

Narrativas Visuais em Fotolivros¹

Lolita Fernanda MAGNI²

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, RS

Resumo

Este artigo pretende analisar as possibilidades narrativas nos fotolivros desenvolvidos através dos softwares de templates, sob a perspectiva dos Quadrinhos. Para tanto, busca entender como os templates influenciam as dinâmicas de montagem, bem como o seu papel nas articulações entre as fotografias e os quadros, e em que nível o usuário precisa interferir para qualificar o ritmo narrativo.

Palavras-chave: fotografia; fotolivros; narrativas visuais; template; quadrinhos.

Introdução

Os álbuns de fotografia pertencem a um conjunto de objetos simbólicos que compõem o imaginário e a memória da maioria das pessoas. Durante muitas décadas os álbuns foram produzidos de maneira artesanal, e representavam um resumo dos principais momentos de uma vida.

A transformação do mercado da fotografia e os avanços tecnológicos reconfiguraram a maneira como as pessoas armazenam as suas recordações, e o antigo álbum de fotos abriu espaço para uma nova maneira de produzir e conservar as memórias fotográficas: o fotolivro produzido através de processos digitais. Reis (2011, p. 18) define estes livros como álbuns de fotografias em formato de livro cujas páginas podem combinar sobreposição, fusão ou agrupamento de imagens por meio do sistema digital.

Atualmente, muitas empresas oferecem softwares que permitem a construção de álbuns a partir de *templates*³: os álbuns produzidos nestas plataformas são conhecidos como fotolivros, e são construídos através de modelos pré-estabelecidos pelo software, podendo o usuário interferir de maneira limitada na organização da narrativa.

Desta forma, este estudo visa analisar as possibilidades narrativas destes processos colaborativos entre o software e o usuário, buscando ampliar o olhar para estes objetos à luz

¹ Trabalho apresentado no GP de Fotografia do XVI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento

² Mestre em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS. E-mail: lolitamagni@gmail.com.

³A palavra *template* define uma espécie de “modelo de documento”, ou seja, um ambiente estabelecido como modelo, permitindo criar conteúdos de forma rápida.

de alguns conceitos dos quadrinhos, a fim de compreender como a organização espacial (planejada) destas imagens pode interferir na dialética destas histórias contadas visualmente. Para esta observação utilizou-se o software D-Book^{®4} da empresa Digipix, em função de oferecer uma maior liberdade de manipulação em relação aos demais softwares de *templates*.

Nos fotolivros, as imagens podem estar acompanhadas de textos ou não, ficando a critério do diagramador a utilização deste recurso. Os textos podem estar presentes em formato de legenda, parágrafo ou títulos, e podem ajudar a contar a história de maneira mais objetiva. Além dos recursos básicos de quadros e textos, os softwares de *templates* normalmente oferecem temas pré-definidos que podem ser utilizados pelos usuários dependendo do assunto do álbum. Estes programas podem ser mais ou menos abertos para personalizações, assim como alguns oferecem mais recursos gráficos do que outros.

A integração destes elementos visuais como molduras, *clip-arts*⁵, fundos e imagens compõem um universo de possibilidades narrativas disponibilizadas pelo software, e as escolhas por estes recursos dependem do usuário. A utilização de mais ou menos elementos pode transformar significativamente a maneira de contar uma história, portanto, este estudo vai analisar especificamente a justaposição das imagens e sua organização espacial (MCCLLOUD, 2005), a fim de compreender a dinâmica das narrativas construídas através da disposição dos quadros.

1. Possibilidades narrativas em softwares de templates

Assim como nos quadrinhos, nos fotolivros as narrativas são construídas através de quadros dispostos em páginas e organizados de forma a contarem uma história a partir de imagens. Segundo Bremond,

Toda narrativa consiste em um discurso integrando uma sucessão de acontecimentos de interesse humano na unidade de uma mesma ação. Onde não há sucessão não há narrativa (...) Onde não há integração na unidade de uma ação, não há narrativa, mas somente cronologia, enunciação de uma sucessão de fatos não coordenados. (BREMOND, 2008, pg. 118)

⁴ Disponível em <http://www.digipix.com.br/ajuda/downloaddbook.asp>. Acessado em 27/10/2014.

⁵ Nas artes gráficas, clip-art é um termo que define imagens ou ilustrações pré-fabricadas em computadores, que servem para compor e ilustrar apresentações, textos e projetos gráficos em geral.

