemáticas, representadas por uma função matemática, invisíveis por natureza, perceptíveis apenas pela lógica matemática, com infinitas possibilidades de interpretação e manipulação e, pelo computador, com quase infinitas possibilidades de interpretação e manipulação.

É justamente nesta representação matemática que nascem os significados da imagem e é onde reside a potencialidade do digital que já existe nas práticas de produção televisiva. Segundo Pratt (2007, p. 114), o ciclo de vida da imagem digital compreende quatro processos:

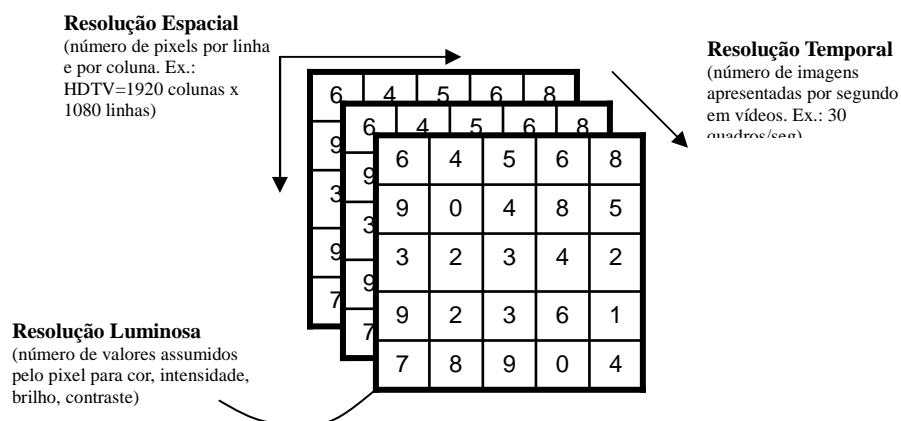
1. A aquisição ou captura, por sensores de espectros de luz visíveis ou invisíveis ao olho humano;

---

<sup>2</sup> Binary digit – dígito binário.

2. A digitalização, para transformação da imagem analógica, captada em uma função matemática matricial multidimensional de valores discretos, em imagem matemática;
3. O tratamento computacional desta função matemática, com quase infinitas possibilidades de transformação, e
4. A visualização, que consiste em transformações específicas dos valores assumidos pela imagem matemática em valores de luz dentro do espectro de luz visível pelo olho humano, particularmente por meio de dispositivos eletrônicos de projeção, como os monitores de LCD.

A imagem matemática digital é ilustrada abaixo (FIG. 1). Por ser matemática, pode sofrer praticamente qualquer tipo de transformação, dependendo da necessidade e criatividade do homem e de sua capacidade de manipulação (GONZALEZ, 2007, p. 26). Por ser digital, isto é, por ter seus valores de *pixels* representados por *bits* e combinações de *bits*, pode ser transformada por um computador em fração de segundos, minutos, dependendo do tipo de transformação e do poder de cálculo do computador empregado na edição de notícias televisivas.



**FIGURA 1.** Imagem matemática representada como uma função matricial em quatro dimensões (horizontal, vertical, luz e tempo).  
Fonte: Elaboração própria.

