

---

# Cores e luzes da TF1<sup>1</sup>: as tensões do estilo cromático

Jacques Fontanille

## Resumo

*O artigo analisa o estilo visual da rede de televisão francesa TF1, por meio da observação dos efeitos de cor, luz e matéria. Após identificar procedimentos plásticos que geram valores semânticos estáveis e constantes, em meio à diversidade temática e à dispersão estrutural da programação, o autor aborda a enunciação televisiva, que instala os regimes de crença e assegura a estabilização icônica das relações entre os planos da expressão e do conteúdo.*

*Palavras-chave: televisão; dimensão plástica; estilo visual; semiótica visual.*

---

<sup>1</sup> TF1, TF2, TF3, M6 são os canais públicos de televisão franceses, chamados generalistas, por oferecerem programação variada e não especializada. (Nota das tradutoras.)

## Introdução

A identidade visual das instituições, marcas e empresas, *a fortiori* as que trabalham com comunicação, tornou-se um objeto de estudo canônico para os semioticistas, nos anos 80, graças a duas circunstâncias determinantes.

De um lado, o desenvolvimento do *marketing mix*<sup>2</sup> é acompanhado de uma complexificação crescente e de uma heterogeneidade dos meios de expressão e comunicação cada vez mais difícil de controlar. Aquilo que chamamos de *mix* tem como propriedade principal, justamente, o fato de se interessar ao mesmo tempo pelo *design*, pela concepção do produto, por sua embalagem e empacotamento, pelos logotipos, publicidade, concepção, arquitetura e decoração dos espaços comerciais etc. Nessa perspectiva, a coerência, principalmente a coerência visual de qualquer marca, torna-se um problema, e o conjunto dos profissionais envolvidos procura algum método para controlá-la; a semiótica é um desses métodos.<sup>3</sup>

De outro lado, a semiótica visual avançou, separou-se provisoriamente das considerações unicamente relativas às retóricas conotativas e conseguiu superar a análise iconológica dos motivos visuais, assim como a análise isolada das figuras lexicalizáveis e participantes da representação icônica de um mundo natural ou fictício. A principal invenção, para a qual contribuíram, entre outros, Jean-Marie Floch, Algirdas-Julien Greimas e o Grupo  $\mu$ , é a da dimensão plástica. A investigação dessa dimensão desloca a proposta da semiótica chamada visual para a exploração das figuras significantes do plano da expressão do mundo visível em geral, bem como para a dos conteúdos e valores que podem tomar forma na percepção desse plano da expressão. Assim, a hipótese inicial é de que as figuras lexicalizáveis e representativas são apenas uma parte desses conteúdos, o que suscita um método: a análise dos formantes plásticos deve buscar, para começar, os conteúdos e valores próprios do visível, mesmo antes de identificar as figuras da representação.

No caso da comunicação *mix*, a reflexão sobre a dimensão plástica é realmente essencial, já que se trata de saber em que condições e como, sob diferentes modos semióticos, com suportes diferentes e para usos diferentes, um conjunto de proposições visuais poderia ser percebido como coerente. Nesse caso, não podemos nos contentar apenas com as figuras lexicalizáveis, menos ainda com a retórica dos motivos reconhecíveis, pois a heterogeneidade do *mix* impede tal procedimento. Em vez disso, é preciso determinar a capacidade dessas proposições visuais de produzir um efeito de identificação imediata no espectador, e de gerar valores e conteúdos semânticos estáveis e constantes, apesar da diversidade temática e da dispersão estrutural dos suportes.

O caso das emissoras de televisão é ainda mais delicado, não havendo, na verdade, nenhuma necessidade de recorrer ao *mix* para nelas encontrar dificuldades de identidade visual. Entretanto, à primeira vista, a situação parece mais fácil: cada emissora é dotada de uma direção artística que, sob o controle da direção geral, define sua programação visual. Mas, se essa programação visual aplica-se facilmente às chamadas da própria emissora

<sup>2</sup> Denomina-se *marketing mix*, ou abreviadamente *mix*, o emprego simultâneo e sinérgico de várias técnicas de *marketing*. Trata-se do conjunto de ações e de recursos tecnológicos, financeiros, estruturais e comportamentais de uma empresa para atingir seus objetivos e metas definidas na estratégia de *marketing* (cf. RABÇA, Carlos Alberto; BARBOSA, Gustavo. *Dicionário de comunicação*. Rio de Janeiro: Campus, 2001.). (Nota das tradutoras.)

<sup>3</sup> Cf. CERIANI, 2003.

(telas de transição em que aparecem o logotipo e alguns anúncios institucionais sobre os programas), tem alguma dificuldade em transpor a fronteira dos próprios programas, inclusive dos "programas de fluxo", ou seja, aqueles que, por sua recorrência, pela regularidade nos horários atípicos (*vs.* os programas do "horário nobre") e, principalmente, por seu caráter propriamente televisivo (*vs.* as ficções, o cinema, o esporte), caracterizam a grade de uma emissora generalista.

Isso acontece porque, uma vez transposta essa fronteira dos próprios programas, os constituintes do plano da expressão do "visível" contrapõem uma nova heterogeneidade: o genérico, os títulos, o cenário, o dispositivo espacial do *set*,<sup>4</sup> principalmente, todos produzem efeitos plásticos cuja coerência é dificilmente percebida; trata-se, então, da heterogeneidade própria de cada programa, cujos elementos são definidos pelo gênero e pelos modos de textualização visual; de fato, a programação apresenta o mesmo tipo de problema que o *mix*. Mas, além disso, em cada programa ou grupo de programas, outras "autoridades" em matéria de programação visual afirmam suas escolhas: os produtores e mesmo as equipes de realização e os animadores impõem seu estilo, que não é necessariamente coerente com o da emissora que os acolhe; trata-se, dessa vez, da heterogeneidade institucional da emissora, cujas instâncias enunciativas são postas em ação por numerosos fatores de dispersão, de fato ou de direito, e aí também a coerência visual é dificilmente percebida.

Em certos casos, entretanto, a homogeneidade visual é globalmente perceptível no conjunto do fluxo: isso significa, concretamente, que a direção artística conseguiu impor uma mesma programação visual, suficientemente precisa, ao conjunto dos programas. É o caso da M6, que se tornou, no mundo da televisão, uma referência na matéria. Mas, para a maioria das outras redes generalistas, essa coerência não pode ser reconhecida a partir dos elementos de programação visual definidos pela direção artística. É necessário então deslocar a perspectiva e, em vez de pesquisar as aplicações e variações de uma coerência visual previamente definida, devem-se buscar efeitos induzidos pela diversidade das soluções visuais consideradas.

Para isso, escolhemos o canal TF1, que apresenta pelo menos as duas características necessárias para conduzir a sondagem segundo esse princípio: (i) um estilo visual que se afirma e se impõe intuitivamente ao espectador, apesar da diversidade da programação, e (ii) uma presença igualmente muito expressiva dos diversos produtores, que impede a difusão homogênea da programação visual da emissora. Além disso, para centrar a análise no que, intuitivamente e por hipótese, caracteriza o "estilo visual" da TF1, escolhemos focalizar os efeitos de cor, luz e matéria. Mas, como esses efeitos referem-se também à estrutura do cenário e do espaço do *set*, como veremos em seguida, seremos levados, no final, a examinar ainda esse aspecto do estilo visual.

