



Bikesom¹

Suanny Lopes COSTA²
Fabrício Natalino Bentes Queiroz³
Maria Ataíde MALCHER⁴
Universidade Federal do Pará, Belém, PA

RESUMO

Documentário em vídeo de caráter experimental na forma de seriado de três episódios independentes e se apresenta em formato multiplataforma, podendo ser veiculado e disponibilizado em diferentes suportes tecnológicos. Foi produzido durante o Laboratório de Televisão, em 2009, por alunos de Comunicação Social da Universidade Federal do Pará. Filmado na periferia da cidade de Belém, com personagens que narram suas próprias histórias. Fez parte do projeto ABC Digital, que se propõe a estudar e simular as possibilidades de uso da TV Digital. O Bikesom foi uma experimentação no sentido de “modelar” conteúdos para a nova TV, constituindo um exercício de reflexão sobre interatividade, inserção da publicidade, portabilidade e mobilidade.

PALAVRAS-CHAVE: TV Digital; Documentário em vídeo; Interatividade; Portabilidade; Mobilidade.

INTRODUÇÃO

A cada semestre iniciado na universidade, uma porta se abre para a expansão do conhecimento. Assim, demos início a mais um laboratório que compõe a grade curricular do curso de Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, da Universidade Federal do Pará.

No Laboratório de Televisão foi possível amadurecer uma idéia que surgiu em outra disciplina, Comunicação Popular. Naquele momento foi possível refletir um pouco sobre cultura enquanto espaço de significação simbólica, no qual e pelo qual se produz códigos,

¹ Trabalho submetido ao XVII Prêmio EXPOCOM 2010, na Categoria Jornalismo, modalidade Documentário em vídeo.

² Aluna líder do grupo. Estudante do 7º Semestre do Curso de Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo, da Universidade Federal do Pará. Bolsista de iniciação científica PIBIC/ CNPq pelo projeto Ciência e Comunicação na Amazônia (CIECz). Integrante do Grupo de Pesquisa em Audiovisual e Cultura (GPAC) e do projeto ABC Digital. Colabora ainda com os projetos desenvolvidos na Academia Amazônia (FACOM/UFPA). Email: suannylopes@gmail.com

³ Estudante do 7º Semestre do Curso de Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo da Universidade Federal do Pará. Bolsista do projeto Rádio Web UFPA. Email: fabricionbq@yahoo.com.br.

⁴ Orientadora do trabalho. Doutora e Mestre em Ciências da Comunicação pela ECA-USP. Professora adjunta da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal do Pará e coordenadora dos projetos Ciência e Comunicação na Amazônia (CIECz) e Academia Amazônia. Email: ataidemalcher@uol.com.br.



metáforas, valores, normas sociais, hierarquias, e disputas simbólicas. Passado o semestre, retomamos o trabalho para, então, concretizar a idéia do documentário. Agora, porém, sob um novo olhar: o da TV Digital.

O exercício de pensar conteúdos para a nova TV nos exigiu um enorme crescimento e amadurecimento a respeito do tema, ampliando assim o entendimento da proposta maior que a turma se propunha. Mesmo com pouca ou quase nenhuma experiência com a linguagem audiovisual, através do Bikesom foi possível vivenciar situações em que era necessário contornar os problemas de produção e mesmo de integração da equipe.

OBJETIVO

O documentário Bikesom se propôs a experimentar as possibilidades de conteúdo para a TV Digital, levando em consideração aspectos como a interatividade, a portabilidade e a mobilidade e também os formatos de inserção publicitária. Esta experimentação objetivou ainda o debate e a reflexão a respeito das estratégias comunicacionais do grupo em questão, que se organiza para sobreviver e domina de maneira autodidata técnicas para produção de vinhetas, *spots*, *jingles*, etc.

JUSTIFICATIVA

O registro imagético é algo que remonta as sociedades primitivas. O surgimento da fotografia, do cinema e também, mais recentemente, da TV, e em especial a TV Digital, está associado ao surgimento de novas tecnologias digitais. Estas, por sua vez, nos colocam diante de grandes desafios. Ao mesmo tempo em que nos facilitam inúmeras atividades do cotidiano e se inserem de forma intransponível na vida das pessoas, estas atuam como mais um ponto de exclusão social, já que o acesso ainda é limitado por diversos fatores.

