

Malabarte¹

Ane Evellyn de Arruda PONTES²

Luana Massae Andrade NAGAI³

Maria Carolina Maia MONTEIRO⁴

Universidade Católica de Pernambuco, Recife, PE

RESUMO

Este trabalho apresenta uma produção multimídia para internet, que se utiliza de recursos de fotografia, produção textual, vídeo e multimídia compondo uma narrativa interativa. Ao decorrer do texto será abordado todo o conceito utilizado e ferramentas necessárias para a sua construção, com o objetivo de enfatizar, contudo, o avanço tecnológico proporcionado pela revolução digital no campo da fotografia, permitindo à linguagem fotográfica interagir com outras linguagens em um produto multimídia de base fotográfica.

PALAVRAS-CHAVE: multimídia; narrativas; internet; revolução digital.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi desenvolvido na disciplina de Mídias Digitais do curso superior tecnológico 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 dos artistas de rua que ganham a vida fazendo malabarismo nos semáforos do Recife.

A ideia do trabalho é explorar os meios para construção de narrativas audiovisuais, que façam uso dos recursos disponíveis nas mídias digitais para propiciar uma experiência multimídia, imersiva e com mais riqueza de conteúdos para o leitor/internauta.

2 OBJETIVO

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria V - Produção Transdisciplinar, modalidade PT 11 Produção multimídia (avulso).

² Aluna líder do grupo e estudante do 3º. Semestre do Curso de Tecnologia em Fotografia, email: evellynpontes@live.com.

³ Estudante do 3º. Semestre do Curso de Tecnologia em Fotografia, email: luananagai@hotmail.com.

⁴ Orientadora do trabalho. Professora 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 a vida dos personagens abordados no que se relaciona ao malabarismo.

JUSTIFICATIVA

A fotografia certamente é um dos campos do conhecimento e da atividade que sofreu um grande impacto com a revolução digital. A transição da fotografia analógica para o meio digital é um dos exemplos de “disruptura” descrito pelo professor da Universidade de Harvard Clayton Christensen, em 1995, que usou pela primeira vez o termo “tecnologias disruptivas” para classificar tecnologias que provocavam uma mudança radical de paradigmas em um determinado segmento de mercado. Entendendo que uma tecnologia sozinha não provoca as mudanças, mas seu uso, Christensen reformulou o conceito para “inovação disruptiva” para descrever um produto ou serviço que cria um novo mercado e desestabiliza os concorrentes que antes o dominavam.

É o caso da Kodak, por exemplo, grande fabricante de câmeras e filmes analógicos, que pediu falência em 2012 devido à queda desenfreada das vendas de seus produtos após a ascensão das câmeras e formatos digitais. Uma inovação disruptiva também é geralmente algo mais simples e mais barato do que o que já existe ou capaz de atender a um público que antes não tinha acesso ao mercado. Neste sentido, é possível pensar também na popularização da fotografia, a partir das câmeras compactas e, posteriormente, dos telefones celulares com câmeras fotográficas que hoje atendem também à demanda de fotógrafos profissionais e amadores.

No entanto, mais do que uma mudança de equipamentos e de formas de captura da imagem fotográfica, a revolução digital provocou ainda transformações nos processos de pós-produção (com recursos de edição e tratamento acessíveis em programas como Photoshop e Lightroom) e, mais ainda, na possibilidade de misturar a fotografia com outras linguagens, como o vídeo, o áudio, o texto e as linguagens de programação, criando um ambiente de convergência multimídia, onde é possível conceber produtos de base fotográfica mas que dialogam com outros meios e incluem as possibilidades de interação com a imagem fotográfica.

As mudanças bruscas tanto no fazer quanto no pensar a fotografia trouxeram também debates polêmicos sobre a “superdistribuição” de imagens a partir da facilidade de capturar e compartilhar fotografias no ambiente digital, mas geraram também excitação e um novo exercício criativo a partir das possibilidades abertas pelos novos recursos e equipamentos. “Assim, nos debatemos entre a melancolia pela perda dos valores íntimos da fotografia argêntica e a inquietação pelas deslumbrantes possibilidades no novo meio digital (FONTCUBERTA, 2012. P 15)”.

A citação acima feita por Joan Fontcuberta no livro *A Câmara de Pandora* enseja questionamentos pertinentes ao novo fazer fotográfico, no sentido da quebra de paradigmas constituída pela Revolução Digital, que tornou a fotografia desterritorializada, a mesma não precisa necessariamente estar em um quadro ou em uma gaveta para existir, a inserção nos meios virtuais que permitiu que fosse criada uma nova linguagem fotográfica com potenciais que um único frame físico não possibilitava. A fotografia multimídia é justamente o campo de possibilidades de misturar a imagem estática com outras linguagens, incluindo esses recursos em um ambiente onde o observador pode interagir com a imagem.