### As figuras e os contrastes da expressão cromática

A identificação das figuras cromáticas suscetíveis de caracterizar a apresentação visual de uma cadeia de televisão pode tomar duas vias

<sup>4</sup> Reservamos para um outro estudo (*La séquence générique des émissions de télévisions: promesses, évocations et dynamiques visuelles*) a análise da *dinâmica visual das emissoras abertas*. Com efeito, essa dinâmica só encontra seu sentido pertinente numa análise mais geral das modalidades de "entrada na emissão", que se abre para outras considerações, e impõe a consideração, principalmente, dos regimes de crenças, das estratégias enunciativas e dos gêneros televisivos.

complementares: (i) o registro das figuras cromáticas mais freqüentes e evidentes, (ii) a observação dos contrastes dominantes em relação às outras emissoras generalistas.

A primeira exploração visual põe em evidência as cores *vivas e ácidas*, freqüentemente postas em contraste duas a duas, em função de uma pesquisa particular de *tonalidades raras e singulares*.

A comparação entre FR2 e M6 confirma essa tendência, já que, na primeira, as cores se combinam *em gama*, em gradações (por exemplo, *La cible*<sup>5</sup> utiliza uma grande parte da gama de nuances entre o vermelho vivo e o amarelo pálido), enquanto na segunda as cores são puras, sempre chapadas e não procuram o choque cromático.

Podemos dizer, portanto, que, na TF1, as características dominantes e comuns são duas: (i) a busca de contrastes binários, que chamamos de *choque cromático* (vs. a gradação); (ii) a busca de *modulações singulares* na cor, que podem ser analisadas em duas dimensões: a da *composição tonal*, porque a cor quase nunca é pura e contém, entre outros, o preto e o branco; a do *efeito de matéria luminosa* (em movimento, brilhos, fluorescências, texturas).

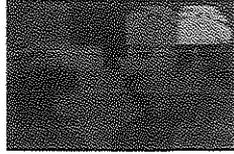
Além disso, se nos interessarmos agora pelos objetos-suporte dessas cores, perceberemos que são de dois tipos: as superfícies materiais dos elementos do cenário e do mobiliário e os feixes luminosos, particularmente abundantes nas emissões da TF1. A abundância dos raios luminosos de cor, assim como as propriedades que compõem as tonalidades singulares, revelam a concepção de cor que predomina na TF1, por contraste, principalmente, com a M6 e a FR2: a cor e a luz são indissociáveis, de tal modo que as cores valem tanto pelo seu caráter brilhante, reluzente, cintilante, escuro, movediço, quanto estritamente pela sua tonalidade. Como veremos mais precisamente adiante, essa intimidade da cor com a luz, na TF1, está na origem de várias propriedades típicas do estilo visual: a luz empresta à cor o seu movimento, vibração e energia, e a cor empresta à luz seus efeitos de matérias e suas estruturas de objetos.

O uso das cores, tal como aparece nessas primeiras observações, fundamenta-se, então, inicialmente, em alguns princípios elementares que regulam as combinações cromáticas. Se tomarmos duas variáveis de base, o número de cores associadas e a intensidade dos contrastes entre elas, obteremos quatro posições, das quais uma, o choque cromático, é a mais freqüente na TF1, e a outra, a gradação, também está presente, embora utilizada mais raramente.

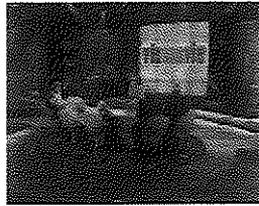
	<i>Contrastes de intensidade fraca</i>	<i>Contrastes de intensidade forte</i>
<i>Tons em pequeno número</i>	GRADAÇÃO	CHOQUE CROMÁTICO
<i>Tons em grande número</i>	GAMA CROMÁTICA	"CACOCROMIA"

<sup>5</sup> Os nomes de todos os programas de televisão citados, como *La cible*, foram mantidos no original. (Nota das tradutoras.)

Podemos, assim, opor dois programas segundo o seu estilo cromático, embora a tonalidade dominante (o rosa) seja a mesma: (i) *C'est quoi l'amour?*, em que as variantes de rosas e beges compõem gradações, e (ii) *Vis ma vie*, em que o rosa entra em contraste com os azuis.



No primeiro — *C'est quoi l'amour?* —, as variações cromáticas finas jogam com dois registros combinados: (i) o da saturação e o da dessaturação (mistura com branco), e (ii) o do policromatismo, graças às nuances de violeta, vermelhão, bege ou amarelo, que se combinam com o rosa de base. A partir da dominação de um (saturação / dessaturação) ou de outro (mistura de tons próximos), a variação em gradações pode, então, traduzir ao mesmo tempo variações de modelado e de valores luminosos (na parte principal da tela), bem como outros fenômenos, como a multiplicação e a variação das figuras (nas tiras na parte alta ou baixa da tela).



No segundo programa — *Vis ma vie* —, as duas cores em contraste são tratadas de maneira bem diferente, sob o princípio global do choque cromático: (i) o rosa fúcsia é uma dessas tonalidades atípicas, obtidas por misturas raras (aqui, provavelmente com o uso do preto); (ii) o azul, ao contrário, tem um tratamento em gradação, graças a variações de saturação (graus da mistura com o branco). Uma tonalidade única e atípica entra, então, em contraste com inúmeras variedades de saturação de uma outra tonalidade. A primeira, o fúcsia, tem virtudes de localização: lugar circular onde se encontram os convidados, e marcação da tela mural por objetos luminosos fúcsia; já as variedades da segunda, o azul, autorizam gradações visuais propícias à estruturação do espaço em estratos, em planos e, portanto, globalmente, em profundidade.

A comparação entre esses dois usos do rosa mostra que o choque cromático e a gradação não constituem duas soluções diferentes e alternativas, mas duas posições entre as quais cada programa escolhe um equilíbrio diferente: *C'est quoi l'amour?* escolheu a gradação contra o choque cromático, de modo que o jogo de nuances obtido pela saturação do tom de base ou por suas misturas com outros tons possa neutralizar os choques potenciais entre as tonalidades; assim, sob o controle da gradação dominante de rosas, a justaposição das diferentes misturas com os outros tons aparece como uma variação de contrastes fracos. *Vis ma vie*, ao contrário, optou pelo choque cromático contra a gradação, limitando, por um lado, o contraste a duas tonalidades, e forçando, por outro lado, os contrastes de saturação, desde o azul mais escuro, quase preto, até o valor mais claro, quase lavado.

Compreendemos então que, quando dominante, a gradação autoriza uma proliferação de tons, mas se limita aos contrastes mais fracos: parece, assim, evoluir discretamente para uma gama cromática, que, no entanto, não aparecerá jamais como tal, em virtude da proximidade entre os tons. Ao contrário, quando o choque cromático domina, contamina as eventuais gradações que controla, induzindo contrastes máximos de saturação e dessaturação. O modelo subjacente, dessa maneira, é o das tensões entre o número de tonalidades e a intensidade dos contrastes entre elas. Entretanto, observa-se, sob outro ponto de vista, uma relativa especialização desses dois agenciamentos cromáticos. Por um lado, as gradações obtidas por saturação e dessaturação, eventualmente combinadas a misturas discretas

com outras tonalidades, funcionam como o plano de expressão de dispositivos tridimensionais, como o modelado de um rosto, ou a distribuição de planos em profundidade; dessa maneira, participam da estruturação do espaço do *set* e da representação figurativa dos objetos e dos corpos aí localizados. Por outro lado, os contrastes entre tonalidades, sejam fracos e numerosos, como em *C'est quoi l'amour?*, ou fortes e limitados a dois tons, como em *Vis ma vie*, impõem uma outra leitura do espaço: um espaço abstrato, desindexalizado e múltiplo, no primeiro caso, ou segmentado em ritmo binário, no outro caso, que vem sobredeterminar e perturbar a simples leitura tridimensional dos corpos e da profundidade. Sem que saibamos exatamente de que nos falam esses contrastes cromáticos, sabemos ao menos (i) que correspondem a uma suspensão da leitura tridimensional e representacional, e (ii) que apresentam uma estrutura rítmica (escansões, rimas), isto é, que são formas à espera de conteúdos.