A TV Digital é um exemplo dessa nova tecnologia que, uma vez implantada em nosso país, poderá promover significativas modificações nos hábitos culturais (assim como o foi na década de 1950, quando da chegada da televisão brasileira), a partir de algumas possibilidades, como cita Crocomo (2007): a internet na TV; pausar programas; fazer compras e transações bancárias; consultar uma espécie de banco de dados da programação caso se tenha perdido algum capítulo de novela, por exemplo; entre outras.

Todas essas possibilidades influenciam também no conteúdo dessa nova TV que se reconfigura a fim de potencializar os recursos oferecidos pela tecnologia, e mais que isso,



esse conteúdo se modifica produzindo novos efeitos de sentidos. Isso ocorre porque uma das principais qualidades da televisão digital é a interatividade, ou seja, “uma maior possibilidade de responder e de dialogar com o sistema de expressão” (MACHADO, 1997, p.144 *apud* CROCOMO, 2007, p. 27). Dessa forma, nos defrontamos assim, “o tempo todo com um mundo que é dinamicamente alterado pela nossa participação” (MACHADO, 2007. p. 211).

Valorizando assim a participação cada vez maior do então receptor, colocando-o numa posição também de produtor, a TV Digital diversifica as fontes produtoras de informação e cultura, valorizando, por exemplo, produções audiovisuais experimentais e também do gênero documental, uma vez que “os temas abordados nos documentários apresentam certa importância histórica, social, política, científica ou econômica e também aprofundam assuntos do cotidiano, vistos de perspectiva crítica.” (SOUZA, 2004 p.145).

Dessa forma, pode-se dizer que uma experiência que se aproxima bastante das características da TV Digital em relação à produção audiovisual é o web-documentário que tem como uma de suas marcas o experimentalismo. O estudo deste gênero serviu de base reflexiva para então chegarmos ao vídeo final, pois

“O web-documentário é um gênero experimental de produção documentarista em um meio de origem bastante recente, a Internet. Por ser o seu antecessor convencional um gênero que reflete essencialmente a habilidade criativa do autor (...), os métodos para a concepção da versão em um meio multimídia estão além dos manuais e muito mais próximos da capacidade do indivíduo que o idealiza e produz. O experimentalismo é, portanto, o principal trunfo da produção web-documentarista – sempre vinculada à possibilidade técnica envolvida”. (GREGOLIN, SANCRINI e TOMBA, 2002. p. 23)

Além disso, os autores ressaltam a interatividade nos web-documentários afirmando que

“para a produção de um documentário na web são usadas ferramentas multimídias, tal concepção deve prever, na organização do seu conteúdo, uma certa e devida interatividade, proporcional às possibilidades tecnológicas do meio para o qual é desenvolvido. Essa interatividade terá como base características próprias do documentarismo e não deve comprometer a consistência e profundidade do conteúdo.” (idem, 2002. p. 24-25)

Como exemplo dessa possibilidade, podemos citar a não linearidade da leitura, característica essencial da internet com uma infinidade de links possíveis, os quais levam o usuário a um percurso construído pelas escolhas dele próprio.

Atentando então para essas características, buscou-se produzir um documentário que simulasse as potencialidades da TV digital, considerando ainda a mobilidade e a portabilidade. Além disso, buscou-se discutir também o papel das propagandas uma vez que os comerciais já perdem cada vez mais espaços em virtude do *zapping*⁵ na TV analógica, e será inviabilizado com a possibilidade de multiprogramação do novo padrão televisivo.

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Durante as aulas do Laboratório de Televisão, fez-se inicialmente, na primeira semana de aulas, grandes reuniões de pauta, o que em verdade foi uma enorme mesa de negociação e “bolsão” de ideias, para então decidirmos o que faríamos nesse primeiro momento da disciplina.

A partir daí decidimos então fazer um exercício de simulação da televisão digital, o que nos obrigou a pensar em novos formatos e possibilidades trazidos pelo novo meio de comunicação. Divididos em grupos, os quais iriam produzir os conteúdos da programação da TV, escolhemos produzir um documentário que retratasse o cotidiano comunicacional de trabalhadores do bairro do Guamá, em Belém do Pará, que utilizam bicicletas como meio de transporte, de comunicação e trabalho remunerado. Os Bikesons, como os chamamos e eles mesmos se intitulam, foram nossos personagens nessa aventura do aprendizado.

