

Ciberdocumentarismo: a produção audiovisual com interatividade na rede

Autor: Denis Porto Renó

Universidade Metodista de São Paulo - Brasil

denisreno@hotmail.com

Resumo

El paper "Ciberdocumentalismo: la producción audiovisual con interactividad en la red" visa levar a la reflexión sobre pesquisas en las áreas audiovisuales e digitales, un campo creciente, amplio e todavía distante de la saturación. El tema proviene del una preocupación en transformar lo documentalismo en una herramienta eficaz para la información del conocimiento también en la Internet, hasta visto que muchos otros espacios comunicacionales están en vías de migrar-se para la grande rede. Trata-se de parte de reflexiones del una pesquisa amplia, que tiene informaciones muy importantes a la defensa de la nueva proposición, e fundamentalmente relevantes a la discusión. Esperase, con la conclusión de la pesquisa, que un nuevo formato de producción documental defínase específicamente por la Internet, solucionando, así, algunos de los muchos problemas que tornan esa modalidad de la comunicación inviable para la red internacional de los computadores, actualmente.

Palavras-chave: Documentário, audiovisual, Internet, interatividade, experimentação.

Introdução

A comunicação vem sofrendo constantes mudanças, tendo em vista a velocidade da evolução tecnológica nas últimas décadas. O que era bom ontem, hoje torna-se defasado, obsoleto, ineficaz. E o que era considerado mais fácil antes, agora ocupa um status de complicado, pois as novas tecnologias modificaram os caminhos a serem seguidos em diversos processos, inclusive os da comunicação.

Com tantas mudanças, os meios de comunicação vivem, atualmente, uma grande instabilidade quanto ao futuro, pois congruências haverá de acontecer, brevemente. Os receptores das mensagens já não procedem da mesma forma. Exigem rapidez e mobilidade. Os processos de comunicação não ocorrem como antes, passivamente por parte do receptor. O receptor espera ter uma maior participação no processo, com intensa interatividade. Ele quer o poder de decisão, mesmo que parcial, pela condução do processo.

Ao mesmo tempo, esses veículos, futuros condôminos de espaços comuns, lutam pela descoberta da linguagem ideal. Ainda não se sabe ao certo como fazer, quando e quanto. Ainda não se conhecem os limites tecnológicos ou emocionais do processo de comunicação digital ao qual depara-se em muitos momentos.

Esse artigo foi desenvolvido com o objetivo de expor uma nova proposta de comunicação audiovisual, especificamente relacionada a vídeos documentários, destinados à rede internacional de computadores. Para isso, algumas técnicas foram adotadas na etapa de produção da obra documental, levando em conta a eficácia do método e as limitações tecnológicas que temos atualmente no que tange a comunicação audiovisual pela rede. Além

disso, foi necessário estudar obras de teóricos relacionadas a esse novo meio e às habilidades de leitura dos novos usuários.

Com a fase teórica finalizada, será preciso aplicar esse novo formato na rede, disponibilizando o novo método para análise e experimentação. Para isso, será construído um site com uma linguagem visual leve e simples, pois o que deve ser oferecido no endereço é a nova linguagem audiovisual, num primeiro momento. Nesse endereço serão experimentados os formatos teóricos propostos na conclusão do artigo.

A metodologia de pesquisa escolhida foi a Pesquisa Exploratória, pois não foi encontrado, durante a fase de levantamentos, algo parecido, nem em bibliografias publicadas, nem em pesquisas em andamento. Alguns trabalhos relacionados serviram de inspiração. Mas, tratando-se de um novo formato de produção documental direcionada à Internet, a pesquisa é solitária.

O desenvolvimento do artigo apresenta o ciberespaço como um novo meio, tendo em vista a preocupação em definir o que é isso, que espaço é esse. Para isso, apóia-se em estudos do pesquisador Pierre Lévy. Além disso, aborda-se de forma clara e decisória o processo cognitivo do novo usuário dentro do ciberespaço, tendo como base estudos realizados pela pesquisadora Lúcia Santaella do pesquisador Lorenzo Vilches, a fim de entender como deve ser conduzida a comunicação com esse novo retrato, finalizando a primeira etapa, destinada a construir um saber teórico da realidade digital atual.

