

Tsuru¹

Lucas Cardoso Souza e SILVA²
Marina Muniz MENDES³
Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO

Resumo

Este trabalho visa demonstrar o uso das técnicas aprendidas durante as aulas de Introdução à Fotografia na construção de um ensaio fotográfico autoral. De posse das técnicas e explorando os parâmetros de composição, criou-se concomitantemente uma minifotonovela, a partir de releituras e recriações inspiradas na série de videogames *Infamous*, na linguagem visual das histórias em quadrinhos e na prática da arte sequencial.

Palavras-chave: fotografia; fotonovela; videogames; arte sequencial; tradução intersemiótica.

INTRODUÇÃO

Apenas depois de muitos anos, a devida importância às histórias em quadrinhos foi notada e, conseqüentemente aferida. Não só um produto cultural, mas um meio comunicacional riquíssimo e uma “mutação” (se permitido o uso pouco desprezioso do termo) literária, aliando de forma singular linguagem escrita e visual na transmissão de suas mensagens; no repasse de suas formas simbólicas.

Analogamente, também a fotografia teve seu reconhecimento tardio, seja como meio comunicacional, seja como obra de arte, sendo menosprezada pela vanguarda tanto científica, quanto artística. Desde seus tímidos começos, com tempos de exposição intermináveis e formatos pouquíssimo práticos, foi considerada uma afronta às artes plásticas por aparentemente pecar em virtuosismo e distanciar o autor daquelas imagens escritas à luz de seus objetos, supostamente não havendo ali nenhum pedaço de humanidade inscrito nas obras – sendo apenas mais um produto mecanizado da modernidade industrial que germinava à época, em meados do século XIX.

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Audiovisual do GP de Fotografia, da Intercom Júnior – X Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação 4º. semestre do Curso de Comunicação Social com Bacharelado em Publicidade e Propaganda da FIC-UFG, email: lucascardoso2000@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social com Bacharelado em Publicidade e Propaganda da FIC-UFG, email: marinamunizmendes@gmail.com

No entanto, aos poucos foi-se percebendo que, assim como a fotografia utiliza a câmara escura e o filme (agora, sensores digitais) como essenciais suportes à prática do autor – assim como pincel e tela - linhas, traços, planos e cores também serviriam como fundamentais pontos de apoio às tiras e histórias em quadrinhos na concepção de suas narrativas, não menos ricas por aliarem-se a imagens caricatas e representativas do mundo dito real.

O exemplo ultra contemporâneo de novo-meio-previamente-subestimado-atualmente-em-singular-transição seriam os *videogames*. Presentes há aproximadamente 40 anos, os chamados “jogos eletrônicos” vêm assumindo papel importantíssimo na indústria do entretenimento e na produção de conhecimento simultaneamente, expondo uma evolução da estrutura lúdica que permeia o amálgama de qualquer civilização; e por ter-se provado uma mídia de comunicação riquíssima tanto nas possibilidades que oferece quanto na variedade de conteúdo apresentado e de formatos de apresentação deste.

OBJETIVO

Combinados estes três elementos – fotografia, HQ's e *videogames* - é apresentado aqui um trabalho de conclusão de disciplina que tem como objetivo não apenas fugir à regra, mas também satisfazer às preferências do autor que vos fala. Produto inegável das experiências e vivências de um filho da Geração Y, procura-se explorar novos enquadramentos, transgredir limites midiáticos, arriscar releituras semióticas e, é claro, divertir-se fazendo-o.

JUSTIFICATIVA

As razões pelas quais apoiei-me nestas três mídias são diretas e transparentes. Na sequência cronológica de fotografia-quadrinhos-*videogames*, como sempre, comecei pelo último, seja pela proximidade temporal com o meio, seja pelo mais fácil acesso a ele. Sendo filho único e metropolitano (leia-se “cria de apartamento”), mergulhar sozinho nas fantasias pueris e

brincar de fazer-de-conta consigo mesmo eram (e são, devo admitir) fatos extremamente corriqueiros. Portanto, o contato com *videogames* foi inevitável e necessário.

