

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM COMUNICAÇÃO
ORGANIZACIONAL

FÁBIO SILVA LADEIRA

WWW.MUX.ART.BR: MAPA DO CLÁSSICO

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA

2017

FÁBIO SILVA LADEIRA

WWW.MUX.ART.BR : MAPA DO CLÁSSICO

Trabalho de Conclusão de Curso – Modalidade Produto Experimental apresentado à disciplina de TCC 2, do Curso Superior de Bacharelado em Comunicação Organizacional do Departamento de Linguagem e Comunicação - DALIC - da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Campus de Curitiba, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Organizacional.

Orientadora: Prof^a. Dr^a Anuschka Lemos

CURITIBA

2017



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Câmpus Curitiba
Departamento Acadêmico de Linguagem e Comunicação
Curso de Comunicação Organizacional



TERMO DE APROVAÇÃO
Trabalho de Conclusão de Curso - TCC

WWW.MUX.ART.BR: MAPA DO CLÁSSICO

por

FÁBIO SILVA LADEIRA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado às 12 horas do dia 14 de novembro de 2017 como requisito parcial para obtenção do título de Comunicador Organizacional, Curso de Comunicação Organizacional da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Curitiba. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo-assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho APROVADO.

Banca examinadora:

Profa. Dra. Edna Miola
UTFPR Câmpus Curitiba

Prof. Dr. Roberlei Bertucci
UTFPR Câmpus Curitiba

Profa. Dra. Anuschka Lemos
UTFPR Câmpus Curitiba
Orientadora

A "Ata de Defesa" e o decorrente "Termo de Aprovação" encontram-se assinados e devidamente depositados na Coordenação do Curso de Comunicação Organizacional da UTFPR Câmpus Curitiba-PR, conforme Norma aprovada pelo Colegiado de Curso.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo registrar o desenvolvimento do site MUX que é um produto experimental hipertextual ou hipermidiático. O presente projeto se propõe a estabelecer um modelo de site que divulgue o cenário da música clássica em Curitiba. Em meio a atual crise de cultura que a cidade atravessa este trabalho procura discutir um meio de utilização do ciberespaço para acesso à arte. Para fundamentar esta proposta foram mobilizados os conceitos de cibercultura e ciberespaço de Levy (1999) e Castells (1999), os conceitos de hipertexto e hipermídia por Levy (1993) e Leão (2005). Por fim, se trata de um projeto que utiliza as técnicas de fotografia e audiovisual, foi utilizado o conceito de reprodutibilidade técnica de Benjamin (1994).

Palavras-chaves: Linguagens. Comunicação. Cibercultura. Hipermídia. Música clássica.

ABSTRACT

This monography aims to record the development of the MUX site which is an experimental hypertextual or hypermedia product. The present project proposes to establish a site model that divulges the classical music scene in Curitiba. In the midst of the current crisis of culture that the city goes through, this work seeks to discuss a way of using cyberspace to access art. In order to justify this proposal, the concepts of cyberculture and cyberspace of Levy (1999) and Castells (1999), the concepts of hypertext and hypermedia by Levy (1993) and Leon (2005) were mobilized. Finally, it is a project that uses the techniques of photography and audiovisual, we used the concept of technical reproducibility of Benjamin (1994).

Keywords: Languages. Communication. Cyberculture. Hypermedia. Classic music.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. PESQUISA TEÓRICA	9
3.1 Cibercultura e o Ciberespaço.....	9
3.2 Conceituando Hipertexto.....	11
3.3 A quebra da aura da obra de arte	12
3. PRODUTOS SEMELHANTES	15
4. REFERENCIAIS ESTÉTICOS.....	18
5. DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO E DO PRODUTO	20
5.1 A definição do nome	21
5.2 A criação da identidade visual.....	23
5.2.1 O símbolo	23
5.2.2 O uso das cores	27
5.2.3 Tipografia.....	28
5.3 A construção do site.....	30
5.3.1 Registro do domínio	31
5.3.2 A escolha da plataforma.....	31
5.3.3 Páginas do site	33
5.4 Produção Audiovisual e Fotografia	37
5.4.1 Agendamento	37
5.4.2 Roteiro e planejamento de filmagem	37
5.4.3 As filmagens	38
5.4.4 Edição	39
5.4.5 Fotografia	40
6. VIABILIDADE DO PROJETO,	42
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
9. APENDICE I – Layout de filmagem	45
10. APÊNDICE II – Termo de Uso de Imagem.....	46

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Página Inicial / Fonte: <i>Print</i> do site	15
Figura 2 - Municípios / Fonte: <i>Print</i> do site	16
Figura 3 – Referência Tipográfica /Fonte: <i>Print</i> do site	18
Figura 4 - Site <i>Hungarian State Opera</i> /Fonte: <i>Print</i> do site	19
Figura 5 - Teatro di San Carlo /Fonte: Print do site	19
Figura 6 - Esboço de nomes / Fonte: autoral	22
Figura 7 - Pesquisa nomes em idiomas / Fonte: autoral	23
Figura 8 - Formas ondas sonoras / Fonte: google imagens	24
Figura 9 - Primeiro esboço à mão livre / Fonte: autoral.....	25
Figura 10 - Primeiras versões de logo / Fonte: autoral.....	25
Figura 11 - Segundo desenho da logo / Fonte: autoral	26
Figura 12 - Versão final da logo / Fonte: autoral.....	27
Figura 13 Variações cromáticas / Fonte: Autoral.....	28
Figura 14 - Mapa do site / Fonte: autoral.....	30
Figura 15 - Homepage /Fonte: print do site	33
Figura 16 Mapa da Música Clássica de Curitiba / Fonte: print do site.....	34
Figura 17 - Página Músicos / Fonte: print do site	35
Figura 18 Página Capela Santa Maria / Fonte: print do site	36
Figura 19 Perfil do canal do youtube	39

1. INTRODUÇÃO

A arte e a cultura de um modo geral têm atravessado um momento de grande dificuldade em relação aos incentivos do Estado. Dois episódios bem recentes ilustram esse quadro: o primeiro em janeiro deste ano foi o cancelamento da Oficina de Música de Curitiba, que é um importante evento no cenário nacional da música clássica há 35 anos e, recentemente, da música popular também. Este cancelamento ocorreu por decisão do prefeito Rafael Greca, logo após sua posse, alegando que a saúde era a prioridade do seu governo; o segundo fato foi a suspensão dos cargos comissionados do Teatro Guaíra, com a redução da Orquestra Sinfônica do Paraná (OSP) e do Balé Teatro Guaíra (BTG). Situação que foi normalizada com a realização de testes seletivos no meio deste ano (2017) para o provimento de músicos e bailarinos em regime celetista de contratação.

