

DO INSTANTE AO MOMENTO DECISIVO

Reflexões sobre o momento fotográfico na Fotografia Computacional

Pedro Henrique de Oliveira Faria¹

Prof. Dr. Fernando Fogliano²

Linha de Pesquisa: Tecnologia Aplicada

Projeto: Fotografia Computacional: Linguagem e Interação

Resumo

O instante decisivo de Henri-Cartier Bresson é a base deste projeto de pesquisa, desenvolvido durante as pesquisas acadêmicas da iniciação científica de 2012 com o Dr. Fernando Fogliano, a qual tem o objetivo de desenvolver um trabalho interativo, através da fotografia computacional realizando um estudo sobre a evolução do instantâneo fotográfico, sobre o aspecto evolutivo das tecnologias e linguagens dentro das new medias.

Palavras-chave: instante decisivo, fotografia computacional, tecnologias e linguagens

¹ Estudante do Curso de Bacharelado em fotografia; Bolsista do CNPq;
stylercore@gmail.com

² Professor do Centro Universitário Senac
fernandofogliano@gmail.com

Abstract

The decisive moment of Henri Cartier-Bresson is the basis of this research project, developed during the research of academic scientific initiative in 2012 with Dr. Fernando Fogliano, which aims to develop an interactive work by performing a computational photography study on the evolution of instant photography, on the evolutionary aspect of the technologies and languages within the new media.

Keywords: decisive moment, computational photography, technologies and languages

1. Introdução

O instante decisivo constitui uma estratégia narrativa do fotógrafo, uma construção visual do fotógrafo que utiliza a câmera para projetar sua visão de mundo. Esta perspectiva coloca em crise a ideia de objetividade da fotografia. No texto de Ruillé e de Fabris nos ajudam a compreender que a importância da fotografia não reside na sua objetividade mas no fato de que “fabrica e faz advir mundos” (Fabris, 2004). Nossa questão então é entender como se dá essa fabricação. Segundo Fogliano (2011) a câmera é antes de tudo um instrumento de projeção das idéias que o fotógrafo constrói em sua relação com o mundo. O aparato não é um instrumento de captura, mas, de projeção de ideias e conceitos com o qual o fotógrafo expressa seus pontos de vista, sua subjetividade. A informação, organizada pela objetiva e memorizada pelos componentes da câmera, advém do real mas não é a realidade. Esta informação contém um padrão que coincide com aquilo de que o fotógrafo necessita para expressar sua perspectiva da realidade (Fogliano, 2011). Sendo assim, a câmera é um instrumento de linguagem. Se estudarmos a questão da linguagem veremos que as narrativas que a linguagem permite organizar demandam da concretude dos meios para poder gerar no receptor a experiência em cujo bojo ocorre a interpretação da mensagem.

2. Objeto da pesquisa

A proposta da pesquisa é desenvolver uma fotografia computacional do instantâneo fotográfico, desenvolvendo imagens interativas através das tecnologias aplicadas explorando o ideal bressoniano do momento decisivo. Buscando através de experiências subjetivas novas possibilidades de interpretação com o meio sócio-

cultural, sobre o aspecto de que a fotografia é uma operação instantânea que exprime o mundo em termos visuais, tanto sensoriais como intelectuais, sendo também uma procura e uma interrogação constante. Em base desse discurso, a ideia é captar uma imagem panorâmica de 360 graus onde quem escolhe o momento decisivo é o espectador, escolhendo através da interação um recorte, um fragmento desta imagem transitória. Um conceito de busca da memória, a procura de descobrir naquele momento o que existia ao redor, entrando num mundo áudio visual, a qual a imagem quase que em movimento por ser interativa, necessita de uma paisagem sonora ambiente, criando sensações sobre o efeito estéreo do som e da imagem. Mesmo que a fotografia seja apenas um registro dessa história, ela nos permite reconstruir ou reinventar memórias fictícias ou reais dentro de um coletivo. Um processo transitório onde a única lembrança que fica no momento desse registro é o do fotógrafo presente naquele momento temporal. Uma fantasia de um instante que a fotografia computacional hoje nos permite de certa forma reviver o momento por completo e criar novas interpretações.

3. Metodologia

Conceito experimental:

Pesquisa e experiências com softwares PTGUI para produção de imagens panorâmicas e PREMIERE para edição de áudio e paisagem sonora, com objetivo de produzir uma imagem interativa áudio visual. Além de outras abordagens testadas e praticadas dentro das tecnologias aplicadas.

