

Procedimentos de Construção de *Podcast*: Uma Proposta de Análise¹

Paula Marques de Carvalho²

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP

Resumo

O presente artigo tem como objetivo apresentar uma proposta de análise para compreensão do processo de construção de *podcast* tendo como metodologia a “Crítica de Processo” a partir do estudo do processo de criação do “Nerdcast”, o *podcast* do site “Jovem Nerd”. Partindo do estudo específico dos procedimentos de construção que dão forma ao Nerdcast, será observado o seu desenvolvimento ao longo do tempo e estabelecidas relações entre as diferentes versões deste *podcast*, buscando possíveis generalizações acerca da morfogênese desse sistema comunicativo.

Palavras-chave: *Podcast*; *Podcasting*; Nerdcast; Crítica de Processo; Metodologia.

Introdução

Com os desenvolvimentos na área da telemática³, possibilitados pelos avanços da tecnologia digital, ocorreram mudanças significativas na forma dos indivíduos se relacionarem com os meios de comunicação e de se comunicarem entre si. As novas tecnologias de informação e comunicação decorrentes desses desenvolvimentos promoveram um novo cenário de comunicação social fazendo emergir fenômenos como: a convergência dos meios, o acesso à informação de forma alinear e não sequencial através da estrutura do hipertexto e a ampliação de espaços de publicação, compartilhamento de informação e interação entre os participantes desse processo.

Em conjunto com essas transformações ocorre também um crescente declínio dos meios de comunicação de massa e o surgimento de formas individualizadas de produção e distribuição de conteúdo como o *podcasting*.

¹ Trabalho apresentado no GP Rádio e Mídia Sonora, XII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP, email: paulamarquesc@yahoo.com.br

³ Telemática é o termo que designa o conjunto de tecnologias de transmissão de dados resultante da união entre os recursos das telecomunicações e da informática.

Fenômeno mundial que surgiu nos Estados Unidos no final de 2004 chegando ao Brasil ainda no mesmo ano, o *podcasting* é definido por Teixeira Primo (2005, p.01) como “um processo midiático que emerge a partir da publicação de arquivos de áudio na Internet”.

Esses arquivos de áudio são denominados “*podcast*”, programas sonoros que podem ser buscados na internet ou assinados via *RSS* para serem recebidos através do uso de um *software* agregador e que normalmente são vinculados a um *blog*⁴, espaço onde se tem acesso a conteúdos em diversas linguagens e onde pode ocorrer a interação entre os participantes do processo. (TEIXEIRA PRIMO: 2005).

O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma metodologia de análise proposta a partir da Crítica de Processo no âmbito de uma pesquisa de mestrado em desenvolvimento no curso de pós-graduação em Comunicação e Semiótica na linha de pesquisa Processo de Criação nas Mídias. A pesquisa encontra-se ainda em fase inicial e visa compreender a constituição do Nerdcast e identificar os padrões dos procedimentos de construção específicos em busca de generalizações que possibilitem falar de categorias gerais na produção de *podcast*.

Um novo olhar sobre o *Podcast*

O termo *podcasting* é um neologismo cunhado a partir da fusão das palavras: “*iPod*” (tocador de *MP3*⁵ da *Apple*⁶) e “*broadcasting*” (sistema de transmissão em larga escala). Para Lemos (2005) esta denominação não é muito apropriada para o processo, uma vez que não é necessário um *iPod*, mas sim qualquer *MP3 player*⁷ para recepção e escuta dos arquivos sonoros. A pesquisadora Magaly Prado (2008) compartilha da mesma visão e

⁴ Alex Teixeira Primo (2005, p.05) afirma que os *podcasts* estão normalmente vinculados a um *blog*, onde os produtores e os outros interagentes podem debater os episódios. E, de acordo com o pesquisador Pablo de Assis (2010, p.02): “No Brasil, pode-se dizer que a maioria dos *podcasts* lançados possui blogs ou sites com postagens sobre os episódios com links, imagens e informações extras relativas à mídia apresentada ou ainda com textos relativos a outros assuntos. Já nos Estados Unidos e em alguns países da Europa, vários *podcasts* não possuem blogs ou sites e estão presentes somente em diretórios de *podcasts*, como do iTunes da Apple”.

⁵ Formato de arquivo de áudio compactado.

⁶ Empresa multinacional norte-americana que projeta e comercializa produtos eletrônicos como softwares e computadores pessoais.

⁷ Aparelho eletrônico que armazena e reproduz arquivos de áudio do tipo *MP3*.

cunha em sua dissertação de mestrado o termo “audiocast” com intuito de desvincular o termo do aparelho da *Apple*.