O cenário atual reforça a necessidade de criar alternativas para fomentar os movimentos culturais independentes. Partindo da constatação de que há uma enorme dificuldade em encontrar informações sobre o que acontece no cenário da música clássica em Curitiba, este trabalho constitui um esforço no sentido de desenvolver um modelo de composição hipertextual e estética no ciberespaço para conexões entre os músicos eruditos de Curitiba e o público em geral.

O circuito da música clássica/erudita em Curitiba sempre foi algo mais restrito a um determinado círculo dos próprios músicos, estudantes de música e alguns frequentadores mais envolvidos na busca por essas programações. Os eventos de maior alcance sempre foram os ligados à Orquestra Sinfônica do Paraná e à Oficina de Música. Fora desse contexto, encontrar uma apresentação de música clássica ou mesmo os próprios músicos é uma barreira para quem busca esse tipo de programação, pois nem sempre estão presentes na grande mídia ou com uma divulgação mais organizada.

Neste sentido, o MUX é se propõe como modelo inicial para uma plataforma digital que utilize a força de cada mídia (fotográfica, audiovisual, escrita e design digital) para representar conteúdos ligados ao cenário da música clássica em Curitiba, como artistas (cantores líricos, instrumentistas solistas, tercetos, quartetos, orquestras, corais etc.), dos espaços de apresentações de

música clássica e das instituições organizadoras de eventos relacionados a este tipo de música.

Este projeto experimental tem aderência ao campo da comunicação por se tratar da criação de um produto que utiliza os princípios da comunicação e as diferentes mídias para conectar os atores sociais/instituições que fomentam a música clássica com as pessoas interessadas nesse tipo de arte.

Ao longo da graduação em Comunicação Organizacional foi possível desenvolver uma base teórica sobre as diferentes linguagens, sobretudo a linguagem visual e as habilidades técnicas para a produção de fotografias, vídeos e redação são competências que viabilizaram a proposição desse projeto.

Metodologicamente, o projeto foi composto de seis etapas: a pesquisa bibliográfica, a pesquisa sobre referenciais estéticos de projetos semelhantes, o planejamento da produção do site, a busca por contatos e parceria de músicos e espaços para a produção de conteúdo, a experimentação das diferentes possibilidades estéticas na produção dos conteúdos e criação do portal.

Antes de desenvolver a proposta, porém cabe dizer que existem divergências quanto à utilização dos termos “música clássica” e “música erudita”. Para algumas correntes, o termo correto a ser utilizado para o gênero musical seria “música erudita”, pois “música clássica” deveria se referir apenas à música composta no período clássico, classicismo (1750-1810). O termo “erudito” vem de erudição ou vasto conhecimento, seria a música fruto do conhecimento erudito e não das práticas populares ou folclóricas. Entretanto, conforme Luiz Sampaio¹ estes termos são convenções e o termo “música clássica” é a forma consagrada no mundo. Este projeto adota o termo “música clássica” como sinônimo de música erudita, pois é um termo socialmente mais utilizado para se referir a esse tipo de música. E como o objetivo deste site é ampliar o contato das pessoas com a música clássica no cotidiano das pessoas, adotaremos o termo mais popular.

O objetivo geral deste projeto é criar um site que estabeleça um modelo estético e de composição para a representação do cenário da música clássica em Curitiba, utilizando diferentes linguagens e mídias que se interconectam. Para isso definiu-se como objetivos específicos:

¹ Disponível no site: <http://cultura.estadao.com.br/blogs/joao-luiz-sampaio/classicos-e-ou-eruditos/>

- Realizar experimentações estéticas com as diferentes mídias;
- Estabelecer uma organização hipertextual das mídias dentro do portal;
- Projetar a estrutura e layout de um site que reúna algumas organizações, espaços culturais e artistas da música clássica em Curitiba.

2. PESQUISA TEÓRICA

A proposta desse projeto é construção de um modelo de representação de uma arte através de diferentes linguagens e mídias de modo a compor um produto hipertextual. Para entender as questões que permeiam essa representação foram pesquisadas as transformações tecnológicas que mudaram as relações sociais, permitindo a criação de um novo espaço de comunicação e convivência: o ciberespaço.

Por se tratar de um produto que pretende estabelecer uma composição de diferentes linguagens e a sua interconexão dentro de um suporte digital. Passei ao estudo do modelo hipermediático ou hipertextual para entender as características dessa estrutura multidimensional possibilitada pelas novas tecnologias.

Por fim, a representação do assunto música clássica é uma proposta de comunicação da arte através de diferentes linguagens como a fotografia e o audiovisual. Além disso, procurou-se entender como as novas técnicas de reprodução aumentaram o acesso à arte e provocaram inúmeras mudanças em relação ao seu consumo e em relação à propagação da arte. Esse entendimento foi possível através do conceito de reprodutibilidade técnica da arte por Benjamin.

3.1 Cibercultura e o Ciberespaço

Para a compreensão do mundo atual e da sociedade em que vivemos, é necessário pontuar que a sociedade global em rede é marcada por uma revolução tecnológica que reconfigurou as relações sociais e os regimes de produção e distribuição dos produtos simbólicos. Esta revolução, para Castells (1999, p 43), é dotada de uma “penetrabilidade em todas as esferas da atividade humana” que permite uma análise do caráter complexo da sociedade em seu aspecto econômico e cultural. Este fenômeno provocou uma profunda transformação no tempo e no espaço, estabelecendo-se através de uma sociedade de rede interligada, propiciando uma cultura virtual que integra elementos escritos, orais e audiovisuais, capazes de possibilitar uma interação real entre as pessoas e incluir as expressões culturais próprias do ambiente real (CASTELLS, 1999).

Esta sociedade de rede interligada também é abordada por Lévy (1999), que a define trazendo dois relevantes termos: o “ciberespaço” e a “cibercultura”.

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p.17).

Nesse sentido, o surgimento desta cibercultura provocou uma transformação radical no imaginário humano, e estabeleceu uma simbiose entre a natureza das relações humanas e a tecnologia.

Nos capítulos iniciais de sua obra “Cibercultura”, o autor relaciona técnica, cultura e sociedade, destacando que a técnica é um produto de uma cultura, e uma sociedade encontra-se condicionada por suas técnicas (LÉVY, 1999). Embora não seja determinante, a técnica viabiliza diversos aspectos da vida social, impensados sem a mesma. Para Lévy, o ciberespaço se constitui como um ponto de partida para o conhecimento e planejamento do ambiente real, capaz de agregar nele - enquanto espaço virtual - a técnica, a sociedade, a cultura, a arte, a educação.

Esse largo compartilhamento de ideias, distribuição de recursos e constituição de uma memória comum estabelece o ciberespaço, segundo Lévy (1999, p 29), como um “dispositivo de comunicação interativo e comunitário, que se apresenta como um dos instrumentos privilegiados da inteligência coletiva”.

