

Escafandro: A Engenharia Fantástica dos Medos e dos Sonhos¹

Alan UCHOA FILHO²

Tarcísio BEZERRA³

Universidade de Fortaleza, Fortaleza, CE

RESUMO

O foto-livro interativo “Escafandro: a engenharia fantástica dos medos e dos sonhos” vai além da alegoria imagética sobre a fantasia acerca das perspectivas vivenciadas durante minha formação artística, assim convidando o leitor a explorar e celebrar a dimensão do indivíduo artístico que há em cada um de nós. Seu caráter motivacional, documental e didático é imerso numa atmosfera de fantasia através de imagens que ultrapassam a limiar do mundo real, conduzindo o leitor por uma aventura interativa e permitindo-o visitar a construção dessa realidade imagética e dar vida a conteúdos inanimados.

PALAVRAS-CHAVE: fantasia; fotografia; interatividade; livro; multimídia.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como finalidade a discussão sobre o reflexo de minhas experiências profissionais e acadêmicas que ocorreram durante minha formação enquanto artista visual, inspiradas imageticamente pela perspectiva do conceito de “jornada do herói” (CAMPBELL, 1949), que será abordado adiante. Para tal, idealizou-se a produção de um foto-livro interativo.

O livro é composto por dez capítulos, cada um com um *QR code* embutido que permitirá o leitor ter acesso a um vídeo por meio de dispositivos eletrônicos (smartphones, tablets, entre outros), onde contarão sobre o processo criativo e edição de certos trabalhos meus contidos no produto. No livro, procuro discutir acerca dos meus primeiros interesses por esse tipo de registro visual, da estética *fine art* e, ainda, do papel da imagem e sua composição. Para tal, faço uso de trabalhos de minha autoria que foram inspirados pelo conceito de “jornada do herói” abordado por Joseph Campbell (1949), experiências pessoais, entre outros.

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

² Aluno líder e recém graduado do Curso Audiovisual e Novas Mídias, email: alanuchoai@yahoo.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso Publicidade e Propaganda, email: tarcisiobmf@gmail.com.

“Escafandro: a engenharia fantástica dos medos e dos sonhos” tem a pretensão de explorar as experiências que vivi, imprimindo visualmente meus medos, anseios, fé e tratar temas como o reflexo da infância e da fantasia na adolescência, fase em que iniciei profissionalmente minha jornada como artista visual. O produto ainda apresenta um discurso de caráter documental, motivacional e didático, celebrando o artista que todos possuem em si, e que muitas vezes só precisam despertar; perceber sua grandiosidade.

O intuito de criar um livro interativo foi motivado pela necessidade de mergulhar o espectador num mundo divorciado da realidade, onde as coisas inanimadas ganham vida através das novas mídias.

A narrativa da obra divide a leitura sempre em dois polos: onde a inercia é a grande responsável pela improdutividade e morte da criatividade, e outra pela necessidade de interagir com sua imaginação e criatividade, onde encarar os primeiros passos e não desistir nas múltiplas falhas é o caminho para um desenvolvimento artístico e maturidade pessoal.

2 OBJETIVO

OBJETIVO GERAL

Produzir um foto-livro interativo, de caráter documental, motivacional e didático, composto por vídeos e fotografias autorais sobre a perspectiva das experiências adquiridas pelo autor durante sua formação como artista visual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar a reflexão sobre como a vida pessoal interfere e amplifica a vida do artista;
- Documentar o processo de criação e pós-produção de trabalhos realizados durante minha formação acadêmica;
- Construir um produto que converse com a fotografia, audiovisual e as novas mídias.

3 JUSTIFICATIVA

A idealização deste produto tem como pontapé inicial um princípio comum/básico na criação de qualquer apuração artística; o impulso de expressar-se. Tem-se então maior profundidade a partir do momento que trago como proposta, estruturar minha pesquisa no conceito de “jornada do herói” e propor essa projeção por meio de um foto-livro interativo, que irá amplificar sensitivamente a proposta catártica do produto.