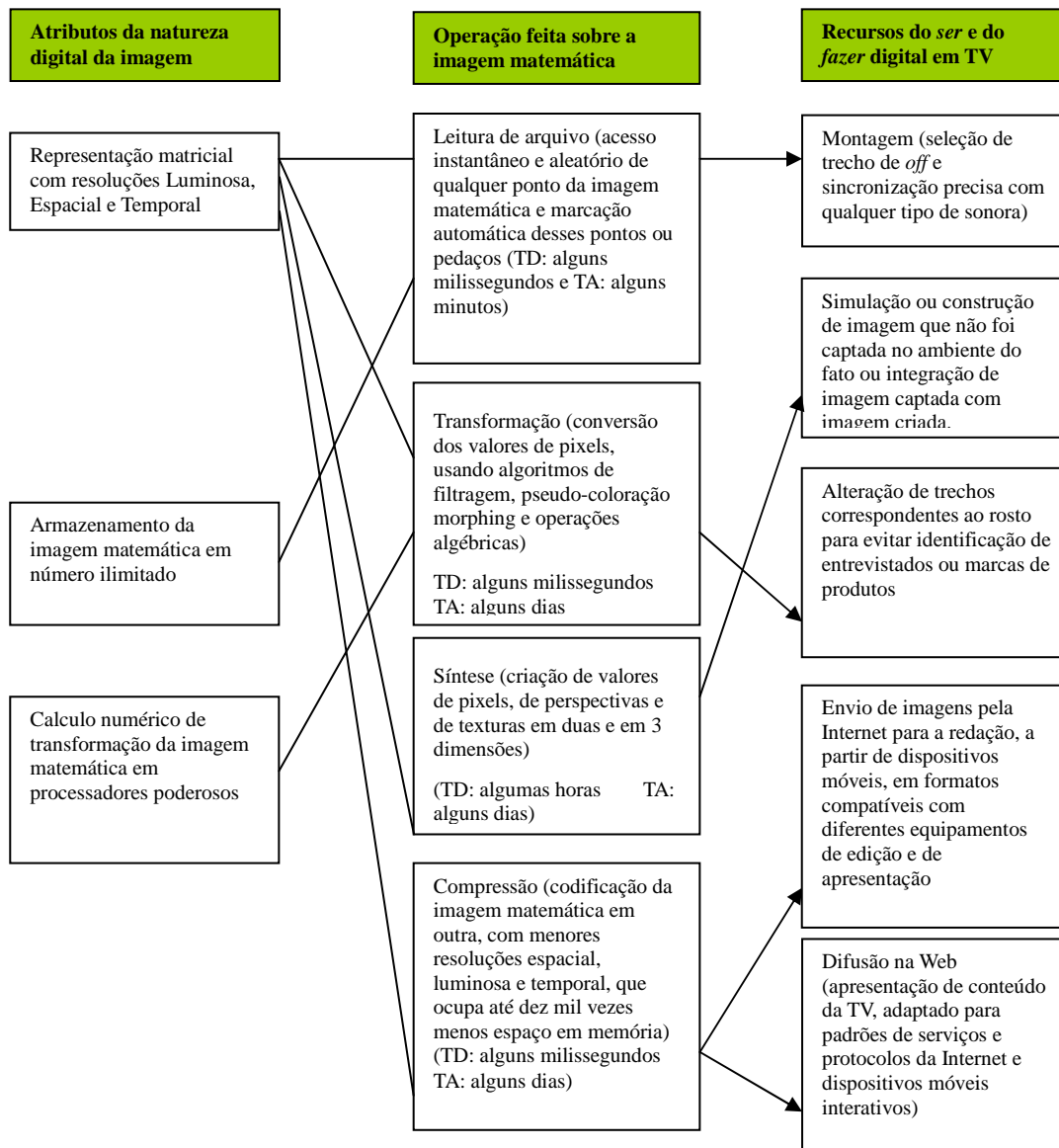
A existência da imagem matemática, ou seja, da imagem sob a forma de números, altera todo o processo de produção da imagem, que passa a se inserir nesse sistema binário. Um arquivo de imagem é escrito em uma memória e manipulado por um processador da mesma forma que qualquer outro tipo de dado digital. O suporte deixa de ser específico, como era a película fotográfica ou a fita de vídeo, para ser qualquer um a qualquer tempo. Unidades digitais (zeros e uns), ou *bits* e combinações de *bits*, formam caracteres que descrevem as unidades mínimas da imagem, os *pixels*.

De acordo com Gonzalez (2007, p. 71), combinações de *pixels* formam uma matriz de pontos. A resolução espacial determina o nível de detalhes apresentado na imagem. A resolução luminosa, ou seja, os valores possíveis da luz assumida pelos *pixels determinam* a cor, o brilho, o contraste da imagem e dos objetos nela representados. A resolução temporal, o número de quadros de imagem apresentados por segundo, determina a qualidade do movimento representado em uma imagem e pode também ser alterada para criar efeitos desejados nas reportagens televisivas.

A figura abaixo (FIG. 2) apresenta o mapa de alguns significados do *ser* e do *fazer* digital na TV. Ele ilustra *caminhos* que começam nos atributos elementares da natureza digital da imagem e levam os jornalistas da produção televisiva ao seu novo universo de possibilidades desse *ser* e desse *fazer* na TV digital, passando pelos recursos de transformação da imagem matemática pelo computador e *softwares* de processamento digital que compõem a ilha de edição digital.