Essa inteligência, no entanto, não se desenvolve mediante um crescimento do ciberespaço. Do contrário, a partir de um ambiente virtual favorável, a inteligência coletiva acelera a expansão tecnossocial com a participação mais ativa na cibercultura. Embora este espaço provoque a comunicação, a sociabilidade e a inclusão, ao mesmo tempo torna-se discordante quando tende a excluir aqueles que não a compreendem.

Novo *pharmakon*, a inteligência coletiva que favorece a cibercultura é ao mesmo tempo um *veneno* para aqueles que dela não participam (e ninguém pode participar completamente dela, de tão vasta e multiforme que é) e um *remédio* para aqueles que mergulham em seus turbilhões e conseguem controlar a própria deriva no meio de suas correntes. (LÉVY, 1999, p.30).

Diferentemente de Castells - que possui um questionamento marxista da sociedade capitalista - Lévy (1999) se propõe a um pensamento antropológico mais detalhado acerca das transformações culturais surgidas da utilização desses novos meios de se comunicar e seus impactos na sociedade.

Essas transformações culturais reconfiguram uma característica primitiva do ser humano: o nomadismo, que ao se utilizar de um vasto espaço virtual permite a viagem em um mundo de signos elevados a graus de saberes e conhecimentos, que não se prende a um espaço geográfico ou tempo determinado. Portanto, o projeto da inteligência coletiva permite a relação interpessoal ainda que os indivíduos estejam isolados uns dos outros no ambiente atual.

3.2 Conceituando Hipertexto

Para Xavier (apud 2013, Teothore Nelson, 1993) o conceito de hipertexto como sendo uma unificação de ideias e dados que podem ser editados e religados através do computador. Portanto, o hipertexto pode ser considerado um sistema de organização de dados, esse sistema é semelhante ao modo de pensar humano: cheio de conexões e links que trazem referências e memórias que são processados pela cognição. O hipertexto é um sistema de dados no qual o ser humano pode interagir com a máquina.

O caminho de navegação percorrido dentro do hipertexto é, segundo Xavier (2013), de total responsabilidade do usuário. Esses sistemas foram criados para atender à demanda por um mecanismo que desse ao usuário acesso total a um mundo de conhecimento.

O hipertexto atende a essa necessidade no momento em que é uma tecnologia que permite ao usuário escolher livremente o seu percurso de navegação dos documentos. Nele um item leva para outro, que leva a outro item, semelhante ao pensamento humano que ocorre de maneira não linear.

O ciberespaço, enquanto um ambiente facilitador dos processos comunicacionais e da inter-relação dos indivíduos – apoia-se sobre a lógica do

hipertexto. Essencial na caracterização da cibercultura, o hipertexto permite a construção de estruturas flexíveis, que possibilitam uma interação e reprodução dinâmica.

Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, se estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa, portanto, desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira. (LÉVY, 1993, p.33).

Lévy coloca a hipertextualidade, portanto, como uma contraposição ao que é linear. Ela figura como estrutura construtiva que permite ao indivíduo percorrer o ciberespaço, com fluidez e intuição, captando e utilizando fragmentos de informações que poderão formar novas redes de significações.

O site Mux foi construído dentro desta lógica de navegação em que o usuário pode escolher pesquisar os músicos e espaços através do mapa, do portfólio de músicos, do menu barra de navegação suspensa ou de inúmeros links que se conectam e formar uma infinidade de possibilidades de leitura.

3.3 A quebra da aura da obra de arte

A obra de arte sempre foi reproduzível na sua essência. As possibilidades técnicas dessa reprodução têm se multiplicado com o avanço das tecnologias. Benjamin (1955) considera que a obra de arte pode ser imitada, mas que a consequência disso é a perda de uma parte integrante de sua identidade – o “aqui” e o “agora”. Esses dois elementos constituem a autenticidade da obra, o seu peso tradicional.

Uma importante observação social feita por Walter Benjamin (1955) a respeito das massas modernas é realizada em seu texto quando ele cita duas tendências principais dessa sociedade: a de fazer as coisas “ficarem mais próximas” e a de superar o caráter único de todos os fatos através de sua reproduzibilidade. O autor salienta que é crescente a necessidade que temos de reproduzir as coisas para podermos possuí-las, seja através de uma cópia ou de uma imagem.

O presente trabalho se apropria deste conceito por buscar aproximar a música clássica dos seus públicos de interesse e supera o caráter único de uma apresentação de um concerto, por exemplo, ao permitir que as pessoas acessem uma reprodução daquela obra de arte em uma plataforma digital.

No momento da recepção de uma obra de arte colocam-se em questão dois valores diametralmente opostos: o valor de culto e de exposição. O primeiro está ligado à produção artística que era feita a serviço da magia, certas estátuas são acessíveis apenas ao sumo sacerdote, mantendo-se guardadas secretamente. Já o valor de exposição para Benjamin (1955), toma espaço conforme a obra de arte se emancipa do seu uso ritualístico, crescendo as ocasiões para que elas sejam expostas. Esse crescimento está relacionado ao avanço dos métodos de reprodutibilidade técnica. Na pré-história havia uma valorização do culto da obra devido a seu uso como instrumento mágico e só depois foi concebido como obra de arte. Na atualidade, há predominância absoluta do valor de exposição – uma vez que as obras de arte, como as cinematográficas, são produzidas para serem vistas pelo maior público possível – atribui funções novas, como a “artística”, mas Benjamin (1955) reconhece que no futuro pode haver uma ressignificação da obra de arte e de seu uso.

O consumo da música clássica sempre esteve atrelado a este ritual. O próprio modo de se vestir, a ida às salas de concerto, a maneira como se comportar, o momento certo de aplaudir são elementos que fazem parte desse código de conduta que está ligado ao ritual de consumo do seu ritual de consumo. Um dos resultados desse trabalho é representar a música clássica com as técnicas de reprodução.

Benjamin (1994) diz que no início do surgimento da fotografia os debates se concentravam na questão estética da “fotografia como arte”, sendo que poucos se detiveram no estudo da “arte como fotografia”. Ou seja, no seu uso para reproduzir as obras de arte. Para o autor as questões da construção artística da fotografia são, nesse momento, menos relevantes do que a sua importância como meio de reproduzir uma obra de arte, pois essa altera as funções artísticas da obra de arte.

Segundo Benjamin (1994) ocorreu uma mudança na concepção das grandes obras de arte com o aperfeiçoamento das técnicas de reprodução. Para o autor a obra de arte deixa de ser uma criação individual para se tornar uma criação coletiva, para que possamos nos apoderar delas. Ele ainda ressalta que isso gerou uma relação de tensão entre a fotografia e arte, que ainda não foi resolvida, surgiu no momento em que as obras de arte começaram a ser fotografadas.

A criação das mídias tecnológicas audiovisuais teve início com a fotografia, o que representou um primeiro avanço técnico. A arte e a tecnologia começaram a se aproximar nesse momento. Para Walter Benjamin (1994) as mudanças tecnológicas permitiram novas possibilidades de expressão para os artistas.

