

ENQUADRAMENTOS LÚDICO- DRAMÁTICOS NO JORNALISMO: mapas culturais para organizar conflitos políticos

MOTTA, Luiz Gonzaga

Doutor, Jornalista, Professor do Programa de
Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação
da Universidade de Brasília
luizmottaunb@yahoo.com.br

RESUMO

Enquadramentos não são produzidos pelos jornalistas, mas recolhidos por eles da experiência e cultura humanas. Compartidos pelo narrador e leitores, servem para organizar a complexa realidade e estabilizar a “situação de comunicação”. O jornalismo político tende a utilizar enquadramentos dramáticos (narrativos) e lúdicos (metáfora de jogos) enraizados no imaginário da sociedade, porque eles dispõem os conflitos políticos e são facilmente reconhecidos. Os enquadramentos dramáticos são bipolares, instauram ou amplificam hostilidades verbais típicas do jogo político.

Palavras-chave: Enquadramento. Jornalismo. Política.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo argumenta que o enquadramento predominante no jornalismo político é o *frame* dramático (ou narrativo). Esses *frames* não são premissas organizativas originalmente inventadas pelos jornalistas para organizar a complexa realidade política. Antes de serem utilizados pelos jornalistas, os *frames* narrativos se desenvolvem na cultura da sociedade que se organiza naturalmente de maneira narrativa. Os jornalistas se abastecem nessa cultura narrativa para organizar e apresentar a realidade política.

Os jornalistas utilizam *frames* narrativos, porque eles facilitam sua tarefa de enquadrar a complexidade do mundo. Consciente ou inconscientemente, os jornalistas sabem que esses *frames* dramáticos são rapidamente compreendidos pelos receptores que os utilizam freqüentemente no mundo da vida. São, portanto, definidores prévios da *situação de comunicação* que se vai estabelecer. *Frames* de recíproca interação através dos quais os interlocutores tornam possível a comunicação jornalística.

O jornalismo político tende a utilizar os enquadramentos dramáticos lúdicos tipo jogos (guerra, batalha, duelo, luta de boxe, jogos de tabuleiro, quebra-cabeças, dominó, baralho, corrida de cavalos, jogo de xadrez, ciclo do herói e outros), porque esses *frames* culturais enquadram de maneira acessível os enfrentamentos políticos e facilitam a compreensão dos complexos conflitos da política.

Realço aqui a reciprocidade para enfatizar que os enquadramentos utilizados pelos jornalistas e receptores têm origens comuns no mundo da vida, na cultura de ambos. Isso nos leva a inserir a análise dos enquadramentos jornalísticos nos mapas culturais da sociedade que são utilizados na representação e apresentação que instituem a realidade política.

2 A PAZ DO REI: O “COMO SE”

Antes de prosseguir, quero fazer brevemente uma recuperação da teoria original do enquadramento para realçar a reciprocidade cultural. O termo “*frame*” foi introduzido pela etno-antropologia dos micro-episódios do cotidiano desenvolvida por Erwin Goffman (1974), que analisou os modos como os indivíduos organizam o conhecimento nas ações diárias. Ele chamou essa estabilidade necessária às conversações habituais de “paz do rei” (WOLF, 2000, p. 32), uma estabilidade obtida através de um consenso operativo (como se). Nas interações diárias, os interlocutores necessitam constantemente “definir a situação” de comunicação *como se* houvesse acordos efetivos entre as pessoas. “Em presença”, as pessoas projetam uma definição da situação em relação aos interlocutores e aos fins a alcançar, e redefinem constantemente a “situação de comunicação”, que estabiliza a interação social.

As “definições das situações” de comunicação são como mini-armistícios temporários do cotidiano, continuamente renegociados para definir os sentidos da realidade. Há miniconflitos permanentes, reparações e tréguas, que põem em jogo o poder dos interlocutores. Costuma haver um núcleo que procura impor sua versão da situação e gera tensão, mas prevalece quase sempre uma situação de estabilidade.

Goffmann queria demonstrar que a vida cotidiana é uma sondagem, um movimento recíproco contínuo de construção e reconstrução de sentidos negociados. Ele defendia que a situação-protótipo da interação cotidiana é a conversação face a face. Todas as demais situações são derivações dessa interação prototípica.

3 FRAMES: ENQUADRAMENTOS INTERATIVOS

É nesse contexto interativo que Goffman (1974), introduz o conceito de *frame*, traduzido por enquadramento.¹ Premissas organizativas das atividades dos atores sociais: definições de situações que se constroem de acordo com princípios que organizam a compreensão dos acontecimentos e nossa implicação com eles. *Frames*, marcos ou enquadramentos constituem os modos através dos quais se cataloga e se vive a experiência da realidade.²

Todos os enquadramentos implicam expectativas de tipo normativo que revelam até que ponto o indivíduo deve estar implicado na atividade organizada pelo frame, observa Wolf (2000, p. 42). Por exemplo, um exercício de salvamento é pouco diferente da operação de salvamento, mas a primeira tem um frame diferente do segundo para quem observa uma ou outra operação: uma é fingimento, a outra é real. E isso faz toda a diferença para quem observa: o envolvimento com o objeto observado é diferente numa e noutra situação.

Goffman (1974) demonstra que *a comunicação é possível por causa dos frames de interação que constituem reciprocamente os sujeitos em pessoas acessíveis*: é nas microrrealidades sociais construídas pela interação que é possível comunicar-se, conclui. Na origem, portanto, o conceito de *frame* não se refere ao ato de enquadrar a realidade por parte de um dos interlocutores apenas. Ao contrário, os *frames* são princípios organizativos compartilhados, fundamentados na cultura, a partir de expectativas recíprocas e comuns.

4 FRAME JORNALÍSTICO: MECANISMO PARA ENQUADRAR ACONTECIMENTOS

O conceito de enquadramento jornalístico se consolidou na literatura especializada incorporado às recentes teorias sobre os efeitos políticos da mídia e do estabelecimento da agenda pública. Essas teorias afirmam que a mídia não apenas *agenda* nossas preocupações, mas também influi sobre *como pensamos* acerca dos temas políticos.

Em um artigo-resumo sobre como a mídia enquadra questões políticas, S. London³ (2005) argumenta que nossa experiência de cada momento é caleidoscópica e difusa. Até que possamos agrupar os itens com base na similaridade, não podemos organizar o momento presente. Esse agrupamento de idéias se realiza através dos enquadramentos (*frames*), um esforço inconsciente dos jornalistas para transmitir as ocorrências selecionadas de uma forma compreensível, tornando as questões políticas inteligíveis para o público.

Nas teorias do jornalismo, há um clássico artigo de G. Tuchman (1993) sobre *framing* como procedimento de transformação de acontecimentos em relatos de acontecimentos (notícias). Segundo Tuchman (que recorre a Goffman), ao utilizar *frames* os jornalistas oferecem definições da realidade social e podem ver o mundo cotidiano desde a ótica das notícias. Para ela, a objetividade do texto jornalístico não impede os enquadramentos narrativos.