Desde então, meus mitos gregos e minha literatura clássica foram meus cartuchos de Nintendo 64™. Durante muito tempo, porém, apesar de defender piamente a mídia e seus produtos, admito que, no fundo, a tal “seriedade” que extrapolaria o entretenimento do jogo e torná-lo-ia algo digno de estudo nunca se apresentou a mim. Somente após de me aventurar no âmbito acadêmico comunicacional e principiar os estudos em Teorias da Comunicação, Novas Tecnologias Comunicacionais e Semiótica percebi que nenhuma batalha travada contra os infiéis à minha causa havia sido em vão. Todavia, foi percebido também o vasto caminho a ser percorrido para demonstrar – principalmente a mim mesmo – o porquê de jogos eletrônicos desempenharem tamanho papel comunicacional e, por que não, acadêmico-científico.

Além disso, a maior afinidade com imagens tornou o interesse de mergulhar, desta vez teórica e objetivamente, ainda maior. Sendo assim, atraído por toda a simbologia imbuída a certo arquétipo de personagem de uma série específica de *games* (principalmente por ser uma releitura de outra série de quadrinhos), pelas possibilidades de se desenvolver ricas narrativas apenas com imagens distribuídas sequencialmente e por toda a singularidade visceral que atribuo à fotografia (compactuando sem medo com o clichê de que “uma imagem vale mais do que mil palavras”) desenvolvi (e, admito, extrapolei) as técnicas fotográficas apreendidas tanto em sala quanto em campo.

DESCRIÇÃO DO PROCESSO

Dito tudo isso, atenhamo-nos à concepção e feitura do presente trabalho. A ideia propulsora advém de um título do novo sistema Sony Playstation 4™, chamado *Infamous: Second Son*⁴ (ao qual retornarei na Reflexão Teórica), que basicamente parte do pressuposto: se você

⁴ Jogo eletrônico do estúdio *Sucker Punch Productions*, Bellevue, WA, USA – 2014.

tivesse superpoderes, o que faria com eles? O universo criado ali flerta com os arquétipos de super-heróis, fortemente disseminados pelos quadrinhos durante o século XX, que para muitos autores semiólogos, como Umberto Eco e Roland Barthes são as “mitologias contemporâneas”. Portanto, a partir de uma releitura, quis criar minha própria história.

Tida a ideia, foi concebido um pequeno e simples *storyline*, que segue, resumidamente, a “fórmula mestra” de histórias de superpoderosos consistente de: origem diante de uma injustiça; atuação na cidade protegida; vingança/redenção; assunção de uma máscara social e consequente perpetuação de uma identidade secreta. Feito isso, foi pensado uma identidade visual (baseada em figurino e maquiagem) para cada um dos diferentes momentos da personagem (inocência, identidade secreta e máscara social) para que, de maneira icônica, ficassem demarcadas as passagens entre um e outro e que carregasse alguma simbologia própria destes típicos personagens, levando em mente todo o repertório disponível a respeito deste arquétipo de “vigilante metropolitano”.

Consequentemente, partiu-se em procura de locações que tanto simbolizam Goiânia, como o Centro Cultural Oscar Niemeyer e a ponte da Avenida Universitária, quanto aquelas que não pertencem ao imaginário imediato da cidade em si, como os becos dos setores Central e Sul. Ambientações internas também foram utilizadas nos tratamentos mais intimistas da história, sendo fotografados em meu próprio quarto e no restaurante *Moony: Food, Drinks & Style*⁵.

