

6 Conclusão

Da bibliografia indicada pela orientação, buscou-se dizeres sobre as novas tecnologias, testemunhos, e esse foi um ponto de partida bastante enriquecedor para esse trabalho. Porque, já na revisão bibliográfica, verificaram-se alguns conceitos da Análise do Discurso, fazendo com que a metodologia permeasse a reflexão teórica e a pesquisadora estreitasse o contato com os conceitos.

Ao mesmo tempo, essa não é uma posição “confortável”. Porque lidar com uma metodologia já consolidada, com conceitos de campos do conhecimento que não compreendem o Design “Psicanálise, Marxismo e Linguística” (ORLANDI, 2007), ainda que esse seja um campo interdisciplinar como é a metodologia da Análise do Discurso, demanda um esforço para que se dê a aplicação adequada que a ela exige.

Por outro lado, foi com leveza que esses conceitos permearam o trabalho. Porque não se pretendeu analisar os discursos da revisão bibliográfica, mas reconhecê-los, enquanto discursos, e propor reflexões a partir deles. E foi a metodologia, novamente, que muitas vezes indicou alguns pontos que precisavam ser aprofundados, como por exemplo, a reflexão sobre os tipos de sujeito (2.3.1).

Para tanto, se fez necessária a articulação entre autores das Ciências Sociais. E esse esforço resultou em conexões, caras a esta pesquisa, chamadas neste trabalho de “diálogos”, que de início não incluíam os autores, como Walter Benjamin.

Acontece que esses autores também tomaram parte desses diálogos, assim como um filme, *A questão humana*, que já inseria o que se pretendia tratar no Capítulo 5, no discurso híbrido dos vídeos. Mas as conexões com esse filme, ou com a matéria de Lúcia Guimarães, só foram possíveis a partir de uma reflexão teórica que já começava a se consolidar. Essas foram conexões instigantes, que apontam para desdobramentos para novos estudos.

Uma dessas conexões fez emergir o humor como gênero e, no contexto, como um gênero controverso, que servia ao esfumaçamento de fronteiras entre informação e entretenimento. Chegou a ser um objetivo nessa pesquisa, selecionar, na amostragem, o gênero de humor como mais um item que tratasse da

TV digital, mas somente uma das peças trazia o gênero, e era da TV por assinatura, uma sequência de animações da HBO:



Figura 87



Figura 88

Em uma amostragem ampla como a desta pesquisa, foi necessário um recorte que referenciasse as principais categorias propostas para que se chegasse ao ponto de saturação do objeto. O que se pretendeu foi tratar principalmente da TV digital aberta e gratuita. Mas havia uma amostragem rica quanto a TV por assinatura, como o vídeo da HBO (*figuras 85 e 86*), mas foi o vídeo da SKY, com a modelo Gisele Bündchen, que se mostrou um caso completo quanto ao que se pretendeu referenciar.

E quanto aos desdobramentos imediatos, se pode observar na decorrência de todo o trabalho, um diálogo prático e teórico junto aos projetos e grupo de estudos do LaDeh, Laboratório de Design de histórias. Na documentação de processos do laboratório, pude experimentar e apurar determinados conceitos, como montagem, edição e captação de imagens.

Outro desdobramento está na possibilidade deste trabalho ser o ponto de partida de uma pesquisa de Doutorado, que elabore uma disciplina de Graduação, ao lidar com questões que a perspectiva híbrida do Design pode lidar, tais como a diversidade de: linguagens (textual, imagética); suportes (web, impresso, CD-ROM, vídeo, teatro, cinema); fluxos (linear, ramificado, seqüencial, planar) e estímulos sensoriais (imagem, som, tato, movimento), além da multidisciplinaridade do campo, que demonstrou, nesta pesquisa, o potencial do Design em sua contribuição à análise dos discursos híbridos.