Colling (2000) diz que produzir um enquadramento é selecionar alguns aspectos da realidade percebida e dar a eles um destaque maior no texto comunicativo, gerando interpretação, avaliação moral e conclui, citando Entman, que o enquadramento no texto informativo “é a marca do poder”.

5 ENQUADRAMENTO JORNALÍSTICO: VIA DE MÃO ÚNICA?

Entman sistematizou o conceito de *frame* a partir das teorias do jornalismo e da política. Ele define *frame* como o processo de seleção e hierarquização da realidade

social pelos jornalistas em suas práticas de trabalho de maneira a promover interpretação e avaliação das questões (2004, p. 5 e 26). O enquadramento seria parte do processo de reportagem. Um evento, diz ele, ativa paradigmas nas mentes dos jornalistas, estimulando o uso de certas palavras e imagens ressonantes na construção das notícias e encorajando conexões por parte dos públicos. O autor contempla, portanto, os dois lados da questão. Sua teoria do enquadramento pode ser compreendida como um processo cognitivo realizado através do jornalismo.

Entman distingue também o “enquadramento” do termo script. Script seriam regras estandardizadas de processar informações que os jornalistas usam na cobertura de certas categorias de eventos. Para Entman “enquadramento do conflito” ou “enquadramento de interesse humano” não são enquadramentos, mas scripts (2004, p. 26, 29). O enquadramento promove interpretações que conduz a avaliações (valores), enquanto o script promove apenas certo tipo de texto (estilo).

Para explicar seus argumentos, Entman elabora um modelo de enquadramento que batiza de “ativação em cascata”. Esse modelo demonstra como os pensamentos fluem através de vários níveis hierárquicos do processo informativo, incluindo os seguintes nós:

- a) gestores públicos;
- b) outras elites;
- c) organizações da mídia;
- d) os textos produzidos e seus enquadramentos;
- e) o público.

Nessa metáfora da cascata, as informações fluem gradualmente através de conversas e idéias onde cada grupo procura influenciar o outro, não sendo usualmente fácil determinar quem influencia quem.

6 TEORIAS DO ENQUADRAMENTO JORNALÍSTICO: UM SÓ LADO DA HISTÓRIA

Os estudos do enquadramento jornalístico salientam a ação dos jornalistas para organizar a realidade política de forma compreensível para si próprios e para o público. No esforço de demonstrar isso, os analistas tendem a concentrar a atenção na perspectiva dos jornalistas e suas operações semânticas para enquadrar a complexidade do mundo. Embora não ignorem o caráter cultural dos *frames*, os analistas dão ênfase aos processos de produção da notícia, subestimando o compartilhamento cultural que inspirou originalmente as teorias do enquadramento.

Quero recordar que os enquadramentos surgem da *reciprocidade das expectativas* entre os interlocutores do ato de comunicação. Nos micro-episódios do

cotidiano, os interlocutores reciclam e adaptam constantemente suas expectativas em função dos objetivos de cada situação de comunicação, e estabelecem reciprocamente a “paz do rei”, a estabilidade cooperativa necessária para que as interações diárias resultem em sentidos compreensíveis em função dos fins a alcançar. *Frames*, na origem da teoria, são princípios organizativos culturalmente compartilhados.

Na comunicação jornalística, essa reciprocidade entre os interlocutores é mais débil que na comunicação face a face na medida em que transmite formas simbólicas para uma pluralidade de destinatários. A mediação de meios tecnológicos amplifica o distanciamento espaço-temporal e estabelece uma dissociação entre produção e recepção. Prevalece uma assimetria entre parceiros desiguais na medida em que o fluxo transcorre predominantemente em um único sentido. Cria-se o que Thompson (1998) chama de “mundaneidade mediada”, uma compreensão do mundo realizada através de uma mediação de conteúdos mediados.

Isso não significa, porém, que não haja uma “definição de situação” na comunicação midiática. A recepção da comunicação jornalística é uma prática simbólica rotineira que ocorre em contextos sócio-históricos, onde os receptores reelaboram as mensagens, ainda quando têm mínimo ou quase nenhum controle sobre os seus conteúdos. A recepção das notícias é uma prática hermenêutica, como observa Thompson, implica certo grau de interpretação através do qual os produtos da mídia adquirem sentidos na interação com as pressuposições e expectativas dos receptores.

Essa perspectiva parece-nos diferente daquela de Entman, que utiliza o termo enquadramento para os processos de produção do texto e o termo “esquema” para os processos mentais dos receptores, sugerindo uma diferença entre os dois lados. Essa visão perde de vista que produção e recepção se realizam na cultura, fonte em que se abastecem ambos, jornalistas e leitores, ao estabelecerem pactos de conversação jornalística.

Na comunicação jornalística, a reciprocidade começa nos aspectos sensíveis que estabelecem as pré-condições da interação entre os interlocutores e cria o hábito de ler, ver ou ouvir notícias. Utilizando-se da semiótica de situações, Oliveira (2006), por exemplo, trata a interação jornal-leitor como uma experiência sensível que estabelece uma reciprocidade entre dois sujeitos ativos. O plano de expressão sensível estabelece as pré-condições para a interatividade no plano do conteúdo (o “contrato” de adesão). A aparência plástica do jornal (modo de disposição do material), o seu arranjo e ritmo estéticos aprazem o leitor, despertam seu interesse. Assim, o leitor se identifica com o seu jornal tornando o hábito cotidiano de leitura um “encontro marcado”.

Essas pré-condições de interação no plano da expressão consolidam-se no plano dos conteúdos, onde um pacto implícito produz a estabilidade que torna possível a comunicação eficiente. O “contrato” cognitivo jornal-leitor é o da comunicação da verdade, de forma efetiva e econômica (a linguagem objetiva), que realiza o efeito de real. Uma pré-disposição negociada de re-criação constante do mundo real verdadeiro. Reproduz-se na comunidade jornalistas-leitores uma convenção em que emissores e destinatários dão por convencionado que o jornalismo é o lugar natural da objetividade e da verdade e que torna possível e eficiente a comunicação jornalística, como argumentei anteriormente (MOTTA, 2004, p. 127). Nessa situação de interatividade, ambos interlocutores se valem de *frames* culturais para organizar o conhecimento da realidade. Esses marcos, vou argumentar, são narrativos e pertencem à cultura.

7 ESTADOS SUTIS DE DRAMATISMO: ORGANIZAR NARRATIVAMENTE A REALIDADE

Os conceitos da chamada Segunda Revolução Cognitiva fornecem os fundamentos para uma teoria do enquadramento narrativo que queremos desenvolver. J. Bruner (1990), dessa corrente, argumenta que em toda cultura há uma psicologia popular intuitiva, um senso comum cujo princípio organizador é narrativo (e não conceitual): descrições mais ou menos normativas de como funcionam o homem e a sociedade.

Essa psicologia popular, porém, não se limita a definir como as coisas são; ela também estabelece como as coisas deveriam ser. Isso cria o que ele chama de *estados sutis de dramatismo* que informam uma estrutura narrativa na psicologia popular. É por isso que o homem tem uma propensão a organizar suas experiências de maneira narrativa, mediante a estrutura de dramas. O drama imita continuamente a vida e a vida imita o drama. O drama imita a vida em ação, mas elaborando-a, corrigindo-a, melhorando-a.

