

O Mundo Podia Ser Nosso: Construção da Fotografia Para Produções Audiovisuais Adaptadas às Novas Mídias¹

Rafael LUNA²

Minna MINÁ³

Beatriz MEIRELES⁴

Dorneles NEVES⁵

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

A convergência dos meios de comunicação proporcionou um novo cenário para o consumo de vídeos na *internet*. A websérie “O Mundo Podia Ser Nosso” foi desenvolvida a partir da adaptação de formatos próprios do cinema e da TV, a fim de cultivar novas possibilidades na criação de conteúdo audiovisual para *web* e cooperar academicamente nesta área que ainda carece de estudos. A fotografia do produto foi pensada levando em consideração os novos dispositivos de reprodução *online* e os atuais hábitos de uso dos usuários. Com baixo orçamento e partindo da construção de um conjunto de técnicas para criação de uma estética própria para as novas mídias, foi possível planejar e executar alternativas acessíveis e eficientes para a produção audiovisual para *web*.

PALAVRAS-CHAVE: webséries; estética para novas mídias; fotografia em movimento; hábitos de consumo de vídeos online.

1 INTRODUÇÃO

A fotografia desempenha um papel fundamental em qualquer produção audiovisual. Segundo BROWN (2002), um *frame* é mais que uma imagem, é informação, “*Through composition we are telling where to look at and in what order to look at it*”. Ainda, segundo o autor, uma das ferramentas mais importantes para os cineastas é a metáfora visual, que consiste em acrescentar um significado à imagem aliado ao seu significado real e, portanto, contar histórias.

A popularização da informação e o acesso à tecnologias de menos custo proporcionaram novas técnicas e a realização de produções audiovisuais alternativas àquelas já estabelecidas na TV e cinema. Juntamente com esses fatores, segundo JENKINS (2009), a cultura da convergência modificou tanto o processo de produção de mídia quanto a maneira de consumi-la. Tornou-se necessário considerar novos fatores, tais como os

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Fotografia em Movimento (avulso ou seriado).

² Aluno líder do grupo e estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais, email: luna.rafaelluna@gmail.com.

³ Estudante do 6º. Semestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais, email: minna.mmr@gmail.com.

⁴ Estudante do 3º. Semestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais, email: beatrizmeireles@gmail.com.

⁵ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação em Mídias Digitais, email: dodaneves@gmail.com.

hábitos de consumo e os dispositivos utilizados pelos usuários para reproduzir conteúdos *online*.

Nesse cenário emergem as webséries, que “nada mais são do que a fórmula clássica das séries televisivas aplicadas ao universo multiplataforma da internet” (AERAPHE, 2013). Com episódios lançados periodicamente na *internet*, qualquer pessoa tem a possibilidade assisti-los no momento e no lugar que escolher. A ausência de modelos próprios e linguagem específica faz com que as webséries sejam encontradas em diversos formatos no meio digital. Logo, fica claro a necessidade de se estabelecer uma linguagem e estética apropriados para a *web*, que se adeque ao cotidiano dos usuários e ao cenário digital.

Assim, o presente trabalho foi desenvolvido a partir de uma estrutura experimental desenvolvida por RAMOS e NEVES (2016). Adaptando as técnicas de fotografia e iluminação existentes, desenvolveu-se um conjunto de técnicas que melhor se adequassem ao meio e as telas nas quais o produto poderia ser veiculado. Trata-se, portanto, de um produto audiovisual produzido academicamente que evidencia a produção de conteúdos audiovisuais na *web* presentemente.

2 OBJETIVO

O presente trabalho tem por objetivo a criação de uma fotografia e estética para uma websérie de baixo orçamento segundo os hábitos atuais de consumo de vídeos *online*, desde a criação do *storyboard*, até a disposição dos elementos em cena. Visou ainda:

- Instigar diferentes discussões a respeito da construção de fotografia para produções audiovisuais para *web*;
- Desenvolver uma estética própria para as novas mídias;
- Analisar a eficácia da proposta a partir da análise da retenção de audiência do público-alvo e dos dispositivos mais utilizados.