A tensão entre esses dois agenciamentos cromáticos exprime, em conseqüência, uma outra tensão, semântica e axiológica, entre duas organizações e duas diferentes leituras do espaço do *set*: de um lado, uma organização e uma leitura figurativas e representacionais; de outro, uma leitura mítico-abstrata e puramente plástica.

### **Cores, luzes & matérias: objetos reais e irreais**

A exploração bastante freqüente e variada da projeção de fachos de luz (*lasers* e outros) fornece à luz um aspecto material, sob a forma de um objeto colorido que participa da estruturação do espaço. De um outro ponto de vista, a cor, destacando-se das superfícies dos objetos concretos do cenário, e tornando-se prisioneira da luz, é, ela mesma, desmaterializada.

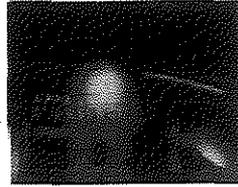
#### *Irrealidade, monossensorialidade*

Entre a luz que é materializada pela cor e a cor que é desmaterializada pela luz, dois movimentos de transformação inversos produzem um novo regime figurativo. De fato, se a luz desmaterializa a cor, é por causa de sua autonomia face aos objetos que ocupam o campo visual; o fecho de luz não é um objeto no mesmo sentido que o é um elemento do mobiliário, porque não tem nem aparência própria tangível, nem estrutura material interna funcional, e, além disso, não constitui um obstáculo ao deslocamento dos corpos e aos movimentos no campo visual. Em suma, a cor que é aqui captada não é a da aparência dos objetos sobre os quais o fecho de luz incide, mas a do próprio fecho: a luz não revela a cor de um obstáculo que encontra, ela a transporta quando se dirige para os obstáculos.

Daí resulta, entretanto — e é por isso que ele se torna um objeto colorido —, que o fecho luminoso se apresenta, embora exclusivamente de modo visual, como se fosse ele mesmo dotado de uma aparência colorida, ainda que essa aparência não tenha qualquer caráter tangível e material. É um objeto, certamente, mas monossensorial, e sem dúvida por isso é percebido como "imaterial" ou "irreal"; para parecer "real", uma figura do mundo

visível deve oferecer um potencial polissensorial e, ao menos, prometer ou sugerir uma possível confirmação das propriedades visuais por outras propriedades sensíveis.

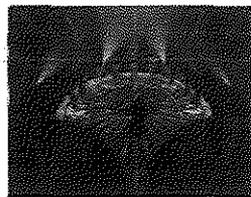
Esse caráter monossensorial não impede uma percepção material da superfície desses objetos irrealis, e notadamente dos efeitos de textura. Mas como se trata aí de uma simulação monossensorial, a representação mais ou menos detalhada das propriedades de superfície e de estrutura desses objetos fundamenta-se apenas nos contrastes cromáticos ou de intensidade



luminosa, e parece totalmente dissociada de alguma confirmação tátil, qualquer que seja ela; assim, os objetos luminosos e coloridos podem receber uma textura em estrias — *Appel d'urgence* —, que não se sabe bem se é uma propriedade da superfície da tela ou da pseudo-superfície do objeto luminoso.

O mesmo ocorreria, num outro universo semiótico, com um objeto que fosse dotado de uma aparência e uma forma tangíveis e que constituísse obstáculo ao movimento, mas que permanecesse invisível; desse caso de figura já fizeram uso a literatura e o cinema. A “lição” do facho de luz colorida da TF1 é, portanto, aquela do irrealismo: toda figura realista deve ser acessível, ao menos potencialmente, por dois modos sensoriais ao mesmo tempo, e, em caso de monossensorialidade, o irrealismo se impõe. Os fachos coloridos da TF1 são, assim, simetricamente tão irrealistas quanto o homem invisível, e irrealistas da mesma maneira que o *Passe-muraille*<sup>6</sup>.

Temos então, depois dos choques cromáticos, um segundo tipo de perturbação da “representação”, que, dessa vez, não é mais infra-figurativa (os choques cromáticos perturbavam a leitura tridimensional), mas hiperfigurativa: os objetos luminosos se fazem passar por aquilo que não são, por objetos que ocupam o espaço do *set*. Essa tendência a transformar as luzes em objetos coloridos é ainda mais interessante porque, assim que se torna sistemática (num mesmo programa) e / ou massiva (num mesmo plano), assemelha-se a um procedimento retórico e afeta a organização do conjunto do espaço do *set*.



No caso extremo de *Le maillon faible*, por exemplo, o *set*, do ponto de vista material, está inteiramente vazio e ocupado somente por alguns participantes, de pé atrás de seus púlpitos, que circundam a animadora; mas visualmente, ao contrário, esse *set* é bem estruturado: fachos verticais, especialmente, desenharam o lugar do círculo exterior, uma espécie de parede luminosa que rodeia os candidatos; luzes lineares dispostas no piso estruturam o espaço horizontal onde se dispõem os participantes; novas luzes desenharam o círculo interior no piso, ou animam as outras direções do espaço. Nesse caso, é a estrutura inteira do espaço que parece irreal, como um artifício que não passa de uma ilusão perceptiva.

<sup>6</sup> *Le passe-muraille* é o título de um livro de contos, do escritor francês Marcel Aymé, em que, no conto que dá título à obra, o personagem principal, *Le passe-murailles*, é capaz de atravessar paredes. (Nota das tradutoras.)

*Objetos irreais, obstáculos e corpos luminosos*

Por outro lado, se a cor materializa a luz, conferindo-lhe o estatuto de "objeto colorido", é porque traz nela mesma, uma vez dissociada das superfícies materiais, uma propriedade figurativa da qual não se pode privá-la: a cor é uma propriedade dos obstáculos contrapostos à difusão da luz. Tudo se passa, assim, como se uma luz orientada e intensa (uma iluminação) encontrasse, em certos lugares determinados do espaço do *set* televisivo, obstáculos invisíveis, mas que, entretanto, se manifestassem, engendrando uma tonalidade cromática particular, co-extensiva da forma do obstáculo.

O estatuto de obstáculo, no limite, pode mesmo ser dissociado daquele do "objeto" luminoso propriamente dito. Além disso, o objeto luminoso supõe, na verdade, a existência de uma forma prototípica, em geral geométrica, que será co-extensiva do cromatismo contido no fecho luminoso. Se dissociarmos essas duas propriedades (ser um obstáculo visual / adotar uma forma reconhecível), podemos, então, imaginar que, ao lado dos objetos luminosos propriamente ditos, que devem possuir essas duas propriedades, haverá também, na tela, simples "corpos luminosos", que não serão delimitados por qualquer forma estável, e que, em conseqüência, teriam ao mesmo tempo as propriedades materiais dos corpos (ser um obstáculo visual) e as propriedades dinâmicas da luz (sobretudo sua capacidade de difusão multidirecional).