Na pré-produção fizemos entrevistas semi-estruturadas com os quatro personagens principais (Dj Marcelão, Dj Alex, Bad Boy e Cabelinho de Fogo) para levantamento das informações (tempo de serviço, relação com a família, aquisição da bicicleta, etc.). Nesse primeiro momento, explicamos a eles nossa intenção de trabalho e conversamos sobre o cotidiano deles. Ainda nesta fase visitamos os possíveis locais de filmagem que foram o restaurante “Bom Paladar” – ponto de encontro dos Bikesons –, a rádio comunitária, a rua Barão de Igarapé Miri no bairro do Guamá, em Belém, e o estúdio do Dj Marcelão.

Definimos a partir daí as temáticas de cada episódio e partimos para a elaboração do roteiro. Com este pronto, marcamos as filmagens as quais contamos com o apoio da Polícia Militar, já que o bairro do Guamá é um bairro perigoso e estávamos sozinhos com os equipamentos de filmagem.

Usamos uma câmera Sony HDR –FX1 que filma em miniDV, microfone *Shure* direcional, mini *light* para as filmagens internas e *Sungun* para as filmagens externas

⁵ Expressão que designa a troca de canais pelo uso do controle remoto. Sarlo (2004), dedica um capítulo inteiro para discutir sobre essa prática que implica na produção de propagandas e uso de planos cada vez mais dinâmicos e sedutores. É a sucessão de instantâneos imagéticos.



noturnas. Com um recurso da câmera simulamos os vinte e quatro *frames* por segundo e em alguns momentos filmamos em 16:9. No total foram quatro dias de gravação. Em todos esses realizávamos ainda no *set* de filmagem a pré-decupagem o que facilitou a edição.

Na pós-produção finalizamos a decupagem, preparamos o roteiro de edição e editamos inicialmente usando o programa Sony Vegas (no episódio Comunicadores e vinhetas de abertura) e depois o Adobe Premiere CS3 (nos demais episódios). A edição só foi possível porque contamos com o apoio da Academia Amazônia, organismo da Faculdade de Comunicação da UFPa, responsável pela produção audiovisual da UFPa.

Na composição da narrativa usamos planos detalhe, planos médios e abertos que se intercalam de forma dinâmica. A tipologia das tituleiras faz referência ao padrão utilizado em logotipos das aparelhagens de tecnobrega e das bikesons. As trilhas sonoras são as músicas usadas pelos bikesons no dia a dia de trabalho e o narrador são os próprios personagens. Optamos por esse tipo de narrador por considerar a ampliação da participação que a TV Digital possivelmente dará ao público, democratizando o acesso e a produção de conteúdo.

Com uma estrutura em que os episódios não apresentam uma sequência fechada, isto é, o documentário é em verdade um produto flexível que fica à disposição do usuário, utilizamos a técnica de ganchos no final de cada episódio, a qual é um recurso que instiga o espectador a assistir o episódio seguinte. Pensando na questão multiplataforma, essa foi a maneira encontrada para organizar o conteúdo no gênero seriado.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO

O produto final desse processo foi um documentário seriado multiplataforma. Documentário porque fizemos um registro de formas de vida de personagens não ficcionais; seriado porque originalmente o vídeo foi dividido em três episódios independentes entre si, mas que se interrelacionam pelos personagens que são os mesmos nos três episódios; multiplataforma pois exploramos as possibilidades da convergência midiática proporcionada pela TV digital, isto é, ao fazer download de um dos episódios o usuário poderá assisti-lo em: celular, mp4, câmeras digitais, etc.

Os episódios são curtos e foram divididos por temáticas:

Comunicadores: neste episódio, com 02 minutos 25 segundos, falamos sobre quantas bicicletas os bikesons já tiveram e como começou a trabalhar no ramo;



Pedalando: em 3 minutos abordamos o dia a dia dos bikesons; quantas horas pedalam por dia, bairros em que atuam; como produzem suas vinhetas; como conseguem trabalho e por que os donos de comércios preferem os bikesons;

Comunidades: episódio com 3 minutos e 18 segundos em que retratamos outras relações dos bikesons como, por exemplo, a rádio comunitária em que alguns deles atuam como apresentadores; o restaurante onde se encontram antes de trabalhar; e o que representa ser bikesom para eles.

