



Website do Diretor Lars von Trier¹

Paola Prado MOURO²

Arthur Toledo VERGA³

Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, SP

APRESENTAÇÃO

O presente trabalho é resultado de aprofundada pesquisa que visou a elaboração de um website de cunho experimental, sobre o controverso diretor de cinema dinamarquês Lars von Trier. Para isso, foi realizada uma análise do trabalho do diretor, partindo de um levantamento geral da linguagem com a qual ele vem trabalhando desde o início de sua carreira, chegando até a identificação de questões pessoais do mesmo que estão presentes na maioria de seus filmes. Para a elaboração da interface, foram estudadas questões que tangem a definição de website, de usabilidade e o conceito de hipermídia, buscando definir, por fim, os elementos a serem trabalhados por esse trabalho.

2 OBJETIVOS

Conceituar e elaborar um website que apresente, através de sua interface, navegação, composição, áudio e elementos textuais, conceitos relevantes sobre o diretor Lars von Trier, que sejam úteis para uma maior compreensão de sua obra.

3 JUSTIFICATIVA

Lars von Trier é um diretor de cinema que desafia seus espectadores, devido a seus roteiros complexos, e sua busca constante por novas linguagens. Nos últimos tempos, ele vem colecionando fãs e críticos que entraram em contato com seus filmes atuais, porém, pouco se fala sobre sua pessoa, e sobre a evolução de seus trabalhos.

Dentro dessa perspectiva, a idéia de elaborar um website experimental, que apresente novas informações interessantes sobre o diretor, pode oferecer, aos interessados, a possibilidade de enxergar as obras com outros olhos, tendo acesso a diferentes interpretações dos mesmos conteúdos, e a uma maior compreensão do trabalho dele como um todo.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O trabalho foi realizado através das etapas descritas em detalhes a seguir:

4.1 Levantamento teórico sobre websites e sobre a vida e obra de Lars von Trier

Na primeira etapa, uma pesquisa entre os principais autores dentro do campo das novas mídias foi realizada, chegando, por fim, a conceituar o website elaborado como uma Hipermídia. Essa classificação foi adotada com base na definição de BONSIEPE (1997)

¹ Trabalho submetido ao XIX Expocom, na categoria E Áreas Emergentes, modalidade produto Lúdico, como representante da Região Sudeste.

² Aluna graduada do Curso de Desenho Industrial com ênfase em Programação Visual da UPM, email: ppmouro@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor Mestre do Curso de Desenho Industrial da UPM, email: arthurverga@hotmail.com.



que diz que uma Hipermídia é um artefato que combina todos os canais perceptivos de uma multimídia (linguagem, imagens, sons e músicas), e que ainda permite a interação em forma de navegação entre nós semânticos.

Ainda durante o levantamento teórico, foram definidos os principais elementos que compõe uma Hipermídia, para que esses fossem analisados e conceituados dentro do contexto do projeto. Segundo MOURA (2004), esses elementos são:

- A informação apresentada pela hipermídia;
- A interface da hipermídia;
- O hipertexto;
- A navegação proposta pela hipermídia;
- A interatividade oferecida ao usuário.

Após a adoção dessas definições, foi realizada uma aprofundada pesquisa sobre o diretor, suas influências e sobre a linguagem de suas obras. Dentro da pesquisa foi possível perceber que a obra de Lars von Trier, por momentos, se confunde com a sua própria biografia, pois muitas de suas características pessoais parecem definir o modo como ele conta e apresenta seus filmes.

4.2 Identificação das características relevantes do diretor, chamadas aqui de “conceitos-chave”, para definição da estrutura e conteúdo do website

Diante da conclusão da etapa anterior, as principais características do diretor foram identificadas, e pontuadas como os seguintes “conceitos-chave” do projeto:

- Estilo nórdico / reservado;
- Ironia / humor sarcástico;
- Apresenta propostas introspectivas;
- Nacionalidade do diretor (dinamarquês);
- Adota regras de trabalho rígidas;
- Busca a quebra de paradoxos estéticos e morais;
- Aborda temas de seu interesse em suas obras (Ex.: hipnose, relações humanas, a pena de morte, vingança, etc);
- Filmes são retratados através do olhar do diretor (ele mesmo manipula a câmera de mão em alguns casos);

A partir dessas questões, foi decidido que a estrutura do website não apresentaria o conteúdo organizado através de uma hierarquia simples de links, já comum aos usuários. Inspiradas na ação de Trier, que quebra padronizações formais em suas obras, a interface e a navegação do projeto foram projetadas simulando uma sala fictícia que supostamente pertence ao diretor. A proposta definida para esse ambiente consiste em estimular o usuário a se aproximar do Lars von Trier, proporcionando seu contato com os objetos e a ambientação da sala, sendo que todos esses elementos apresentam informações sobre diretor com a frieza e artificialidade que ele demonstra na mídia.

