

Rui & Mafalda: História de Amor por Fotografia¹

Rebeca Soares Patrício de ARAÚJO²
Amanda Cavalcanti Santana de MELO³
Maria Carolina MONTEIRO⁴
Universidade Católica de Pernambuco, Recife, PE

RESUMO

Diante da necessidade de produzir conteúdo alternativo utilizando *smartphones* como ferramenta de criação e divulgação do material, o vídeo *Rui & Mafalda* aborda, de forma bem humorada, uma relação de amor pela fotografia. O objetivo do trabalho é mostrar a profissionalização dos conteúdos produzidos através do uso de aplicativos e equipamentos específicos para celular. Desenvolvido durante a disciplina de Mídias Digitais, no 3º período do Curso Superior Tecnológico em Fotografia, o *stop motion* trata da relação de dois personagens com a fotografia, utilizando apenas imagens capturadas com um Iphone 4S.

PALAVRAS-CHAVE: *smartphones*, fotografia, *Stop Motion*, aplicativos.

1 INTRODUÇÃO

O *stop motion Rui & Mafalda* foi realizado na disciplina Mídias Digitais, no 3º semestre do curso de Fotografia da Universidade Católica de Pernambuco. Estimulado pelos avanços na produção audiovisual utilizando *smartphones*, o projeto visou criar um material multimídia arrojado e contemporâneo, lidando apenas com as funcionalidades disponíveis no aparelho celular. A escolha do tema se deve ao interesse do grupo em envolver a temática da fotografia como enredo de uma história de amor entre Rui e Mafalda, personagens da história.

¹ Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Fotografia em movimento.

² Aluno líder do grupo e graduada no Curso Superior Tecnológico em Fotografia, email: rebeca.spatricio@gmail.com.

³ Estudante do 3º. Semestre do Curso Superior Tecnológico em Fotografia, email: csmelo.amanda@gmail.com.

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso Superior Tecnológico em Fotografia, email: carolinamonteiro2001@gmail.com.

Utilizando os aplicativos *Imotion*, para fotografar e editar as cenas do enredo, o *Splice*, para adicionar a trilha sonora, e o *Instagram* para divulgação do conteúdo, o projeto buscou transformar em um produto o que Lúcia Santaella explica em seu livro "Comunicação & pesquisa" (2001) sobre a crescente difusão dos meios que o ser humano dispõe para criar, registrar, transmitir e armazenar linguagens e informações, ressaltando o avanço do uso das técnicas fotográficas e cinematográficas para este fim.

A partir do texto de Santaella e do crescente investimento dos fabricantes em tecnologia para as novas mídias, foi observado que o uso do *smartphone* como alternativa aos equipamentos considerados profissionais, está ganhando força no mercado audiovisual. De maneira tal que, tanto profissionais da área quanto leigos, estão optando pelo uso do *smartphone* ao invés de equipamentos profissionais, como câmeras fotográficas e/ou filmadoras de difícil manuseio, para criar projetos midiáticos e, assim, divulgá-los na web com mais agilidade e maior alcance ao público desejado.

2 OBJETIVO

Neste trabalho, o principal objetivo foi a criação de um projeto de fotografia em movimento - capturado e editado somente com aplicativos de celular-, usando a técnica do *stop motion*. O foco é representar a evolução profissional dos *smartphones* em produções audiovisuais, sobretudo para divulgação na web. Dentro dessa proposta, outras intenções foram: produzir uma história de humor e amor relacionada à fotografia; usar material reciclado, alguns relacionados à fotografia analógica; e valer-se da linguagem cibernética para as expressões dos personagens (*emoticons*).

3 JUSTIFICATIVA

A tendência mundial de acesso às informações pelas novas mídias mostra o crescimento de uma nova forma de consumir conteúdos e se relacionar socialmente. De acordo com levantamento realizado pelo IBGE (Instituto Brasileiro Geografia e Estatística), em 2011, o acesso à Internet e a posse de telefone móvel celular para uso pessoal aumentou,

ampliando também o conhecimento sobre a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação - TIC no Brasil.