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 receptor do produto final do trabalho fotográfico 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 e texto 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 dos vídeos e fotos apresentados na página, mas é improvável que realize essa tarefa com o mesmo impacto e velocidade. Por outro lado, o texto se mostra especialmente eficaz para uma

breve abordagem do assunto, 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.

Neste sentido, a *Malabarte* é uma produção multimídia que mistura foto, texto, vídeo e mapa interativo para narrar um pouco da realidade dos artistas de rua do Recife, exercitando os conceitos de convergência de meios e ampliando as possibilidades de recepção de conteúdo a partir dos recursos disponíveis para profissionais de fotografia neste contexto de inovações disruptivas que impactam todos os campos da comunicação.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A estrutura geral da página foi desenvolvida na plataforma de criação de sites *Wix*, com três grandes estruturas principais: uma janela *HTML* onde é exibida a ferramenta *StoryMap*, uma galeria onde estão dispostas as imagens estáticas e um vídeo feito com uma câmera fotográfica, outro efeito da digitalização dos processos fotográficos que produziu equipamentos híbridos (câmera fotográfica e de vídeo), recursos antes impossíveis para a fotografia analógica.

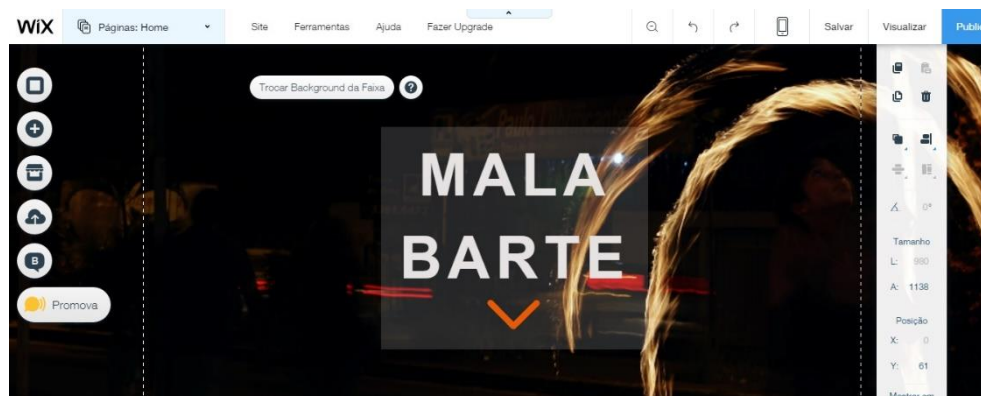


Imagem 1: Processo de criação do site na plataforma *wix*.

O principal recurso narrativo da página é a ferramenta *StoryMap*, um agregador de recursos multimídia onde a partir de pontos localizados dentro de mapa são inseridos links externos e conteúdos que podem ser textos, fotos, vídeos, entre outros. Os conteúdos são apresentados à medida que o usuário navega dentro do mapa, podendo escolher o caminho pré-determinado pelo criador da narrativa ou escolhendo os pontos que deseja visitar aleatoriamente no mapa.

Após a criação do produto final é possível exportar o aplicativo por meio de um código *HTML* para incorporação no site desejado.