As narrativas visuais apresentam muitos dos elementos clássicos das narrativas tradicionais (orais e literárias), sendo o fluxo narrativo um dos elementos mais importantes para a construção de um discurso eficiente através de imagens. Diante de qualquer narrativa, é necessário que se estabeleça uma conexão entre o emissor e o decodificador, através de uma série de regras que estão implícitas à forma do discurso.

No caso dos fotolivros, as imagens são os elementos portadores de enunciados, e a sequencialidade destas imagens é que organiza o sentido das histórias. As imagens sozinhas já carregam um pacote de significados que precisam ser decodificados pelo receptor, entretanto, a justaposição de duas ou mais imagens em sequência transfigura a dinâmica narrativa, conferindo ritmo e ordem às estas histórias.

Outro elemento fundamental para a configuração discursiva de uma narrativa visual em fotolivros é o tema. Em função do tema organizam-se muitos dos elementos essenciais ao sentido, como a ordem cronológica, por exemplo. Álbuns de eventos que contém determinados tipos de rituais e são conhecidos culturalmente, como aniversários, batizados e casamentos, tendem a obedecer uma ordem de fatos que já está enraizada no imaginário social.

A compreensão de uma imagem requer uma comunidade de experiência. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes. (EISNER, 1995, p. 13)

Transpor a ordem dos fatos através de imagens estáticas é bem mais difícil do que fazê-lo através de imagens em movimento, como no cinema moderno, por exemplo. As convenções criadas pelos cortes cinematográficos, que subverteram a ordem clássica narrativa e que foram sendo absorvidas pelos receptores durante as últimas décadas ainda não se aplicam aos álbuns de fotografia, talvez em função de que a técnica digital de construção de fotolivros é razoavelmente recente. Durante muito tempo os álbuns de fotografia obedeceram à modelos fechados, em que as imagens deveriam ser ampliadas em tamanhos específicos, para que coubessem dentro de espaços pré-estabelecidos⁶. Estes espaços eram uniformes e a única variável no processo de montar um álbum era a ordenação das fotografias.

⁶ Percebe-se que a ideia de *template* já estava presente nos modelos padronizados de álbuns, sendo ainda mais restritas as opções de personalização.

Dentro desta lógica, uma história contada em um álbum tradicional dependia muito mais das enunciações da imagem e de uma disposição ordenada das fotografias do que nos fotolivros atualmente, uma vez que as possibilidades de manipulação dos quadros em que estas imagens estão inseridas aumentam os recursos discursivos das narrativas.

Assim como nos quadrinhos, os fotolivros produzidos em plataformas digitais podem, na maioria das vezes, utilizarem-se das formas dinâmicas dos quadros como suporte para a narração dos acontecimentos. Diferente do cinema, os quadrinhos e os fotolivros não contam com efeitos sonoros e imagens em movimento para criar efeitos de clímax, duração, e suspense. Estes efeitos precisam ser *simulados* através de recursos gráficos, fixos e planejados, como forma de criar um ritmo narrativo que engaje o receptor como em qualquer outra história. Desta maneira, os tamanhos e a disposição dos quadros são para os fotolivros o que a montagem é para o cinema. Segundo McCloud (2005, p. 7), cada quadro de um filme é projetado no mesmo espaço – a tela, enquanto nos quadrinhos, eles ocupam espaços diferentes. O espaço é para os quadrinhos o que o tempo é para o filme. O mesmo acontece na dinâmica dos fotolivros, onde as fotografias são organizadas em espaços diferentes e não sobrepostos, mas ainda assim interconectados pela sequencialidade.

2. A simulação do tempo através da manipulação dos quadros

Esta afirmação de McCloud demonstra mais dois aspectos que precisam ser simulados na composição de um fotolivro: a ideia de tempo e duração. É através do tamanho e da composição dos quadros que estes elementos poderão ser representados nas páginas de um fotolivro. Esta prática de simular os efeitos de tempo e duração já está bem convencionalizada nas histórias em quadrinhos, através de recursos característicos deste meio, como textos suplementares do tipo *enquanto isso*, *mais tarde*, ou *pouco depois* (CIRNE, 1972, p. 77). Outro recurso de simulação de tempo nos quadrinhos são as inserções de elementos metafóricos que dão suporte à ideia, como quando o desenho de um relógio é interposto numa sequência de quadros para dar a impressão de que o tempo está passando, por exemplo.