É fundamental notar que o tempo de execução (tempo gasto e o esforço do jornalista) da edição televisiva, reduzido drasticamente pelo digital nesses *caminhos*, é a grande inovação. Thyagarajan (2006) nos lembra que a maioria dos recursos que já eram possíveis com a imagem analógica (não matemática), armazenada em mídias magnéticas ou foto-químicas (fitas e filmes) e transformada por equipamentos eletrônicos analógicos (ilhas analógicas), causava demora, sendo bons para o tempo de produção de cinema, mas não compatíveis com o tempo de produção de conteúdos de TV.





**FIGURA 2.** Mapa de significados do *ser* e do *fazer* digital em TV (os caminhos descrevem o sentido do digital; TD é igual ao tempo médio gasto no fazer digital, e TA corresponde ao tempo médio gasto no fazer analógico).

Fonte: Elaboração própria.

Nota-se que a natureza digital da imagem é definida pela sua representação matemática sob a forma de uma matriz de pontos com resolução espacial, resolução luminosa, e resolução temporal, assim como pela consequente possibilidade de ela ser armazenada nas mídias baratas e flexíveis e de ser transformada rapidamente por computadores. As tecnologias de hardware e software das ilhas de edição, de conectividade da Internet e dispositivos móveis permitem, por sua vez, a realização de tarefas de cálculo, armazenamento e transmissão desta matriz em fração de segundos. De acordo com Pratt (2007), entre essas tarefas de destacam-se:

- 1) A compressão, que reduz as resoluções da matriz para reduzir o tamanho dos arquivos de imagem;
- 2) a pseudocoloração, que cria coloridos artificialmente;
- 3) o *morphing*, que altera a forma dos objetos contidos nas imagens;
- 4) a filtragem, que permite eliminar ruídos ou defeitos da imagem, aumentar contraste, escurecer e criar efeitos de *sépie* com cores em tons pastéis, e a inserção de *ruído* de imagem para causar efeitos de filme antigo;
- 5) a síntese em duas e em três dimensões, que criam imagens a partir de informações textuais, sem necessidade de imagens captadas no local do fato ocorrido;
- 6) o *blending*, que cria imagens, combinando informações textuais e imagens de arquivo sobre o local de ocorrência do fato;
- 7) o armazenamento da imagem, ilimitado e barato, em chips de memória e discos (disco ótico, disco magnético, *flash*, *datacenters*);
- 8) o acesso à imagem, ponto por ponto, ou pedaço por pedaço, em qualquer ordem, o que possibilita cortar uma cena em qualquer ponto, colar cenas cortadas em qualquer ordem, sincronizar cenas e falas com precisão, evitando deixar passar imagens falsas ou tratar cada pedaço isoladamente para produzir efeitos de *zoom in* e *zoom out*;
- 9) a alteração de formato de transmissão e visualização nos padrões RGB, SVídeo, HDMI, HDTV;
- 10) a transmissão de imagens via Internet banda larga, 3G e outros protocolos de comunicação de dispositivos móveis que permitem usar o celular na produção e transmissão de notícias;
- 11) a alteração automática de formatos de arquivos, que garantem a portabilidade entre diferentes dispositivos de armazenagem, de transmissão e de visualização, móveis ou não;
- 12) o tratamento digital do áudio, que permite *distorcer* o áudio para proteger um entrevistado que se sente ameaçado, sem alterar a velocidade de sua voz, entre outras tarefas.

Como resultado, o *fazer digital* em telejornalismo determina fortes mudanças no tempo da TV, o que se coloca como um desafio para os jornalistas que, diante das novas perspectivas, devem ter uma nova atitude, mais criativa, com a possibilidade de criar a realidade

mais real do que o real (SONTAG, 2004; ZIZEK, 2003).

## CONCLUSÃO

Consideramos que a digitalização que perpassa a edição do telejornalismo encontra-se em discussão no modelo de TV Digital. Entretanto, antes mesmo já se fazia presente com a digitalização das redações e ilhas de edição e do uso de câmeras digitais de alta resolução. No entanto, com as transmissões oficiais do sinal da TV Digital aberta, novas condições se instauram no contexto se levarmos em consideração os novos dispositivos de recepção e produção, as novas exigências de padrões estéticos e tecnológicos e o funcionamento da edição não linear no telejornalismo com as características que se estabelecem.

Logo, os cenários que se anunciam com a tecnologia digital na edição não linear indicam que o digital-virtual é o instrumento que pode nos ajudar a construir a *imagem técnica* como representação do real no telejornalismo. O modelo de construção digital da edição é simulado, mas a referência da construção é a realidade; com base nisso, entendemos que o virtual não é uma oposição ao real, mas à crença nos modelos de analogia, ou seja, em modelos que consideram a semelhança entre os objetos, a notícia com base nos fatos.