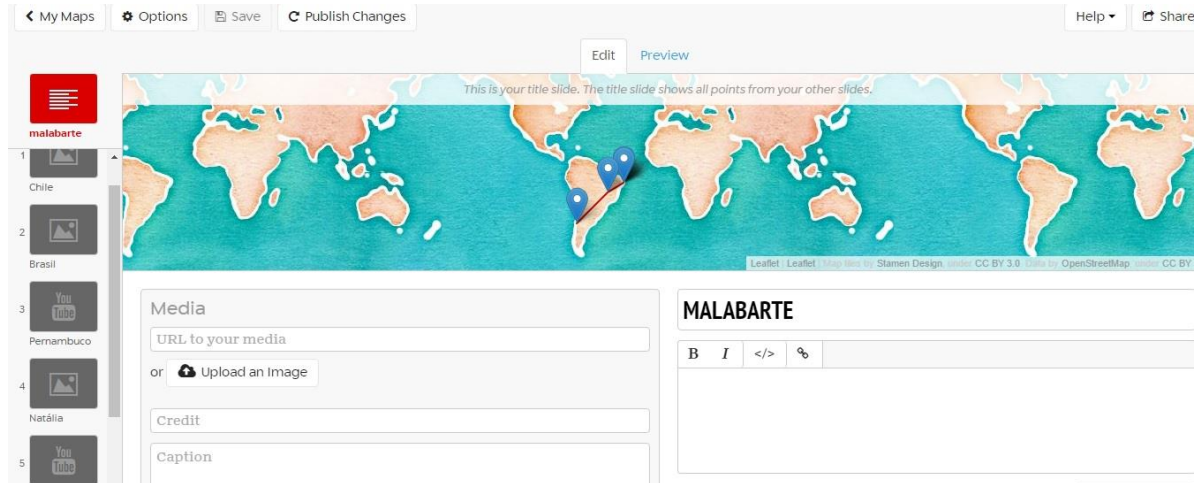


Imagem 2: Processo de criação do mapa na plataforma *StoryMap*.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A página na internet apresenta o título da narrativa, seguido do *StoryMap*, onde estão as histórias das personagens do site através de foto, texto e vídeos, na tentativa de criar a imersão do leitor na atividade apresentada. Abaixo, um breve texto explica o principal assunto abordado na produção multimídia, seguido de uma galeria de fotos e um vídeo. O vídeo foi capturado de diferentes ângulos e perspectivas, editado na plataforma *Adobe Premiere* e hospedado no serviço *YouTube*, podendo rodar diretamente no site, em tela cheia, ou levar o visitante até o portal do serviço. Por último, traz um resumo de seus autores e do projeto.

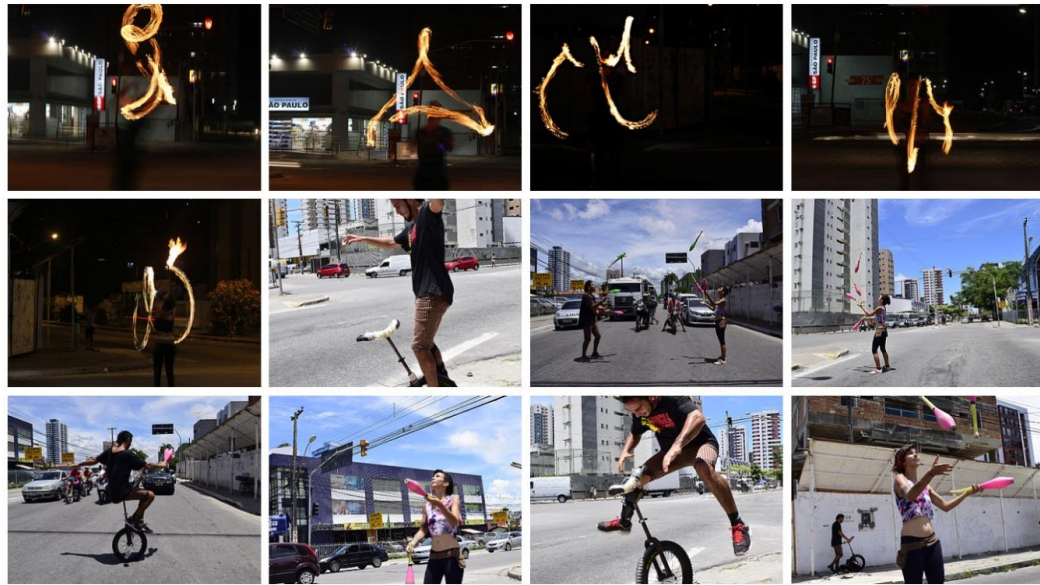


Imagem 3: Galeria reunindo fotos dos malabaristas.

6 CONSIDERAÇÕES

Ainda na década de 1920, o fotógrafo Lazlo Moholy-Nagy previu: “*o analfabeto do futuro não será quem não sabe escrever, e sim quem não sabe fotografar*”. Quase um século depois, a previsão a respeito do lugar que a imagem técnica iria ocupar na nossa civilização, uma atualização se faz necessária e provavelmente o analfabeto do futuro será aquele não souber se comunicar usando a linguagem audiovisual.

É esta habilidade que se espera também do profissional de fotografia que precisa dominar não apenas os recursos técnicos do seu tempo, mas também as novas linguagens que passam a fazer parte do campo da fotografia. O vídeo é a interface mais óbvia desta convergência de linguagens, mas é possível pensar a fotografia também hoje em termos de códigos HTML, geolocalização, pacotes de dados algoritmos e interatividade, recursos que estão inscritos na comunicação do mundo contemporâneo.

O foco de um trabalho de base fotográfica hoje não é mais a captura de um instante, mas a construção de uma narrativa como a exposta neste trabalho que usa elementos simples, mas que amplia a maneira de contar um pouco da história e da vida deste jovem casal de

malabaristas, desde a forma como se aproximaram da arte, sua atividade profissional, visão de mundo e sonhos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

CHRISTENSEN, C. M. **The Innovator's Dilemma: when new technologies cause great firms to fail**. Boston, Mass.: Harvard Business School Press, 1997