É nesses termos que as figuras do deslumbramento são, na TF1, objetivadas e interpretadas: imaginamos facilmente que essas associações de propriedades heterogêneas (corpos-obstáculos & difusão multidirecional) possam produzir alguns monstros visuais suscetíveis de desestabilizar os regimes de crença perceptiva comuns do espectador.

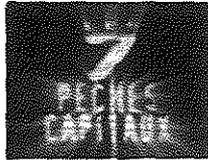


A instabilidade do regime de crença é, assim, particularmente sensível quando os fechos luminosos (*Rêve d'un jour*), sendo ostensivamente efeitos de luz, adotam, entretanto e paradoxalmente, as propriedades dos objetos: é o que ocorre especialmente quando os fechos, supostamente destinados a clarear e dar a ver, ao contrário, impedem a visão do espectador, impondo-se, em primeiro plano, como massas coloridas que dissimulam os outros elementos do *set*. Em *Rêve d'un jour*, a difusão luminosa da estrela situada no fundo do *set* confere-lhe um tal poder de deslumbramento que perturba a leitura do espaço e da profundidade; a estrela está no fundo, mas seu brilho se impõe no primeiro plano e neutraliza os efeitos de profundidade. Um simples deslocamento do ângulo de visão basta para modificar essa situação, fazendo desaparecer o fecho deslumbrante. Em si mesma efêmera e instável, mas indissociável do cenário do *set*, essa luminosidade deslumbrante virtualiza o espaço da representação, estruturado em profundidade, e o torna tão instável, alternativo e contingente quanto ele realmente é.

Acabamos de encontrar dois casos de figuras diferentes e complementares: em *Le maillon faible*, o objeto luminoso substitui todos os outros elementos do cenário material e carrega em si mesmo a organização dos planos de

profundidade, a segmentação do espaço e sua hierarquização; em *Rêve d'un jour*, o corpo luminoso, que escapa de toda forma estável e reconhecível, se espalha logo, por inteiro, sobre todo o campo visual, e mascara a organização do campo e da profundidade. Num caso, chegamos a uma "des-realização" por substituição, a uma simulação ostentatória; em outro, obtemos uma "des-realização" por ocultação, uma virtualização tão ostentatória quanto espetacular.

Mas, fora desse caso-limite, o fecho luminoso colorido é uma figura mista, e de certo modo paradoxal, porque neutraliza a oposição clássica entre a iluminação e os obstáculos que encontra e, melhor ainda, reúne os dois pólos da oposição em uma só figura, criando uma espécie de novo tipo de objeto: uma aparência colorida, mas que não é a superfície de alguma coisa; uma luz que dá cor à massa do objeto, ainda que essa massa não comporte nenhuma matéria e que a estrutura material do objeto se resume a essa cor. Nessa síntese neutralizante, a cor e a luz perdem, cada uma, parte de suas propriedades: a cor não está mais ligada à matéria da superfície de um objeto; em consequência, não mais resulta, de um ponto de vista fenomenológico, da conversão, por essa matéria, de uma intensidade luminosa em valor cromático. Além disso, a luz não é mais livremente omnidirecional, e sua difusão está limitada às estreitas fronteiras de uma forma reconhecível (triângulo, cone, fecho, estrela, bola etc.), e que deve ser reconhecível (aproximando-se de um protótipo conhecido), para ser facilmente explorável como elemento de cenário do *set*.



Sob esse aspecto, as letras da tela-título *7 péchés capitaux* impõem sua estrutura típica em 3D à luz que forma sua substância, e, por seu poder de difusão orientada, abrem o espaço em profundidade. Desse modo, essa tela-título está de acordo com a programação visual das telas da emissora, em que predominam, em geral, as tipografias em 3D, mas, dessa vez, são as propriedades de difusão da luz nesse tipo de objeto que transformam as letras em objetos irrealis e independentes uns dos outros; para isso, esses novos objetos tipográficos exploram, de fato, uma das propriedades que acabamos de reconhecer nos objetos luminosos: a difusão do brilho está limitada às fronteiras de uma forma geométrica reconhecível, sendo essa forma aqui a de uma fonte de impressão à qual se acrescenta uma terceira dimensão de profundidade.

Tendo conquistado o direito de figurar como elemento do cenário no plano, os objetos luminosos e coloridos vão então poder se confrontar com os "verdadeiros" elementos do cenário, seja para entrar em concorrência, seja para se confundir com eles, para autorizar, em suma, uma nova gama de operações retóricas.



As estrelas de *Star Academy* têm, evidentemente, um caráter figurativo, e remetem, de maneira previsível e estereotipada, à figura do conteúdo de "star" (estrela). Enquanto estrelas luminosas, não podem nos dizer nada do estilo visual da emissora, ainda mais que as outras emissoras, para o mesmo gênero de programa (cf. *Pops Stars*, no M6), utilizam a mesma figura. Mas, em troca, o que é típico do estilo

visual que procuramos, e que caracteriza muito particularmente a TF1, é o tratamento da figura como objeto do cenário: uma vez delimitada numa forma estável e reconhecível, uma vez quase-materializada por uma cor, a luz forma os objetos que se tornam, de fato, os "móveis" do *set* e, aqui particularmente, uma faixa monumental presa às paredes do estúdio.

Um passo a mais e é o regime de crença perceptiva que vacila. Em alguns planos em que todos os tipos de objetos estão associados, o estatuto de cada um deles se torna incerto, os fachos luminosos, as telas, os objetos luminosos e os elementos de mobiliário refletidos trocam suas propriedades, de modo que, para o espectador, a contaminação figurativa entre os objetos propriamente ditos e os efeitos de luz e cor suscitam um regime de crença figurativa instável, em que se solicita a mesma "fé perceptiva" para todas as figuras, sem distinção veridictória e axiológica. Assim, graças a uma mudança de ângulo de visão, ou a um deslocamento de personagens, esses regimes de crença instáveis podem oscilar, o objeto luminoso se revelando ora como um verdadeiro objeto concreto do cenário, iluminado interiormente, ora como puro efeito da luz projetada.