Para Medeiros (2006) o *podcasting* é uma forma descentralizada de produção e distribuição de conteúdo sonoro que fica “à disposição” de uma demanda do internauta. Esse processo funciona através de um sistema de assinatura gratuito, onde um software agregador busca na internet os *Feeds*⁸ *RSS*⁹ de áudio assinados pelos usuários e faz o *download* automático de atualizações. De acordo com Gisela Castro (2005) esse sistema é anterior ao *podcast*, sendo utilizado para arquivos de textos em *blogs* e *sites* de notícias.

Nesse contexto muitos autores enfatizam a facilidade de produção e distribuição (Lemos, 2005; Medeiros, 2006; Rezende, 2007; Assis, 2010). Como afirma André Lemos (2005, p.03) o *podcast* é mais uma tecnologia, como os *blogs*, fóruns, sistemas *peer-to-peer* de troca de arquivos, que atesta a hipótese de uma efetiva liberação do pólo da emissão.

Os estudos dos autores supracitados destacam que a acessibilidade aos recursos tecnológicos e a facilidade de distribuição de conteúdo pela internet possibilitou ao usuário e ouvinte comum, antes apenas um receptor, tornar-se também um produtor e divulgador de conteúdos na rede. Sem a necessidade de altos investimentos e a exigência técnica de produção aplicada aos *mass media*, o *podcast* permite a descentralização das produções, abrindo espaço para uma maior pluralidade de vozes e diversidade de conteúdos.

Contudo, o autor Alex Teixeira Primo propõe ir além da facilidade de emissão e pensar nos outros elementos envolvidos no processo midiático do *podcast* “o que há antes e além da emissão” (TEIXEIRA PRIMO, 2005, p.17). Primo enfatiza a questão da interação com conteúdo e principalmente a interação entre produtores e usuários através do espaço assíncrono do *blog* onde os *podcasts* geralmente encontram-se inseridos. O autor explica:

Mas qual é o potencial dialógico do processo de *podcasting*? Esse fenômeno, insiste-se, não pode ser abordado apenas como uma forma facilitada de emissão. Ora, tal perspectiva ainda traz a forte herança do modelo transmissionista, que retrata a comunicação de forma linear e polarizada (emissão>mensagem>meio>recepção). Como se sabe, a comunicação vai além do processo de emissão de sinais. Para que se possa compreender o processo interativo é preciso observar-se o que há antes e além da emissão. De outra forma, bastaria estudar a comunicação a partir do aparato emissor, da tecnologia empregada. (TEIXEIRA PRIMO, 2005, p.17).

⁸ Pequenos pacotes de dados que informam sobre atualizações em *sites*. Esses pacotes são criados e enviados por *sites* que trabalham com arquivos *RSS*. São estes *feeds* que alimentam os arquivos *RSS* que são lidos pelos *softwares* agregadores.

⁹ *Real Simple Syndication*, linguagem de marcação que forma arquivos que avisam quando uma página da Internet foi atualizada.

Na pesquisa proposta pretende-se, seguindo a linha de pensamento de Primo, dar relevo aos aspectos interativos presentes no *podcast* estudando-o a partir da abordagem da criação como uma rede de conexões “cuja densidade está estreitamente ligada à multiplicidade das relações que a mantém”. (SALLES, 2006, p.17)

Nesse sentido o *podcast* se constitui como uma rede ou um sistema que integra os seguintes elementos ou nós: o arquivo de áudio, sua interface gráfica, o *blog*, as mídias e os agentes envolvidos no processo de criação (produtores e público) e sua dinâmica. Embora seja possível apenas ouvir o áudio de um *podcast*, analisá-lo com foco apenas no programa sonoro, reduzindo-o as suas partes mais simples significaria deixar de concebê-lo como sistema e destituí-lo de sua complexidade.

O Nerdcast

No Brasil o *podcast* passa a ser produzido em 2004, mesmo ano em que ele surge nos Estados Unidos. No início os programas assemelhavam-se ao modelo norte-americano de produção para o rádio ao vivo como o modelo criado por Adam Curry, considerado o pai do gênero por estar à frente da criação do *podcast* e de seu sistema de distribuição e recepção por assinatura. (MEDEIROS: 2006)

Apesar do seu crescimento ainda no ano de 2004, ocorre em 2005 o que foi denominado como “podfade”: o desaparecimento de muitos *podcasts* no Brasil e no mundo. Em meados de 2006, com poucos programas da “primeira geração” vários novos *podcasts* surgiram inspirados nos programas radiofônicos voltados para o público jovem. Acerca disso Pablo Assis e Lucio Luiz, podcasters e pesquisadores da área, afirmam:

Depois do “podfade” de 2005, novos programas surgiram inspirados nos programas de rádio voltados para jovens, que aliavam humor, técnica e mixagem de som, produzindo pautas leves e descompromissadas e trilha e efeitos sonoros que valorizavam a fala dos locutores. (ASSIS, LUIZ, 2010, p.08)

Um dos pioneiros nesse formato de produção foi o Nerdcast, *podcast* do site Jovem Nerd, surgido em 2 de abril de 2006 (na época chamado Nerd Connection). Criado pelos cariocas radicados em Curitiba: Alexandre Ottoni e Deive Pazos, conhecidos na internet pelos apelidos: Jovem Nerd e Azaghâl.

Segundo Assis e Luiz (2010), o formato básico do Nerdcast serviu de inspiração para grande parte dos *podcasts* brasileiros deste seu surgimento. De acordo com seus idealizadores o Nerdcast é um bate-papo informal e bem humorado sobre os mais variados temas voltado para um público jovem, dentro da “cultura nerd”, que aborda assuntos como: cinema, quadrinhos, games, tecnologia e etc.

Com episódios semanais e audiência estimada de 200 mil internautas, é patrocinado por grandes anunciantes como: Governo Federal, HSBC, Bradesco, Disney, Sony, Google entre outros. O Nerdcast é ainda um dos poucos *podcasts* brasileiros a ser patrocinado, veículo de publicidade paga, o que não é comum no Brasil.

A experiência de ouvir aos programas sonoros e acessar o *site* do Nerdcast onde este se encontra, apresenta ainda uma dinâmica peculiar. Partindo do áudio é possível observar a influência do público em todo processo de produção. O usuário envia *emails* e faz comentários no *blog* que se transformam em material para produção de episódios. Além da influência na escolha dos temas, existe um bloco dos programas reservado para leitura de recados dos ouvintes. Essa participação é bastante incentivada pelos produtores. Como afirma Teixeira Primo (2005, p.17):

[...] é comum que os *podcasters* incentivem seus ouvintes a enviar e-mails e mensagens de voz através de arquivos de áudio (*voice mails*). Tais mensagens, além dos comentários postados no *blog* do *podcast*, são normalmente respondidos pelo *podcaster* nos episódios seguintes. Além de comentar os programas anteriores, os ouvintes não deixam de enviar sugestões para os futuros episódios.

Este bloco chama-se “Caneladas” e surgiu a princípio como um espaço para contribuição do público no sentido de corrigir e complementar a edição já exposta ao público (episódio anterior). Em geral, este espaço de leitura de *emails* contempla a manifestação dos ouvintes, que expõe suas ideias e opiniões.

Nesse sentido cada episódio tem continuidade no episódio seguinte uma vez que as intervenções dos internautas com suas propostas de correção e/ou de complementação, mediada pelos produtores, podem tornar-se parte do *podcast*. Ocorrem então acréscimos no produto tido como final após ser avaliado pelo público. O *podcast* continua, portanto, em processo de construção após sua publicação por meio do diálogo constante entre os participantes do processo.

Ainda analisando o produto sonoro podemos apontar para outra questão inerente à dinâmica do Nerdcast. Em alguns casos os signos sonoros apresentados no programa funcionam como índices que apontam para *links* que dão acesso a objetos textuais e imagéticos presentes na página do programa, que complementam ou ilustram o que foi exposto através do áudio.

COMENTADO NA LEITURA DE E-MAILS

[Teoria da conspiração entre Steve Jobs, Apple, Assassin's Creed e os Templários](#)

[iPad em Os Incríveis](#)

[Bill Gates reconhecendo o valor do Macintosh](#)

[Comparação entre Steve Jobs e Silvio Santos](#)

[Tumblr iWrong](#)

[Apple Evolution](#)

[Tiras sobre a morte de Steve Jobs, por André Farias \(tira 1 | tira 2\)](#)

[Falecimento de Dennis Ritchie, criador da linguagem de programação C](#)

[Texto de Diego Klautau em homenagem ao Jovem Nerd](#)

Ilustrações:

[Steve Jobs, por Gustavo Higashi](#)

[Thanks Steve, por Airon Portugal](#)

[Tirinha o valor de Steve Jobs, por Sandro Hojo](#)

[Pôster de grandes homens com grandes ideias, por Fabiano Hikaru](#)

[Pôster do filme "Demissão no elevador", por Luciano Abrahão](#)

[Pensamento de Azaghâl no NerdOffice, por Adalberto Leonel](#)

["E se o Protocolo Bluehand falhasse... no espaço", por Lincoln de Souza](#)

[Tira de despedida de Charlie Schulz](#)

[Steve Jobs patenteia número 280](#)



Figura 1 - Página do Nerdcast com *link* para conteúdos diversos citados na leitura de *emails* do programa.