3 JUSTIFICATIVA

Este trabalho foi desenvolvido na disciplina de Áudio e Vídeo para Web ministrada pelo professor Dorneles Neves, do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba, visando o estudo e a produção de conteúdo audiovisual voltado para as novas mídias levando em consideração os diversos formatos de tela de exibição e os novos hábitos de consumo vídeos *online*. Foi desenvolvido a partir de uma

estrutura experimental adaptada do cinema e da TV, representando, assim, a produção de um conteúdo autêntico e de extrema relevância para o ambiente acadêmico.

“In visual storytelling, few elements are as effective and as powerful as light and color. They have the ability to reach viewers at a purely emotion gut level. This gives them the added advantage of being able to effect the audience on one level, while their conscious brain is interpreting the story at an entirely different plane of consciousness” (BROWN, 2002).

O desenvolvimento de uma fotografia voltada para a *web* foi impulsionada pela vontade de compreender e explorar sua construção e impacto na produção audiovisual. Tendo em vista que a fotografia alcança os espectadores em um nível subjetivo, é de extrema importância primeiro compreendê-la por meio de estudos acadêmicos e, em seguida, usar seu potencial de forma consciente, atenuando os resultados. “All of the basic rules of filmmaking exist for good reasons: they are the result of over 100 years of practical experience and experimentation. Can you break the rules? Absolutely!” (BROWN, 2002). Uma vez compreendida as regras, é possível quebrá-las como uma ferramenta criativa.

A produção da websérie “O Mundo Podia Ser Nosso” foi movida pelo desejo de criar conteúdo original que possa ser veiculado gratuitamente na *web* com o objetivo alcançar o público de 18 a 24 anos de todo o país. O produto colabora para motivar a produção audiovisual e acadêmica paraibana, propaga a cultura e cenários locais, destacando novos talentos artísticos, assim como retratando sotaque e expressões típicas da Paraíba. É um produto verdadeiramente paraibano, criado na Paraíba para todo o Brasil.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADAS

O *storyboard* de cada cena, exemplificado na Figura 01, foi desenvolvido visando atender a demanda do espectador, desde uma tela pequena de um *mobile* até uma tela de dimensões maiores, como a TV. Dessa forma, foram priorizados os enquadramentos que valorizassem os detalhes de cada cena na menor tela, garantindo, assim, a compreensão da narrativa e o foco da cena em qualquer formato. Uma vez pré-estabelecidos os ângulos, movimentação de câmera e disposição da iluminação, foi possível reduzir o tempo das gravações.



Figura 01. Porção do Storyboard da cena 01 do primeiro episódio.

Com o uso da técnica do plano e contraplano em diálogos, buscou-se evidenciar o rosto dos personagens, de modo que as expressões faciais não fossem perdidas pela audiência, conforme Figura 02. No caso da necessidade de destacar elementos importantes da cena, se fez uso de planos fechados para cada detalhe, evitando planos gerais. Segundo a CREATOR ACADEMY, tais aspectos são extremamente importante para o projeto visual de vídeos *online* e como o público da plataforma digital adotada vai receber esse conteúdo.



Figura 02. Plano e contraplano em cena de diálogo.

A direção de arte e caracterização dos personagens corroborou para diferenciar cada personagem segundo sua personalidade, além de criar a atmosfera estética e sensitiva de cada cena. Pedro, por exemplo, por ser o mais infantil dos personagens, tinha o quarto repleto de jogos e brinquedos. Já Dudu, sendo mais estudioso e maduro, possuía na bancada vários livros e cadernos e nenhuma decoração nas paredes. Seu quarto contrastava diretamente com o de Pedro pela quantidade e disposição dos elementos.

Toda a websérie foi gravada com o uso de uma única câmera digital HDSLR Canon 6D, escolhida pelo caráter *full-frame*, resolução, possibilidade de escolher lentes, qualidade de imagem em ambientes com pouca luminosidade. A objetiva escolhida foi a lente Canon EF 50mm 1:1.8 II, devido a sua qualidade de imagem, profundidade de campo e captação

de luz. Além da iluminação já existente no ambiente, apenas 3 painéis de *led* portáteis foram usados para iluminar as cenas. Foram utilizados ainda acessórios para estabilização de imagem (*rig shoulder*, *steadycam*), difusor e rebatedor de luz.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO E PROCESSO

5.1 Produção

Os *sets* de filmagem e cenários foram montados e desmontados a cada gravação, tendo em vista que foram utilizadas residências e empresas como locações, havendo a preocupação de minimizar interferências na rotina de cada local. O posicionamento das câmeras e a disposição dos pontos de luz foram pensadas visando obedecer a regra de 180° adotada por BROWN (2002), exemplificada na Figura 03.