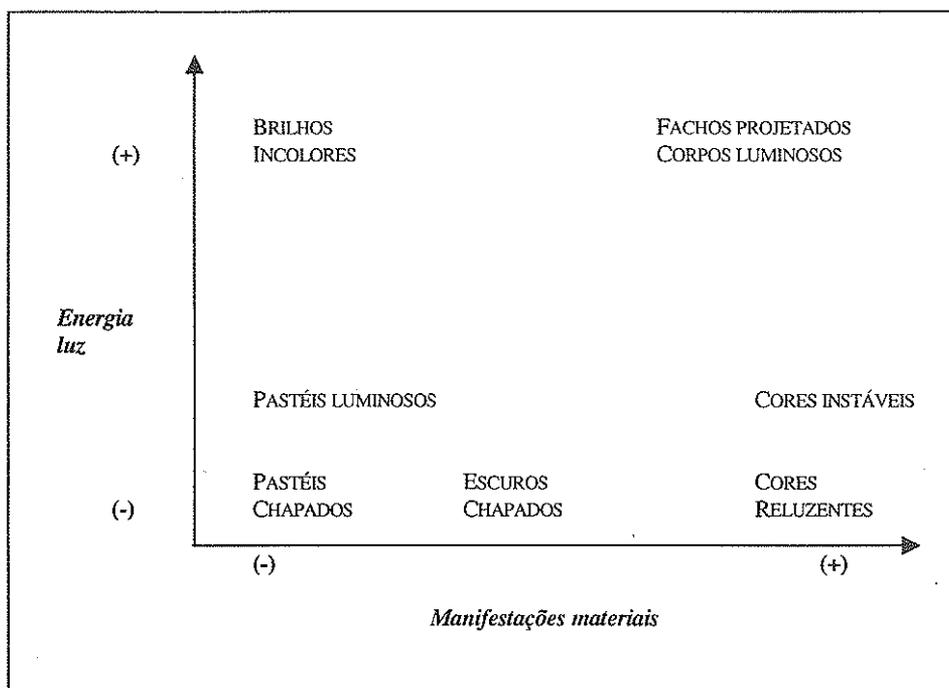
Essa situação, em que as figuras-objeto podem, a todo momento, mudar de papel e de estatuto figurativo, é bem conhecida dos antropólogos e folcloristas, já que, nos contos e lendas, ela assinala, em geral, uma crise de valores, e prepara um remanejamento axiológico, pelo qual um dos personagens será escolhido como responsável, e ao fim do qual uma nova ordem de valores será instaurada. A esse respeito, a instabilidade do regime de crença figurativa constitui uma manipulação perceptiva do espectador, preparando-o para admitir as "regras do jogo" e os sistemas de valores impostos pela emissão à qual assiste. Sobre o *set* em que reina tal confusão de regimes de crença figurativa, o animador representa então o papel do herói escolhido, o papel do demiurgo, que decide a propósito de uma nova ordem de valores e de normas.

### As tensões do estilo cromático

Podemos, então, concluir que a TF1 explora as relações entre matéria e luz, por meio de uma série de "figuras cromáticas" independentes de tons; cada uma dessas figuras faz perceber, segundo o caso, mais a luz ou mais a matéria, de acordo com o tratamento cromático:

- *um brilho ondulado* faz perceber a matéria por um movimento de luz instável e atenuado;
- *o facho de luz projetado* faz perceber ao mesmo tempo a luz e a matéria, conferindo um corpo material a um cone colorido e, com isso, introduzindo a incerteza na percepção figurativa;
- *os tons pastéis chapados* enfraquecem, ao mesmo tempo, a percepção da luz e da matéria, enquanto as *cores escuras e profundas* manifestam a matéria (graças à mistura do preto); e enfim,
- *os brilhos mais intensos de luz* neutralizam todo efeito material, enfraquecendo igualmente não apenas a percepção dos tons, mas, como vimos, o conjunto da organização espacial em profundidade.

Aparece então aqui uma tensão organizadora, que permite explicar por que e como a intensidade da luz pode ser regulada ou combatida pelo desdobramento figurativo material. Na perspectiva de uma confrontação inversa entre os dois — intensidade da luz e deslocamento figurativo —, quando a primeira predomina, ela neutraliza todo “efeito de objeto”, mas pode, não obstante, perturbar, no caso de se expandir sobre a tela, a representação e a leitura do espaço onde estão dispostos os outros objetos. Quando o segundo predomina, a luz não é mais que um “fazer valer” os efeitos de matérias e de superfície próprios dos objetos. Em vez disso, na perspectiva de uma regulação e de um reforço recíproco entre os dois, obtemos essas situações instáveis de combinação, em que a luz nos faz crer na existência de objetos irrealis, esses “corpos luminosos” que caracterizam o estilo visual (e as estratégias axiológicas e perceptivas) da TF1. A estrutura tensiva permite reunir esses dois modos de funcionamento em um único diagrama, e, jogando com o caráter gradual dos dois eixos, o da intensidade luminosa e o do deslocamento material, situar muitos outros casos possíveis de figura.



A comparação com outras emissoras de TV generalistas mostra que: (i) a TF1 é a única a explorar a relação entre *cor, matéria & luz*; (ii) a FR2 e a FR3 utilizam preferencialmente a relação entre *cor & luz*, com os conflitos inerentes ao brilho e à percepção dos contrastes; (iii) a M6 utiliza sistematicamente a relação entre *superfície & cor*, uma vez que sua programação gráfica está

fundada sobre os chapados de cores claras ou pastéis, ligeiramente dessaturadas.

Esse último caso é particularmente interessante, porque permite, em contraste com a TF1, compreender como a escolha de uma tensão de base (aqui, para a M6, entre superfície e cor) engendra uma série de coerções a partir das quais se constitui toda uma identidade visual. A escolha dos pastéis chapados impõe efetivamente (i) não combiná-los com brilhos intensos, que neutralizam os contrastes cromáticos mais tênues; (ii) atribuir o essencial dos meios expressivos à relação entre a forma geométrica da superfície colorida e o tom do chapado; e (iii) eventualmente, juntar bordas (uma linha de contorno) a cada superfície colorida (ver o genérico de *Popstars*), uma vez que a única articulação que sobrevive a essa escolha é a que opõe a superfície colorida chapada ao que está a seu lado, no melhor dos casos, mas, em geral, a tudo o que não é ela, ao que está à sua volta.

A oposição entre esses dois estilos visuais, o da TF1 e o da M6, é, assim, a maior possível, e se traduz pelas suas respectivas posições dominantes na estrutura tensiva, diametralmente opostas, uma situada mais na parte superior direita do esquema e a outra, embaixo, à esquerda (chapados, cores puras e pastéis).

O estilo visual da TF1, bem como o da M6, põe em risco os padrões comuns da representação tridimensional, mas a primeira de modo mais problemático que a segunda. Na verdade, o achatamento das perspectivas, imposto pelos chapados coloridos da M6, produz apenas construções em 2D, construções visuais já bem conhecidas e suficientemente próximas de mídias largamente difundidas (revista em papel, HQ etc.), a fim de que não perturbem o espectador. Em contrapartida, a instabilidade dos regimes de crença figurativa, os conflitos entre os espaços de representação e os brilhos intensos de luz, a concorrência entre os objetos coloridos irrealis e os elementos de mobiliário são, de uma outra maneira, desestabilizantes, mas, de certo modo, como já sugerimos, ocorrem em proveito da invenção de novos regimes de crença e do poder axiológico que isso confere ao animador.

### Cenários, mobiliários e telas

O estudo do estilo visual, no caso da TF1, parece inseparável do estudo do cenário, especialmente dos diversos mobiliários que o compõem, mas, de modo mais geral, dos procedimentos de projeção do espaço da enunciação de cada programa. Vimos como, segundo o caso, os efeitos luminosos e cromáticos estruturavam ou desestruturavam o espaço do *set*, facilitando, impondo ou perturbando a leitura. Vimos também como esses mesmos efeitos intervinham na composição do cenário, como interferiam com os outros elementos desse cenário, mobiliário, biombos e telas.

A partir disso, a questão se desloca do estilo visual para a enunciação televisiva. Na verdade, o conjunto do cenário põe em cena uma ou mais instâncias enunciativas, especialmente pelo lugar e posição que atribui ao animador, aos outros participantes e ao público. Mas, mais precisamente ainda, esse conjunto comporta, especialmente nos programas da TF1, um elemento que se refere especialmente à enunciação enunciada: os monitores,

colocados na parede, inseridos no mobiliário, atrás ou diante do animador, à direita, à esquerda e no fundo do *set*.