Por causa dessa canonicidade, diz Bruner (1990, p. 60-61), a cultura de uma sociedade concentra uma capacidade de resolver conflitos e negociar os significados comunitários. Isso ocorre graças ao aparato narrativo de que dispomos para fazer frente ao canônico e ao excepcional. O dramatismo concentra-se nos desvios, nos conflitos e nas transgressões. Histórias se relacionam necessariamente com o que é moralmente sancionado e apropriado. Assim, as narrativas mediam entre o mundo canônico e o mundo das crenças, desejos e esperanças. São, portanto, as formas narrativas que instituem e organizam a experiência e a realidade humanas.

Bruner (1990, p. 68) conclui que a maneira típica de demarcar a experiência é a *modalidade narrativa*: o que não se estrutura de maneira narrativa perde-se na memória. O homem elabora continuamente marcos narrativos que lhe proporcionam

uma maneira de viver suas experiências e de organizar a realidade, porque esses esquemas se adaptam fácil e naturalmente às nossas representações do mundo, diz ele. Portanto, a disposição protolingüística primitiva e inata do homem para narrar é o que nos equipa com novos modelos narrativos.

K. Gergen (1996, p. 232) diz que nossas vidas são acontecimentos narrativos e os relatos são formas de dar conta dessa potencialidade narrativa. As exposições narrativas, diz ele, estão incrustadas na ação social, fazem com que os acontecimentos sejam socialmente visíveis e estabelecem expectativas para acontecimentos futuros. Como os acontecimentos da vida cotidiana estão imersos na narração, vão se carregando de sentidos relatados: adquirem a realidade de um princípio, de um clímax e de um final, e assim sucessivamente. As pessoas vivem os acontecimentos desse modo e os classificam precisamente assim.

Tese é semelhante à de P. Ricouer (1994) que diz que as narrativas mediam entre um estágio da experiência que precede e outro que sucede. A tessitura da intriga media entre aspectos temporais prefigurados no campo prático e na refiguração (na recepção) da nossa experiência temporal. A composição da história está enraizada numa pré-compreensão do mundo e da ação, de suas estruturas inteligíveis, de suas fontes simbólicas e de seu caráter temporal. Compreender uma história, diz ele, é compreender ao mesmo tempo a linguagem do fazer e a tradição cultural da qual procede a tipologia das intrigas. Seguir uma história, conclui, é avançar na contingência sob a conduta de uma espera que encontra sua realização na conclusão. A conclusão, porém, não é o final da intriga; é a síntese entre o tempo linear da história e sua dimensão configurante que transforma a sucessão de eventos em uma totalidade significativa.

A Psicanálise fornece o conceito de *script* (que Entman descarta) para completar nosso raciocínio sobre o dramatismo natural e a percepção narrativa da vida pelas pessoas e culturas humanas. Na análise transacional de Eric Berne (1974), *scripts* são plano-matrizes recorrentes originários dos mitos e lendas que as pessoas incorporam, projetam e representam. Crema, discípulo de Berne, ampliou o significado de *script* para uma descrição do mundo que influencia as experiências das pessoas, “constituído uma singular lente através da qual ela percebe, indiretamente, a realidade”.⁴ Os scripts constituem, portanto, representações psicológicas pré-dramáticas que induzem naturalmente os indivíduos a estruturar a realidade de forma narrativa.

8 FRAMES NARRATIVOS: ENSINAM SEM SEREM DIDÁTICOS

Creio ter reunido suficientes argumentos para deduzir que jornalistas e públicos procuram organizar a realidade narrativamente como histórias sucessivas que se interpõem umas às outras, buscando uma conclusão (nem sempre possível) para cada estória. Os jornalistas não fazem isso conscientemente ou porque gostam, mas porque essa é a forma que lhes facilita acercar-se da realidade, torná-la compreensível para si próprios e organizar a complexidade do mundo para seus leitores. Incontáveis histórias superpostas se abrem e se desenvolvem difusamente nas páginas dos jornais ou telejornais, convertendo-se gradualmente em realidades.

A consciência humana é um fluxo contínuo no tempo e encontra nos jornais ou telejornais diários flashes fragmentados e justapostos que apenas informam que há um processo em marcha, mas jornalistas e receptores estão continuamente procurando os enquadramentos dramáticos (narrativos) que ordenem o caos, estabeleçam ordens temporais, causas e conseqüências, antecedentes e conseqüentes, sínteses que tornem as histórias compreensíveis. Para mim, o jornalismo é uma teia de narrativas entrelaçadas que pontua o nosso tempo, espaço e vida pessoal; ordena o presente, institui o passado e o futuro que progressivamente vão assumindo a forma de realidade tangível.

Defendo, portanto, que o enquadramento predominante na mídia é o enquadramento dramático (narrativo); um *frame* enraizado na sociedade e na cultura: ordenador, prático, fácil, compreensível. Ele é a forma natural de jornalistas e públicos perceberem a si mesmos e aos outros, de enquadrarem compreensivelmente o transcorrer das coisas e da política. Por isso os jornalistas recorrem freqüentemente às metáforas dos jogos para relatar a complexidade da política. Os jogos introduzem uma ordem na confusão da vida; como diz J. Huizinga (1993, p. 13): o jogo “cria ordem e é ordem”.

Mas não apenas por isso. Também porque ele permite, sendo objetivo, revelar, amplificar ou instituir conflitos, tensões, clímax; heróis e vilões; bons e maus homens, como na literatura. São *frames* culturais e por isso ensinam sem serem didáticos. Narrar não é só um contar uma história, é uma atitude argumentativa, um dispositivo estratégico persuasivo de linguagem que produz efeitos cognitivos. É uma forma de dar significação à vida humana. (MOTTA, 2005 e 2007).

9 CONFLITOS ANTITÉTICOS AGONÍSTICOS

O que é o enquadramento dramático no jornalismo? Um enquadramento bipolar, antitético (oposição por contrariedade). Antitético não apenas no sentido programático

(ideológico): “um lado versus o outro lado”, mas, principalmente, na colocação sucessiva dos sujeitos como opositores uns aos outros (independente, às vezes, de suas posições ideológicas), construindo (ou reforçando) os conflitos, quaisquer conflitos: a bipolaridade antagônica entre as personagens da “política em página ou tela”. Não afirmo que o jornalismo só faz incitar oposições, mas que ele faz isso predominantemente, que essa forma jornalística de ver o mundo contamina toda a cobertura e institui a política contemporânea.

Ao captar o mundo, os jornalistas estabelecem relações entre os sujeitos, criam seqüências integradas para dar sentido à complexa realidade política. Estabelecem antagonismos agonísticos, enredos dramáticos porque assim é constituído o campo da política, espaço de tensões permanentes. O enquadramento dramático é a forma natural que jornalistas utilizam para apresentar e constituir a realidade política (nunca integralmente, claro). Para isso, utilizam freqüentemente as metáforas de jogos. A tensão lúdica dos jogos traduz de maneira pedagógica as adversidades das competições políticas. O instinto de competição do jogo, próprio também da política, está enraizado na cultura e o leitor depreende facilmente as relações de enfrentamentos, alianças, vitórias e derrotas.