Dentro desse local, nenhuma característica formal dos filmes de Lars von Trier apareceria expressa diretamente. Entretanto, foi definido que o usuário, ao acessar uma câmera de película e uma de vídeo presentes como objetos no cenário, teria acesso a



pequenas animações de todas as obras mais representativas do diretor de forma interativa, e com a expressividade de seus filmes. Diante do grande tempo de pesquisa que seria necessário para elaborar animações de todas as obras, apenas um exemplo dessa idéia foi feito para o filme “Dançando no Escuro”.

4.3 Elaboração de painéis-semânticos baseados nos “conceitos-chave”

Com os “conceitos-chave”, foram elaborados painéis semânticos que tinham o intuito de estabelecer diretrizes visuais para todos os elementos escolhidos para o “cenário” da interface.

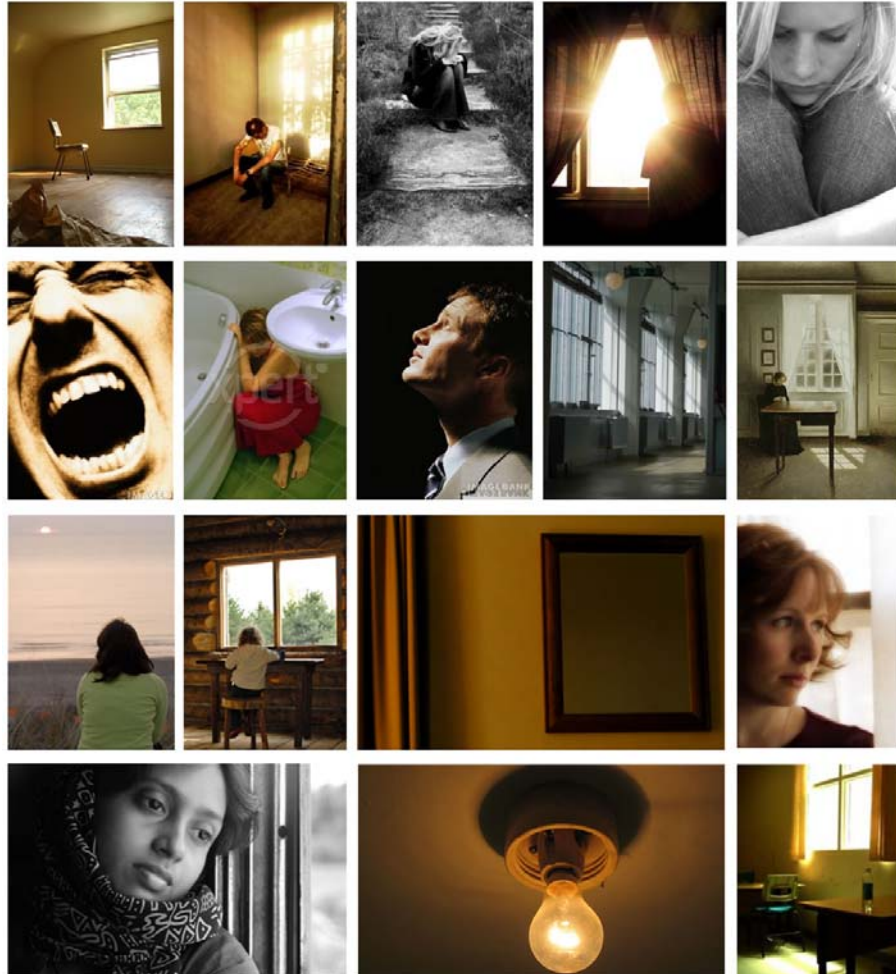


Fig 1 - Paineis semânticos de ambientes e cenas introspectivas.

No painel semântico de ambientes e cenas introspectivas (figura 1), foi observada a presença freqüente de tons pastéis, que influenciou diretamente a paleta de cores escolhida para a interface.



Fig 2 - Painel semântico de paisagens e edificações da Dinamarca.

Já no painel semântico de paisagens dinamarquesas (figura 2), foram escolhidas as imagens que apresentavam um cenário mais intimista (identificadas em vermelho), para a obtenção de referências de texturas, ambientações e móveis.

Com base nessas referências, foram selecionados móveis de designers dinamarqueses para compor a interface. Segue abaixo algumas das imagens encontradas (figura 3).



