

I Jornada de Pesquisa e Extensão – Trabalhos Científicos

NAVEGAR – UM EXPERIMENTO EM PRODUÇÃO DE CONTEÚDO PARA TELEVISÃO COM APLICAÇÕES DE INTERATIVIDADE

Silvano Bezerra¹
Márcio Carneiro dos Santos²

Palavras-chave:

Televisão Digital, Interatividade, Patrimônio Histórico

1.0 – Introdução

O presente texto tem o objetivo de relatar a realização do documentário Navegar, desenvolvido como um dos consorciados do projeto Estação Escola de Televisão Digital - EETVD - do Laboratório de Aplicações de Vídeo Digital - LAVID - da Universidade Federal da Paraíba, e que faz parte do projeto XPTA.Lab , financiado pela Secretaria do Audiovisual-SAV, órgão do Ministério da Cultura.

A produção do programa de televisão, que incluiu uma aplicação de interatividade nos moldes do Sistema Brasileiro de Televisão Digital, reuniu alunos e professores do Curso de Comunicação Social da UFMA, além de profissionais do mercado.

O projeto foi desenvolvido entre o segundo semestre de 2010 e o primeiro semestre de 2011. Durante esse período, o LAVID da UFPB realizou três oficinas de qualificação de recursos humanos, incluindo não só os programadores dos projetos mas também os roteiristas e desenvolvedores de conteúdo audiovisual.

Nessas oficinas discutiu-se o andamento das atividades de cada um dos consorciados e também realizadas palestras com pesquisadores e profissionais envolvidos com o desenvolvimento da Televisão Digital no Brasil. A maioria dos eventos foi aberto ao público e recebeu inscrições de pessoas que não estavam diretamente ligadas ao projeto EETVD.

¹ Professor Doutor em Comunicação do Departamento de Comunicação Social da UFMA – Email: silvanobezerra@ufma.br

² Professor Mestre em Comunicação do Departamento de Comunicação Social da UFMA – Email: mcszen@gmail.com

O projeto EETVD, com uma visão multidisciplinar, tem com um dos seus principais objetivos qualificar profissionais de diversas áreas para trabalhar na produção de conteúdo audiovisual que envolva aplicativos de interatividade.

O projeto NAVEGAR foi coordenado pelo professor Silvano Bezerra e o documentário teve a direção do professor Márcio Carneiro, ambos ligados ao Departamento de Comunicação Social da UFMA.

Os projetos desenvolvidos pelos consorciados do EETVD deviam ter 25 minutos de duração já pensando em um formato viável para exibição em canais de televisão aberta. A parte de interatividade com o desenvolvimento da aplicação em linguagem NCL foi feita por programadores da UFMA e finalizadas pela equipe do LAVID.

Para efeitos desse trabalho consideramos a ideia de aplicação em TV DIGITAL como segue:

“ Uma aplicação de TV digital é uma coleção de informações processadas por um ambiente de execução (middleware) para interagir com um usuário final. O processamento pode ser de natureza declaratória (indica “o que” deve ser feito) ou procedural (indicando “como” deve ser feito) . (FERRAZ 2009, p.30)

2.0 - IDEIA CENTRAL

A proposta do programa era testar as possibilidades da interatividade a partir de um programa educativo que mostre particularidades da cidade histórica de São Luís do Maranhão, patrimônio cultural da humanidade, através de seus monumentos, casario colonial e rica arquitetura.

O eixo principal da proposta é o conceito de “navegação” que há séculos foi a atividade que favoreceu e possibilitou a fundação da cidade. Hoje, com a TV DIGITAL, essa navegação ganha um novo sentido a partir das possibilidades que a interatividade abre ao usuário/espectador.

Definir interatividade tem ocupado muitos estudiosos do assunto. Quando o foco é interatividade na televisão digital, alguns autores partem de conceitos da Internet, outros da computação, artes, comunicação. Apesar da falta de consenso sobre o conceito, a maioria das definições aponta para a transmissão de software junto à programação audiovisual visando melhorar a comunicação entre emissor e receptor da mensagem. (BECKER;ZUFFO, 2009, p.47)

É essa fusão do passado com o futuro, das novas possibilidades tecnológicas dos meios digitais mostradas em um ambiente histórico, que se tentou unir no programa.

O direcionamento para a prestação de serviços, para a gestão pública e para a tecnologia também estarão presentes, tendo a TV DIGITAL como elo de ligação; abrindo possibilidades que vão desde a realização de um passeio, ou melhor, de uma navegação virtual pela cidade, até discussões sobre preservação do patrimônio, perspectivas turísticas e problema urbanos.