Este projeto só é viabilizado pelo avanço das tecnologias de reprodução e o surgimento das mídias virtuais, com ápice nas tecnologias hipermidiáticas. Além de ser uma proposta de reprodução da arte, o presente trabalho é também uma composição estética que foi criada com as novas tecnologias e que é reproduzível através desses meios.

3. PRODUTOS SEMELHANTES

Na busca por projetos semelhantes, no Brasil e no mundo foram encontrados modelos de pensamento bem parecidos sobre a estrutura hipertextual que este projeto pretende estabelecer. Um estrutura que perpassasse pelo mapeamento e a utilização das diferentes linguagens e mídias para concentrar em um único espaço diferentes composições de um mesmo assunto. Mas nenhum deles aborda o tema da música clássica, dentro dessa mesma metodologia.

O produto mais semelhante em termos de metodologia e tema que localizei foi o Mapa de Cultura do Rio de Janeiro. Este projeto é uma iniciativa da Secretaria de Cultura do Rio de Janeiro para mapear e divulgar as principais manifestações culturais do Rio nos seus municípios. O site catalogou as atividades culturais, festividades tradicionais e de cultura, patrimônios materiais e imateriais e os principais grupos que promovem a cultura no estado.



Figura 1 - Página Inicial / Fonte: *Print do site*

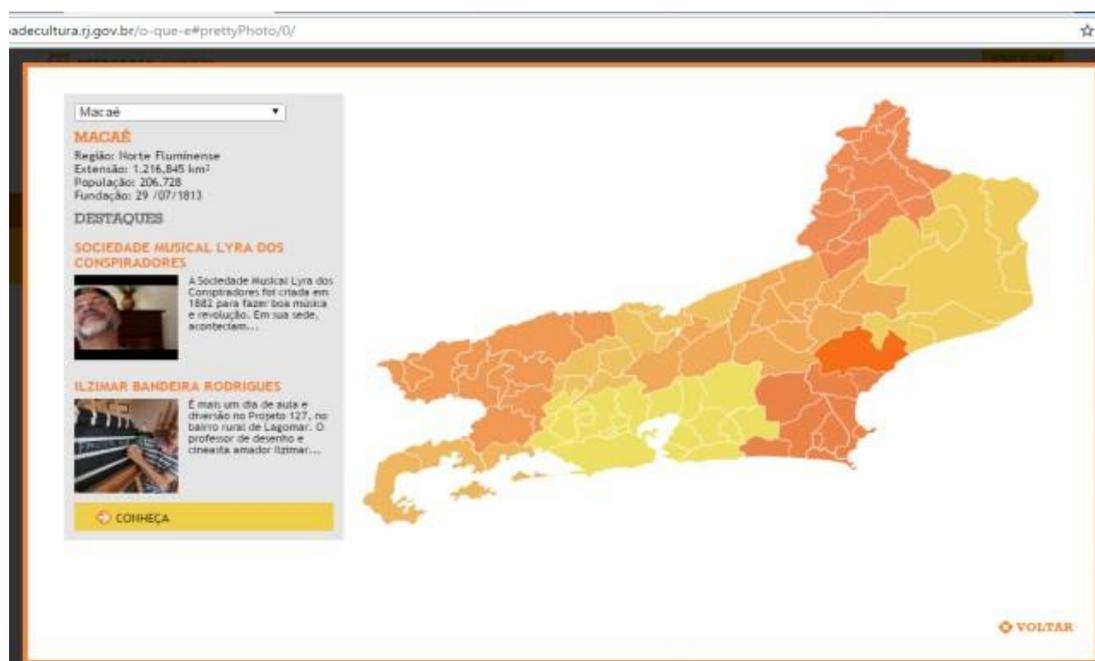


Figura 2 - Municípios / Fonte: *Print do site*

O site está no endereço <http://mapadecultura.rj.gov.br>, é bilíngue e conta com um enorme acervo de 3,5 mil verbetes, 8 mil imagens e 120 documentários sobre a cultura do estado. Ele está dividido em sete páginas principais (ver figura 1):

1. MUNICIPIOS (ver figura 2): Nessa página está o mapa do Rio de Janeiro, dividido em municípios, onde é possível encontrar os destaques culturais por região geográfica.
2. ESPAÇOS CULTURAIS: Uma galeria que reúne as casas de cultura, bibliotecas, cinemas, teatros, entre outros.
3. AGENDA FIXA: Uma galeria que disponibiliza o calendário de manifestações culturais de cada município.
4. GENTE: Nessa página o destaque é para os principais artistas e personagens promotores da cultura.
5. PATRIMONIO MATERIAL: Catálogo de igrejas, catedrais.
6. PATRIMÔNIO IMATERIAL: Catálogo de receitas, danças, grupos e outros aspectos da cultura, considerados como patrimônios imateriais do estado.
7. DESTAQUES: Galeria que reúne todos os destaques de cada município.

Todos os movimentos, patrimônios materiais e imateriais, grupos e artistas citados são registrados através de um texto explicativo, um link para o seu site, blog ou página pessoal (se houver) e uma galeria de fotos e vídeo-documentários.

Apesar ter acima uma referência de mapeamento da cultura, o que falta propriamente é a utilização desse modelo para tratar do assunto música clássica. No Brasil, ainda é possível localizar alguns projetos que começaram, mas foram descontinuados e outros que se mantêm, mas com uma lógica de agenda cultural ou de revista. Entre eles, podemos mencionar os seguintes:

- I. No modelo de revista com cessões de matérias e agendas estão os sites Brasil Clássico (<http://www.musicaclassicabrasileira.com.br>), Concerto (<http://www.concerto.com.br/>) e Concertino (<http://www.concertino.com.br/>). Todos estes site estão estruturados em torno de matérias, entrevistas, críticas de concertos e obras antigas. São portais com layout e informações desatualizados.
- II. O VivaMúsica!, segundo a própria descrição do portal, foi uma empresa de comunicação com a missão de despertar e nutrir o interesse por música clássica no Brasil. Desenvolveu projetos editoriais nas mídias impressa, eletrônica, digital e social, utilizando canais próprios ou em parcerias. Criado em 1994, funcionou até 2015. Seu acervo e seus programas, áudios e revistas, ainda continuam disponíveis na internet. É rico material de consulta sobre o tema música clássica no Brasil, especialmente como um aprofundamento no tema música clássica.

4. REFERENCIAIS ESTÉTICOS

Para estabelecer um referencial estético para este projeto foi preciso fazer dois movimentos: um de olhar para o passado e retorna à profundidade do que foi o período clássico e outro de olhar para o presente e encontrar uma maneira atual pela qual as instituições consagradas se debruçam sobre o tema da música clássica. Daí já se desdobra um levantamento em nível mundial da vastidão de materiais produzidos no berço da música clássica: a Europa

Em termos estéticos de identidade visual, dois sites trazem referências especiais mais próximas do resultado que se desejou atingir: o da *Hungarian State Opera* (<http://www.opera.hu>) e Teatro di San Carlo (<http://www.teatrosancarlo.it>).