A escolha por propor essa conversação deu-se a partir da intenção de compartilhar o que foi aprendido durante o curso de Audiovisual e Novas Mídias e que pode ser aplicada na fotografia, assim, fortalecendo e aprimorando a estética dessa linguagem. Além disso, o produto apresenta um discurso de caráter motivacional, didático e documental. Motivacional pelo contexto de mostrar minha evolução no campo visual e descrever minhas dificuldades e lições aprendidas nessa jornada. Ao tratar com o espectador de forma direta, identificando-o (possivelmente) numa posição em que já estive – de aprendiz introduzido – é mais fácil à assimilação do conteúdo tratado, uma vez que o leitor se descobre numa posição tão próxima de quem os fala. O caráter motivacional tem como principal missão, manter distante a possibilidade de desistir de sua jornada criativa pelas dificuldades encontradas no começo de tudo. A questão didática dá-se pelo compartilhar de experiências e revelando como as superei e como o leitor pode supera-lás também, além de aprofundar o contexto fotográfico/imagético/criativo numa complexidade de maior riqueza pessoal, uma vez que esse tem a capacidade de explorar também as dimensões psíquicas de seu criador. Já seu caráter documental, é pelo motivo de estar construindo esse produto com base em trabalhos autorais, envolvendo vídeos, *making of's*, imagens e experiências, a fim não somente de apresentar meu portfólio, mas de celebrar o grande artista que todos possuem dentro de si.

A apresentação do produto acerca do nome “escafandro” identifica-se na ideia de vestir o espectador num traje que o permita habitar profundidades extremas, referindo-se ao conteúdo dramático e denso abordado. Equipara-se ao mergulhador que precisa de um equipamento especial para adentrar e permanecer nessa zona inabitável para muitos seres. Sua nomenclatura pode apresentar uma sonoridade e significância um tanto pesadas ao seu contexto, mas de forma proposital, uma vez que irão ser tratados trabalhos obscuros; relatos de partes não antes exploradas da psique de seu autor.

Como artista visual, tenho como propósito não somente a criação de uma obra, mas o intuito de propor que o público desenvolva uma discussão intrínseca. Sendo assim, a proposta de debate trazida para esse produto é o reflexo que as experiências e conflitos de cada indivíduo simbolizam dentro de um contexto artístico. Cada pessoa apresenta uma divergência interna, dessa forma, muitos estão sujeitos a canalizar e/ou refigurar esse antagonismo a fim de equilibrar sua disposição psicológica. Para este produto, será discutido exatamente esse ponto de relação e equilíbrio das experiências de um indivíduo e seu reflexo no âmbito artístico.

A proposta por desenvolver um foto-livro interativo deu-se pela ideia de permitir que o produto pudesse transitar entre mídias, assim enriquecendo seu conteúdo, interagindo mais com o leitor e transformando uma leitura linear em uma jornada mais sensorial. O objetivo é em grande parte, conduzir o leitor por uma viagem visual que o aproxime de um mundo fantástico, ainda ressaltando que o livro servirá como uma espécie de “guia de bolso”, onde possa ser recorrido facilmente, trazendo em seu conteúdo resoluções de situações pela qual passei e como foram solucionadas, apresentando propostas de como iniciar-se no mundo da fotografia e aproximando o leitor da ideia de que qualquer um é capaz de expor visualmente seu mundo imaginário.

A respeito de tal, traz-se a discussão acerca de três categorias conceituais: a estratégia de *crossmedia*, estética *fine-art*, novas mídias e o conceito de “jornada do herói”.

A estratégia de *crossmedia* tem por objetivo contar a mesma história em outra mídia, ou seja, no seguinte projeto tenho como pretensão contar minha jornada de formação como artista visual por meio de um livro e peças audiovisuais.

A difusão de conteúdo através de diversos meios tem se intensificando ao passar do tempo com a maior gama de dispositivos. Pode ser observado que uma mensagem que carrega seu conteúdo por intermédio de diversas mídias sem modificar seu propósito, passa por uma remodelagem para atender e ser compreendido em outro determinado meio. Para De Haas (*apud* FINGER, 2011, p. 124), a *crossmedia* configura-se quando “[...] a narrativa direciona o receptor de uma mídia para a seguinte”. Adiante no mesmo texto, é possível vermos ainda uma outra definição: “[...] uma forma de indicar e incentivar o usuário que a continuação da história pode ser realizada em outra mídia.”