No caso dos fotolivros, os recursos de simulação do tempo funcionam de maneira diferente, uma vez que as fotografias não podem ser refeitas em função da lógica narrativa: normalmente o álbum deve ser construído *a partir* de um acervo de imagens, e não o contrário. Desta maneira, a fixidez das fotografias não permite uma manipulação direta da história, sendo necessário que o montador do álbum construa o ritmo através dos quadros,

basicamente.

O fenômeno da duração e da sua vivência – comumente designado como *tempo* – é uma dimensão essencial da arte sequencial. No universo da consciência humana, o tempo se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência, na qual as concepções, ações, movimentos e deslocamentos possuem um significado e são medidos através da percepção que temos da relação entre eles. (EISNER, 1995, p. 25)

A ideia da simulação do tempo através dos quadros é nova para a montagem de fotolivros. A convenção mais comum nesta prática é de que o tamanho do quadro representa uma espécie de hierarquia das fotografias, ou seja, quanto maior o quadro, mais importante esta imagem é para a história do álbum.

Desconsiderar a importância da organização espacial destes quadros é quase como pensar em duas narrativas independentes: como se houvesse uma história que é contada através das imagens e outra narrada através do álbum. No caso destes fotolivros, não existe construção discursiva eficiente que não as que estejam imbricadas na dinâmica entre os quadros e as imagens. Os quadros, sem as mensagens contidas nas fotografias, nada representam enquanto elementos discursivos. Por outro lado, as imagens jogadas aleatoriamente numa página não são mais do que um conjunto de fotos para serem contempladas individualmente, como seriam fora do álbum.

As figuras abaixo mostram o *template* de uma página do software D-Book[®] com e sem imagens:



Figura 1: *Template* de página sem imagens.



Figura 2: *Template* de página com imagens.

Nas imagens acima percebe-se uma distribuição uniforme dos quadros, dispostos de forma alinhada e homogênea. Embora alguns quadros sejam maiores que outros, este tipo de construção aponta para uma montagem em que o tempo é representado de maneira frágil e sutil. A organização espacial desta página transmite uma ideia de tempo praticamente

imóvel, e esta dialética é produzida através da relação entre as mensagens transmitidas pelas imagens e a homogeneidade do layout da página. As fotografias de paisagens estáticas demandam um maior esforço por parte da montagem dos quadros, ficando clara a interdependência entre imagem e quadro para a construção da narrativa.

No caso dos álbuns de eventos sociais, as próprias imagens ajudam a criar uma ideia de tempo dinâmico, embora a montagem ainda mantenha um papel fundamental na simulação de tempo e duração, como veremos nas imagens abaixo:

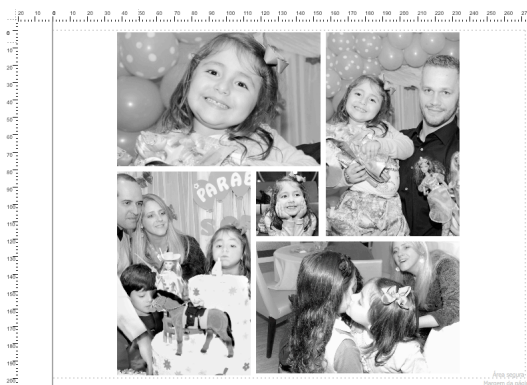


Figura 1

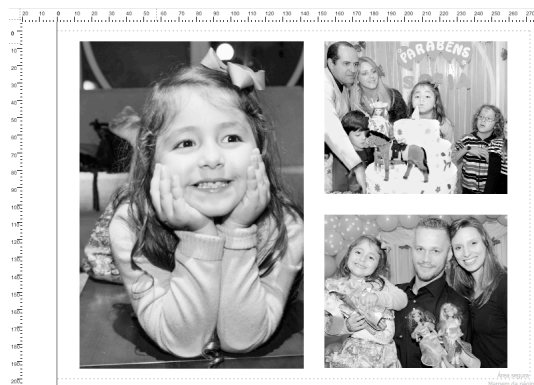


Figura 2

Na figura 1 podemos perceber uma representação de tempo mais dinâmico e com menor duração. Os recursos utilizados nesta simulação contam a composição em forma espiral, maior número de fotografias em quadros menores e mais aproximados.