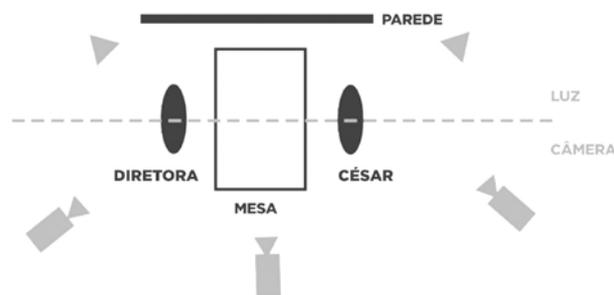


Figura 03. Regra dos 180° para posicionamento da câmera e iluminação

A disposição das luzes no *set* foi pensada a partir da regra de 3 pontos para cinema. Assim, a estrutura de *keylight*, *backlight* e *fill light* adotada por LANDAU (2014), foi adaptada para cada cenário. Foi traçada uma linha imaginária entre os personagens, que não poderia ser cruzada pela câmera, a qual se localizava sempre do lado oposto à fonte de luz principal. A violação dessa regra gera um estranhamento por parte do espectador, que pode se perder quanto a posição espacial da imagem.

Ao mesmo tempo em que os equipamentos eram montados, foi feito a caracterização dos atores e a adequação dos elementos cenográficos na locação, visando atender as referências pré-estabelecidas na fase de pré-produção e no estudo de direção de arte. Priorizou-se o uso da luz natural e iluminação do próprio ambiente, potencializando seus pontos positivos e ocultando suas falhas com auxílio de três painéis de *led* portáteis, difusor e rebatedor de luz. A escolha de câmera e objetiva mais sensíveis à luz permitiram menos esforço para iluminar as cenas.

No *teaser* do episódio 2 (Figura 04) o sol foi usado como fonte de luz principal entre às 16h e 18h, quando os raios de luz são emitidos mais paralelamente ao solo.

Posicionou-se a câmera no lado contrário a fonte luminosa de acordo com a linha imaginária dos 180°. O tempo nublado permitiu a difusão natural da luz pelas nuvens, o que evitou a marcação de sombras duras. A posição do sol por trás dos personagens gerou um contorno luminoso, como um *back light* que os destacava do cenário, criando volume.



Figura 04. Uso de luz natural em gravações do episódio 2.

As cenas noturnas da rua foram gravadas usando luz ambiente. Uma vez que não se podia desligar os postes de iluminação da rua, os quais era de temperatura de cor quente e apresentavam uma intensidade maior em comparação com os painéis de *led*, eles foram usados em favor das gravações. Os postes foram usados como luz principal e os *leds* como *back e fill light*. A diferença entre as temperaturas de cor gerou um contraste que foi adotado como caráter estético da cena (Figura 05).



Figura 05. Uso de iluminação da própria infraestrutura do ambiente em gravações do episódio 1.

Para gerar a ilusão de multi-câmera eram feitas tomadas diferentes de planos distintos. Na edição, usou-se o corte invisível, que une os planos durante a ação, quando o espectador se distrai com a movimentação do personagem, dando a ilusão de continuidade da ação no plano seguinte, conforme mostra a Figura 06.



Figura 06. Ilusão de multi-câmera.

Uma vez que a objetiva escolhida não apresentava estabilizador de imagem, optou-se usar planos com pouca movimentação, com exceção do *teaser* do primeiro episódio e do plano sequência do quarto de Dudu no segundo episódio, onde se usou *steadycam*. Nas cenas com pouco movimento de câmera, optou-se pela estética de “câmera na mão”, comum em produções populares da web. A fim de estabilizar essas imagens, foi usado um *rig shoulder*.

5.2 Pós-produção

Foram utilizados os *softwares* Adobe Premiere Pro para edição e Adobe Photoshop e Adobe After Effects para construção de elementos gráficos e colorização. Para a colorização, cada plano foi tratado no Photoshop através de camadas de ajustes que depois foram importadas para o After Effects e depois exportadas para a renderização final no Adobe Premiere Pro. A colorização das cenas seguiu os perfis dos personagens, conforme Figura 07. Para as cenas da casa de Pedro foram escolhidos tons quentes que transmitissem o aconchego proporcionado pelos pais. Já as cenas da casa de Dudu são dominadas por tons esverdeados, que remetem à algo pouco agradável. Por outro lado, nas cenas da casa de César prevalecem os tons frios, que remetem à frieza e distância entre o personagem e os pais.