As novas mídias têm possibilitado, devido o avanço da tecnologia, uma expansão na distribuição de mensagens em suas diversas formas digitais como afirma Lev Manovich (2003, p. 23): “as novas mídias são objetos culturais que usam a tecnologia computacional digital para distribuição e exposição.”

A estética *fine art* trará como pauta o discurso da obra visual como peça de arte. Melhor dizendo; da sua idealização e produção sem intenções comerciais. Não que a obra seja feita sem o interesse de ser comercializada, mas de sua criação não ser limitada ou podada por tais questões. Na fotografia, o *fine art* caracteriza-se pelo seu simples impulso estético e pela singularidade atribuída a cada peça, onde sua caracterização deve apresentar-se de maneira mais densa visual, intelectual e intrinsecamente. O *fine art* não trabalha com uma sessão de fotos, assim por dizer, mas com séries, que não precisam estar interligadas

por um figurino ou locação, mas pelo seu tema, pela conversação entre a mesma questão abordada.

A introdução ao campo acadêmico me permitiu conhecimento aprofundado acerca do conceito de “jornada do herói”, tal este que está inserido em diversos contextos, desde filmes, contos de fada e até mesmo em nossas vidas, se pararmos para analisar, entre outros. Muito conhecido também por “monomito”, esse conceito apresenta uma jornada cíclica presente na estrutura de muitos mitos, dividido normalmente em doze fases que acontecem em dois planos (mundos). É uma estrutura fixa onde mudam somente as personagens e o período.

É importante salientar que a jornada não se passa somente num contexto de aventuras em meio a dragões, florestas etc., mas também pode tratar de uma jornada espiritual; um conflito que acontece no interior do herói.

Meu interesse em determinados assuntos são devido à possibilidade que eles me oferecem de expressar minhas ideias de maneira plena. Quando criança, pretendia me dedicar a atividades como modelo, poeta, estilista, cantor, entre outras. Porém, essas ocupações acabaram por se tornarem inviáveis por motivos variados ao longo dos anos. Trabalhar como um artista, entretanto, sempre foi uma certeza, e somente no decorrer de minha formação acadêmica, pude aprofundar-me no trabalho de artes visuais, onde pude atuar de maneira plural como fotógrafo, modelo, escritor, designer, editor, *storyteller*, diretor, enfim; foi descobrindo a ocupação certa que pude desenvolver minhas habilidades e aprender a como pô-las em prática.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O produto foi desenvolvido em 3 etapas: pré-produção, produção e pós-produção. Seu tempo de elaboração e conclusão foi de 5 meses, referentes ao período letivo acadêmico para o meu trabalho de conclusão de curso.

4.1 PRÉ-PRODUÇÃO

- Planejamento fotográfico;
- Seleção de trabalhos do meu portfólio;
- Organização e seleção dos conteúdos escritos.

A pré-produção contou com a elaboração dos assuntos mais relevantes para tratar didaticamente no livro, planejamento e estudo para produção fotográfica.

4.2 PRODUÇÃO

- Produção fotográfica;
- Gravação dos vídeo-documentários;
- Produção conteúdo didático;
- Gravação dos *speed editing*.

A produção contou com o desenvolvimento dos assuntos escolhidos a abordar no livro, contando com 10 temas equivalentes a cada capítulo. Dez produções fotográficas em especial para mostrar seu processo de edição e discussão a cerca do que foi necessário para sua construção, contando assim com a gravação da montagem em computação gráfica em formato “speed editing”.