A analogia também é baseada, no caso da construção da imagem, em uma relação tecnológica entre o homem e a máquina, e depende também da mediação de um dispositivo técnico para exteriorizá-la. O processo de se criar imagens técnicas mudou de analógico para digital, mas o objetivo do telejornalismo não se modificou - continua sendo orientado pela analogia. As imagens manipuladas e/ou construídas na edição não linear digital referem-se ao mundo dos fatos, representam a realidade, ou seja, a tecnologia se transformou, mas na construção da narrativa da notícia, o processo *é e deve continuar sendo* analógico, pois se refere à realidade dos fatos, é análogo a ela.

A imagem manipulada e construída pelo computador *não reproduz* o real, mas o *constrói* e o *representa* da mesma forma que a imagem analógica. Constatamos que a imagem no processo da edição não linear digital pode ser manipulada e construída como uma massa de luminosidades, cores e formas, tais como nas artes plásticas, e assume também um caráter de *prova* do real. É curioso perceber que, quando dissimula o seu meio, produzindo efeito de real, a simulação apresenta seu lado analógico, pois a *tecnologia digital* avança no sentido de simular cada vez melhor o *modo analógico*.

Outra constatação diz respeito ao caráter híbrido que a imagem do telejornal ganhou com o digital, a partir da própria concepção da edição não linear já possível na montagem

analógica do cinema. A hibridização provocada por essa tecnologia também mostra sua face convergente, pois a imagem digital possibilita o uso de várias mídias de origens também variadas, aumentando a capacidade de manipulação, de criação e de eficiência no processo de trabalho do editor e no resultado dele.

Os editores continuaram a construir as *narrativas* a partir de uma lógica linear que obedece à cronologia dos fatos, mas passaram a usar uma *intermediação tecnológica digital* que deixa de usar a lógica linear, podendo a edição de imagem e de som ser feita a partir de qualquer ponto escolhido. Além disso, as potencialidades forjadas pelo digital ofertaram ao telejornal uma imagem com qualidade de cinema devido aos efeitos de montagem e texturizações possibilitadas agora no tempo necessário para distribuir as notícias no ar, já que antes gastava-se muito tempo para se obter um *cinelook*, uma *imagem de cinema* nos telejornais.

Entendemos que ainda há muito a se pesquisar sobre os novos cenários do telejornalismo. Acreditamos que estamos numa fase de transição para o digital e que esse período demandará ainda um tempo razoável. Temos a convicção de que as novas tecnologias vão conviver com as chamadas tecnologias tradicionais, estabelecendo interfaces com as mesmas e até mesmo apropriando-se delas. Nesse sentido, esse trabalho procurou apresentar alguns aspectos das perspectivas da TV digital que estamos investigando e, entendemos, podem contribuir para os estudos de outros pesquisadores. Entendemos, sobretudo, que ao investigarmos os processos e os novos formatos e produtos a partir da tecnologia digital, trabalhamos na perspectiva de utilização dessa tecnologia como sendo uma tecnologia social que deve contribuir para o aperfeiçoamento da sociedade democrática.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALSINA, Miguel Rodrigo. **La construcción de la noticia**. Nueva edición revisada y ampliada. Barcelona: Paidós, 2005.

BANDRÉS, Elena et al. **El periodismo em la televisión digital**. Paidós: Barcelona, 2000.

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

BELTRÃO, Luiz. **Teoria e prática do jornalismo**. São Paulo: Edições Omnia, 2006.

BOURDIEU, Pierre. **Sobre a televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1997.

BERGER, P. LUCKMANN, T. **A construção social da realidade**. 12ª Ed Petrópolis: Vozes, 1995.

CABRAL, Águeda Miranda. **A edição não linear digital e a construção da notícia no telejornalismo contemporâneo**. XXXI Congresso de Ciências da Comunicação. UFRN: Natal, 2008a.