O site da *Hungarian State Opera* tem uma logo que serviu de referência para a construção da logo deste projeto. O uso de fontes fina e longas (figura 3), porém sem serifa remete a um aspecto clássico e moderno ao mesmo tempo. E uso de uma das letras em negrito e com uma cor diferenciada das demais.

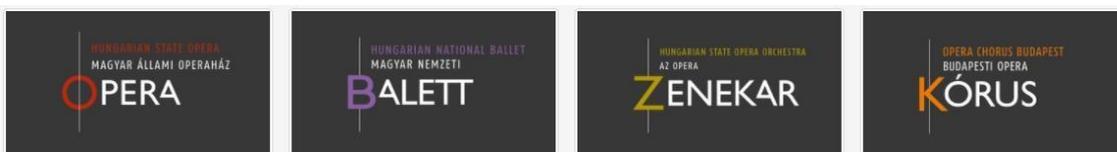


Figura 3 – Referência Tipográfica /Fonte: *Print* do site

Outro aspecto deste projeto foi a mistura imagens de foto com banner de muitas cores e saturação, buscando uma maneira criativa de representar um assunto que normalmente é mostrado de uma maneira mais sóbria com cores escuras e texturas densas. Assim, esse projeto procurou uma forma de representação mais leve e criativa para se adequar a linguagem atual.



Figura 4 - Site *Hungarian State Opera* /Fonte: Print do site

Um pouco mais tradicional, o site Teatro di San Carlo foi uma ótima referência em termos de organização do site (figura 5). Com um menu fixo acima e uma galeria rotativa onde ficam os assuntos principais, o usuário pode navegar pelo site sem precisar voltar ao topo para poder mudar de página. A mistura de fotos, desenhos e vídeos nos banners é uma proposta interessante que contribuiu na construção deste site.



Figura 5 - Teatro di San Carlo /Fonte: Print do site

Em termos de linguagem audiovisual, edição, fotografia e trilhas sonoras a principal referência que se adotou foi o canal do *youtube* do Teatro La Scalla de Milão (<https://www.youtube.com/user/teatroallascala>), pois este traz vídeos curtos, sempre com um fundo musical que direciona toda a edição. É a trilha que determina o momento exato de cada corte e os movimentos de câmeras. Além disso, a fotografia, enquadramentos e iluminação são outros pontos a serem inspirados nesse site.

5. DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO E DO PRODUTO

O projeto MUX é um modelo inicial de plataforma on line para o mapeamento do cenário da música clássica de Curitiba. Esse produto de comunicação teve como uma das etapas iniciais após o planejamento de produção, a identificação dos locais, eventos, músicos e instituições que fomentam esse tipo de arte na cidade de Curitiba.

Através busca simples na internet foram primeiramente listados os locais que poderiam estar sendo um ponto no mapa e para a produção de conteúdo para o site. Os critérios de escolha dos locais utilizados como modelo para o portfólio de instituições foram: a agenda de eventos mais adequada à execução do projeto e a facilidade de autorização de utilização do espaço. Este critérios foram adotados tendo em vista as questões de viabilidade do projeto por se tratar de uma produção individual. Por isso, o primeiro local contatado para a gravação do vídeo foi a Assessoria de Cerimonial e Eventos da UTFPR Curitiba, mas mesmo após diversos contatos não foi obtido sucesso na autorização do uso do piano do auditório maior para a realização de fotografias e da filmagem de um trecho de música.

Na fase de pré-produção este foi um fator muito preocupante em relação à viabilidade do produto, uma vez que para que a plataforma possa representar uma parcela significativa do cenário clássico da cidade, seria preciso a disponibilidade e colaboração de um grande número de instituições públicas e privadas e dos músicos.

Considerando a amplitude deste projeto, as principais questões limitantes foram as de viabilidade técnica, pois, por se tratar de uma produção individual em que não poderiam ser estabelecidas parcerias externas foi gasto um grande tempo com o aprendizado de questões técnicas de criação do site como compra e registro de domínio e testando diferentes plataformas de criação de sites que não exigissem conhecimentos de programação.

Portanto, houve um grande esforço para conciliar a resolução das limitações técnicas com a busca de uma linguagem visual própria e a organização da informação.

Como um dos objetivos deste trabalho está ligado à reprodutibilidade e acesso à arte foram previstas ações de promoção para a divulgação orgânica dentro dos espaços virtuais. Além disso, buscou-se prever uma fase de coleta dos feedbacks de públicos estratégicos para identificar se os objetivos foram atingidos.

Por fim, procurou-se prever os equipamentos e os espaços que serão utilizados para as captações de imagens, organizando-os em uma tabela para facilitar o contato e o planejamento das captações.

5.1 A definição do nome

A definição do nome foi uma das etapas mais demoradas e era decisória para as demais etapas do projeto, por exemplo, para a criação da identidade visual e o registro do domínio. O processo criativo do nome começou com a pesquisa de projetos e sites relacionados à música. Pensando na categoria música os primeiros nomes pensados foram: “Contratempo”, “Pauta Musical” e “Soom”. Em relação aos objetivos e serviços que o site pretendia oferecer que era o de busca/anúncio no assunto específico ‘música clássica’, surgiram ideias de nomes como: “ClassFicado”, “MusiClassificado”, “Concerto Aki” e “Guia do Concerto”.

Foi pensando em utilizar o conceito de mapeamento do cenário que o site se propõe, do qual surgiram as seguintes propostas de nomes: “Mapa da Nota”, “Mapa do Som”, “Sound Map” e “Radar da Música”.

As ideias de nomes iam sendo anotadas livremente depois foram anotadas de maneira a agrupar as ideias mais parecidas, conforme a imagem abaixo.

