

O Desenho: desenhando com Kari Galvão¹

Paulo Souza dos SANTOS JUNIOR²

Maria Carolina Maia MONTEIRO³

Universidade Católica de Pernambuco, Recife, PE

RESUMO

Este trabalho apresenta uma produção multimídia para internet, que se utiliza de recursos de texto, imagem, áudio e vídeo para compor uma narrativa interativa e imersiva. Ao longo do texto são abordados o conceito, as técnicas empregadas e toda construção visual da página. O processo de criação é um estudo de vias possíveis para abordar temas e contar histórias, fazendo uso dos recursos e soluções que propiciem melhorias qualitativas na experiência de consumo de mídia na internet.

PALAVRAS-CHAVE: multimídia; narrativas; internet; comunicação.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi desenvolvido na disciplina de Mídias Digitais do curso de tecnologia em fotografia da Universidade Católica de Pernambuco. A proposta foi apresentar um trabalho multimídia que fizesse uso de recursos acessíveis em conjunto com ferramentas da internet para documentar o processo criativo da artista Kari Galvão.

A ideia do trabalho é explorar os recursos disponíveis para construção de narrativas audiovisuais, que façam uso dos recursos disponíveis nas mídias digitais para propiciar uma experiência não só mais imersiva, mas também com maior riqueza de conteúdo para o consumidor final.

2 OBJETIVO

¹ Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria V - Produção Transdisciplinar, modalidade PT 11 Produção multimídia (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 3º. Semestre do Curso de Tecnologia em Fotografia, email: psouzamail@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Tecnologia em Fotografia, email: carolinamonteiro2001@gmail.com.

Desenvolver uma estrutura documental que se utilizasse de um conjunto diversificado de recursos e mídias para apresentar de maneira lúdica e interativa o processo de criação, a produção final e informações gerais sobre a personagem abordada.

3 JUSTIFICATIVA

A fotografia foi uma das áreas mais impactadas pela Revolução Digital. A transição do analógico para o digital neste campo em particular mudou não apenas a forma de obtenção da imagem, mas a maneira como é tratada em seus recursos de pós-produção e acrescentou ao campo as possibilidades de misturar a fotografia com outras linguagens, como o vídeo, o texto e o som, tudo isto em um ambiente interativo, onde o observador pode interagir com a imagem fotográfica. A mudança de processo conduz certamente a uma mudança no produto final do processo fotográfico, levando ao surgimento de novas linguagens dentro da modalidade que se convencionou chamar de fotografia multimídia.

No que se refere à mudança de paradigma tecnológico, a última década do século representou um cenário de confrontação e incerteza em relação ao engaste entre velha e nova fotografia, entre fotografia argêntica e fotografia digital. Deveríamos falar de transição ou ruptura? (FONTCUBERTA, 2012. P 14)

A provocação acima feita por Joan Fontcuberta no livro *A Câmara de Pandora* enseja questionamentos pertinentes ao novo fazer fotográfico, que não se encerra mais na captura de uma imagem estática, em um “quadro” que deveria conter em si “o instante decisivo” de Cartier-Bresson, mas que abraça a novidade, a mistura de códigos e de linguagens e reflete também o seu tempo histórico, marcado pela velocidade das trocas informativas, pela desterritorialização e pelas exigências do imediatismo e da globalidade.

A fotografia digital, por sua vez, é consequência de uma economia que privilegia a informação como mercadoria, os capitais opacos e as transações informáticas invisíveis. Tem como material a linguagem, os códigos e os algoritmos; compartilha a substância do texto ou do som, e pode existir em suas próprias redes de difusão. (IDEM)

Neste contexto, a relevância deste trabalho reside na necessidade de atualizar a maneira de construção de narrativas visuais, de forma a conduzir o consumidor do produto final de forma atrativa e rica em conteúdo. A utilização de recursos multimídia abre uma infinidade de portas ao romper com diversas barreiras e completar muitas das lacunas que as mídias convencionais carregam em suas estruturas.

A integração dos recursos de fotografia estática, áudio, vídeo, gravuras, texto e redes sociais é, ao mesmo tempo, síntese e completude. Síntese por reunir recursos diversos em uma unidade concisa e coesa, e completude por abordar o tema em dimensões várias, alcançando-o de maneira muito mais abrangente.

Para efeito de comparação, um texto poderia descrever detalhadamente o processo de criação de desenho apresentado na página, mas é improvável que realize essa tarefa com todo impacto e velocidade que o vídeo pode produzir. Por outro lado, o texto se mostra especialmente eficaz para uma breve biografia, sendo sintético, leve, direto. A junção de mídias é a tentativa de reunir o melhor de cada um dos universos em uma produção que mantenha sentido e unidade.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A estrutura geral da página foi desenvolvida na plataforma de criação de sites *Wix*, com duas grandes estruturas principais: uma galeria onde estão dispostas as imagens e uma janela *HTML* onde é exibida a ferramenta *ThingLink*.