Grande parte deste material é proposto pelo público que envia textos, vídeos, imagens e etc, produzidos por eles ou por terceiros, que estão disponíveis na internet, como vídeos do “YouTube”¹⁰. Estes são citados na leitura de *emails* e são disponibilizados através de *links* na página do programa. Entre os materiais produzidos pelos usuários estão: ilustrações, tirinhas, caricaturas, animações, contos, vídeos entre outros. Em alguns casos os vídeos e as animações utilizam o próprio áudio do *podcast*. Deive e Alexandre produtores do Nerdcast, referem-se a esses materiais como “Arte dos fãs”.

¹⁰ Site que permite aos seus usuários carregar e compartilhar vídeos em formato digital.



Figura 2 - "Arte dos fãs". Tirinha produzida por usuário do Nerdcast, referente ao episódio que homenageia Steve Jobs após seu falecimento.

No ambiente dos *sites* ou *blogs* o público tem ainda possibilidade de enviar ou trocar mensagens através das janelas de comentários, inserindo conteúdos textuais e *links* – que funcionam como rótulo para outros produtos. O público busca interagir com os produtores e com os outros usuários inserindo seus comentários gerando diálogo, debates ou simplesmente apresentado sua opinião. A cada colaboração a página é alterada. Assim, os usuários transformam o signo *podcast* e conseqüentemente seu significado. As discussões, os pontos de vistas diferenciados oferecidos nesta página, uma vez lidos, tem o poder de interferir e/ou alterar a percepção do público acerca do que já foi exposto.



Figura 3 – Janelas de Comentários para interação entre produtores e usuários.

Metodologia da Pesquisa: A Crítica de Processo

Para o estudo e compreensão do processo de criação do *podcast*, serão utilizados como teoria de base e metodologia de pesquisa os fundamentos da Crítica Genética ampliada para uma Crítica de Processo que compreende os objetos da arte, ciência ou comunicação como rede complexa de interações, sempre em estado potencial de transformação. (SALLES: 2012)

A Crítica de Processo consiste no acompanhamento do percurso de criação/produção de uma obra, durante o processo de construção e/ou a partir de documentos deixados pelos artistas, independente de sua materialidade: anotações, rascunhos, esboços, roteiros, como também produto tido como final, levando em consideração a rede de elementos que nutrem essa produção. É na relação entre registros ou

entre esses e a obra tida como final que podemos identificar procedimentos que caracterizam um pensamento em construção e conseqüentemente um *modus operandi* que geram determinadas formas.

A reflexão partirá, portanto, do conceito de criação como rede em construção, pois “estamos preocupados com as interações, tanto internas como externas aos processos, responsáveis pela construção de obras”. (SALLES, 2006, p.24) Tal teoria encontra-se explicitada nos escritos de Cecília de Almeida Salles. Para esse estudo serão utilizadas as obras *Crítica Genética* (2008), *Gesto Inacabado* (2012), *Redes da criação: construção da obra de arte* (2008).

Para tanto serão analisados os registros materiais que apresentam pistas do processo criativo do *podcast*. O Material para estudo será composto por arquivos de áudio dos episódios, o conteúdo presente na interface gráfica do *blog* que funciona como encarte e os campos reservados para interação via *blog*, em diferentes momentos.

Será feito um estudo de caso do Nerdcast, *podcast* do site Jovem Nerd. O estudo será iniciado com o mapeamento dos arquivos sonoros. Serão analisados 300 episódios dos 350 publicados até o presente momento, os quais estão sendo acompanhados concomitantemente às respectivas publicações. A proposta é observar o seu desenvolvimento ao longo do tempo, estabelecendo relações entre as diferentes versões deste *podcast*. Em paralelo serão examinadas as páginas do *blog* observando a configuração da interface gráfica e os materiais presentes no dia em que o *podcast* foi disponibilizado.

Para o acompanhamento da interação via *blog* será registrada as colaborações feitas por produtores e usuários nas janelas de comentário durante as quatro semanas posteriores à veiculação do respectivo episódio. Será observado quem são os participantes que comentam no *blog*, quais são as contribuições ou solicitações e como essas manifestações refletem na forma material - no áudio e nos materiais presentes na página do *blog* ou *site* do *podcast* - e em sua dinâmica.

Todo o material citado acima se encontra disponível através de bancos de dados na internet, contudo serão arquivados os áudios selecionados e registrados através do recurso de *print screen*¹¹ os conteúdos visuais para garantir o corpus da pesquisa, evitando assim, a perda da materialidade que possibilitará a leitura do objeto de análise.