3.0 – ESTRUTURA NARRATIVA E ENTRADAS DE INTERAÇÃO

3.1 – Formas de intervenção para a interatividade

A partir do vídeo principal do programa, a equipe decidiu que trabalharia com duas das quatro formas de intervenções usuais sobre a imagem para fins de interação com o espectador descritas abaixo.

- a) A redução da tela principal para um canto do vídeo abrindo espaço para um menu de possibilidades e de uma mapa de navegação dos pontos históricos que o programa aborda
- b) A sobreposição de parte da imagem principal com uma área gráfica opaca onde estarão informações adicionais sobre os temas tratados e links para outros pontos do programa

- c) A sobreposição de parte da imagem principal com uma área gráfica transparente onde estarão informações adicionais sobre os temas tratados e links para outros pontos do programa
- d) A substituição total da imagem principal por uma outra imagem em tela cheia. Ao nosso modo de ver, essa última opção é a mais problemática em termos de linearidade da narrativa, já que há um corte total no áudio e vídeo correntes no fluxo principal que depois eventualmente terá que ser retomado.

Essa última forma foi evitada em função das dificuldades técnicas já analisadas em durante o desenvolvimento do projeto. A forma c) também não foi utilizada.

3.2 – Possibilidades para o espectador:

O programa teve em sua narrativa principal, que a partir de agora chamaremos de N1, ou primeiro nível, um roteiro padrão de documentário onde foi contada um pouco da história da fundação da cidade, mostrando principalmente sua riqueza arquitetônica e os fatores que a levaram a ser classificada como patrimônio da humanidade.

Problemas como a preservação dos antigos casarões e as opções que a própria cidade procura para incentivar o turismo e a geração de empregos também foram discutidos.

A condução foi feita por um casal de apresentadores que fizeram o papel também de demonstradores das opções que a interatividade oferece.

Esse último aspecto visou facilitar a absorção pelo usuário das novas possibilidades disponibilizadas por esse tipo de produção audiovisual, considerando que, para a grande maioria da população, a TV DIGITAL ainda é uma grande desconhecida.

Sendo assim, em vários momentos do N1, os apresentadores explicam como navegar pelo programa e incentivam o espectador a testar o controle remoto para interagir com o material disponível.

A principal funcionalidade oferecida foi a de conhecer com mais detalhes alguns pontos históricos ou monumentos dentro da região do centro da cidade. As entradas dessas “pílulas de conteúdo” são feitas através de menus que estão disponíveis para o usuário. Acionando o botão de “INFORMAÇÕES” o espectador vê pequenos textos

adicionais que foram colocados na aplicação e que se referem ao lugar ou ponto histórico que o vídeo está mostrando momento.

Em outra possibilidade de interação o usuário ao clicar no botão de interatividade poderia verificar em um mapa do centro histórico a localização do ponto que está sendo mostrado bem como de outros pontos incluídos no trajeto do N1. Essa entrada da interatividade se daria com o redimensionamento da tela principal, reduzida a um quarto de tela e abrindo espaço para a inserção do mapa.

4.0 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

O documentário NAVEGAR possibilitou, pela primeira vez no estado do Maranhão, a produção de um programa completo com aplicação de interatividade, constituindo um primeiro núcleo de produção audiovisual treinado para o desenvolvimento desse tipo de trabalho.

A característica de multidisciplinaridade na formação da equipe também foi um fator de destaque já que, até então, os protótipos ou experimentos anteriores desenvolvidos no estado e na maioria dos projetos em todo o país, sempre tinham sido conduzidos apenas por profissionais e pesquisadores da área de Ciência da Computação e Tecnologia.

NAVEGAR foi apresentado na I Semana de Inovação no Audiovisual, realizado na Cinemateca Brasileira, em São Paulo, no mês de abril junto com os outros 11 projetos consorciados ligados ao LAVID.

5.0 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BECKER, Valdecir; ZUFFO Marcelo K. Interatividade na TV Digital: Estado da arte, conceitos e oportunidades In: SQUIRRA, Sebastião & FECHINE, Ivana (Orgs.) **Televisão Digital: Desafios para a comunicação**. Porto Alegre: Meridional, 2009.

FERRAZ, Carlos. Análise e Perspectivas da Interatividade na TV Digital. In: SQUIRRA, Sebastião & FECHINE, Ivana (Orgs.) **Televisão Digital: Desafios para a comunicação**. Porto Alegre: Meridional, 2009.