Os jornalistas nos apresentam a realidade política como um campo em conflito, um mundo bipolar de hostilidades sucessivas. Isso interessa ao jornalismo, que depende da audiência, que precisa seduzir, capturar a atenção. Por isso instiga o conflito, traz as personagens políticas para a arena, convoca-as em acusações e respostas sucessivas. Se há oposições latentes na política, o jornalismo as promove, se não as há, ele as incita. Alimenta o confronto em sucessivas afirmações e desmentidos das fontes, promove hostilidades, exacerba os conflitos. Precisa do dramático porque ele atrai e enquadra: põe o contraditório, os protagonistas e seus antagonistas, os heróis e vilões em cena.

Nesse sentido, as narrativas jornalistas não são apenas representações, mas apresentações da realidade. Elas não representam apenas; elas apresentam o mundo, produzem sentido ao combinar associativamente as relações: “Uma narrativa é uma apresentação em desenvolvimento, e é enquanto tal que ela constitui o meio de que dispomos para atender a uma série de acontecimentos” (PRADO, *apud* MENDES, 2001, p. 191).⁵ J. Huizinga (1993, p. 18) traz um ponto de vista semelhante em relação aos jogos. Um drama é uma ação representada, mas é mais do que isso, produz um efeito de identificação com as ações e uma participação nelas, “um fator *helping in the action out*”.

10 ENQUADRAMENTOS DRAMÁTICOS DA POLÍTICA

A história do presente se faz através de sucessivos acontecimentos jornalísticos. Nomeados, batizados, os acontecimentos integram os fragmentos de significação das notícias diárias em totalidades significativas, histórias dramáticas superpostas mais ou menos acabadas. Os eventos políticos dia a dia relatados estão imersos em narrativas maiores que os recobrem de novas significações. Nessas narrativas maiores, a realidade fragmentada vai sucessivamente adquirindo novos princípios, clímax e desfechos de histórias que se encaixam. É assim que os jornalistas buscam ordenar a complexidade e os receptores, compreender o fluxo das coisas do mundo através do jornalismo. A vida se transforma em arte e a arte se converte no veículo através do qual a realidade se torna inteligível. (MOTTA, 2003 e 2005)

A teoria do enquadramento dramático que defendo sugere uma análise do acontecimento político enquanto unidade narrativa co-construída na relação de comunicação. Pode e deve utilizar as categorias da narratologia literária (personagens, seqüências-tipo, enredo, analepses, etc.). Deve-se preferir, porém, a análise dos atos de fala, da retórica, da relação pragmática entre os interlocutores da comunicação jornalística. Essa atitude epistemológica orienta necessariamente a observação para a co-construção de sentidos e põe a análise no campo da cultura. Proceder simultaneamente nas inter-relações entre os planos da expressão e dos conteúdos, (do discurso e da história), para chegar ao plano da estrutura profunda ou metanarrativas político-ideológicas.

14 • O PAÍS

CLOBO

Quarta-feira, 9 de junho de 2005

ESCÂNDALOS EM SÉRIE: 'A crise política não tem afetado em nada. Estamos trabalhando do mesmo jeito', diz Furlan

Fiesp: crise não pode contaminar a economia

'A classe empresarial não vai admitir que outras pessoas queiram tirar proveito político dessa situação', diz Skaf

Crise vive o Elano Oliveira

■ **BRASÍLIA.** O presidente da Federação das Indústrias do Estado de São Paulo (Fiesp), Paulo Skaf, saiu ontem em defesa do presidente Lula após a crise política. Skaf disse que as empresas estão extremamente preocupadas com a possibilidade de contágio e alívio que consideram a sua situação. Ele afirmou que não vai admitir que outras pessoas queiram tirar proveito político dessa situação. Também afirmou que não vai admitir que outras pessoas queiram tirar proveito político dessa situação. Também afirmou que não vai admitir que outras pessoas queiram tirar proveito político dessa situação.

Paulo Skaf disse que, em reunião com o PT e o Partido Livre (PL) do primeiro ministro de São Paulo, ele mostrou uma preocupação com a situação. Ele afirmou que não vai admitir que outras pessoas queiram tirar proveito político dessa situação. Também afirmou que não vai admitir que outras pessoas queiram tirar proveito político dessa situação.

Furlan: "Estamos trabalhando"

■ **De Brasília.** O presidente do Departamento de Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior, Luiz Fernando Furlan, afirmou ontem que a crise política não está afetando a agenda econômica. Segundo ele, a agenda econômica continua sendo a mesma, com o mesmo ritmo de trabalho.

— A crise política não tem afetado em nada. Estamos trabalhando do mesmo jeito — disse o ministro.

Em reunião com o PT e o Partido Livre (PL) do primeiro ministro de São Paulo, ele mostrou uma preocupação com a situação. Ele afirmou que não vai admitir que outras pessoas queiram tirar proveito político dessa situação. Também afirmou que não vai admitir que outras pessoas queiram tirar proveito político dessa situação.

OPINIÃO
SABOTAGEM

■ **TODAS AS** preocupações com a crise política contaminar a economia. Mas para que não aconteça essa contaminação é necessário que as investigações dos envolvidos sejam eficientes, rápidas e sérias.

De outra forma, qualquer parlamentar da situação, que tente continuar a CPI, não só não ajudará a não espalhar a crise, mas também o pagamento de supostos danos trabalhistas a favor da classe empresarial.

A cronologia da crise

14 de maio • Terceira greve por pontos empresariais, o primeiro do Departamento de Contratação e Administração de Material dos Correios. Manifesto de Lula em defesa da corrupção no sistema, que está sendo investigado pelo Ministério Público Federal. Manifesto de Lula em defesa da corrupção no sistema, que está sendo investigado pelo Ministério Público Federal.

15 de maio • A oposição exige investigação do Conselho de Ética da Câmara e do Ministério Público Federal. A oposição exige investigação do Conselho de Ética da Câmara e do Ministério Público Federal.

16 de maio • A oposição já fez uma CPI dos Correios para investigar os envolvidos. Antonio Carlos Batista e Fernando Góes podem afastamento de seus cargos nos Correios; Marinho já dirigi o Ministério Público Federal, onde investiga sobre corrupção nos Correios e Controladoria da União sobre a investigação.

17 de maio • Roberto Jefferson põe o nome de PT no governo à disposição. Lula se recusa a aceitar. Um caminho se abre para o governo. Lula se recusa a aceitar. Um caminho se abre para o governo.

18 de maio • O governo faz proposta para investigar a CPI, mas deputados e senadores pedem a abertura de uma comissão de verdade.

21 de maio • A revista 'Veja' publica outra denúncia envolvendo Jefferson e o economista Lúcio Duarte, que havia sido indicado pelo PT para a presidência do Instituto de Pesquisas Econômicas (IPE) da Fiesp. A revista publica outra denúncia envolvendo Jefferson e o economista Lúcio Duarte, que havia sido indicado pelo PT para a presidência do Instituto de Pesquisas Econômicas (IPE) da Fiesp.