- \_\_\_\_. **Tal como parece ser: a idéia de verdade no telejornalismo contemporâneo.** VI Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo. Metodista: São Bernardo do Campo, 2008b.
- DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição de cinema e vídeo: história, teoria e prática.** Campus: Rio de Janeiro, 2007.
- GERBASE, Fabíola. **A natureza numérica da imagem digital.** Disponível em Digital<<http://aimagemdigital.blogspot.com/2007/11/natureza-numrica-da-imagem-digital.html>>. Acesso em 10 jan. 2009.
- GONZALEZ, Rafael C., WOODS, Richard E. **Digital image processing.** Portland: Prentice Hall, 2007.
- LALANDE, André. **Vocabulário técnico e crítico da filosofia.** São Paulo: Martins Fontes – 3ª edição, 1999.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** 4ª edição. Campinas – SP: Papirus, 2007.
- MARION, André. **Introduction aux techniques de traitement d'images.** Paris : Editions Eyrolles, 1987.
- PRATT, William K. **Digital image processing.** New Jersey: Jonh Wiley & Sons Inc., 2007.
- SCHUTZ, A. **El problema de la realidad social.** Buenos Aires : Amorrortu, 2003.
- SILVA JR. José Afonso da. **Imagem, narração e montagem: um salto no escuro?** UFBA, 1998.
- SONTAG, Susan. **Sobre a fotografia.** São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- TUCHMANN, G. **La producción de la noticia: estudio sobre la construcción de la realidad.** Barcelona: Gili, 1983.
- THYAGARAJAN, K. S. **Digital image processing with application to digital cinema.** Amsterdam: Elsevier Science & Technology Books, 2006.
- VIZEU, A. **Decidindo o que é notícia os bastidores do telejornalismo.** Porto Alegre : Edipucrs, 2000.
- \_\_\_\_. **Telejornalismo: o conhecimento do cotidiano.** XIV Encontro Anual da COMPÓS, 1, ISBN: Português, Impresso. 2005.
- VIZEU, Alfredo e CORREIA, João Carlos. A construção do real no telejornalismo: do lugar de segurança ao lugar de referência. In: **A sociedade do telejornalismo.** In: VIZEU, Alfredo (org.). Petrópolis: Vozes, 2008.
- WILLIAMS, Raymond. **Television: technology and cultural forms.** London: Routledge, 2003.

**Abstract:** The article discusses the nature of digital and its insertion in the production of newspapers on its television appearance of non-linear editing with the introduction of digital TV in Brazil. The discussion has as background, the construction of television journalism as real and from the consequences of digitization. In a converged environment, the issue of television news becomes visible and stronger by digital technologies. In the process of non-linear digital editing, the treatment and the construction of events' images go beyond the images recorded by film reporters. The events are reconstructed and disseminated in the form of television news visible with high use of a computer apparatus of hardware, software and processes. Therefore, the article intends to explore this phase of transition and the potential resulting from the use of non-linear digital editing in television news.

**Key-words:** Digital TV; Television journalism; non-linear edition; Reality Construction.

**Resumé:** L'article traite de la nature du numérique et de son utilisation dans la production d'un téléjournal, tout particulièrement dans le montage non-linéaire de nouvelles, face au début des émissions télévisives numériques au Brésil. Le téléjournalisme est décrit comme un processus de construction de la réalité et on en situe les conséquences de la numérisation. Dans un environnement de convergence, le montage des nouvelles devient plus riche de possibilités en raison de l'usage de nouvelles technologies numériques. Dans le processus de montage numérique non-linéaire, la transformation et la construction des images des événements vont au-delà des images enregistrées par les reporters. Les événements sont reconstitués et diffusés sous la forme de nouvelles télévisées par l'usage d'une nouvelle plateforme de matériel, de logiciels ainsi que des nouveaux processus. En ce sens, l'article explore cette étape de transition du téléjournalisme et les possibilités résultant du montage numérique non-linéaire des nouvelles.

**Mots-clés:** TV numérique; Téléjournal, Édition non-linéaire, Construction de la réalité.

*Submetido: 17/08/2009.*

*Aceito: 01/10/2009.*

**Águeda Miranda Cabral** é professora do Departamento de Comunicação Social da Universidade Estadual da Paraíba. Doutoranda no PPGCOM da UFPE, sob orientação do professor doutor Alfredo Vizeu. É Mestre em Ciência da Informação e Especialista em Inovação e Difusão Tecnológica pela UFPB.

**Alfredo Eurico Vizeu Pereira Júnior** é professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFPE. Doutor em Comunicação pela UFRJ e coordenador do Grupo de Pesquisa Jornalismo e Contemporaneidade.

**Marcelo Alves de Barros** é professor do Departamento de Sistemas e Computação da Universidade Federal de Campina Grande. É Graduado e Mestre em Engenharia Eletrônica, com Doutorado e Pós-Doutorado em Informática (Université PARIS XI e ENST).