O número e o tamanho dos quadros também contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo. Por exemplo, quando é necessário comprimir o tempo, usa-se uma quantidade maior de quadros. A ação então se torna mais segmentada, ao contrário da ação que ocorre nos quadros maiores, mais convencionais. Ao colocar os quadros mais próximos um dos outros, lidamos com a *marcha* do tempo no seu sentido mais estrito. (EISNER, 1995, p. 30)

O espaçamento entre os quadros é um fator essencial para a simulação do tempo nos fotolivros, uma vez que a distância entre as imagens confere à montagem exatamente a ideia de *intervalo*. Quanto maior o espaço entre duas fotografias em uma página, mais forte a impressão de intervalo de tempo. Para Aumont (2003, p. 298), o *intervalo* é concebido como pura diferença, produzida de um movimento a outro movimento.

Na Figura 2 podemos observar como o espaçamento e a reordenação dos quadros é capaz de transformar a simulação temporal nestas narrativas. Conforme a afirmação anterior de Eisner, a diminuição no número de quadros causou uma ideia de descompressão

temporal, bem como o afastamento das imagens conferiu à página uma *estabilidade* maior em relação à anterior. A duração do tempo também parece crescer na medida em que os quadros aumentaram de tamanho e foram distribuídos de maneira mais equilibrada. O aumento significativo do espaço entre as imagens conferiu uma maior independência a estas fotografias, tornando-as quase autônomas discursivamente e diminuindo o ritmo narrativo neste conjunto de imagens.

Nas figuras abaixo podemos ver outras dinâmicas de simulação de tempo, agora com imagens que também apresentam a ideia de movimento:



Figura 3

Figura 4

Como podemos ver nas figuras acima, embora as imagens sejam iguais e estejam elas próprias registrando movimentos sequenciais, a presença dos espaçamentos entre os quadros muda a dinâmica de tempo e duração da narrativa. O tempo parece transcorrer mais rápido na montagem da Figura 4, bem como a duração de cada movimento parece menor do que na Figura 3.

Na Figura 3, o espaço entre as fotografias adiciona um intervalo entre as imagens, enquanto na Figura 4 a sequência de movimentos parece mais fluida e contínua, dando a sensação de uma imagem única. A junção de todas as imagens na Figura 4 remete à *imagem-tempo* de Deleuze (AUMONT, 2003, p. 165): uma imagem que rompe os vínculos sensorio-motores, e que tem a preocupação de explorar diretamente o *tempo*, para além do movimento unicamente.

Cada imagem destes exemplos registra um tempo individual e independente, como fotogramas. É a justaposição destas imagens em sequência cronológica que simula a ideia de movimento ininterrupto. Na Figura 3, o espaço em branco que separa cada imagem precisa ser preenchido pela mente do decodificador: quem lê as imagens é que completa as

lacunas entre elas, num gesto cognitivo automático e inconsciente. Segundo Canabrava (2000, p. 40), Bergson descreve este reconhecimento automático como sendo aquele que atua no esquema sensório-motor, a percepção passando de um objeto a outro num mesmo plano e prolongando-se em ação.

Os exemplos de montagens das figuras 3 e 4 evocam também o conceito de Vertov sobre *intervalo*: os intervalos, passagem de um movimento para outro, e nunca os próprios movimentos, constituem o material, os elementos da arte do movimento. São eles, os intervalos, que conduzem a ação para o desdobramento cinético. (CANABRAVA, 2000, p. 41).

No intervalo, no movimento entre as imagens, Vertov trabalha a relação visual de cada imagem com todas as demais. A isto denomina montagem: pedaços-imagens que são associados, subtraídos, multiplicados. Seu compromisso não é com a imagem percepção/ação. Seu compromisso é com a ordem rítmica, encadeamentos de sentido que coincidem com encadeamentos visuais. E para isto recorta, desloca e junta numa montagem central. (CANABRAVA, 2000, p. 41)

Segundo Aumont (2003, p. 171), o *intervalo* de Vertov é uma metáfora para designar o espaço entre duas imagens moventes, ou dois planos. Este espaço não é mensurável, como o intervalo entre duas notas musicais pode ser, mas é justamente destes intervalos que surgem a significação e a emoção, através da combinação de tais relações abstratas.

Vertov estruturou o conceito de intervalo em três unidades (AUMONT, 2003, p. 171):

- Molecular: o intervalo como diferença e correlação entre duas imagens, em termos de dimensões de quadro, de ângulo, de movimento, de velocidade, etc.;
- Molar: o intervalo como conjunto composto de correlações parciais;
- Biológico: o intervalo como *cálculo* do itinerário mais racional para o olho do espectador, da fórmula visual que melhor expressa o tema essencial do filme.