22 de maio • A Fiesp se reúne para a 1ª reunião. Lula se recusa a aceitar. Um caminho se abre para o governo.

23 de maio • A oposição pede a abertura de uma comissão de verdade. A oposição pede a abertura de uma comissão de verdade.

24 de maio • O PT volta a se reunir. Lula se recusa a aceitar. Um caminho se abre para o governo.

01 de junho • A oposição pede a abertura de uma comissão de verdade. A oposição pede a abertura de uma comissão de verdade.

02 de junho • Lula dá o nome de PT para a CPI. Lula dá o nome de PT para a CPI.

03 de junho • O governo anuncia que Marinho Marinho não será mais o chefe dos Correios. O governo anuncia que Marinho Marinho não será mais o chefe dos Correios.

05 de junho • Roberto Jefferson se apresenta à Fiesp. Roberto Jefferson se apresenta à Fiesp.

06 de junho • O governo anuncia que Marinho Marinho não será mais o chefe dos Correios. O governo anuncia que Marinho Marinho não será mais o chefe dos Correios.

07 de junho • O governo anuncia que Marinho Marinho não será mais o chefe dos Correios. O governo anuncia que Marinho Marinho não será mais o chefe dos Correios.

08 de junho • O governo anuncia que Marinho Marinho não será mais o chefe dos Correios. O governo anuncia que Marinho Marinho não será mais o chefe dos Correios.

Figura 1 - Representação da política por meio de jogo de tabuleiro

Na observação da comunicação jornalística, sugiro que o eixo da análise gire em torno do conflito político (o discordante no dizer de P. Ricoeur), elemento estruturador da diegese. Conflitos diegéticos são aqueles que estruturam as relações, mantêm tensões e retardamentos narrativos e respondem a perguntas do tipo o que vai acontecer, quem vencerá e perderá, que conquistas, negociações serão feitas, etc. A compreensão do conflito político revela os objetos desejados e rechaçados (poder, vitória, derrota, etc.), identifica as posições e papéis das personagens políticas e suas ações.

ESCÂNDALOS EM SÉRIE: *Corrupção nos Correios e mensalão provocaram a mais grave crise enfrentada pelo governo*

O jogo da CPI: cronologia da crise



Figura 2 - Representação da política por meio dos jogos de dados e dominó**11 ENQUADRAMENTOS DRAMÁTICOS LÚDICOS EM OPERAÇÃO**

Os enquadramentos narrativos utilizados pelo jornalismo são inúmeros e infindáveis. Podem estar vinculados ao senso comum, mitos, jogos, fábulas e se revelar de maneira mais ou menos clara na linguagem do jornalismo cotidiano. Só a observação empírica pode indicar até onde a linguagem objetiva derrapa para planos alegóricos ou simbólicos, em cada situação. Restringir-me-ei a exemplos de enquadramentos dramáticos lúdicos pela frequência com que aparecem nos jornais e também porque os jogos, como argumenta J. Huizinga (1993), são manifestações culturais profundamente enraizados na cultura humana. Esses *frames* metafóricos permitem, assim, observar a reciprocidade cultural que estabiliza a situação da comunicação jornalística.

Na análise da cobertura de acontecimentos políticos brasileiros, tenho encontrado enquadramentos dramáticos retirados da cultura dos jogos. Eles costumam ilustrar notícias pontuais ou prevalecer na cobertura de um acontecimento prolongado. Enquanto categorias de análise, esses *frames* precisam ainda ser refinados através da observação empírica. A meu ver, eles podem ser úteis na interpretação dos acontecimentos jornalísticos.

Tipos de enquadramentos dramáticos lúdicos identificados nas páginas dos jornais:

***Guerra:** enquadramento onde predomina uma idéia temática de luta entre as forças do bem e do mal, destruição do adversário, relato de ações em combates, guerreiros, cólera e rancor, ataque e defesa, exército inimigo ou aliado, vitórias, ocupação, derrotas, concessões, negociações, acordos, espião, embaixador, etc.

***Jogo de xadrez** (aparecem também outros jogos de tabuleiro): enquadramento onde predomina uma idéia temática do jogo de xadrez e de seu tabuleiro, a supremacia estratégica de um sobre o outro, jogo que põe em ação a inteligência e a sabedoria; o tabuleiro como representação do mundo e das disputas políticas, de ações estratégias e táticas, movimentos de peças, avanços, recuos, xeques-mates, vitória, etc.

***Jogos esportivos:** enquadramento onde predomina uma idéia temática de oposição de um campo a outro, disputa entre poderes polarizados, competição contra forças adversárias, jogo contra o medo e a fraqueza; time, equipes, interesses antagônicos; o respeito às regras do jogo e o exercício da liberdade e da astúcia;

oportunidades e risco, destreza e habilidades individuais, sorte e azar; empate, vitória ou derrota final, etc.

***Corrida de cavalo/carro:** enquadramento onde predomina idéia-força temática de quem chega primeiro, quem alcança o final de maneira mais rápida ultrapassando adversários e deixando-os para trás, impetuosidade do desejo, valorização da rapidez, da velocidade, da dianteira frente aos adversários, liderança e distanciamento, superação de obstáculos e adversidades para permanecer na frente, etc.

***Quebra-cabeças:** enquadramento onde predomina uma idéia temática tipo complicação e impasse, procura de encaixe de peças, emaranhado de possibilidades (semelhança com o labirinto), combinação de partes, objetivo de procurar a união dos fragmentos para se chegar à totalidade, ao sentido e à compreensão.

DEPOIS DO VENDAVAL: Considerando apenas entradas registradas, média foi de uma visita do mineiro a cada 13 dias

Marcos Valério foi 12 vezes ao prédio do PT este ano

Publicitário acusado de ligação com Delúbio Soares esteve no prédio pela última vez há duas semanas, já na crise

Rodrigo Rangel

BRASILIA Um dos personagens centrais das denúncias de corrupção no governo, o PT e na Câmara, o publicitário mineiro Marcos Valério Fernandes de Souza esteve, só este ano, pelo menos 12 vezes no prédio unijênico do escritório nacional do PT em Brasília. Segundo o sistema eletrônico que controla a entrada de visitantes no prédio, cinco registros identificam como destino do empresário o escritório do PT. A última visita foi há duas semanas, já no meio da crise. Há mais oito entradas de Valério no prédio, mas esses registros não informam a data das visitas e o andar onde ele esteve. Só as agências DNA Propaganda e SMP&B, que têm contas de estatais como Correios e Eletronorte, do Ministério dos Esportes e da Câmara dos Deputados, Marcos Valério é apontado pelo presidente do PTB, Roberto Jefferson, como operador de um suposto caixa dois comandado pelo tesoureiro do PT, Delúbio Soares. O publicitário seria, diz Jefferson, um dos responsáveis pelo pagamento do mensalão a deputados do PP e do PL.

Na maioria dos registros, o nome do publicitário aparece completo: Marcos Valério Fernandes de Souza. Em todos figu-

ra o número que seria de sua carteira de identidade. A última visita registrada foi em 31 de maio. Considerando só as visitas registradas, ele esteve uma vez a cada 13 dias no prédio.