### *Os papéis dos monitores*

Os monitores são, assim, um fator especialmente representativo dos papéis enunciativos atribuídos ao cenário. Presentes no cenário sob a forma de mobiliário mural ou central, exercem três tipos de papéis.

Para começar, permitem a *mise-en-abyme* da tela principal, aquela que ocupa diretamente a tela do aparelho de televisão, mas com uma grande variedade de pontos de vista; sob esse aspecto, os monitores permitem aos convidados ou ao animador uma verdadeira ubiqüidade, com a presença de vários pontos de vista na mesma tela. Esse papel e uso dos monitores contribuem para confundir a leitura do espaço da representação, anulam as regras clássicas da profundidade tridimensional, principalmente cinematográfica e narrativa, e liberam os atores em cena do constrangimento imposto pela posição perspectiva atribuída ao espectador. Esse dispositivo deve ser comparado à confusão axiológica induzida pela mistura dos objetos reais com os irreais no *set*: a representação se desfaz aos olhos do espectador, que não mais a controla; em resumo, ele é o único ator limitado a uma posição única e fixa, mas, ao mesmo tempo, permite-se que veja a multiplicidade e a ubiqüidade dos atores em cena.

Posteriormente, em alguns casos, os monitores acompanham ou indicam as mudanças de regime de crença; por exemplo, em *7 a 8*, o programa começa pela evocação de um assunto de reportagem pela apresentadora-animadora, e prossegue com a projeção na tela inteira dessa mesma reportagem; entre as duas, a um movimento e olhar da apresentadora para o monitor mural, a projeção da reportagem aí começa. Assistimos, assim, não apenas à *debreagem* enunciativa — a apresentadora renuncia à palavra e a delega ao repórter —, mas, além disso e principalmente, à mudança de regime de crença: da emissão e seus artefatos, passamos ao testemunho e documentário. Ao contrário do uso anterior, esse tipo de monitor, ao reproduzir a clássica distinção jornalística entre o comentário e a informação, tem valor de autenticação e triagem entre os regimes de crença.

Enfim, no mesmo tipo de programa (que se poderia classificar num gênero *infoteinment*, “informação-entretenimento”), encontramos um último uso do monitor, no interior desse segmento típico, o “sumário”: paralelamente à apresentação resumida pelo animador, em alguns planos, uma montagem muito breve do assunto ou da reportagem aparece no monitor. Esta última surge então como uma ferramenta de citação-sumário, uma espécie de figura do discurso televisivo relatado, que estaria, tendo em vista a própria reportagem, em posição de embreagem em relação às instâncias de enunciação do programa; ao mesmo tempo, essa embreagem citacional aproxima o assunto tratado do espectador, integrando-o numa relação de comunicação direta com o apresentador.

Sejam quais forem os papéis atribuídos ao monitor — *mise-en-abyme*, citação ou delegação da palavra —, quaisquer que sejam os efeitos axiológicos dele decorrentes — estabilizadores ou desestabilizadores —, seja qual for a

orientação da operação enunciativa que o monitor siga — debreagem ou embreagem —, ele é um elemento-chave do dispositivo enunciativo no cenário, que rege, muito de perto, o regime de crença, assim como os procedimentos de captação e identificação propostos ao espectador.

Em outros termos, o monitor realiza atos de enunciação, ou acompanha e enfatiza a realização desses atos. Avancemos um pouco mais e formulemos a hipótese seguinte: é o conjunto dos elementos do cenário, inclusive mobiliários, telas e objetos luminosos e coloridos, que realiza esses atos enunciativos. Em suma, e por hipótese, o cenário seria o detentor de predicados, principalmente daqueles relacionados ao espaço do *set* tratado como espaço enunciativo. Precisamos, agora, identificar esses predicados.

#### *Alguns predicados-tipo*

A organização da parte central do *set*, que recebe o animador e os convidados, só possui dois tipos de motivos figurativos, os assentos e as mesas. Mas, sob um aspecto visual e espacial, essa organização apresenta um número maior de variáveis pertinentes: os assentos podem ser contínuos ou descontínuos, baixos ou altos, do mesmo modo que as mesas podem ser arredondadas ou angulosas, multi- ou monossimétricas. A combinação dessas diferentes propriedades suscita dispositivos relativamente estáveis e recorrentes: divãs arredondados em torno e ao longo de uma mesa baixa; assentos individuais em torno de uma mesa alta, arredondada e comprida; assentos individuais em torno de uma mesa que contém apenas uma cabeceira (a do animador) e lados simétricos; ou ainda púlpitos, com ou sem um assento alto. Encontramos ainda um tipo de mobiliário específico, o palco, que pode combinar com os precedentes, para realçar o lugar dos atores, ou então ocupar a quase totalidade do *set*.

Cada um desses dispositivos, provenientes do plano da expressão visual, corresponde a um predicado e a uma modalidade de enunciação particular, que forma o seu plano de conteúdo:

- (i.) assim, o dispositivo concebido a partir de um divã circular, de acordo com um motivo estereotipado do mobiliário doméstico, é destinado a *acolher e homenagear* convidados; é o caso de *Y à que la vérité qui compte*, do mesmo modo que, em FR2, de *Vivement dimanche*;
- (ii.) por outro lado, uma mesa comprida, cercada de assentos individuais, seja qual for a sua forma, destina-se a tornar mais fáceis as interações e as tomadas da palavra, bem como a encenar uma conversa ou confrontos; o caso mais típico pertence a uma outra emissora, FR3, *On ne peut pas plaire à tout le monde*, cujas interações múltiplas e desordenadas são célebres;
- (iii.) mas, no próprio interior desse dispositivo, a modalidade de enunciação varia, dependendo de a forma da mesa ser multi- ou monossimétrica: em torno de uma mesa oblonga e arredondada, as interações possíveis são múltiplas, e o dispositivo não indica, em princípio, a posição-chave, o controle ou a regulamentação; em compensação, em volta de uma mesa globalmente triangular, e, portanto, monossimétrica, a posição situada no eixo de simetria é reservada ao animador, e a

palavra circula prioritariamente passando por essa posição-chave: questões, retomadas, interpelações e distribuição de turno de fala. *Sans aucun doute*, na TF1, *Tout le monde en parle*, na FR2, utilizam esse dispositivo, que submete a entrevista com vários participantes ao controle permanente e direto do animador. Nesse caso, o dispositivo favorece a *participação* dos entrevistados, mas não a sua interação;

- (iv.) quando a mesa é suficientemente alta e estreita para lembrar um púlpito, ela apresenta uma posição dominante de *controle* e de *administração* de todo o programa, e não mais apenas da interação entre os participantes: é o caso, principalmente, de *Confessions intimes*, de 7 à 8, ou de *Le grand concours des enfants* (cf. ilustração);
- (v.) quanto ao palco, o seu papel é de realçar os atores e oferecê-los em espetáculo a um auditório presente na sala: o caso é evidente em *Rêve d'un jour*, *Rêve d'un soir* (cf. ilustração) ou de *Star Academy*, mas o encontramos também na M6, em *Drôle de zapping*, ou na FR2, em *Le plus grand cabaret du monde*. Os diversos entrevistados, animadores ou convidados, não mais são, então, simples participantes, mas atores em cena, cuja *performance* é primeiramente dirigida a um auditório, antes de ser oferecida ao telespectador.