No caso das figuras analisadas, o *intervalo molecular* de Vertov parece o que mais se aproxima destas lógicas narrativas, uma vez que dentro destas montagens o espaço vai se tornando signo, pois atua como elemento ativo e suporte para a construção de significado. O espaço, aqui, é mais uma peça da totalidade discursiva, agindo como acelerador e contendor do tempo, do movimento e das ações.

O intervalo planejado nas páginas de um fotolivro não existe apenas entre-imagens, ele está acima, abaixo e na própria circunscrição da página, que atua como uma *metamoldura*⁷ do tempo, encapsulando as fotografias e delimitando um espaço-tempo recortado.

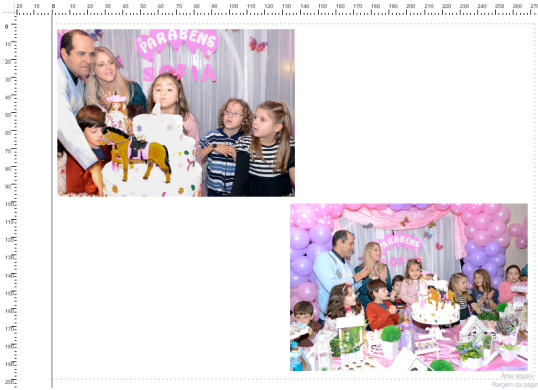
É preciso ter em mente que, quando o leitor vira uma página, ocorre uma pausa. Isso permite uma mudança de tempo, um deslocamento de cena; é uma oportunidade de controlar o foco do leitor. Trata-se aqui, de uma questão de atenção e de retenção. Assim como o quadrinho, portanto, a página tem de ser usada como uma unidade de contenção, embora também ela seja meramente uma parte do todo composto pela história em si. (EISNER, 1995, p. 63)

O mesmo acontece com os fotolivros, onde as páginas podem conter maior ou menor número de fotografias, com tempos e ações diferentes. Uma página com mais imagens pode intensificar a percepção de ação e movimento, sempre em relação com as mensagens contidas nas fotografias. A ação mecânica de virar a página funciona como um corte no tempo determinado pela página anterior, abrindo espaço para uma nova instituição temporal. Segundo Eisner (1995, p. 28), o ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento.

Em algumas destas situações o tempo é hiper-relativizado, no momento em que uma página com grande quantidade de imagens pode acelerar a percepção temporal transcorrente, enquanto o leitor precisará gastar mais tempo contemplando todas as fotografias, aumentando assim, a sua duração.

Desta maneira, percebe-se que as relações espaço-temporais não são estabelecidas somente entre duas imagens, mas também se estendem para as páginas, transfigurando a *duração* narrativa numa macro dinâmica espacial. Como se o álbum se dividisse em pequenas porções narrativas que são as páginas, e estas se subdividissem em combinações menores que são as imagens justapostas. Nas figuras 5 e 6 veremos um exemplo de como a narrativa se desdobra nas páginas geradas automaticamente pelo software:

⁷ EISNER, W. *Quadinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1995, p. 63.



5

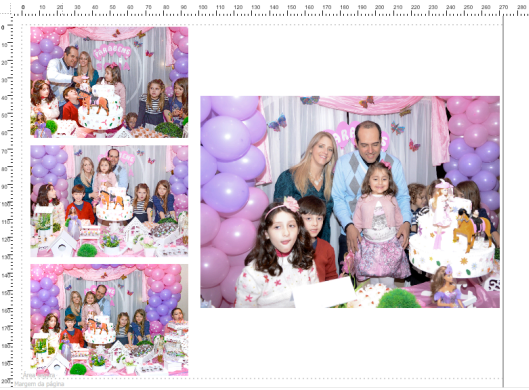


Figura 6

Figura

Conforme podemos ver nas figuras acima, o software gerou duas páginas em sequência que não necessariamente valorizam os momentos mais relevantes dos acontecimentos. Na Figura 5, o momento de assoprar a vela foi acomodado antes do *parabéns*, quando numa sequência lógica ele acontece depois. O software fez isso automaticamente, apesar da numeração da foto número 1 ser posterior à foto número 2. Isto sugere que o software faz um cálculo aproximado, mas não precisa da ordem das imagens e da sua disposição. A composição da página na Figura 5 separa os dois momentos significativamente, quando coloca as duas imagens em lados opostos e linhas diferentes, gerando uma sensação de maior distanciamento temporal.