O processo fotográfico para o material do livro seguiu da seguinte forma; primeiro há uma idealização e discussão a respeito de determinado assunto tendo como apoio a narrativa audiovisual da “jornada do herói”. Nessa parte, há a organização de pontos que devem ser bem esclarecidos; personagem, locação e interação. Após isso, há o estudo de como essa ideia pode ser ilustrada, e então parte-se para um processo onde são realizados alguns rascunhos no papel, por meio de desenhos e palavras-chave. É importante realçar que o rascunho é elaborado dentro de ideias possíveis, analisando a viabilidade de locações, efeitos na pós-produção e criação da personagem. Depois do rascunho definido, há o trabalho de produção, onde serão elaborados figurinos, caso necessário e pesquisa de locação. O próximo passo é ir capturar essa ideia. Depois de chegado à locação, registro as imagens com o auxílio de um tripé e um controle remoto com temporizador e foco automático que me permite realizar todo o trabalho sozinho, muitas vezes. Grande parte do trabalho realizado é composto por autorretratos e quando não, realizado somente com outro “personagem” (não utilizo a palavra modelo, pois na realização de meus trabalhos, há a construção de uma personagem). O único equipamento utilizado será a própria câmera (Canon 5D Mark II) com o auxílio de uma lente (50mm 1.4), tripé e controle remoto. Nenhum equipamento de luz será utilizado, dando total importância e preferência do aproveitamento à luz natural. Após o processo fotográfico, é dado início a edição, que quando concluída, a imagem permanece por um período de observação, para revisão e

amadurecimento do resultado. No meio desse processo, se necessário, são realizadas alterações até que fique finalmente pronta.

Ainda na produção, é usado o programa Camtasia Recorder para gravação da tela do computador, assim possibilitando a exibição da manipulação imagética com ajuda da ferramenta Photoshop, no intuito de ilustrar junto ao vídeo documentando o processo criativo da obra produzida. E para finalizar a produção, serão gravados os 10 vídeos do artista compartilhando a ideia responsável pelo nascimento de tais trabalhos.

4.3 PÓS-PRODUÇÃO

- Upload dos vídeos no Youtube;
- Geração dos *QR codes*;
- Revisão;
- Diagramação;
- Impressão;
- Confeção.

A pós-produção contou com o upload dos vídeos gravados para o Youtube possibilitando acesso através de smartphones e tablets, geração dos *QR codes*, revisão, diagramação, e por fim, impressão e confecção do livro.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O livro possui um formato de 20cm x 20cm para melhor apreciação dos trabalhos fotográficos que são em formato quadrado, contando com o total de 76 páginas e composto por 10 capítulos. O produto tem um design *clean* para contrastar e harmonizar as imagens que apresentação um visual mais complexo.

A escolha por sua tipografia serifada está diretamente ligada ao estilo dos trabalhos apresentados; o universo onírico e misterioso conversa com o projeto gráfico elegante, focando em detalhes sutis que fortalecem ao mesmo tempo a seriedade e a delicadeza da publicação. Por outro lado, apresenta-se uma fonte sem serifa, sem delineações e direta em sua caracterização, dando ênfase ao contraste proposto no design do produto; *clean* e revelando áreas com espaços em branco, arejando seu conteúdo escrito e sua composição

imagética mais complexa, assim servindo como um equilíbrio necessário para melhor apreciação do conteúdo.

O produto conta ainda com um alinhamento simétrico em grande parte de sua composição, assim oferecendo um conforto maior aos olhos do leitor e trazendo com sigilo a estética visual tratada nas imagens; cujo objetivo está sempre centralizado na composição fotográfica.

Cada capítulo conta, em sua apresentação, com uma citação de um autor que imprime muito bem as ideias do criador do produto em questão, realçando ainda o aprofundamento no mundo fantástico e o poder de signos como a solidão, infância e o medo do desconhecido.

Além dos *QR codes* que transportam o apreciador a outra plataforma, exibindo os acontecimentos que inspiraram o autor e a edição das imagens, alguns capítulos são compostos por fotos que revelam os bastidores e documentam minhas experiências adquiridas no momento.

5.1 RESUMO DOS CAPÍTULOS

Capítulo I: O Início da Jornada

Nesse capítulo, compartilho minhas primeiras impressões como artista, o que me inspira e o que me torna um criador de histórias.