Nesses três episódios os próprios personagens contam suas histórias, não usamos a voz em *off* para conduzir a narrativa e nem recorremos a um apresentador.

A flexibilidade dos produtos, associada à quantidade de material filmado e informações levantadas, foi tamanha que possibilitou a apresentação desses três produtos em uma única produção, ou melhor, o usuário pode tanto ver um episódio por vez, na ordem em que quiser, quanto os três ao mesmo tempo basta que ele programe em sua TV Digital ou qualquer outro meio de comunicação, móvel ou portátil, e assista conforme sua escolha.

Em relação aos efeitos de transição optamos por usar cortes secos, *fade out* e fusão. Quanto as trilhas sonoras, optamos por usar músicas utilizadas pelos próprios bikesons em suas produções. Essas músicas são conhecidas como tecnobrega, música originária no Estado do Pará, a partir da junção da música eletrônica com outros ritmos como o carimbó e o siriá, que são típicos também do Estado. O tecnobrega foi e ainda é divulgado amplamente pelas festas de aparelhagens e também pela internet.

Utilizamos textos, como se fossem legendas que correm da direita para a esquerda do vídeo, para simular a participação do espectador usuário por meio de mensagens de textos via celular (SMS).

Além disso, o vídeo conta ainda com uma vinheta de abertura que se propõe a contextualizar o lugar em que se desenvolve a narrativa. Ao final temos ainda uma lista de estabelecimentos os quais simulamos propositadamente a inserção nas imagens.

CONSIDERAÇÕES

A pluralidade dos contextos social e cultural – claramente mais observável devido a globalização –, deu início a inúmeros processos, entre eles a aproximação de diferentes formas de comunicação. Com o advento da TV Digital novos formatos e conteúdos poderão ser abordados de maneira mais dinâmica e com uma maior participação do público. A



questão do formato escolhido para o Bikesom vai muito além do processo de aprendizado da produção do produto, ele procurou ser um processo experimental que buscou um entendimento e percepção que o audiovisual possibilita através dos elementos de sua linguagem - o icônico, o lingüístico e o sonoro - integrados a imagens em movimento.

No percurso percorrido pela equipe foi possível fazer uma auto avaliação no sentido de entender que a prática reflexiva a que nos submetemos está longe de representar as verdadeiras possibilidades da TV Digita, porém o exercício embora inacabado, uma vez que damos continuidade em nossas pesquisas, foi de grande valia para o entendimento do novo padrão de televisão que se instala no Brasil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOLAÑO, César Ricardo Siqueira. BRITTOS, Valério Cruz. **A televisão brasileira na era digital: exclusão, esfera pública e movimentos estruturantes.** São Paulo: Paulus, 2007. (Coleção Comunicação).

CROCOMO, Fernando. **TV digital e produção interativa: a comunidade manda notícias.** Florianópolis: Editora da UFSC, 2007.

FILHO, Aloysio Niemeyer. **Ver e ouvir.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1997.

GREGOLIN, Maíra. Marcelo Sacrini e Rodrigo Augusto Tomba. **Web-documentário – Uma ferramenta pedagógica para o mundo contemporâneo.** PUC-Campinas, 2002. Disponível em: http://bocc.ubi.pt/pag/_texto.php3?html2=tomba-rodri-go-web-documentario.html. Acessado em 26 abr 2009.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão levada a sério.** São Paulo: Senac, 2000.

_____ **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço.** São Paulo: Paulos. 2007. (Coleção Comunicação).

MONTEZ, Carlos; BECKER, Valdecir. **TV digital interativa: conceitos, desafios e perspectivas para o Brasil.** 2. ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2005.

PATERNOSTRO, Vera Íris. **O texto na TV: manual de telejornalismo.** Rio de Janeiro: Campus, 1999.



SARLO, Beatriz. **Cenas da vida pós-moderna:** intelectuais, arte e videocultura na Argentina. Tradução: Sérgio Alcides. 3.ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2004.

SOUZA, José C. Aronchi. **Gêneros e formatos na televisão brasileira.** São Paulo: Summus, 2004.