Direção do PT não soube informar motivo das visitas

Nas cinco entradas de Marcos Valério com data registrada há informação sobre o destino do publicitário: o escritório do PT. Três visitas foram em abril, nos dias 6, 13 e 19. Antes, Marcos Valério esteve no escritório em 25 de fevereiro. Não há referências ao nome de quem o recebeu nem de quem autorizou sua entrada. Mas nos registros de 6 e 19 de abril consta a observação de que ele participaria de reuniões no sala do PT.

Nos registros sem data aparece só o nome Marcos Valério, com o mesmo número de identidade. O sistema tem só entrada deste ano. Não há registro de reunião da qual Jefferson disse ter participado em 2004 para tratar de recursos para o PTB. O estatuto do PT fica na 7ª andar de um dos quatro blocos do Centro Empresarial Varig, no Centro de Brasília. Procurado pelo GLOBO, a direção nacional do PT informou que não teria como dizer, outrossim, o motivo das visitas de Marcos Valério ao escritório. A associação do partido também não respondeu.

Foto: PT e Foto: Estado da Bahia



FERNANDA KARINA: em depoimento, secretário negou acusações

Peças que se encaixam

CORREIOS
No estado carioca e no estado de São Paulo, depois da descoberta de um tipo de fraude em que o Correios e o Departamento de Correios e Administração de Correios e Cartas (DACC) de São Paulo, o publicitário Marcos Valério aparece no meio de um esquema de corrupção. O esquema, que se estende ao presidente do PTB, Roberto Jefferson, teria envolvido o publicitário e o empresário Roberto Valério, filho de Marcos Valério, que teria sido contratado para atuar em projetos de lei e projetos de lei que seriam aprovados no Congresso.

IRB
Denúncia de que, entre a IRB e o Departamento de Correios e Cartas, há um esquema de corrupção. O esquema, que se estende ao presidente do PTB, Roberto Jefferson, teria envolvido o publicitário e o empresário Roberto Valério, filho de Marcos Valério, que teria sido contratado para atuar em projetos de lei e projetos de lei que seriam aprovados no Congresso.

FABRIQUINHAS
Denúncia de que, entre a IRB e o Departamento de Correios e Cartas, há um esquema de corrupção. O esquema, que se estende ao presidente do PTB, Roberto Jefferson, teria envolvido o publicitário e o empresário Roberto Valério, filho de Marcos Valério, que teria sido contratado para atuar em projetos de lei e projetos de lei que seriam aprovados no Congresso.

ROBERTO JEFFERSON
Alfama de corrupção e esquema de corrupção no Congresso. O esquema, que se estende ao presidente do PTB, Roberto Jefferson, teria envolvido o publicitário e o empresário Roberto Valério, filho de Marcos Valério, que teria sido contratado para atuar em projetos de lei e projetos de lei que seriam aprovados no Congresso.

MENSALÃO
Jefferson acusa o deputado de ter recebido o mensalão. O esquema, que se estende ao presidente do PTB, Roberto Jefferson, teria envolvido o publicitário e o empresário Roberto Valério, filho de Marcos Valério, que teria sido contratado para atuar em projetos de lei e projetos de lei que seriam aprovados no Congresso.

CRIME ELEITORAL
Jefferson acusa o deputado de ter cometido um crime eleitoral. O esquema, que se estende ao presidente do PTB, Roberto Jefferson, teria envolvido o publicitário e o empresário Roberto Valério, filho de Marcos Valério, que teria sido contratado para atuar em projetos de lei e projetos de lei que seriam aprovados no Congresso.

A DEPUTADA
Rafaela Barreto, filha de Roberto Jefferson, foi acusada de ter cometido um crime eleitoral. O esquema, que se estende ao presidente do PTB, Roberto Jefferson, teria envolvido o publicitário e o empresário Roberto Valério, filho de Marcos Valério, que teria sido contratado para atuar em projetos de lei e projetos de lei que seriam aprovados no Congresso.

O MINISTRO
Roberto Jefferson, filho de Roberto Jefferson, foi acusado de ter cometido um crime eleitoral. O esquema, que se estende ao presidente do PTB, Roberto Jefferson, teria envolvido o publicitário e o empresário Roberto Valério, filho de Marcos Valério, que teria sido contratado para atuar em projetos de lei e projetos de lei que seriam aprovados no Congresso.

O LÍDER PARTIDÁRIO
Roberto Jefferson, filho de Roberto Jefferson, foi acusado de ter cometido um crime eleitoral. O esquema, que se estende ao presidente do PTB, Roberto Jefferson, teria envolvido o publicitário e o empresário Roberto Valério, filho de Marcos Valério, que teria sido contratado para atuar em projetos de lei e projetos de lei que seriam aprovados no Congresso.

O PUBLICITÁRIO
Marcos Valério, filho de Marcos Valério, foi acusado de ter cometido um crime eleitoral. O esquema, que se estende ao presidente do PTB, Roberto Jefferson, teria envolvido o publicitário e o empresário Roberto Valério, filho de Marcos Valério, que teria sido contratado para atuar em projetos de lei e projetos de lei que seriam aprovados no Congresso.

A EX-SECRETÁRIA
Fernanda Karina, filha de Roberto Jefferson, foi acusada de ter cometido um crime eleitoral. O esquema, que se estende ao presidente do PTB, Roberto Jefferson, teria envolvido o publicitário e o empresário Roberto Valério, filho de Marcos Valério, que teria sido contratado para atuar em projetos de lei e projetos de lei que seriam aprovados no Congresso.

Figura 3 - Representação política por meio de um Quebra-cabeça

***Ciclo do herói:** enquadramento onde predomina uma idéia-força da aventura de um herói e seu ciclo: a chamada da aventura, estágio de provas e tentações, bravura, honra, sacrifícios; combate às forças do mal, derrota e ajuda de algum ente ou força auxiliar; passagem para a obscuridade, recuperação e vitória sobre as forças do mal, realização de um destino, conquista e recompensa.

12 METÁFORAS DOS JOGOS: INSTITUIÇÃO DA POLÍTICA NOS JORNAIS

Para ilustrar meu argumento, reproduzo neste artigo exemplos de enquadramentos dramáticos encontrados no jornal *O Globo*, pródigo em utilizar metáforas de jogos para relatar os episódios políticos. Concentro-me no complexo episódio político conhecido como Mensalão, quando os exemplos foram fartos. Através de infográficos, as metáforas de jogos representaram (e instituíram) de modo lúdico a complexidade da política. Uma análise sistemática posterior poderá indicar até onde essas metáforas condicionam o resto da cobertura política.

Na edição de 9 de junho de 2005 (Figura 1), início do episódio do Mensalão, *O Globo* traz uma ilustração de um jogo de tabuleiro, cujas casas são datas referentes aos episódios, ilustradas por cartas de baralho onde estão as personagens que vão entrando no enredo da história. A intenção, como diz o título da infografia, é recuperar para o leitor a cronologia da crise política, mas a ilustração produz mais do que uma cronologia: cria associações entre personagens, implica cada uma delas, estabelece envolvimento, remete à idéia da política como um jogo de disputa de interesses. O tabuleiro, cenário pejorativo dos sucessivos eventos da crise, remete a uma narrativa de trapaças, corrupção, denúncias.