Num segundo momento, o artigo segue pelas vias da praticidade, de como fazer. Para isso, pesquisa-se as limitações que essa tecnologia em processo de evolução define, seguindo estudos realizados pelo pesquisador Sebastião Carlos de Moraes Squirra. Esse é um dos maiores obstáculos da pesquisa, pois define o espaço de trabalho, localizado entre o cognitivo e o tecnológico, o ideal e o real, num equilíbrio que busca o resultado no processo de comunicação audiovisual na rede.

Por fim, baseia-se em textos escritos por Jean Rouch, Claudine de France e Hélio Godoy de Souza, propondo um novo caminho para a produção audiovisual na rede, respeitando-se as limitações que ela oferece e levando-se em conta o que ela deve alcançar, realmente.

O ciberespaço

O mundo vem sofrendo modificações substanciais de algumas décadas para cá. O que era considerado espaço exigia uma delimitação física, visível ou não, mas de forma existencialista. Com as mudanças, o que era delimitado passou a ser virtual, apenas imaginável, discutido. Esse espaço imaginário recebeu o nome de ciberespaço, algo ainda estudado, mas com uma definição praticamente consolidada. Essa definição parece óbvia para

os que nasceram na geração multimídia, e de fato é, pois essas pessoas desconhecem o espaço sem a cibercomunicação.

Eu defino ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (já incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização. Insisto na codificação digital, pois ela condiciona o caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo (Lévy, 1999:92).

Para entendermos ciberespaço, precisamos pensar no mundo sem a rede de computadores, sem a tecnologia binária conectando pessoas, culturas, mensagens. Um mundo que vivia uma relação de comunicação tradicional, onde as mensagens transmitidas pelos meios de comunicação conseguiam, no máximo, uma lenta ou limitada interatividade (penso numa interatividade parcial e precária, conseguida pelo telefone). Para se obter maiores recursos de comunicação, o melhor era a televisão, um dos maiores inventos da humanidade (Vilches, 2001).

Mas a busca incessante do homem pela superação fez com que um novo ambiente de comunicação surgisse. Um meio em que a rapidez nas mensagens, a dupla, tripla e, muitas vezes, polidireção serviriam a humanidade de uma estrutura mais rápida, avançada e eficaz de envio e recepção de informações e dados. Um espaço em que a realidade tomou uma dimensão maior do que ela mesma, quando o real tornou-se possível em tudo o que estivesse dentro das limitações tecnológicas e da crescente necessidade humana.

Ao contrário do que muitos pensam e divulgam, o ciberespaço não é apenas o território dos sonhos das tribos ciberpunks, nem se origina exclusivamente das tecnologias e da informática; trata-se, sim, de um novo espaço social de comunicação, que afeta a concepção do eu e do outro. Esse novo espaço de pensamento (o contexto da ubiqüidade informática) e a percepção da dimensão humana estão delimitados pelo discurso dos meios e pela coabitação com as novas formas, ou hiper-realidade (Vilches, 2001:134).

O ciberespaço provém do sonho humano. Quando se pensava em ficção científica, em teletransporte, em comunicação audiovisual em tempo real de dentro da própria casa o homem já expunha suas maiores expirações, seus maiores desejos. Filmes como “2001: uma odisséia no espaço” mostram de forma clara o que o homem esperava, e ainda espera, da

evolução tecnológica. E tudo isso nos mostra que ainda teremos muito o que descobrir deste novo espaço de vida, desse campo virtual.

O cognitivo no ciberespaço

Percebemos dificuldades atuais de se compreender o que é o ciberespaço, um mundo novo, virtual, hiper-real, em que estamos nos embrenhando todos os dias. Uma viagem aparentemente sem fim por fios condutores, ondas provenientes das teorias de Hertz e Maxwell, presentes na comunicação *wireless*. Um mundo novo e aparentemente semelhante aos já existentes e presentes no cotidiano. Mas de que forma o receptor decodifica as informações binárias que navegam por esse emaranhado de circuitos, isso ainda não se sabe ao certo.

A compreensão imersiva do ciberleitor difere de todas as outras. Uma leitura não seqüencial, livre, de mão dupla. Uma comunicação interativa, exigida pelo usuário do mundo digital.