Com o aumento do número de usuários, instaura-se uma nova fase de consumo e produção de conteúdo audiovisual facilitada pela adoção de *smartphones* com acesso a redes 3G. Este processo se dá também a partir das melhorias em relação à resolução nas telas dos celulares e *tablets*, bem como pela vasta criação de aplicativos e equipamentos voltados especificamente para produção de conteúdo multimidiático.

Nesse cenário, a lógica "produção-edição-publicação" é assumida pela maioria dos usuários que buscam a divulgação quase que instantânea dos conteúdos. Com isso, a profusão de informações da web alcançou números notáveis - o *Instagram*, por exemplo, plataforma escolhida para a publicação deste trabalho, divulga em sua página de estatísticas uma média diária de 70 milhões de fotos e vídeos postados diariamente em sua plataforma. O acumulado já soma mais de 30 bilhões de imagens (<https://instagram.com/press>).

Discussões acerca da decadência da profissão de fotógrafo com o advento da internet, sobretudo, com a crescente utilização das redes sociais, são recorrentes. No entanto, percebe-se que em meio à profusão constante de produções fotográficas e multimídia na internet, os fotógrafos profissionais destacam-se por fatores que destoam da capacidade técnica dos equipamentos. O olhar e linguagem fotográficos fazem com que tais profissionais destaquem-se no meio de milhões de usuários. O próprio *Instagram* já nomeou olheiros - fotógrafos, cineastas, artistas, etc –, responsáveis por eleger perfis (página oficial do usuário da rede social) que apresentam propostas inovadoras, diferenciadas das demais.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para esse projeto de fotografia em movimento, foi usado o aparelho móvel Iphone 4s, tanto para a captura das fotos quanto para a edição do vídeo, usando aplicativos disponíveis no sistema operacional móvel IOS (versão anterior a atual, da marca *Apple Inc.*). São eles:

O aplicativo *Imotion*, que permite capturar imagens em alta resolução (de até 1.280 x 720 pixels), de forma automática (com disparos programados) ou manual, utilizado para capturar as imagens a fim de formar sequências de fotos, criando assim movimento para os personagens fotografados. Tal técnica é conhecida como *stop motion*, a qual é a proposta do aplicativo. Terminada a captura das imagens, o aplicativo permite que o usuário escolha quantos frames por segundo (fps) deseja para compor seu projeto e assim exportá-lo em formato de vídeo ou foto.



Figura 1 Demonstrativo do aplicativo Imotion

Fonte: <https://itunes.apple.com/br/app/imotion/id421365625?mt=8>



Figura 2 Interface do aplicativo Imotion, demonstrando as funcionalidades.

Fonte: <https://itunes.apple.com/br/app/imotion/id421365625?mt=8>

Em seguida, foi usado o aplicativo *Splice*, um editor de vídeo que permite adicionar trilha sonora e efeitos especiais, controlar as transições entre as cenas do projeto, entre outras ferramentas intuitivas e de simples utilização. É considerado ideal para editar vídeos de pequena extensão, devido à sua praticidade. Usamos esse aplicativo meramente para adicionar trilha sonora, visto que o aplicativo anterior, na versão que usamos para o iPhone 4s, não permitia essa extensão.



Figura 3 Interface inicial do aplicativo Splice.

Fonte: <http://blogs.cofc.edu/tlittutorials/listing/splice-video-editor/>



Figura 4 Interface do aplicativo Splice, demonstrando o processo de edição.

Fonte: <http://splice.softonic.com.br/iphone>

Para a divulgação, disponibilizamos o projeto finalizado no aplicativo *Instagram*. Conhecido como a rede social mais utilizada para compartilhamento de imagem e vídeo, o *Instagram* permite imediata visibilidade para os outros usuários, facilitando assim o compartilhamento e o feedback na comunicação.

Além do *smartphone* e seus aplicativos, foi usado para a execução desse projeto equipamentos de estúdio fotográfico, como refletor *Quartz Light*, tripé médio, *softbox* e mesa *still*, além de canetas marcadoras para desenhar as expressões dos personagens e materiais reciclados.