Conceito conceitual:

Leitura de artigos científicos de inúmeros autores consagrados, da história da arte e da fotografia sobre o recorte do instante fotográfico que foi o objetivo geral da pesquisa. Um estudo que mudou novamente a perspectiva sobre pesquisa e fotografia aplicada, aprimorando tecnicamente o conhecimento sobre fotografia computacional.

Do ponto de vista teórico a pesquisa vai considerar a fotografia produzida a partir da miscigenação de linguagens propiciada pelas tecnologias digitais. Articulando tecnologia e cultura, de um lado e, de outro, linguagem e visualização. No decorrer da pesquisa aqui proposta buscaremos nos campos das Teorias da Linguagem e da Neuroestética os elementos que nos permitam articular consciência, linguagem e experiência estética para dar fundamentação conceitual às novas formas expressivas da fotografia em suas intersecções com outros processos narrativos visuais como o vídeo, o cinema, e suas recentes formas interativas como a fotografia e o vídeo interativo. Avanços científicos, principalmente aqueles oriundos das neurociências, e agora da neuroestética, estão no centro daquilo que Bryson (2003, p.19) considera a nova arena do desenvolvimento cultural: “a interface neural”. Tal entendimento permite-nos considerar os produtos do fazer artístico, técnico e científico como capazes de acessar diretamente a atividade interna do cérebro, que possui o potencial de criar novas configurações de imagens, espaço e tempo, de forjar novos caminhos para o nexos mente/mundo. Sob essa perspectiva, considera-se a experiência da realidade, produto de construtos sociais intersubjetivos, resultado de padrões sinápticos emergentes do cérebro, dos sistemas

sensoriais e da consciência, colocando no centro de nossa existência não o significativo, mas padrões neuronais e a ação no meio ambiente através dos quais se materializam as narrativas e a cultura.

Materiais utilizados:

O contexto experimental deste projeto possui dois aspectos principais: Produção e Captura de imagens, e Pós-Produção.



*Fig.1 - Espelho EyeSee360
GoPano Plus Panoramic*

Para a produção das imagens, além do aparato convencional utilizado em fotografia digital, será utilizada um espelho **EyeSee360 GoPano Plus Panoramic Camera Mount** .

A pós-produção das imagens e objetos imagéticos interativos necessitará da utilização dos seguintes softwares: *Photoshop* e *Lighthouse* para o tratamento e organização das imagens produzidas. As narrativas visuais interativas serão produzida com o uso do *W/Photowarp & Videowarp Software*.

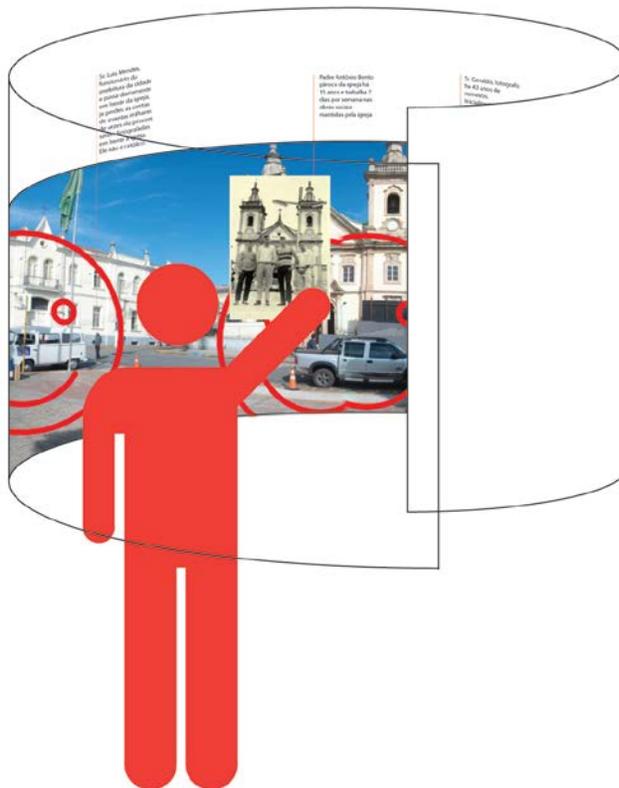
Para o estabelecimento do vínculo interativo com as imagens será utilizado um sensor Kinect, aparato utilizado em games que permite o estabelecimento de uma interface gestual com o computador. Este

uma instalação (imagem 2) em que um observador entrou nesse ambiente, como se estivesse na praça Nossa Senhora Aparecida. Além de recriar visualmente, o projeto preencheu o ambiente com a “paisagem sonora” feita com a captação de áudio, que incluiu do repicar do sino da igreja à voz dos romeiros. Sem esquecer do papel fundamental dos chamados fotógrafos de jardim representados em Aparecida, o observador teve a disposição antigas fotografias de recordação para que ele próprio pudesse enquadrá-las à paisagem, assumindo assim o papel do antigo lambe-lambe.