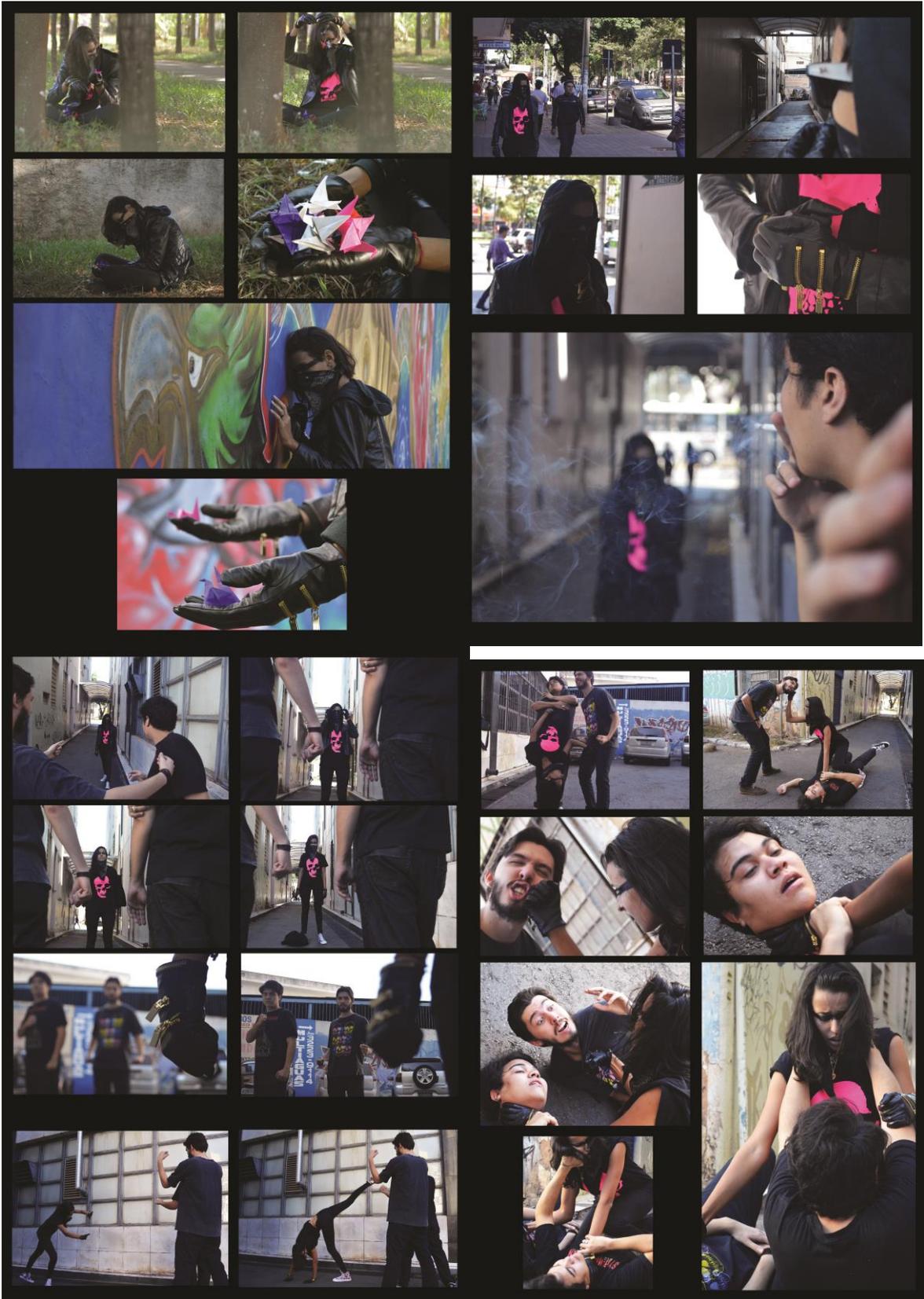
Fotografando, foi usada uma câmera Nikon D3200 e três lentes: duas lentes zoom – uma 18-55mm e outra 70-300mm – e uma fixa, de 60mm. A diversidade óptica foi essencial na captura de diversos ângulos e enquadramentos, que, aliada à pós-edição das imagens, tendeu-se mais à utilização de tons azulados e cores mais frias, tentando aproximar-se ao máximo da linguagem visual-imagética característica de muitos quadrinhos clássicos. Ao mesmo tempo, não esquecendo à demanda primal do trabalho, procurou-se demonstrar tecnicamente os ensinamentos acerca de *depth of field* utilizando o diafragma; tempos diversos de exposição ao explorar-se movimento com o obturador; fotometria e isometria na ambientação atmosférica do enquadramento (ou ao menos na simples inteligibilidade da imagem como um todo).

⁵ Restaurante recém-inaugurado na capital goiana.