Fig 3 - Referências de móveis de designers dinamarqueses



4.4 Criação dos primeiros layouts da interface

Após a análise dos painéis, o layout do website foi montado (vide figura 4). As imagens e objetos da interface foram divididos nas quatro “paredes” do local, sendo que o usuário poderia acessar apenas uma delas por vez. Para permitir a exploração, foram dispostas nas extremidades da tela links que, quando acessados, apresentam uma rápida animação que simula a mudança para a “parede” seguinte, oferecendo, em seguida, acesso ao conteúdo da nova tela.

Os móveis dispostos em cada tela foram feitos permitindo a abertura de suas portas, oferecendo acesso a novos objetos.

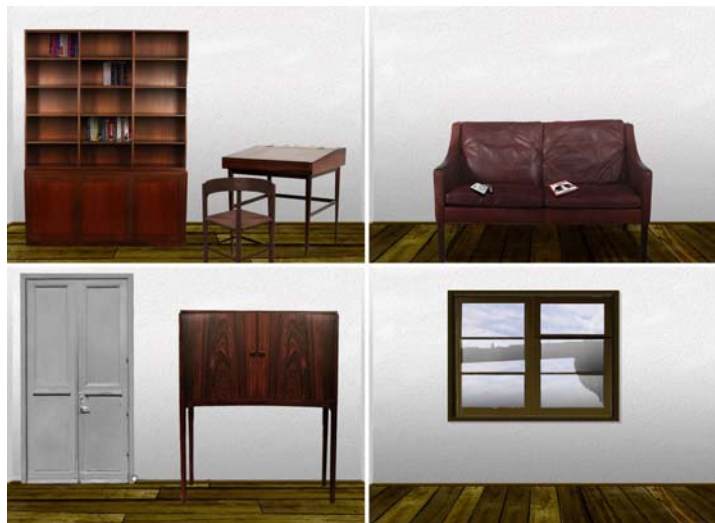


Fig 4 - Layouts das quatro "paredes" do ambiente.

Com idéia de complementar as imagens, foi definido que algumas falas ditas pelo diretor em entrevistas também apareceriam durante a navegação. A tipografia adotada para apresentar essas falas é a família Compacta, pois a mesma é bastante semelhante a uma tipografia utilizada para mostrar o nome do diretor em alguns pôsteres, capas de DVD e trailers de suas obras (vide figura 5).



Fig 5 - Exemplo da tipografia original, retirado do filme Europa, e variações da família Compacta.

A interação do usuário, com os elementos da interface, foi idealizada visando uma navegação intuitiva. Para isso, os objetos e áreas com links sinalizam essa característica com alterações de cor, ou pequenos movimentos. Após o clique, os objetos acessados aumentam de tamanho, permitindo ao usuário uma observação detalhada (vide figura 6). Em alguns deles, há a presença de links que dão acesso a falas do diretor (vide figura 7).



Fig 6 e 7 - Imagem mostrando objeto em destaque após o clique do usuário, e seguinte ilustrando a fala do diretor apresentada após a exploração desse objeto.

Por fim, para a realização da animação dedicada ao filme “Dançando no Escuro”, trechos relevantes da história foram selecionados, e animados a partir de imagens estáticas, trechos de áudio e falas do filme. Esses elementos foram dispostos simulando os movimentos de câmera e características da obra sendo que, em alguns momentos, a interação do usuário é exigida para dar continuidade à apresentação, envolvendo-o mais no contexto da história.

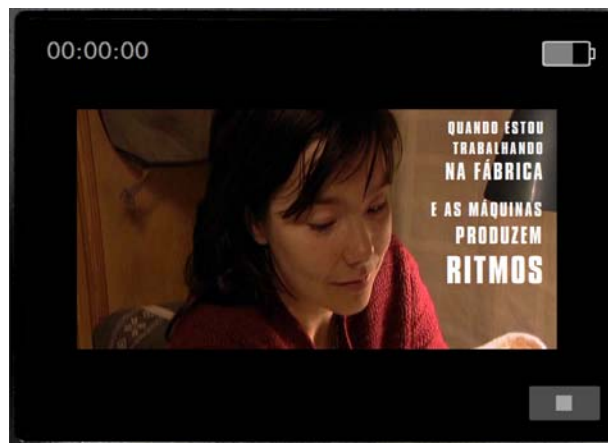


Figura 8 - Imagem da animação feita para o filme "Dançando no Escuro".

4.5 Realização de testes informais com usuários e correção final do trabalho

Na última etapa do trabalho, foram realizados testes informais com usuários, visando à identificação de problemas de usabilidade. Através desses, foi possível corrigir links do website que dificultavam a navegação, tornando-o mais funcional.

REFERÊNCIAS

BONSIEPE, G. **Design**: do material ao digital. Tradução: Cláudio Dutra. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

MOURA, Mônica. **Design de Hipermídia**: dos princípios aos elementos. São Paulo: NMD e Rosari, 2007. 1 CD-ROM.