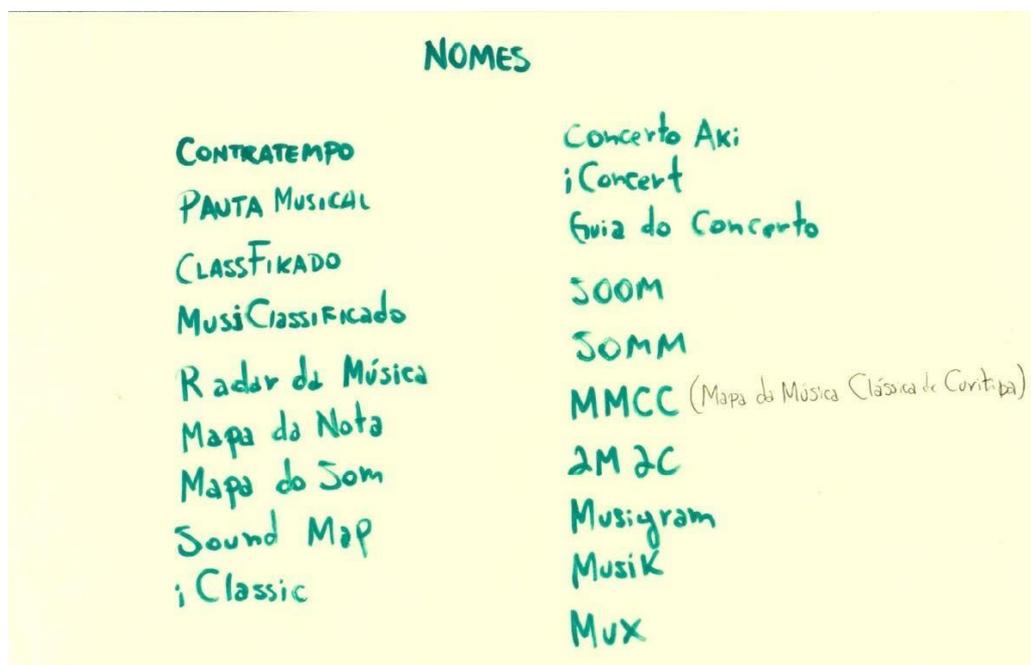


Figura 6 - Esboço de nomes / Fonte: autoral

Após uma pesquisa em diversos idiomas, dos quais foram colocados 12 em um papel e observou-se que havia uma repetição da sílaba “mu” em 11 deles. A palavra Clássica varia a forma de escrita nos idiomas pesquisados, mas o som do fonema “ks” é encontrado em todos eles. Por isso foi escolhida a letra “x” para representar o som da palavra “Clássica”. Dessa junção surgiu o nome “MUX”.



Figura 7 - Pesquisa nomes em idiomas / Fonte: autoral

5.2 A criação da identidade visual

5.2.1 O símbolo

Após uma ampla pesquisa em diversos livros e revistas de música clássica em busca de elementos que ampliassem o meu repertório artístico para sintetizar a ideia visual do projeto. A referência que serviu de base para a criação da logo foi encontrada em um livro de física acústica: a informação de que cada instrumento musical emite uma onda sonora com formato diferente.

As ondas são propagadoras de energia. No caso, das ondas sonoras elas são ondas mecânicas que precisam de meios materiais para se propagar. O projeto MUX tem o objetivo de se expandir e de propagar a cultura e a arte clássica através da cidade, utilizando os recursos tecnológicos.

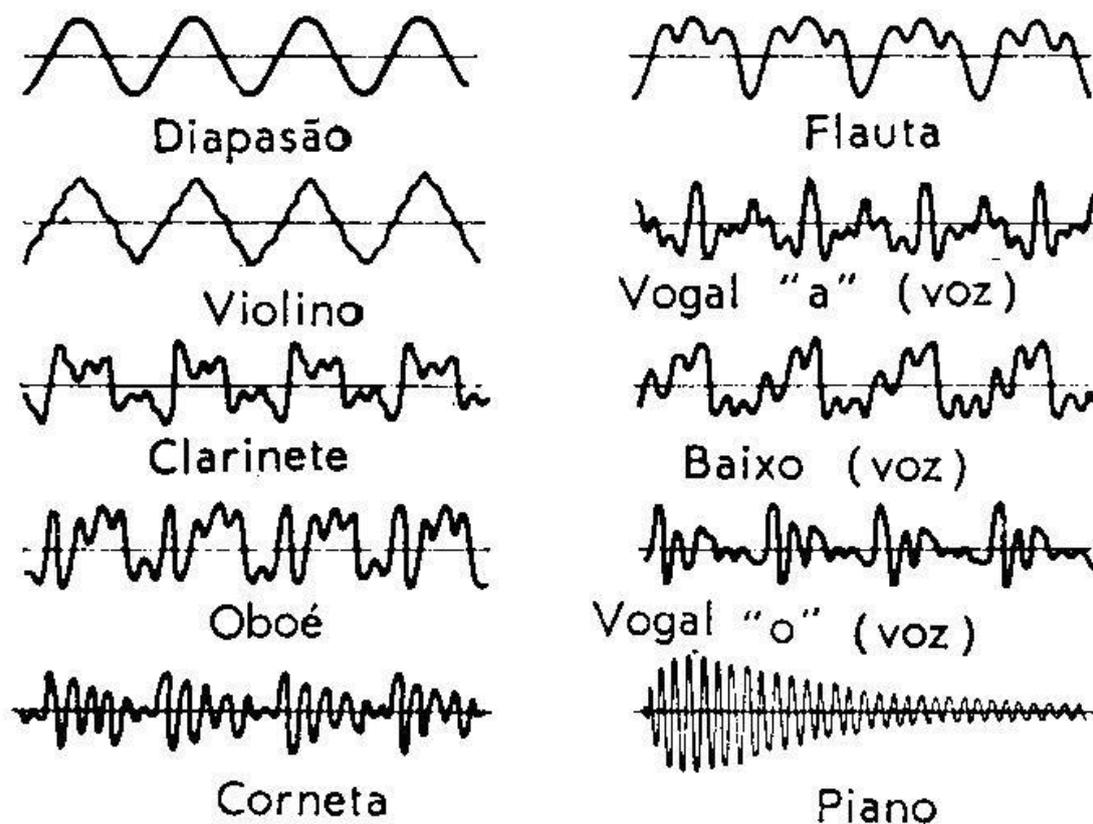


Figura 8 - Formas ondas sonoras / Fonte: google imagens

A partir dessa ideia derivaram as primeiras formas de logo, utilizando a linha do eixo cartesiano como divisão para a onda. E também seguindo a referência da logo do *Ópera Hungarian House* que tem uma linha fina que corta a letra O ao meio. O processo de criação sempre começava com o desenho à mão livre no papel para depois partir para o computador com o auxílio de uma mesa digitalizadora para desenho com a caneta digital.



Figura 9 - Primeiro esboço à mão livre / Fonte: autoral

A primeira versão (figura 10) da logo foi concebida com a ideia de dividir a palavra MUX em duas partes, sendo “M” e “UX”. Então, trabalhou se as diferentes formas de ondas para formar um símbolo que utilizasse a forma de onda para compor o “M” e a parte do “UX” seria utilizada com tipografia.



Figura 10 - Primeiras versões de logo / Fonte: autoral

O próximo passo foi simplificar a ideia inicial da logo para que ela se comunicasse melhor com o público escolhido, tendo em vista que precisava transmitir uma ideia de clássico. Nesse segundo desenho (figura 11) a logo já ganhou formas mais finas que formavam a letra “M”, mas de forma que se

manteve o “M” do MUX, mas com a integração da forma com o nome.