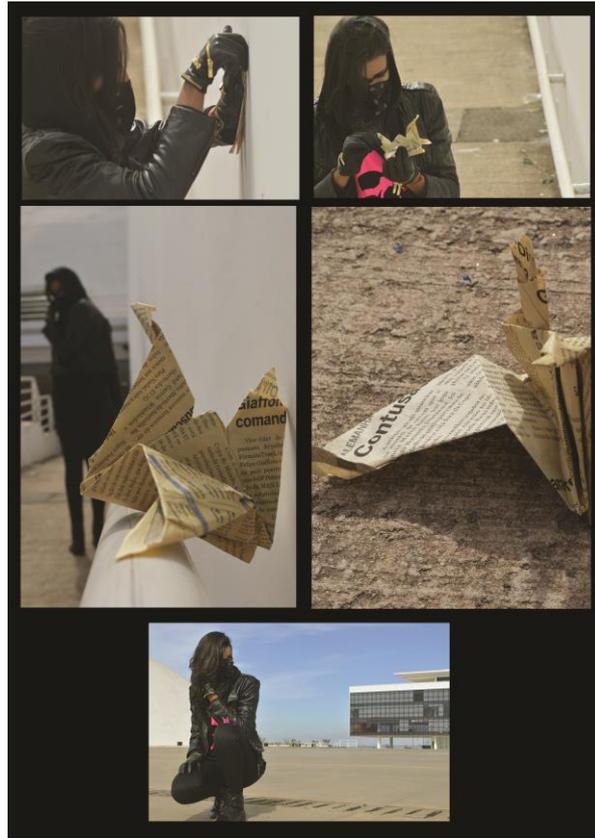
ENSAIO FOTOGRÁFICO AUTORAL











REFLEXÃO TEÓRICA SOBRE A TEMÁTICA

Munido não apenas do repertório em HQ's e *games*, foi buscado embasamento teórico no estudo da Arte Sequencial e na Semiótica. Fortemente influenciados pelo pressuposto de tricotomia do signo em índice, ícone e símbolo, artistas como Stan Lee, Jack Kirby e Will Eisner desenvolveram seus textos e seus traços buscando desenvolver narrativas gráfico-visuais que derrubaram o preceito da imagem como distração à leitura. Em seu livro que compila extensos conhecimentos na desenvoltura de narrativas sequenciais, “Quadrinhos e Arte Sequencial”, Eisner diz, a respeito de como texto e imagem podem corroborar ao contarem uma história, que:

O letreiramento (manual ou eletrônico), tratado “graficamente” e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. Neste contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som. (EISNER, 2010, p.2)

No entanto, Eisner não descarta, de maneira alguma, a força que imagens sozinhas, acompanhadas de pouco ou nenhum texto podem ter ao também narrarem uma história:

A ausência de diálogo com a intenção de reforçar a ação serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum. (EISNER, 2010, p.10)

Junto a isto, aliei o conhecimento acerca de traduções intersemióticas para poder fundamentar a criação de minha personagem, Tsuru, a partir da releitura de outros personagens, de outra mídia, provenientes, portanto, de outros sistemas simbólicos. Segundo o autor Julio Plaza:

Quando pensamos, traduzimos aquilo que temos presente à consciência, sejam imagens, sentimentos ou concepções (quem aliás, já são signos ou quase signos) em outras representações que também servem como signos. Todo pensamento é tradução de outro pensamento, pois qualquer pensamento requer ter havido outro pensamento para o qual ele funciona como interpretante. (PLAZA, 2009, p.5)

Portanto, “tradução intersemiótica” refere-se ao deslocamento de pensamentos semelhantes entre diferentes sistemas semióticos, ou seja, entre meios comunicacionais distintos.

Partindo deste pressuposto, inspirei-me no jogo eletrônico *Infamous: Second Son* (anteriormente citado) para traduzir aquilo que viria a ser a minifotonovela aqui apresentada. No imaginário do produto em questão, conta-se a história de uma realidade paralela em que o mundo foi surpreendido pelo aparecimento de humanos com uma anomalia genética – o “Gene Condutor” – que demonstram serem capazes de manipularem materiais fundamentais (orgânicos e sintéticos) à sua escolha. Em *Second Son*, uma destes humanos superdotados é Celia, uma garota capturada aos 12 anos, logo depois do “Evento *Empire City*”, no qual explode um dispositivo chamado *Ray Sphere* que tem o propósito de ativar todos aqueles possuidores do gene anômalo. A garota de descendência japonesa é enganada por uma Condutora (como os “mutantes” são chamados no jogo) e trancafiada na prisão de segurança máxima especial, *Curdun Cay*, situada ficcionalmente nos EUA. Por conseguir manipular papel, Celia revela seu grande apelo aos *origamis*, sendo o análogo ao pombo o seu preferido. Devido aos diversos experimentos aos quais fora submetida, a pequena Condutora forja sua própria morte, via cortes extensivos de papel, e desaparece. Sete anos depois, a “Assassina do Origami” vai à Seattle, em Washington, deixando um rastro de cadáveres e origamis como pistas para que o jogador e o protagonista mutante que controla, Delsin Rowe (que tem o poder de absorver poderes), desvende o mistério que a envolve.