A ferramenta *ThingLink* é um agregador de recursos multimídia, onde a partir de uma foto base são inseridos links para conteúdos externos, que podem ser textos, fotos, arquivos de áudio, entre outros. Esses links são inseridos no formato de botões e dispostos sobre a foto base de acordo com a escolha do usuário. Após a criação do produto final é possível exportar a o aplicativo por meio de um código *HTML* para incorporação no site desejado.

O principal recurso narrativo da página é um vídeo produzido em *time lapse*, com fotos capturadas em intervalos de 1 segundo pelo período de aproximadamente 1 hora, foram capturadas mais de 3200 fotos pelo aplicativo *OSnap!* do *iPad*. A técnica de *time lapse* foi

escolhida pela flexibilidade de condensar uma atividade que demanda longo período de tempo em alguns poucos segundos ou minutos. O dispositivo foi fixado em uma posição e então foi disparado um contador controlado pelo software.



Imagem 1: Processo de captura do vídeo em *time lapse*

Após a captura do vídeo foi possível escolher a quantidade de quadros por segundo e adequar a duração ao tempo escolhido, de forma a dar dinamicidade e enquadrar o vídeo no formato da internet. A trilha sonora foi incorporada do banco de dados do *YouTube*, serviço utilizado para hospedar o vídeo, e conta com um ritmo acelerado com variações de batida que remetem as transições dos quadros no vídeo em *time lapse*.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A página na internet é construída em uma estrutura de navegação vertical, onde primeiro é apresentado o título, com tipografia que remete ao desenho. E, seguida, é apresentada a bancada de trabalho da personagem, na tentativa de criar a imersão do leitor na atividade apresentada. Dispostas sobre a foto de plano de fundo estão ícones que apresentam uma breve biografia textual da artista e um link para sua conta no *Instagram*, rede social para onde o projeto de desenhos foi construído. No centro do plano há um botão para o vídeo que retrata a produção de um desenho.

desenhando com kari galvão



Imagem 2: Tela inicial da página na internet

O vídeo foi capturado em um plano mergulho de aproximadamente 45 graus, simulando a perspectiva de visão de um espectador que o observa a criação do desenho em frente a artista.

O vídeo foi hospedado no serviço *YouTube* e pode rodar diretamente no site em uma janela reduzida, ou levar o visitante até o portal do serviço para maiores opções de visualização.

Baixando a barra de rolagem o visitante da página tem acesso ao produto final do processo criativo do vídeo, uma foto do desenho finalizado.

A última parte da sequência traz um resumo do projeto desenvolvido pela personagem, com direcionamentos para as diversas plataformas de publicação e com uma galeria onde são exibidos alguns dos trabalhos publicados.

Sketch de quinta



Imagem 3: Galeria reunindo o portfólio da artista

6 CONSIDERAÇÕES

A revolução na comunicação, trazida pelo surgimento da internet, das redes sociais, do compartilhamento e da difusão de conhecimento, vêm gerando demandas por conteúdos que possam ser consumidos de forma rápida e que tirem partido da multiplicidade de recursos e linguagens disponíveis. Particularmente no campo da fotografia, abrem-se novos campos de experimentação para profissionais e amadores, que podem exercitar não apenas o olhar fotográfico a partir de novas perspectivas, mas a habilidade de criar narrativas visuais interativas com múltiplos efeitos e sentidos.

Junto com esta demanda por inovação surgiram novas ferramentas e elementos de linguagem que auxiliam os produtores de conteúdo na tarefa de sintetizar informações em formatos adequados aos anseios dos consumidores de conteúdo. O uso da multimídia, capaz de alcançar múltiplas camadas de conteúdo, é cada dia mais indispensável para aqueles que se propõem a construir narrativas com impacto e relevância.

A narrativa que compõe esse projeto reúne elementos simples de uma passagem quase cotidiana de uma artista, em uma atividade que podia ser narrada, descrita, filmada. Mas que ao invés disso traz elementos diversos em uma narrativa multimídia, que funciona como um corpo único que agrega diferentes dimensões, um passeio que desperta os diferentes sentidos e se aprofunda de maneiras diversas de cada aspecto da personagem.

A proposta foi sintetizar por meio de ferramentas acessíveis uma abordagem coerente com a produção contemporânea e alinhada com as demandas do consumo de conteúdo. Toda narrativa pode ser reproduzida com o mínimo empreendimento de recursos e de tempo, usando *smartphones* ou *tablets* e alguns aplicativos, se atendo ao conteúdo, não aos tecnicismos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

C. ROBERTS, Stephanie. **A Arte da Iphonografia - Um Guia Sobre Criatividade Móvel**. Editora Librero, 2011

FONTCUBERTA, Joan. **A Câmera de Pandora: a fotografia depois da fotografia**. São Paulo: G. Gilli, 2012

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph Publicações e Assessoria Pedagógica Ltda, 2009