Figura 11 - Segundo desenho da logo / Fonte: autoral

A ideia anterior foi aprimorada com uma divisão mais adequada para a palavra MUX: a sílaba “MU” e o “X”, pois essa divisão manteve a ideia do nome de simbolizar música (MU) e clássica (X), criando mais coerência na leitura do nome.

O próximo passo foi novamente simplificar em busca da diminuição máxima de elementos, mantendo apenas o necessário para a boa comunicação. Retirando o *outline* da forma e a linha de divisão que separava o eixo do plano cartesiano, contudo, a ideia da linha ainda se manteve presente através da forma reta da base da onda. A forma da onda escolhida para a versão final da logo (figura 12) é dinâmica e representa movimento. Esse movimento é mostrado pelo crescimento da onda que se amplia de tamanho no decorrer de uma obra e cria o ritmo.

Justamente esse crescimento da onda comunica a ideia de que assim como o som que se propaga e aumenta de intensidade o projeto MUX tem esse objetivo de crescer e propagar a música clássica.

A logo é composta por duas partes que podem ser usadas separadamente: a forma de onda e o elemento tipográfico “MUX”. Equilíbrio visual na composição dos dois elementos está pela contraposição. Não foi utilizada textura e nem brilho para que se possa dar maior força no formato dos elementos sinusoidais.



Figura 12 - Versão final da logo / Fonte: autoral

5.2.2 O uso das cores

A logo nas cores preta e vermelha foi mantida como principal, por serem cores que representam bem o clássico e se comunicam com o público que se pretende atingir, mas mantendo a proposta de se utilizar uma identidade leve e alegre foram criadas variações cromáticas da logo, com uma paleta de cores inspirada nas obras de Potty Lazaroto, que é um artista curitibano, já que se trata de um site de música de Curitiba, se optou por referenciar um artista que simbolizasse a cidade. Em materiais como vídeos e fotografias é possível utilizar apenas o ícone (sem a palavra MUX e o tagline) em suas diversas variações cromáticas.



Figura 13 Variações cromáticas / Fonte: Autoral

As cores utilizadas tem um padrão cromático em RGB ² para as plataformas digitais e CMYK³ para os materiais impressos.

5.2.3 Tipografia

² RGB: Red, Green e Blue. Essas cores (vermelho, verde e azul) correspondem ao tipo de cor-luz emitidas pelas telas de dispositivos.

³ CMYK: Cian, Margenta, Yellow e Black. Esse sistema de cores (azul, margenta, amarelo e preto) correspondem ao tipo de cor-pigmento utilizado na indústria gráfica.

Levando em conta os referencias estéticos adotados na fase de pesquisa, que adotam fontes finas e não serifadas foram escolhidas fontes com características semelhantes. Por se tratar de uma logo usada, primordialmente, em um meio digital, a clareza e alta legibilidade foram aspectos fundamentais na escolha das fontes.

A tipografia utilizada para a palavra MUX foi inspirada na helvética bold. As letras M – U – X foram modificadas para chegar a essa forma utilizada no logotipo. Os cantos da fonte foram readequados para ficarem mais finos. Além disso, para que a letra X fosse destacada se optou por uma maior espessura e diferenciação na cor. m, foram separados os elementos que compõe o nome (a sílaba “MU” de música e o “X” que remete ao som de clássica).

Na *tagline* foi utilizada a fonte *Letter Gothic Std* com um espaçamento maior e a organização da logo em duas linhas para dar uma equilíbrio à fonte que se contrapõe ao elemento ondulado do símbolo, tentando criar um equilíbrio na somatória final de elementos da logo.

Helvética Roman

Aa

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

No site a fonte utilizada foi a *Robot* por ser a fonte primária do próprio tema escolhido. Nos vídeos a fonte utilizada foi a *Myriad Pro* para os créditos e a *Helvética Roman* para o *lettering*.

5.3 A construção do site

Na fase de planejamento do projeto do site já havia se definido maior parte do conteúdo que se pretendia produzir, portanto, a partir daí foi necessário pensar na arquitetura da informação, ou seja, no modo os conteúdos seriam mais bem organizados para que o usuário traçasse as suas escolhas de leitura.

O modelo de navegação escolhido foi o de navegação balanceada, em que há uma mescla de navegação estrutural onde há páginas subordinadas umas às outras e páginas que são independentes. A busca pela informação pode ser feita através de *menu*, da movimentação na página ou através do mapa. Havia a intenção de aprimorar essa navegação inserindo um campo de busca de informação, mas devido às limitações técnicas de programação esta função não foi incluída na página principal, mas na página 'Agenda' foi incluída com um auxílio de um *plugin*⁴.

O primeiro diagrama estrutural criado estava organizado com uma home em que haveriam *links* para outras sete páginas subordinadas, que tinham o mesmo grau de posição. A partir dela o usuário poderia começar escolher o seu percurso dentro do site para apenas mais um nível abaixo.

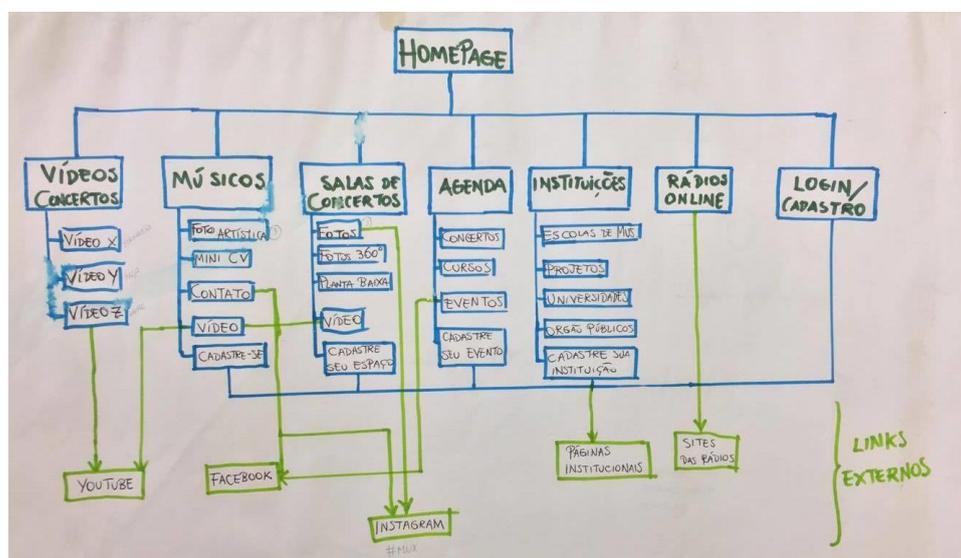


Figura 14 - Mapa do site / Fonte: autoral

⁴Na informática define-se plugin todo programa, ferramenta ou extensão que se encaixa a outro programa principal para adicionar mais funções e recursos a ele. Geralmente são leves e não comprometem o funcionamento do software e são de fácil instalação e manuseio.