O receptor de uma hipermídia, como costuma ser chamado, coloca em ação mecanismos, ou melhor, habilidades de leitura muito distintas daquelas que são empregadas pelo leitor de um hipertexto. Por outro lado, são habilidades também distintas daquelas empregadas pelo receptor de imagens ou espectador de cinema, televisão (Santaella, 2004:11).

Essa nova forma de se comunicar construiu um perfil moderno, ajustado de acordo com as exigências da rede. Nela, mente e corpo trabalham juntos, realizando diversas tarefas ao mesmo tempo, como ouvir música, se alimentar, ler um livro digital e, simultaneamente, responder a um contato feito em tempo real por janelas virtuais do tipo ICQ ou MSN. O novo receptor/emissor passou a ser multimídia.

Não é mais tampouco um leitor contemplativo que segue as seqüências de um texto, virando páginas, manuseando volumes, percorrendo com passos lentos a biblioteca, mas um leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multidisciplinar multiseqüencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, música, vídeo etc (Santaella, 2004:33).

Tal versatilidade exige novos caminhos para se conseguir realizar processos de comunicação. E, para burlar as dificuldades de se comunicar nesse versátil ambiente, surge a interatividade. Com ela, o usuário passa a interagir no processo de forma mais observada, com

decisões que podem modificar a condução dos sinais. A interatividade é uma característica nata do usuário digital, que espera participar de todo o processo, expressando desejos e decisões.

Mas não basta, para o usuário, um processo interativo que se utilize apenas dos recursos tradicionais (texto, texto e texto). É preciso imagem, áudio, audiovisual. É preciso ter opções que integrem todas essas ferramentas de comunicação natas do ciberespaço. Através delas, o usuário constrói sua leitura e responde de sua própria maneira, participando ativamente do processo da informação. Com o audiovisual na Internet, aumenta-se a possibilidade de aproximação do real, do reconhecido pelo usuário em seu ambiente natural, da vida.

As atuais limitações e opções tecnológicas

O processo é novo e evolutivo e ainda pouco se conhece desse novo usuário, naturalmente multimídia. Ao mesmo tempo, convive-se com limitações tecnológicas que determinam a utilização ou não dos recursos existentes.

A Internet como plataforma de integração, incorpora, cada vez mais, uma miríade de equipamentos estruturais e terminais que vão respondendo, quase sempre em défice, às necessidades de computação e mobilidade da sua comunidade¹.

Apesar da difusão da banda larga, ainda se convive com complicadas conexões tradicionais via telefone, com altos custos e lentos processos. Além disso, depara-se com equipamentos obsoletos sendo utilizados pelos usuários, ainda excluídos da alta tecnologia oferecida.

Um vídeo de dois minutos, salvo na extensão WMV, a mais utilizada, chega a possuir quase 4 mb de tamanho. O mesmo vídeo, em Quicktime, que oferece melhor qualidade de áudio e vídeo, apesar de pouco comum, chega a obter 6 mb. Arquivos como esses, transmitidos via banda larga de 128 kbps, demoram algo em torno de seis minutos para que o processo seja completado. Arquivos de 26 minutos inviabilizam, hoje, o processo de recepção desses arquivos.

A tecnologia de transmissão *streaming*, por sua vez, encarece o processo, apesar de agilizar a recepção do arquivo. O download é realizado, mas ao mesmo tempo em que a imagem é exibida.

¹ Disponível em: <http://wiki.di.uminho.pt/wiki/pub/Doutoramentos/SDDI2004/SergioDeusdado-SimposioDoutoraldoDIjan2005.pdf> > Acesso em: 22 de maio de 2005.

Uma das aplicações que, no passado recente, mereceu maior atenção da indústria e da academia foi o streaming de vídeo, com aplicações diversas desde a Internet TV, as videoconferências e o vídeo-on-demand (VOD), e que se coaduna completamente com os fundamentos das comunicações multicast².

Outro grande fator limitador está na tecnologia de produção. O áudio de materiais produzidos em extensões para a Internet costuma ser de baixa qualidade, perdidos no processo de renderização do material, aliado ao vídeo, também limitado pela definição de imagem.