Esses diferentes dispositivos em nada antecipam o gênero do programa, a presença de um auditório e o papel dos diversos participantes. Eles têm por função modalizar as relações entre todos esses parceiros, hierarquizando-os, e colocando em cena uma certa estrutura de comunicação, regulada por atos enunciativos dominantes.

*Acolher, interagir, participar, controlar, oferecer em espetáculo* são as principais modalidades enunciativas. A cada uma corresponde um modo de comunicação dominante: na *acolhida*, é a troca entre o animador e cada convidado que predomina; na *interação*, é a troca generalizada e cruzada que prevalece, mas limitada aos diversos convidados; na *participação*, é a troca de cada convidado com o telespectador que é mediada pelo animador; no *controle*, é a instância de enunciação global do programa que é representada por delegação ao animador, no *set*; no *espetáculo*, enfim, os atores são oferecidos ao auditório, no *set* transformado em sala de espetáculo.

Assim como os monitores, os dispositivos visuais do *set* realizam, portanto, embreagens, fazendo com que o espectador assista diretamente às interações e conversações, e debreagens, instalando instâncias de controle, de mediação ou de público, no *set*. Os monitores também propunham interações múltiplas, jogando com a ubiquidade dos atores e a diversidade dos pontos de vista, ou delegações de controle, narração ou mediação. Por trás da diversidade dos meios de expressão visual e da aparente heterogeneidade das modalidades enunciativas, aparece, em suma, uma grande regularidade de operações elementares e de valores que as subentendem.

### Os valores propostos

De fato, se voltarmos à fonte de todos esses dispositivos, reconhecemos que, fosse qual fosse o modo de expressão, eles tinham por princípio

administrar a relação entre os diferentes atores do *set*. “Administrar a relação” significa, mais precisamente, aplicar-lhe uma modalidade enunciativa dominante que procede de um valor subjacente. Pois a hipótese que aventamos agora poderia ser assim formulada: como esses dispositivos não decidem nem a presença, nem o número e a diversidade dos convidados, nem mesmo, finalmente, o que pode acontecer de fato e de direito no *set*, eles teriam como função essencial manifestar e tornar imediatamente visível e acessível ao espectador o tipo de valor de referência proposto pelas interações e inscrito na organização visual do cenário e do *set*: (i.) os espaços de recepção e convívio pressupõem uma *igualdade* de tratamento entre os atores, mas com uma distribuição desigual do valor (já que os convidados são mais ou menos “homenageados”); (ii.) os espaços espetaculares propõem uma forma de “transcendência”, e, por conseguinte, uma relação de dominação irreduzível, principalmente visual, e de relação espacial; nisso, eles confirmam uma *desigualdade* pressuposta; (iii.) em compensação, os espaços interativos e de conversação introduzem uma possibilidade de troca múltipla, embora mantendo uma diferença de estatuto entre atores. Essa interação, embora não se baseie na igualdade de categorias, apelaria ou para a *mistura* (no caso dos espaços interativos) ou para a *consecução organizada* (no caso dos espaços participativos); (iv.) enfim, os espaços de controle e gestão centralizada consagram não uma desigualdade, mas uma separação, ou uma *distinção* entre os estatutos dos participantes: cada um permanece paralisado e limitado ao seu papel, e o bom desenrolar do programa depende dessa separação.

Relacionados a esses valores elementares, os diferentes efeitos luminosos e cromáticos parecem então participar do mesmo sistema axiológico, pelo menos do ponto de vista das operações enunciativas.

Encontramos, com efeito, configurações cromáticas e luminosas que estabilizam hierarquias em profundidade e localizações indexicalizadas. Nesse caso, o animador ocupa uma posição de mediação ou controle no dispositivo espacial do *set*, e dispõe de monitores para as embreagens e debreagens dos temas de reportagem. As hierarquias cromáticas e luminosas são respeitadas, os planos, *separados*, os papéis, *distintos*.

Também estabelecemos e comentamos longamente as configurações que provocam a confusão figurativa, a incerteza sobre o estatuto dos objetos, e que funcionam, portanto, a partir do princípio da mistura. Rompendo as hierarquias, desestabilizando as fronteiras categoriais, essas configurações contribuem para a equalização geral dos papéis e estatutos.

O mesmo se pode dizer da transcendência espetacular encontrada nos brilhos ofuscantes que, oriundos do fundo do *set*, neutralizam a profundidade perspectiva destinada ao telespectador, impedindo-o de captar a hierarquia e a organização originais do espaço. Em vez disso, tal transcendência mostra a relação de presença imediata, sem profundidade e fascinante, entre, de um lado, os atores e o espetáculo, brilhantes e sedutores, e, de outro, o auditório. Enquanto a profundidade perspectiva permite compartilhar os espaços respectivos da enunciação e do enunciado, esses

brilhos deslumbrantes aparecem, ao contrário, como a manifestação quase traumatizante da transcendência espetacular.

O sistema que construímos paulatinamente desde o início desta sondagem estabiliza-se aos poucos, até mesmo pela congruência que surge entre os diversos modos de expressão: com efeito, encontramos nos mesmos *sets*, concomitantemente, os brilhos ofuscantes e os palcos mais espetaculares (por exemplo, *Rêve d'un jour*); ou ainda, os mesmos *sets* utilizam a ubiquidade dos participantes (monitores), dispositivos de interação (*Les sept péchés capitaux*), choques cromáticos e confusão entre os diferentes tipos figurativos; enfim, são também os mesmos *sets* que propõem concomitantemente estruturas cordiais de convivência e de recepção, e escolhas cromáticas baseadas em gradações delicadas de uma só cor (cf. *C'est quoi l'amour?*, ilustração).

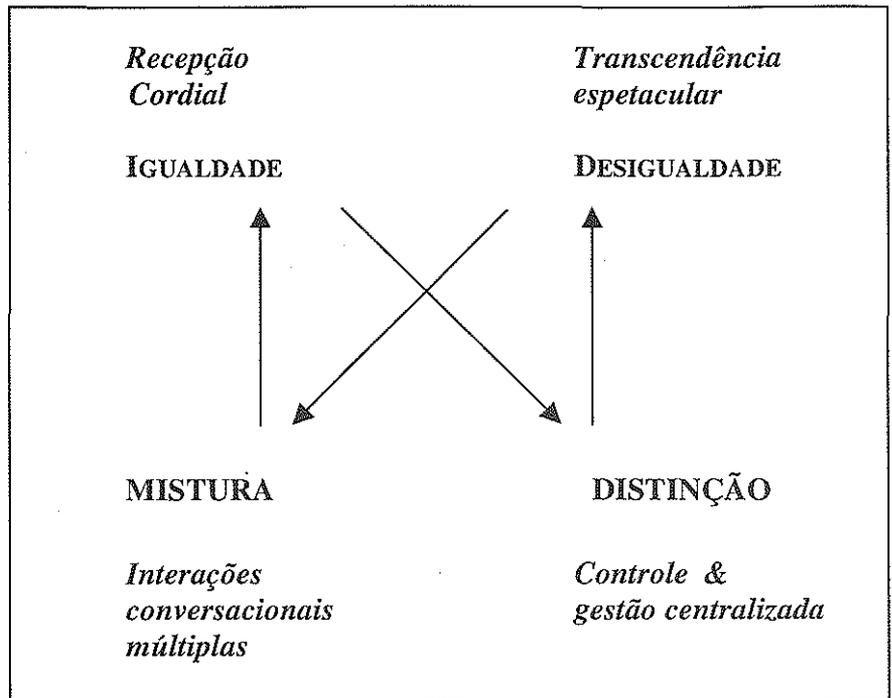
Como exemplo mais preciso dessa congruência bem aceita, voltemos um instante ao *set* de *Vis ma vie*, em que havíamos examinado especialmente as tensões e o equilíbrio entre as pinturas de uma só cor e as gradações em azul, por um lado, e, por outro, o choque cromático entre esse mesmo azul e o fúcsia. Havíamos chamado a atenção para o fato de que o primeiro contribuía para a manifestação da profundidade e para uma distribuição hierarquizada dos planos e objetos que os ocupam; em compensação, o rosa era chamado de "localizador" e "indexical".