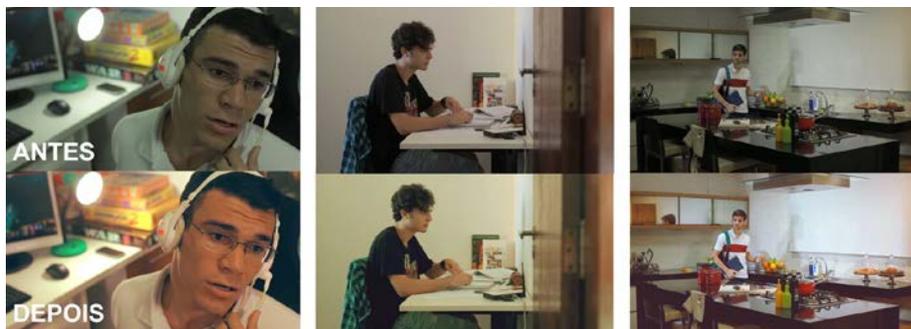


Figura 07. Tratamento de cor.

6 CONSIDERAÇÕES

6.1. Análise do *storyboard*



Figura 08. Comparação entre *storyboard* e planos gravados.

Conforme previsto, houve dificuldades com a fotografia em algumas cenas devido à limitação do campo de visão da lente ou do espaço da locação e, até mesmo da disponibilidade de alimentar os painéis de *leds*. Assim, foi preciso fazer adaptações no planejamento feito no *storyboard* quanto aos ângulos, movimento de câmera e posicionamento dos pontos de luz. Na Figura 08, é possível observar que houve uma equivalência dos enquadramentos obtidos com os pré-definidos no *storyboard*, buscando os melhores enquadramentos e iluminação de acordo com cada situação.

6.2 Publicação e divulgação

Os episódios estão disponíveis no *link*: <http://goo.gl/M17r2K>, no canal Websérie OMPSN no YouTube criado após a produção e finalização da websérie. Os dados foram analisados com base nos *plugins* disponibilizados pelo Facebook e Google Analytics. Para a análise quantitativa da fotografia, foram analisados os dados fornecidos pelo Google Analytics. O parâmetro de mensuração foi a retenção absoluta do público-alvo.

Segundo o YouTube, a retenção absoluta da audiência é o número de visualizações para cada momento do vídeo. A Figura 09 mostra a curva do gráfico de retenção absoluta do público-alvo do primeiro episódio com 6:58min de duração. Percebe-se uma queda inicial na audiência nos primeiros 21 segundos do vídeo, que se encontra dentro do tempo de decisão que os usuários levam para compreender o tema e decidir se abandona o vídeo ou não (de 0 a 30s previsto pelo Youtube). Ao relacionar com a fotografia, percebe-se que o *frame* inicial do *teaser* tem pouca iluminação e bastante movimento para o contextualizar o cenário de rua deserta em que os meninos se encontravam fugindo dos personagens mal encarados. Também é nessa cena que se observa o maior número de planos mais abertos, o que pode ter contribuído para que essa queda fosse menos suave. As cenas do cenário de rua deserta, presentes no primeiro e último episódio, apesar de divergirem das outras cenas por serem mais escuras e predominar planos abertos, são compensadas pelo ritmo da montagem e pela narrativa.



Figura 09. Análise da retenção absoluta do episódio 1

Fonte: Google Analytics

A partir do segundo ato, temos a maioria das cenas mais iluminadas e com enquadramentos fechados. Tais escolhas de planos propiciaram conforto para o espectador compreender a narrativa em qualquer tela. Assim, obteve-se uma linearidade que se manteve até o final do vídeo, apresentando uma quebra na linha apenas no início nos créditos finais. Isso quer dizer que o episódio manteve a audiência em torno de 67% do início ao fim. A mesma curva foi obtida nas estatísticas do segundo e terceiro episódio, mudando apenas os valores. O segundo episódio, de 10:12min, em torno de 58% e o terceiro episódio, de 12:27min, com 65%.