A Figura 6 é a página imediata, e percebe-se que as imagens organizadas neste espaço privilegiam uma fotografia em especial, mas não necessariamente esta imagem é a mais relevante dentre elas, nem tampouco é um momento de clímax narrativo. Na configuração automática, o software não atua adaptando as imagens aos quadros e vice-versa, ele apenas *aceita* o formato das fotografias e as distribui de maneira aleatória, de forma a gerar páginas mais diversas possíveis, não repetindo composições em páginas próximas.

Nas figuras abaixo vemos as mesmas imagens dispostas em duas páginas consecutivas, porém com a manipulação do usuário:



Figura 7

Figura 8

Nas figuras acima, podemos perceber uma maior coerência cronológica nos fatos transcorridos: o pai acende a vela, todos cantam parabéns, a criança apaga a vela e todos posam para as fotos. Diferente dos exemplos anteriores, estas ações precisaram ser reordenadas para fazerem sentido enquanto discurso visual.

Na Figura 7 as fotografias foram dispostas lado a lado, igualando as imagens hierarquicamente e conferindo uma certa linearidade narrativa. Na Figura 8, o quadro grande foi recortado em função da fotografia e da página, eliminando uma fatia dispensável da imagem a fim de dar ênfase à ação principal, além de acomodar as outras três fotografias abaixo.

Os intervalos entre as imagens, iguais entre si, sugerem uma ação ritmada e uniforme, onde o tempo transcorre linear e as sequências espaciais é que protagonizam o ritmo narrativo.

Considerações finais

Como podemos perceber, estes jogos com as imagens nada mais são do que recursos narrativos semelhantes aos dos quadrinhos. A organização planejada das imagens constrói um *flow* discursivo que pode ser mais ou menos instigante, dependendo dos engendramentos entre as imagens e os quadros.

No caso dos fotolivros produzidos a partir de *templates*, nem sempre os modelos de páginas sugeridos pelo software representam a melhor opção para uma construção discursiva eficiente. Percebe-se que a relação entre os quadros e as imagens é de extrema importância para o sentido da história, sendo justamente a articulação entre eles que possibilita uma narrativa interessante.

Os *templates*, sozinhos, podem servir como ponto de partida para a organização de

uma história através de imagens, mas a manipulação destas *molduras* parece indispensável em alguns casos, como vimos nos exemplos apresentados.

Para uma simulação de tempo, por exemplo, uma montagem articulada torna-se fundamental para uma construção ritmada e uniforme destas histórias, sendo necessária a reconfiguração de algumas estruturas pré-formatadas. A sucessão cronológica das imagens é normalmente o fator mais difícil de ser transgredido, pois as imagens carregam consigo mensagens que já estão presentes. O que não está definido é o *modo* de contar estas histórias, e isto pode ser organizado a partir do ajuste dos quadros em função destas fotografias.

Desta maneira, percebe-se que é muitas vezes na subversão dos templates que se dá a elaboração de uma narrativa mais empolgante nos fotolivros, sendo o papel do usuário fundamental para uma significação mais complexa e fluida nestes ambientes.

REFERÊNCIAS

AUMONT, J. **A imagem**. Campinas: Papyrus, 2007.

AUMONT, J.; MARIE, M. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. São Paulo: Papyrus, 2003.

BARTHES, R. (Org.) **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 2011.

BREMOND, Claude. A lógica dos possíveis narrativos. In: BARTHES, R. (Org.) **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 2011. P. 114-141.

CAGNIN, A.L. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CANABRAVA, V.L.G. O Intervalo em Bergson e Vertov. In: XXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - INTERCOM, 2000, Manaus, p. 38-43.

CIRNE, M. **Para ler os quadrinhos**: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis: Vozes, 1972.

_____. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

JIMENEZ, J.G. **La imagen narrativa**. Madrid: Paraninfo, 1995.

MACHADO, L.A. **Design e linguagem cinematográfica**: narrativa visual e projeto. São Paulo: Blucher, 2011.

MCCLLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

RAHDE, M.B. Origens e evolução da história em quadrinhos. *Revista Famecos*, Porto Alegre, nº 5, p. 103-106, 1996.

REIS, G.A. O design e a fotografia no álbum de casamento. Dissertação de Mestrado, São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2011.

SARAIVA, J.A. (Org.). Narrativas verbais e visuais: leituras refletidas. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2003.

TIETZMANN, R.; FURINI, L.G. Os quadrinhos de Scott Pilgrim como storyboard do filme Scott Pilgrim Contra o Mundo. RUA. *Revista Universitária do Audiovisual*, v. 12, p. 12, 2012.