Imagem 1



Imagem 2



5. Conclusões

No texto de Fernando Fogliano sobre a concretude das narrativas, coloca a reflexão sobre a fotografia digital e a materialidade de seus possíveis suportes, a imagem por si só, não existe sem alguma espécie de suporte para dar concretude à experiência visual. O motivo para isso advém do fato de que a mente humana, ao contrário das máquinas, é capaz de criar informação. Este aspecto é hoje um importante fundamento para a compreensão dos processo cognitivos. A experiência subjetiva e nossa capacidade e a ela atribuir novos significados é a base a partir da qual palavras e conceitos emergem. No processo da

comunicação além de podermos interpretar o conteúdo das mensagens, podemos ampliar seu significado. O corpo em sua interação com o meio abre caminho na produção de sentido de nossas experiências, e a metáfora constitui o mecanismo cognitivo dessa produção segundo, Fogliano e Camargo(2010), a qual através das metáforas, somos capazes de estabelecer mapeamentos conceituais novos, ampliando padrões de inferência em mapeamentos existentes, logrando expandir seus significados. Essa expansão é a mola propulsora para a evolução da cultura e da mente consciente, e implica no aumento da sensibilidade do olhar, de sermos capazes de perceber, antes interceptíveis, sutilezas da realidade. Resumindo a interação com o meio demanda por mediação, por ferramentas materiais através das quais experienciamos a realidade e a ela damos sentido. Isto implica dizer que, embora possamos tornar a informação quase que imaterial, a produção de significado demanda pela concretude da experiência corpórea e interativa com o meio. O corpo está no centro desse processo que culmina com a emergência da consciência, do conhecimento e da cultura. No final, participar de um projeto de pesquisa foi mais que aprendizado e experiência, que proporcionou novas perspectivas sobre a fotografia e seu novo conceito de trabalhar com a tecnologia computacional, envolvidas em produções e pós-produções desenvolvidas em estúdios e laboratórios. Uma fotografia que hoje possibilita entrar no mercado de trabalho com mais segurança e entusiasmo.

6. Referências

ANNA TERESA, Fabris. *Imagem e Conhecimento*. Usp, 2006

BARTSCHEDER, Thomas and Roderick Coover. *Switching Codes: Thinking Through Digital Technology In The Humanities And The Arts*. The University of Chicago Press, 1993.

BIMBER, Weimar and Oliver. *Computational Photography – The Next Big Step*. Bauhaus-University, 2007.

COHEN, Michael F. and Richard Szelisk. "The Moment Camera" in *Computer* August 2006, Volume 39, Number 8, p.40-45.

DEBEVEC, Paul. *Virtual Cinematography: Relighting Through Computation*. USC Centers For Creative Technologies, 2006.

FOGLIANO, Fernando. "Fotografia computacional: um cenário para a visualização e os processos interativos". Texto apresentado no XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2009.

JACOBS, Corinna. *Interactive Panoramas: Techniques for Digital Panoramic Photography*. Berlim: Springer_Verlag, 2004

LEVOY, Marc. *Light Fields and Computational Imaging*. Stanford University, 2006.

NAYAR, Shree K.. *Computational Cameras: Redefining The Image*. Columbia University, 2006.

JOHNSON, Mark. *The meaning of the body: Aesthetics of human understanding*. Chicago: The University of Chicago Press, 2007.

KAPTELININ, Victor and Bonnie A. Nardi. *Acting with technology: Activity Theory and Interaction design*. MIT Press, 2004.

PINKER, Steven. *The language instinct: the new science of language and mind*. London: Penguin Books, 1995.

SCHARF Aron, *Art and Photography*. London: Penguin Books, 1986.

SOGABE, Milton e FOGLIANO, Fernando. "*Mídias e realidade*". Texto apresentado no #8-Art – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia], Universidade Federal de Brasília, Brasília, 2009.

sites

<http://erikras.com/2009/11/26/moving-photographs/>

<http://content.photojojo.com/tutorials/harry-potter-moving-pictures/>

<http://www.telegraph.co.uk/culture/art/3671227/Moving-pictures.html>

<http://videoportrait.net/>

<http://www.tylershields.com/portfolio/videoportraits/>

http://obviousmag.org/archives/2004/08/henri_cartierbr.html