É importante destacar também que 50% das visualizações foram em dispositivos móveis, seguida do computador com 46%. A Figura 10 mostra os picos de reprodução nas datas de lançamento, onde houve uma preferência por dispositivos móveis no episódio 1 e 2, em vermelho, e pelo computador no episódio 3, em azul. Essa inversão na escolha da tela pode ser interpretada pela agilidade e o grau de complexidade da narrativa desse episódio. A predominância das cenas da rua deserta proporcionou uma preferência da audiência por telas maiores no terceiro episódio. Pode-se concluir que a comodidade do local onde se assiste ao episódio é um fator determinante, bem como o formato da tela.

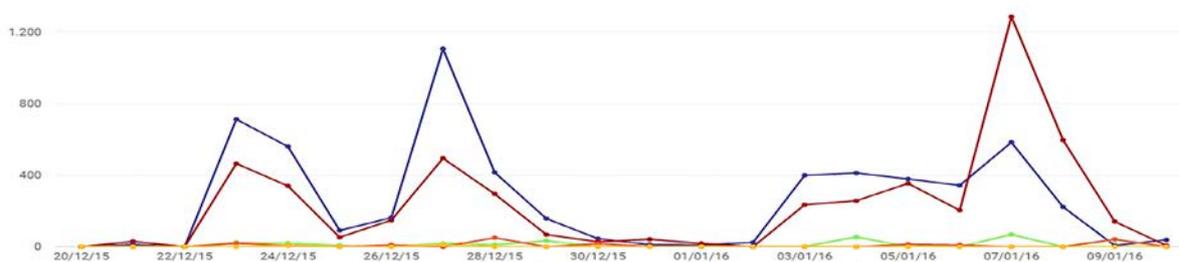


Figura 10. Análise das visualizações em dispositivos.

6.3 Conclusão

Através dos dados analisados e os resultados obtidos, ficou comprovada a eficácia dos métodos e técnicas desenvolvidas. As técnicas de fotografia e iluminação empregadas pensando nas várias telas de visualização foram essenciais para a qualidade proposta inicialmente. A capacidade de transformar o planejamento em realidade e de criar uma fotografia e estética próprias para esse formato, foi primordial para envolver e direcionar o públicos para as expressões dos personagens ou detalhes em relevância em cada cena.

Neste trabalho, destacamos a fotografia da websérie, contudo, é evidente que o produto final é resultado do conjunto formado por uma história que conseguiu reter a atenção dos espectadores pelo roteiro bem escrito, o cuidado com a estética e uso coerente

de recursos da linguagem cinematográfica. Ao passo em que a complexidade da montagem evoluiu através da alternância entre tempo presente e passado, compôs um visual atrativo que permitiu manter a atenção da audiência acima da média o tempo todo. A fotografia em movimento trouxe, assim, profundidade a narrativa, adicionou elementos visuais que contribuíram para melhor contar a história.

Ao propor uma nova formatação para produção de webséries com baixo orçamento de acordo com os hábitos de consumo na *web*, este projeto apresenta uma crítica sincera e profunda a respeito das dificuldades e acertos a partir de um modelo empírico, não experimental e não documental, levando em consideração a escassez de outras obras. Representa, assim, a possibilidade de produção de conteúdo de qualidade no âmbito acadêmico, com baixo orçamento, essencialmente paraibano e disponibilizado na *internet* para todo o mundo.

REFERÊNCIAS

AERAPHE, G. **Webséries: criação e desenvolvimento**. Belo Horizonte: Ciência Moderna, 2013.

BROWN, B. **Cinematography: Theory and Practice - Image making for Cinematographers, Directors & Videographers**. Front Cover. Focal Press, 2002.

CREATOR ACADEMY. **Lighting and camera course**. Disponível em: <
<https://creatoracademy.withgoogle.com/creatoracademy/page/course/camera-lighting?hl=pt-BR>>. Acesso em: 29 de abril de 2016.

LANDAU, D. **Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image**. Bloomsbury Academic, 2014.

RAMOS, E.; NEVES, D. D. B. **Estrutura narrativa seriada para web a partir da análise da websérie Elemento**. *Temática* (João Pessoa. Online) , v. 12,n.2 p. 85-101, 2016. Disponível em:
<<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/27806/14940>>. Acesso em: 29 de abril de 2016.