As técnicas de produção do ciberdocumentário

O documentarismo vive um momento importante na sociedade, insaciável por mais e mais informações e, ao mesmo tempo, exigentes e conhecedores de suas necessidades.

Ao mesmo tempo, consolida-se cada vez mais a migração de diversos meios de comunicação para a Internet, unindo e modificando formas e conteúdos digitais. Mas, para que a produção de vídeos documentários chegue à Internet, é preciso solucionar as limitações existentes atualmente e, ao mesmo tempo, atender às expectativas do usuário no processo de cibercomunicação, presente no ciberespaço. O usuário cibernético possui características próprias, diferentes das empregadas nos meios tradicionais.

Conectando na tela, por meio de movimentos e comandos de um mouse, os nexos eletrônicos dessas infovias, o leitor vai unindo, de modo a-seqüencial, fragmentos de informação de naturezas diversas, criando e experimentando, na sua interação com o potencial dialógico da hipermídia, um tipo de comunicação multilinear e labiríntica (Santaella, 2004:12).

O documentário na Internet precisa sofrer adaptações, pois o meio exige interatividade, participação e envolvimento do usuário. Além disso, limitações precisam ser levadas em consideração (citadas no capítulo anterior), pois evitam que o produto audiovisual seja assistido por qualquer usuário.

Para conseguir atender às expectativas do ciberespectador, propõe-se uma fragmentação da obra em mini-documentos de no máximo dois minutos cada um. Cada fragmento deverá abrir com *fade in* e finalizado com *fade out*, evitando, assim, rupturas na seqüência.

² Disponível em: <http://wiki.di.uminho.pt/wiki/pub/Doutoramentos/SDDI2004/SergioDeusdado-SimposioDoutoraldoDIjan2005.pdf> > Acesso em: 22 de maio de 2005.

As imagens devem ser captadas em *close*, evitando, assim, a atual definição de imagem limitada existente na rede. Além disso, temos uma frágil qualidade de áudio disponível, o que exige ainda mais essa aproximação de câmera para uma melhor e mais limpa captação de som. Dessa forma, dispensa-se o boom e o microfone de lapela. Para essa produção, deve-se utilizar câmeras portáteis de tecnologia digital, pois amplia as possibilidades de movimentação e ainda facilita a edição digital.

O método de Rouch e de Leacock são formas de aproximação da Realidade através do documentário, utilizando-se equipamentos portáteis com som síncrono. O método do "Cinéma Verité" de (Rouch) implicava em alguma medida uma interferência assumida pelos realizadores sobre os acontecimentos, um envolvimento com o assunto (Souza, 2001:260).

O processo de produção em plataforma digital através de câmera portátil, apesar de ainda sofrer preconceitos de alguns documentaristas amarrados a um passado romântico. Mas a alternativa já vem sendo adotada por diversas redes de produção, como a British Broadcast Corporation (BBC), que incentiva a utilização de câmeras portáteis de vídeo em suas produções, dentre as melhores do mundo.

Os ecos da experimentação continuam soando até os dias atuais. Em setembro de 1994, a British Broadcast Corporation (BBC) concordou com a produção de uma série intitulada "Russian Wonderland" que merece um destaque pela inovação tecnológica introduzida. Adam Alexander elaborou contrato de produção com a BBC, baseado nas potencialidades do sistema de vídeo Hi8, um equipamento analógico com uma fita de 8mm de largura, compacto e com grande possibilidade.(...) Tecnicamente, é possível perceber os ecos da década de 70, agora nas transformações trazidas pelos sistemas digitais (Souza, 2001:258).

Essa tecnologia aceita desde 1994 pela BBC é a originária da atual plataforma digital, ideal para produções de ciberdocumentários por sua mobilidade de movimentação e captação, além da facilidade de edição em ilhas não-lineares e softwares de simples operação.

Mas, para produzir documentários interativos para a Internet é preciso, também, pensar num roteiro que possa sofrer alterações na seqüência dos fragmentos sem modificar o resultado final de transmissão da informação, característicos em alguns filmes de ficção, como em *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino. O ciberdocumentarismo atende às exigências do novo receptor, destacado participante do processo moderno de comunicação.