O *game*, que é uma tradução intersemiótica extremamente feliz – original – dos *X-men*, criados em 1963 por Stan Lee e Jack Kirby, trata dos mesmos assuntos de forma extremamente revigorante e moderna. Inadequação social, os problemas que a sociedade moderna tem em aceitar e conviver com as diferenças, dilemas de carma sobre a conduta a ser levada no dia-a-dia mantendo em mente que seu caminho é diretamente afetado por suas escolhas são alguns dos pilares que fazem com que a série *Infamous* e sua narrativa bem construída tenha ganho meu apreço e respeito, e tenha me inspirado a fazer uma releitura de sua “Assassina dos Origamis”. Isto, juntamente à toda simbologia asiática que revolve ao redor do grou (pássaro em extinção com habitat em todos os continentes, salvo Antártida e América do Sul, e sagrado na cultura asiática), que, por sua vez, traduz as ideias de sorte, felicidade e prosperidade que são revertidas (assim como os ideais de paz e tranquilidade da cultura ocidental aferida ao pombo são revertidos no jogo *Infamous*) criei a personagem protagonista da minifotonovela em questão. O nome japonês “tsuru” refere-se ao pássaro

mencionado, que simboliza a tradição dos origamis e é referido em diversas lendas na Ásia como um todo. Segue um pequeno resumo da minifotonovela:

Tsuru, era uma jovem fotógrafa goiana aficionada por *origamis* que certo dia foi vítima da violência crescente em nossa amada capital. Atacada por dois homens em um beco do Centro da cidade, a garota revolta-se e encontra dentro de si uma enorme força que só poderia ter uma fonte: sede por justiça. Decidida, passa a treinar seu corpo e sua mente para desempenhar o papel de protetora da cidade, desejando que ninguém jamais sofra e tenha sua voz sufocada injustamente – assim como foi a sua própria. Já sob o manto de sua nova identidade, Tsuru ajuda os fracos e inocentes, até retornar ao local onde tudo começou, onde, finalmente, terá justiça feita pelas próprias mãos. Depois de feita sua redenção, uma nova mulher ressurge das cinzas da ingênua garota, encarregada de proteger não apenas os cidadãos goianos, como também sua própria identidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Findado o processo técnico e criativo, alguns ensinamentos importantes relacionados à concepção de novos olhares e até ao trabalho em campo da fotografia vêm à mente. A questão da obtenção e tradução de repertório permanece como um dos pontos mais singulares quando se tratando de Publicidade e Propaganda, dadas as possibilidades de produção tendo um vocabulário cada vez maior e mais apurado. Fotografar frente às adversidades demonstrou-se um trabalho tão exaustivo quanto a redação e pesquisa para o presente artigo, no entanto, igualmente recompensador – ainda que mais divertido. Muitas risadas, broncas e ideias afloram durante um ensaio que foge aos preceitos e preconceitos relacionados a ensaios fotográficos e à própria tiragem excessiva de fotos atualmente. Fotografar atuando pareceu-me muitas vezes mais verdadeiro do que as fotos supostamente espontâneas que tanto circulam nossos olhares virtuais e reais. Fica em mente à pergunta: quem será que veste as máscaras de fato? Eis a questão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Wikipedia, the free encyclopedia. Crane (Bird). Disponível em:
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Crane_\(bird\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Crane_(bird))>. Acesso em: 02 jun. 2014.

GASSI, Flávia. **Videogames e mitologias: A poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2013.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2003.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista**. Tradução: Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. - 4ª ed. - São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.