¹¹ Tecla presente nos teclados de computador que captura em forma de imagem tudo que está presente na tela.

A metodologia proposta possibilitará o acompanhamento do desenvolvimento de um *podcast*, partindo do estudo específico dos procedimentos de construção que dão forma ao Nerdcast analisando os episódios publicados ao longo dos seus seis anos de produção, buscando possíveis generalizações acerca da morfogênese desse sistema comunicativo.

O que, por sua vez, levará ao acompanhamento da evolução da tecnologia de gravação e distribuição de áudio na internet, do diálogo entre a mídia sonora e as outras matrizes da linguagem: visual e verbal - o que vem sendo discutido desde a entrada do áudio na rede - como ocorre com as emissoras de rádio na *web*. O novo lugar do receptor na era das mídias digitais onde o antigo ouvinte, agora internauta ou, como prefere Lúcia Santaella “audinternauta”, pode interagir com os produtores e outros internautas, mesmo que de forma assíncrona, através do *blog* ou por *email*, utilizando os mais diversos materiais, como exposto anteriormente.

Considerações Finais

O *podcast* é um fenômeno recente da área da comunicação e carece ainda de estudos mais aprofundados no que tange à análise de seus elementos compondo um sistema comunicativo. O *podcast* não se caracteriza apenas como um meio que possibilita aos antigos receptores, tornarem-se também emissores, mas sim um campo profícuo de estudo no qual se deve pensar nos outros elementos envolvidos no processo midiático do *podcast*.

Como afirma Alex Primo (2005), mas importante do que a liberação do polo da emissão é o estudo do “que há antes e além da emissão” como a questão da interação com conteúdo e principalmente a interação entre produtores e usuários através do espaço assíncrono do *blog* onde os *podcasts* brasileiros geralmente encontram-se inseridos.

O presente trabalho propõe um novo olhar sobre o fenômeno comunicativo *podcast*, seguindo a linha de estudo do autor supracitado e uma análise tendo como metodologia a Crítica de Processo com o objetivo de compreender a constituição do Nerdcast e identificar os padrões dos procedimentos de construção específicos em busca de generalizações que possibilitem falar de categorias gerais na produção de *podcast*.

Referências Bibliográficas

ASSIS, P. de. *Podcasting como ferramenta de distribuição de conteúdos digitais via internet*. Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, Caxias do Sul, 2010.

ASSIS, P. de. LUIZ, L. *O Podcast no Brasil e no Mundo: um caminho para distribuição de mídias digitais*. Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, Caxias do Sul, 2010.

CASTRO, G. S. *Podcasting e consumo cultural. E-Compós*. Brasília: Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, edição 5, 2005.

LEMONS, A. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

_____, Podcast. *Emissão sonora, futuro do rádio e cibercultura*. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404_46.htm> Acesso em: 20/05/2010.

MEDEIROS, M. S. de. *Transmissão sonora digital: modelos radiofônicos e não radiofônicos na comunicação contemporânea*. Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, Santos, 2007.

_____. *Podcasting: Um Antípoda Radiofônico*. Anais do XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, Brasília, 2006.

_____. *Podcasting: Produção Descentralizada de Conteúdo Sonoro*. Anais do XXVIII. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, Rio de Janeiro, 2005.

PIERRE, L. *Cibercultura*. São Paulo: Ed.34, 1999.

PRADO, M. P. do. *Audiocast nooradio. Redes colaborativas de conhecimento. Dissertação*. Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design. PUC-SP.

PRIMO, A. T. *Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo*. Revista da Famecos, n. 12, p. 81-92, jun. 2000.

_____, *O aspecto relacional das interações na Web 2.0*. E- Compós (Brasília), v. 9, p. 1-21, 2007.

_____, *Para além da emissão sonora: as interações no podcasting*. Porto Alegre: Intexto, v. 2, n. 13, 2005.

REZENDE, D. D. *Podcast. Reinvenção da comunicação sonora*. Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, Santos, 2007.

SALLES, C. A. *Gesto inacabado – processos de criação artística*. 4. ed. São Paulo: Annablume, 2004.

_____. *Crítica genética - Fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação*. 3. ed. São Paulo: Educ, 2008.

_____. *Redes da criação: construção da obra de arte*. 2. ed. São Paulo: Horizonte, 2008.

BRAGA, L. S. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

VAN HAANDEL, J. C. *Formatos emergentes de criação e transmissão de áudio online: a construção do webcasting sonoro. Dissertação*. Mestrado em Comunicação e Semiótica. PUC-SP.