Figura 4 - Representação da política por meio de jogo de xadrez

Três dias depois, na edição de 12 de junho (Figura 2), o jornal volta a organizar a cronologia da crise política em página inteira ilustrada por um tabuleiro de jogo de dados e dominós. As datas estão ordenadas temporalmente como casas de um tabuleiro (o cenário do jogo político), reforçadas por setas que orientam a direção da seqüência para um final: a criação da CPI dos Correios. O caminho que o jogador deve percorrer está intercalado por peças de dominó, ludo e dados, onde aparecem figuras da política e siglas dos partidos. As figuras estão dispostas ao longo do percurso do jogo, como personagens que jogam papéis no jogo político: denúncias, acusações, ameaças, réplicas, desmentidos. Estão dispostas como adversários e aliados no conflito central da crise política.

Na edição de 16 de junho (Figura 3) *O Globo* recorre à metáfora do quebra-cabeça para organizar as “peças que se encaixam” na crise política. Fotos de quatro figuras chaves do episódio (o deputado Roberto Jefferson, os dirigentes do PT José Genoíno e Delúbio Soares e o ministro José Dirceu) ilustram peças. Outras trazem nomes de personagens ou instituições envolvidas, e textos que revelam detalhes do escândalo. Diferente dos anteriores, este infográfico não dispõe as personagens no tempo, mas no espaço, ou cenário da intriga: o esquema (a palavra aparece inúmeras vezes) que forma um emaranhado de ligações espúrias.

Figura 5 - Representação da política por meio de jogo bipolar: o duelo

Na edição de 12 de julho de 2005 (Figura 4), *O Globo* utiliza a metáfora do jogo de xadrez para revelar aos seus leitores as “peças” políticas que já haviam caído. Nesse caso, também, as personagens estão dispostas espacialmente num tabuleiro, cenário espacial de uma contenda. A página é um quadriculado em preto e branco, onde datas e personagens políticas aparecem nas casas de um tabuleiro de xadrez. Inclínadas, as peças do xadrez remetem à imagem de personagens derrubadas pelo pesado jogo da política.

Ao relatar o depoimento de José Dirceu no Conselho de Ética da Câmara dos Deputados, a edição de 03 de agosto *O Globo* traz um exemplo de enquadramento dramático de guerra. Huizinga (1993, p. 101-118) observa que chamar o jogo de guerra ou a guerra de jogo é um hábito tão antigo quanto a própria civilização, porque elementos lúdicos e agonísticos são inerentes a muitos combates (não todos). Dois títulos desta página e da primeira página desta edição trazem a palavra duelo. Texto da primeira página: “No duelo mais esperado da atual crise política....”. Na página 5 (Figura 5), os dois contendores aparecem com olhares e gestos agressivos, como dois combatentes prontos para a guerra. A cada um é dado um espaço igual onde suas declarações são transcritas.

A política é um complexo jogo de poder onde indivíduos estão, ora se aliando, ora se enfrentando, convergindo ou divergindo. As metáforas do jogo são enquadramentos dramáticos que permitem apreender essas complicadas relações e relatá-las ao público de maneira didática. Esses enquadramentos lúdicos são facilmente assimilados pelos leitores, pois fazem parte da cultura do senso comum. Os enquadramentos são, portanto, *frames* compartilhados pelo narrador e destinatário e constituem a estabilidade necessária à situação de comunicação jornalística: demarcam acontecimentos e retornam à cultura, convertendo-se em realidades políticas.

Nos exemplos acima, os enquadramentos dramáticos estão explícitos. Isso não ocorre sempre, entretanto. No corpo do noticiário, esses enquadramentos podem estar implícitos, ser utilizado de maneira sutil. Pode-se encontrá-los em uma única notícia ou dispersos ao longo dos textos de uma cobertura. Nos exemplos que trazemos, eles representam sínteses parciais e demonstram esforços dos editores para organizar para seus leitores as dispersas informações sobre um episódio político complexo. Ilustrados por infográficos, eles organizam as informações, situam as personagens, recuperam e instituem a memória dos acontecimentos. Os jornais impressos estão hoje plenos de infografias, “entenda o caso” e outros recursos reveladores das associações que os

editores querem estabelecer ou determinar. Eles fazem isso naturalmente, sem cansar o leitor. O lúdico é cultural, é pedagógico sem parecer persuasivo. Ao estabelecer essas associações e determinações, os editores ficcionalizam naturalmente seu material, organizando as informações em ordens narrativas que criam heróis e vilões; que remetem a valores do bem e do mal, etc., e que instituem realidades verdadeiras.

13 CONSIDERAÇÕES FINAIS: RAZÃO / EMOÇÃO, OBJETIVIDADE/SUBJETIVIDADE

No jornalismo, enquadramentos dramáticos repassam a idéia de associação entre personagens (em posições antagônicas ou não). Nesses enquadramentos há uma busca de unidade inteligível. Do caos à ordem. Mesmo quando há combates, o enquadramento dramático apresenta partes em relação umas com as outras: relaciona-as para compreender e assim institui a política. Isso está relacionado à idéia da narrativa enquanto encadeamento, mas também ao conflito como elemento estruturador da narrativa e da política: ações e seqüências sucessivamente narradas, tecendo histórias em desenvolvimento.

As disputas políticas representadas em metáforas de jogos tornam-se pedagógicas sem serem didáticas: ensinam naturalmente, instituindo diferenças e semelhanças. As representações de disputas, relatos do ciclo do herói, etc. fazem parte do senso comum, estão relacionadas à cultura, às forças da vida e batalhas pelo poder. Guerras e combates envolvem, representam a opressão e a libertação. Renovam indivíduos e sociedades, seja nas vitórias ou derrotas. Polarizadas em jogos, as disputas pelo poder tornam-se metáforas da vida. O guerreiro vencedor simboliza a destreza, a astúcia, a perfeição. O derrotado, o fracasso. Jogos, dizem Chevalier e Gheerbrant (1990), consciente ou inconscientemente, são diálogos do homem com o invisível.

Uma advertência importante. Interpretar a cobertura política a partir de enquadramentos narrativos é gratificante, mas abre também uma infinidade de problemas conceituais e epistemológicos. A mimese jornalística está organizada a partir de uma decisiva demanda referencial e uma linguagem racional: remete a um conhecimento objetivo. Relacioná-la as metáforas e alegorias é um risco, pois nem sempre estão claros os limites entre o objetivo e o subjetivo. Na linguagem objetiva do jornalismo, as ressonâncias simbólicas são frágeis e fugidias; tendem a esvaziar os símbolos e, no limite, remeter a alegorias. Quando utilizamos enquadramentos dramáticos para analisar as formas jornalísticas de construção da realidade estamos talvez falando em metáforas, analogias ou alegorias mais que em símbolos.⁶

Seja como for, os enquadramentos dramáticos ou narrativos sugerem uma tensão entre o objetivo e o subjetivo na comunicação jornalística. Essa tensão torna a

análise mais desafiadora. A racionalidade e a referencialidade da linguagem jornalística não a eximem de certo nível de simbolismo: a representação objetiva do real não é, nem será nunca, o real; estará sempre mais ou menos sujeita a contaminações do imaginário. A matéria-prima do jornalismo são os dramas, as tragédias e os conflitos do cotidiano. Ao tentar relatá-los objetivamente, a expressão jornalística torna-se contraditória, tende para o racional, mas não escapa do ficcional. Quer ser o espelho fiel da realidade, mas não consegue liberar-se das determinações culturais e simbólicas.