Capítulo II: O medo de não ser tão bom quanto

Sobre o medo de nunca ser tão bom quanto algum artista, dando ênfase que todos começaram do mesmo lugar: do nada.

Capítulo III: Interesse: o grande segredo

Compartilho do que aprendi ao observar o meu comportamento e o de certas pessoas próximas a mim quando se tratava de conhecimentos em relação a ferramenta Photoshop ou fotografia.

Capítulo IV: Definindo meu estilo

O método que usei para me ajudar na construção de meus trabalhos e para entender melhor a estética do que eu gosto de criar.

Capítulo V: Processo de criação

Descrevo o meus passos para criação e comento sobre o processo de outros artistas, ressaltando que não há uma formula secreta, trata-se mas de entender o que você quer construir; saber o que está fazendo.

Capítulo VI: A arte de falhar

O quão importante é falhar em sua jornada e o quão enriquecedor esse fato pode ser caso encarado com sabedoria.

Capítulo VII: Exercícios para inspiração

Comento sobre o mais importante para manter-se inspirado: não parar de praticar, manter-se próximo ao que o inspira e não se dar desculpas sobre não ter certos aparatos e fazer o melhor que puder com o que tiver.

Capítulo VIII: Saindo do padrão

Sobre o desafio de ser autêntico e acreditar no que faz. Somente assim você será um artista de coração pleno e feliz com o seu trabalho.

Capítulo IX: Sendo um artista

Compartilho a minha ideia do que é ser um artista e os deveres que cada um deve ter, como em qualquer outra profissão ou cargo.

Capítulo X: Fine art

Nesse último capítulo, comento sobre o estilo de fotografia que me ajudou a entender como a fotografia poderia ser minha grande ferramenta para criar o mundo fantástico dos meus trabalhos.

6 CONSIDERAÇÕES

Realizo a produção deste livro com a intenção de compartilhar meu aprendizado e minhas experiências no decorrer de minha jornada e formação como artista audiovisual.

O seguinte produto tem como intenção principal promover e encorajar o grande artista que há em cada indivíduo, mostrando que faz parte do caminho errar e sentir-se

inseguro, porém, acreditar em si e sempre buscar conhecimento na sua área é a chave para o sucesso no desenvolvimento de projetos e peças artísticas.

A conclusão desse produto é o resultado de minha formação como um profissional audiovisual, uma vez que converso por meio de linguagens diversas, abraçando um artefato somente visual (livro) a um sistema mais complexo de multimídia, incorporando o *QR code* e usando seu direcionamento para outras plataformas online, permitindo assim uma conversação mais rica e profunda a cerca do assunto abordado.

A linguagem fotográfica inspirada na narrativa da jornada do herói de Joseph Campbell muito utilizada em obras audiovisuais como Harry Potter, Senhor dos Anéis, entre outros, serviu para direcionar meus estudos na composição imagética fantástica, além da construção de minhas personagens e as situações que elas incorporam. Esse fato fomenta o bom aproveitamento que tive enquanto estudante.

Este produto servirá de molde para a criação de um livro que será publicado profissionalmente direcionado ao âmbito artístico e apreciadores, fomentando debates, aprendizado e troca de experiências.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1949.

SHADEN, Brooke. **Inspiration in Photography**: Training your mind to make great art a habit. USA: The Ilex Ltd., 2013.

O PODER do mito. Direção: Vera Aronow. Produção: Catherine Tatge, California: MODERN TELECOMMUNICATIONS, 1990. 1 VHS.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

BOECHAT, Walter. **Mitos e Arquétipos do Homem Contemporâneo**. Petrópolis: Vozes, 1996.

KELEMAN, Stanley. **Mito e Corpo**: uma conversa com Joseph Campbell. 3. ed. São Paulo: Summus, 2001.

LEÃO, Luciana. **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Senac, 2003.

Lynch-Johnt, Barbara, and Michelle Perkins. **Illustrated dictionary of photography: the professional's guide to terms and techniques**. Buffalo, NY: Amherst Media, 2008.