O plano fotográfico escolhido foi o plano geral, visto que foi planejado captar toda a cena a fim de revelar o cenário criado. Nesse plano, os personagens ocupam um espaço reduzido na tela, criando a impressão de intimidade.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Com a proposta de criar um *stop motion* a partir da utilização do *smartphone* como equipamento de captura e edição, esse projeto foi elaborado a fim de mostrar a praticidade do uso desses aparelhos e da multifuncionalidade que temos ao nosso alcance, sem ter a necessidade de um orçamento de alto custo para ser elaborado.

Para esse projeto, foi escolhido o modo vídeo, visto que a intenção era divulgá-lo no aplicativo *Instagram*. Utilizando a mesa *still* como suporte, criamos personagens com cartuchos de filme analógico, alguns materiais recicláveis, como papel e palha de aço para caracterizá-los, além de canetas e lápis coloridos.

A iluminação foi posicionada com o propósito de ser uma luz quente, que simulasse luz de sol de fim de tarde. O cenário foi composto basicamente pelo fundo infinito da mesa *still* e livros de fotografia que, no nosso imaginário, simulavam escadas.

A princípio, o roteiro criado foi sendo adaptado de acordo com o processo de captura das fotos. Vimos que para criar um *stop motion* de pequeno formato, era preciso capturar mais fotos do que havíamos planejado. O aplicativo *Imotion* foi importante nessa etapa, pois permite que o projeto seja visualizado antes de terminado. Portanto, ao longo do processo, conseguíamos verificar se a captação das fotos estava de acordo com o nosso planejado e corrigir alguns erros cometidos. Depois de relativamente 60 fotos capturadas,

finalizamos o projeto no próprio aplicativo, que permite exportar em modo vídeo ou em sequência de fotos. Como a nossa preferência era um vídeo de *stop motion*, para ser disponibilizado no *Instagram*, optamos pelo modo vídeo, escolhendo de 3 a 4 frames por segundo (fps), permitindo assim uma boa movimentação dos personagens e visualização das cenas.

Para as expressões faciais dos personagens, limitamos apenas para a linguagem cibernética (*emoticons*), pois acreditamos ser uma linguagem universal, além de ser uma linguagem bastante utilizada atualmente. Buscamos simplificar as expressões, devido ao curto tamanho do vídeo, bem como devido a delimitação do material dos personagens criados.

6 CONSIDERAÇÕES

O principal desafio do trabalho foi produzir um conteúdo diferenciado, apenas com a utilização do *smartphone* e as possibilidades oferecidas pelo equipamento. Baseando no conteúdo apreendido durante as aulas, a equipe buscou unir a simplicidade do enredo e da construção do cenário à inovação e criatividade que permeia todo a produção audiovisual realizada com celular.

Através do projeto *Rui & Mafalda*, o grupo quis mostrar que a criação profissional de conteúdos com uma linguagem específica para a nova lógica de recepção e consumo de informações é possível. O objetivo foi explorar o olhar crítico e fotográfico trabalhados durante a disciplina de Mídias Digitais para que tais produções não sejam meros reflexos da tecnologia associada a elas, e sim, destaquem-se pela inovação e criatividade embutida.



REFERÊNCIAS

ARMES, ROY. **On Video**: o significado do vídeo nos meios de comunicação. Tradução de George Schlesinger. São Paulo: Summus, 1999.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias**: do cinema às mídias interativas. São Paulo: Senac São Paulo, 2003.

MOLETTA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital**: uma proposta para produções de baixo custo. São Paulo: Summus, 2009.

MUSBURGER, Robert B. **Roteiro para mídia eletrônica**. Tradução de Natalie Gerhardt. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008. Título original: Na introduction to writing for eletronic media.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação & Pesquisa**: projetos para mestrado e doutorado. projetos para mestrado e doutorado. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

TWEDDIE, Steven. **The 10 Most Popular Apps of 2014**. Disponível em: < <http://www.businessinsider.com/the-most-popular-apps-of-2014-according-to-nielsen-2014-12?op=1> >. Acesso em: 15 maio 2015.