Entretanto, observando mais de perto, percebemos que os dois empregos do rosa coincidem com duas das forças enunciativas do programa: por um lado, sob a forma de um círculo no solo, o rosa delimita a zona de interações entre os participantes no *set*, por causa de sua forma circular, que circunscreve o conjunto dos assentos e da mesa, e o isola do resto do *set*, muito mais amplo; por outro lado, sob a forma de *spots* luminosos e coloridos, os pontos de cor rosa marcam e circundam, no plano de fundo, a zona dos monitores, graças aos quais a animadora pode "enviar" o tema antes mesmo que ele apareça na tela para o espectador.

Trata-se, portanto, de uma verdadeira rede de correlações, muito mais complexa do que um simples sistema semi-simbólico, mas que, ao fim das contas, funciona sob o mesmo princípio, ou seja, o de uma estabilização icônica de relações entre expressões e conteúdos. A profundidade perspectiva é oferecida ao espectador, para uma representação estável e cordial; mas o choque cromático vem perturbar essa representação para tornar sensível e indexicalizar duas zonas críticas das operações enunciativas de segundo grau: por um lado, a embreagem conversacional, e, por outro, a debreagem narrativa.

### **Conclusão: o sistema de valores dos dispositivos visuais**

As primeiras hipóteses que havíamos formulado sobre funções semânticas dos efeitos luminosos e cromáticos estão, portanto, confirmadas e enriquecidas de uma maneira que era imprevisível inicialmente, pelas congruências inesperadas com os dispositivos dos *sets* e as utilizações dos monitores. Podemos agora, então, para concluir, propor o modelo organizador do sistema axiológico subjacente:



A disposição dos valores no esquema, que obedece às regras de construção de um quadrado semiótico (contrariedades, contradições e implicações), está de acordo com as relações intuitivas entre as diferentes figuras de cada modo de expressão.

Por exemplo, entre a desigualdade espetacular e a mistura interativa, a relação de *contradição* pode ser produzida sem dificuldade pelas oposições seguintes: (i) palco *vs.* mesa comum, (ii) separação palco / auditório *vs.* ubiquidade multiperspectiva dos atores nos monitores, (iii) brilhos ofuscantes *vs.* misturas figurativas e choques cromáticos múltiplos. Do mesmo modo, entre a recepção cordial e a posição de controle, a outra relação de *contradição* é produzida pelas oposições seguintes: (i.) divã arredondado e contínuo *vs.* assentos descontínuos e individuais; (ii.) ausência de monitores *vs.* monitores de debreagem / embreagem; (iii.) gradações e profundidade perspectiva na interação *vs.* distribuição indexical dos choques cromáticos nas zonas de operações enunciativas críticas.

Por sua vez, os contrários podem ser confrontados, no mesmo espaço semiótico, por contrastes produtores de transformações narrativas, o que se dá tanto para os contrários (recepção cordial & transcendência espetacular) quanto para os subcontrários (interações múltiplas & controle e gestão). Torna-se necessário esclarecer logo que esses casos mistos, que comportam transformações internas, são pouco representados na TF1. Para não cair em excessos, é preciso recorrer à concorrência. Só encontramos um caso da co-habitação dos subcontrários na TF1: é *Vis ma vie*, que funciona ao mesmo

tempo com interações no *set*, com o dispositivo adequado, e com debragem de temas nos monitores, a partir de um gesto e uma declaração-mensagem da animadora: já comentamos mais acima a congruência dessa duplicidade estrutural com o uso duplo das cores.

Entretanto, para a co-habitação entre os contrários, é preciso pesquisar na FR2, em que a projeção do espaço de *Vivement dimanche*, ou de *Le plus grand cabaret du monde*, permite uma co-habitação desse tipo: graças a uma divisão do *set* em duas partes e dois funcionamentos distintos, a convivência cordial no espaço é confrontada o tempo todo com um dispositivo contrário de tipo espetacular. E, por isso mesmo, esses dois programas têm o ritmo marcado narrativamente pela mudança regular de dispositivo e por transformações entre dois tipos de comunicação, dois tipos de atos de enunciação e dois sistemas de valores diferentes. De acordo com o tipo de programa, a passagem de um a outro desses dispositivos é garantida por uma simples apresentação-transição, por um movimento geral dos olhares, ou, ainda, pela mudança de lugar e de estatuto de um dos atores.

Na TF1, a posição "convívio cordial" raramente é ocupada. Do mesmo modo, a posição "interações múltiplas" é pouco representada, principalmente por causa do dispositivo espacial e do papel do animador nos programas do gênero *infoteinment*, que fazem com que as interações derivem para uma simples participação mediada pelo animador, e, portanto, para a posição de "controle".

Em compensação, a posição "controle & gestão centralizada" é freqüentemente utilizada, quer na versão "fraca" — a da "participação" dos convidados com a intervenção de um animador —, quer na versão "forte", em que o animador, quase sozinho no *set*, controla diretamente o lançamento de todos os temas na tela. Essa posição é utilizada até no gênero reportagem (7 à 8), o que é ainda mais raro nos outros canais generalistas (*Envoyé Spécial*, por exemplo, na FR2, adota, nesse caso, a posição "interação e conversação"). Enfim, os efeitos de "transcendência espetacular" são bem representados, mas, em geral, em relação com a personalidade ou o estilo de um animador.

(Tradução de Maria Elizabeth Chaves de Mello e Lucia Teixeira)

### Abstract

*The article analyses the visual style of French television TF1, by observing the effects of colour, light and matter. After identifying plastic procedures which generate stable and constant semantic values, amidst the semantic diversity and the structural dispersion of the programs, the author approaches television discourse, which installs the system of beliefs and ensures the iconic stabilization of the relations between expression and content.*

*Keywords: television; plastic dimension; visual style; visual semiotics.*

---

**Referências**

- BORDRON, Jean-François; FONTANILLE, Jacques. Sémiotique du discours et tensions rhétoriques. *Langages*, 137, mars 2000.
- CÉRIANI, Giulia. *Marketing moving: approche sémiotique*. Paris: L'Harmattan, 2003.
- FLOCH, Jean-Marie. *Petites mythologies de l'œil et de l'esprit*. Paris; Amsterdam: Hadès-Benjamins, 1985.
- \_\_\_\_\_. *Sémiotique, marketing et stratégies*. Paris: PUF, 1986.
- \_\_\_\_\_. *Identités visuelles*. Paris: PUF, 1995.
- FONTANILLE, Jacques. *Sémiotique du visible*. Paris: PUF, 1995.
- \_\_\_\_\_. *Sémiotique du discours*. Limoges: Pulim, 2000.
- JOST, François. *La télévision du quotidien*. Paris: INA, 2001.
- SEMPRINI, Andrea. *Analyser la communication*. Paris: L'Harmattan, 1996.