Justificativa para essas hipóteses encontra-se no fato de que, nas telas da hipermídia, a combinatória plurissessorial, que naturalmente nosso cérebro pratica para construir suas imagens, tornou-se possível fora do cérebro, na medida em que essa combinatória é encenada na própria tela. É com ela que o leitor interage por meio do movimento nervoso do mouse (Santaella, 2004:35).

Reflexões finais

A interatividade no ciberdocumentarismo mostra-se algo fundamental para o bom resultado desse produto audiovisual, quando ambientado na Internet. A interatividade esperada é a que possibilita ao usuário uma maior escolha, um comando, um poder de decisão maior, o que, aliás, é esperado por ele quando está com o mouse em mãos. O planejamento dessa produção, aliado a uma utilização correta de equipamentos apropriados e de conceitos lingüísticos, resultará, provavelmente, numa produção de mão dupla, tripla, polidirecional, em que a ordem dos fragmentos não alterará no resultado final da mensagem.

Mas a interatividade procurada não é a banal que costuma-se observar em alguns ambientes de rede. Busca-se uma interatividade que proporcione uma linguagem não-linear, não-ordenada, e sim que atenda às expectativas de recepção do usuário, do ciberespectador. Estrutura essa também apoiada por estudos cognitivos no mundo digital.

Santaella (2004) explica muito bem como é o processo de leitura cognitiva do usuário na rede, como se o usuário do ciberespaço soubesse estruturar essas informações de acordo com a mensagem. O que percebe-se, de fato, é que ele se sente ambientado com essa fragmentação de informações, num grande hipertexto e seus links. A continuidade não é uma prioridade, muito pelo contrário. O que se procura é reinventar o traçado, redefinir as direções e interpretar a mensagem de forma personalizada. E essa leitura é pertinente também, para o audiovisual. Navegando no ciberespaço, podemos encontrar o leitor-espectador, que espera imagens em movimento, tanto na televisão quanto no cinema.

Com esse novo formato, a informação no ciberespaço fica mais próxima do esperado por estudiosos da comunicação, como Santaella (2004), sendo um ambiente que abrigará diversas ferramentas, como televisão, telefone, reproduzidor de vídeo e fonte de informação e multiplicação do saber. A navegação no ciberespaço tornou-se algo natural, quase biológico do usuário moderno.

Muitos obstáculos serão transpostos e o romantismo que ainda impede o crescimento do documentarismo na Internet e na televisão aberta em algumas sociedades deverá se transformar em uma lembrança de um conservadorismo presente nos tempos em que o único

ambiente de comunicação de massa, para imagens em movimento, era a sala escura com filmogramas sendo projetados numa base branca: o cinema.

Bibliografia

BARTHES, Roland. *O Rumor da Língua*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

RÜDIGER, Francisco. *Elementos para a crítica da cibercultura*. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

CARVALHO, Maria Cecília M de. *Construindo o saber: técnicas de metodologia científica*. Campinas : Editora Papirus, 1988.

DEUSDADO, Sérgio A. D. *Um modelo para Streaming de Vídeo Escalável usando Multicast IP SSM com QoS Adaptativa*. Capturado em 22/05/2005. On-line. Disponível na web: <http://wiki.di.uminho.pt/wiki/pub/Doutoramentos/SDDI2004/SergioDeusdado-SimposioDoutoraldodljan2005.pdf>

FRANCE, Claudine de (org.). *Do filme etnográfico à antropologia fílmica*. Campinas: Editora da Unicamp, 2000.

KOCH, Ingedore Villaça. *A inter-ação pela linguagem*. São Paulo: Contexto, 1995.

KUCINSKI, Bernardo. *Jornalismo na era virtual: ensaios sobre o colapso da razão ética*. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

ODIN, Roger. *Cinemas et réalités*. Paris : Université de Saint-Étienne, 1984.

SANTAELLA, Lúcia. *Navegar no Ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Palus, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. *Produção de Linguagem e Ideologia*. São Paulo: Cortez, 1996.

SOUZA, Hélio Augusto Godoy de. *Documentário, realidade e Semiose: os sistemas audiovisuais como fontes de conhecimento*. São Paulo: Editora AnnaBlume, 2001.

VINCHES, Lorenzo. *A migração digital*. São Paulo: Loyola, 2003.