ABSTRACT

Frames are not originally produced by journalists, but collected by them in human experience and culture. Common to both narrator and readers, they serve to organizing the complex reality and to stabilize the "communication situation". Political journalism tends to use games dramatic frames (narrative frames) deep rooted in society imagination because they fit adequately to political conflicts and are easily recognized. Dramatic frames are bipolar, establish or amplify verbal hostility typical of political disputes.

Keywords: Framing. Journalism. Politics.

RESUMEN

Encuadramientos no son producidos por los periodistas sino recolectados por ellos de la experiencia y la cultura humanas. Compartidos por el narrador y los lectores, sirven para organizar la compleja realidad y estabilizar la "situación de comunicación". El periodismo político inclínase a utilizar encuadramientos dramaticos (narrativos) y ludicos (metaforas de juegos) arraigados en lo imaginário de la sociedad porque ellos enmarcan los conflictos políticos y son facilmente reconocidos. Los encuadramientos dramaticos son bipolares, instituyen o amplifican hostilidades verbales del juego político.

Palabras claves: Encuadramientos. Periodismo. Política.

REFERÊNCIAS

BERNE, Eric. **Qué dices usted despues de decir Holá**. Barcelona: Grijalbo 1974.

BRUNER, Jerome. **Actos de significado** - más allá de la revolución cognitiva. Madrid: Alianza, 1990.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1990.

COLLING, Leandro. **Agendamento, enquadramento e silêncio nas eleições presidenciais de 1998**. 2000. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia.

- CREMA, Roberto. **Análise Transacional centrada na pessoa e mais além**. São Paulo: Agora, 1985.
- ENTMAN, Robert M. **Framing News, public opinion and US foreign policy**. Chicago: University of Chicago Press, 2004.
- GERGEN, Kenneth J. **Realidades y relaciones**. Barcelona: Paidós, 1996.
- GOFFMAN, Erwin. **Frame analysis - an essay on the organization of experience**. Cambridge: Harvard University Press, 1974.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- LONDON, Scott. **How the media frames political issues**. 2005. Disponível em: <www.scottlondon.com/reports/frames/html>
- MENDES, João Maria. **Por quê tantas histórias**. Coimbra: Minerva, 2001.
- MOTTA, Luiz Gonzaga. Análise pragmática da narrativa jornalística. In: LAGO, C.; BENETTI, M. **Metodologia de pesquisa em jornalismo**. Petrópolis: Vozes, 2007. P.143-167.
- _____. **Narratologia, teoria e análise da narrativa jornalística**. Brasília, Casa das Musas, 2005.
- _____. 2002. **Para uma antropologia da notícia**, Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, Vol. XXV, No. 2, Julho/Dezembro, pág. 11 a 41.
- OLIVEIRA, Ana C. M. A. A dupla expressão da identidade do jornal. In: ENCONTRO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DA PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, 15, 2006, Bauru, SP. **Anais....** Bauru, 2006. GT Produção de Sentido nas Mídias. 1 CD-ROM.
- PRADO, C. G., **Making believe - philosophical reflections on fiction**. Westport-London: Greenwood Press, 1985.
- REIS, Carlos; LOPES, Ana C. M. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Tomo I. São Paulo: Papirus, 1994.
- THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade - uma teoria social da mídia**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- TUCHMAN, Gaye. Contando histórias. In: TRAQUINA, N. **Jornalismo - questões, teorias e "estórias"**. Lisboa: Vega, 1993.
- WOLF, Mauro. **Sociologias de la vida cotidiana**. Madrid: Cátedra, 2000.

¹ Questões a respeito do olhar do narrador sobre a realidade, correlatas às teorias do enquadramento, têm sido discutidas há tempos na teoria literária, onde aparecem com os nomes de foco narrativo, pontos de vista, perspectiva, termos alternativamente utilizados para responder às perguntas: quem narra, como narra? E, principalmente, de que ângulo se narra? Consolida-se nessas teorias a expressão foco narrativo, mas a teoria literária não tem formulações definitivas sobre o foco narrativo. Reis e Lopes (1988, p. 146-147) são dos poucos autores que permitem avançar, porque definem o foco narrativo como "a representação da informação diegética que se encontra ao alcance de um determinado campo de consciência". Conseqüentemente, dizem eles, a focalização regula a quantidade (eventos, personagens, etc.) e a qualidade (posição afetiva, moral, ideológica) da informação enunciada e condiciona a imagem

da história projetada.

² Segundo Wolff (2000, p.40), Goffman tomou o termo do psicólogo G. Bateson, que fala em marcos psicológicos e premissas necessárias para decifrar e dar um sentido ao fluxo dos acontecimentos.

³ Documento eletrônico.

⁴ Para a Análise Transacional, a descrição do mundo condiciona, através de diálogos internos, os hábitos de vida, expressões comportamentais do script. Nesse sentido, o script é uma interpretação tendenciosa na medida em que é imposta pelos pais, avós, etc., sobre a liberdade do indivíduo. Ao analista transacional, cabe intervir para libertar o sujeito do seu script tendencioso.

⁵ Discípulo de R. Rorty, C. G. Prado é radical em suas afirmações. Para ele, a história não contém a resposta, é a resposta. A resposta não pode ser traduzida para uma forma factual porque a resposta é a forma narrativa. A forma narrativa pura e simplesmente é a *apresentação* de um fenômeno. A forma não pode ser separada do conteúdo porque a forma narrativa, ao estruturar um acontecimento, é ela própria conteúdo no sentido em que tal acontecimento é idêntico a essa estrutura. (PRADO *apud* MENDES, 2001, p. 190).

⁶ A alegoria é uma operação racional que não implica passagem a uma nova profundidade de consciência; é a figuração, em um mesmo nível de consciência, daquilo que já pode ser bem conhecido de uma outra maneira. Essas formas de expressão são signos que contêm imagens e possuem em comum o fato de não ultrapassarem o nível da significação, não saem dos limites da representação. No máximo, são símbolos arrefecidos. O símbolo anuncia um novo plano de consciência, que não o da evidência racional; supõe uma ruptura de planos, uma descontinuidade, uma passagem a uma outra ordem. (JEAN CHEVALIER E ALAIN GHEERBRANT, 1990, p. xvii a xx).

Copyright (c) 2007 Autor(es) / Copyright (c) 2007 The author(s)
The copyright of works published in this journal belong to the authors, and the right of first publication is conceded to the journal. Due to the journal being of open access, the articles are of free use in research, educational and non-commercial activities.



Selo CC-BY-NC com Direito Autoral_2007