No entanto, esse diagrama foi projetado antes de testar escolher e testar a plataforma de criação de site que pretenderia usar, portanto, na hora de desenvolver houve uma série de empecilhos em cada plataforma, pois a tecnologia escolhida é um fator limitante para a execução do projeto.

Duas perguntas são fundamentais na hora de definir a navegação no site: “onde eu estou?” e “para onde eu posso ir a partir daqui?”. Essas questões são resolvidas no site através de mecanismos como a barra de menu dinâmica, que consiste no deslocamento do menu que se mantém sempre ao topo mesmo quando o usuário rola a página para cima. Além disso, cada seção da página principal possui uma organização estrutural, cor e títulos que permitem ao usuário perceber eu há uma quebra de seção, portanto, se localizar em relação à organização do conteúdo.

5.3.1 Registro do domínio

Antes de registrar o domínio foi preciso descobrir se o nome que se desejava (mux.com.br) estava disponível. Para isso foi realizada uma busca no site www.registro.br, na qual verificou-se que esse nome não estava disponível, mas ao visitar o endereço (www.mux.com.br) não existe nenhum site hospedado, aparecendo apenas uma imagem com a palavra MUX.

Após a pesquisa o próprio site sugere uma série de nomes semelhantes ao da busca com outras extensões. Foi decido pela extensão .art, por ser a que melhor comunica o assunto que o site irá disponibilizar. Depois disso foi solicitado o registro no CPF do proponente do projeto, o qual, após o pagamento, passa a ter direito ao domínio pelo prazo de um ano que deve ser renovado antes do final deste período para que não expire o registro e o domínio volte ao site para venda.

5.3.2 A escolha da plataforma

A escolha da plataforma foi decisiva para a viabilidade deste projeto, uma vez que não havia conhecimento técnico especializado em programação.

Portanto, a questão mais importante da escolha foi a facilidade de uso, o preço e a experiência prévia na plataforma.

A primeira opção a ser considerada tendo em vista apenas o critério facilidade de uso seria o wix.com, mas a após diversas pesquisas se verificou que esta aplicação na oferece uma boa interface com os mecanismos de busca do *Google* e que não é considerada uma ferramenta profissional pelos especialistas da área.

A segunda plataforma de construção de sites testada foi a squarespace.com, utilizada durante um período teste gratuito de 15 dias, tem um ótimo design, além de ser indicada positivamente em fóruns de discussão, mas foi de difícil manuseio e não se alcançou o resultado esperado em relação à estrutura do diagrama de páginas e ao *layout* desejado. Além de ser uma plataforma relativamente cara mensalmente, sendo cobrada em dólar americano.

Por fim, a plataforma que se optou foi o wordpress por já possuir algum conhecimento técnico, sendo necessário buscar um pouco mais de aprofundamento. O *Wordpress* é uma plataforma que permite a publicação de conteúdo, sem que seja necessário mexer no código html na página. A instalação da plataforma wordpress é totalmente gratuita, com código aberto, estando disponível para download no site *wordpress.org*.

Por ser um *software* de código aberto, os desenvolvedores estão sempre aprimorando a plataforma, além de desenvolverem uma série de *plug-ins*, que facilitam que usuário complementem o site com diversas funcionalidades além das nativas. No MUX isso foi utilizado para a criação da página de agendas, em que foi instalado um *plug-in* que permitia a criação de uma página com diversos tipos de organização de informações de eventos, sem nenhuma dificuldade técnica e sem a necessidade de conhecimentos prévios de programação ou design.

5.3.3 Páginas do site

O site ficou organizado em uma página principal, com mais cinco páginas: “agenda”, “o que é mux”, “mapa de músicos”, “mapa da música” e “colabore”.

Página Inicial

Na página inicial (figura 15) foi feito um desenho com elementos baseados na identidade visual criada para a logo, utilizando a paleta de cores do Poty Lazarotto. O uso do ícone da logo na primeira página misturado a outros elementos reforça a familiaridade do usuário com a marca.

No topo foi colocada uma barra de menu que é dinâmica e se move quando o usuário rola a página para cima. Esse mecanismo permite ao usuário rápido acesso a outras opções de navegação. Cada rótulo de menu/nome de página foi escolhido de fora a sintetizar a ideia do conteúdo que será encontrado nela, permitindo uma melhor experiência do usuário na escolha do seu percurso de navegação.



Figura 15 - Homepage /Fonte: print do site

Mapa da música

A ordem dos elementos na *homepage* segue uma lógica de importância e de aprofundamento no detalhamento da informações, partindo do mais geral para o mais específico. Por exemplo, o próximo item a pós a imagem inicial é o mapa da música clássica (figura 16). Este mapa é um tipo de busca baseado na

geolocalização. Ele foi criado com a ferramenta *my maps* do *google*, que permite a criação de mapas utilizando a base do *google maps*. Com uma conta do *google*, foi feito o cadastro na plataforma e é possível inserir os pontos no mapa, personalizando os ícones com as variações cromáticas da marca. Os pontos do mapa foram divididos em 3 categorias de busca: “Universidades” (com cursos superiores de música), “salas de concerto” e “escolas de música”. Em cada ponto, além do endereço é possível encontrar informações sobre o local, fotos e o site de cada instituição.



Figura 16 Mapa da Música Clássica de Curitiba / Fonte: print do site

Mapa de músicos

A página “mapa de músicos” pode ser acessada diretamente da *homepage* ou na barra de menu. Após selecionar um músico através da fotografia, o usuário é direcionado para a página pessoal (figura 17) que é uma página descritiva sobre a biografia do usuário, suas habilidades e pode conter fotos e vídeos em que o músico apresenta um pouco do seu trabalho.

Helouise de Domenico



Helouise de Domenico
Pianista

Iniciou os seus estudos musicais aos 6 anos de idade com a Professora Dagmar Brunhara, na Fundação Cultural de Curitiba. Na mesma instituição em que, aos 12 anos, começou a estudar piano, tendo se formado no curso técnico. Courseou o primeiro semestre de Licenciatura em Música na Faculdade de Artes do Paraná. Há 4 anos integra o Coral da Universidade Tecnológica Federal do Paraná como contralto.

Canto Coral	70%	EDIT PAGE
Piano	99%	
Leitura à primeira vista	45%	



Figura 17 - Página Músicos / Fonte: print do site

A página agenda disponibiliza um sistema de navegação que permite ao usuário a busca pelos eventos a partir da visualização dia por dia, mensal ou lista de eventos. Após escolher o evento desejado, há redirecionamento para a página do evento onde podem haver fotos e informações adicionais.

Essa página é a que precisa estar em contínua atualização, pois, é de grande interesse do público que se pretende atingir e pode criar uma frequência do usuário que retorna à página sempre em busca de novas opções de eventos musicais.

Dentro da página principal há uma galeria que fornece uma visão geral das organizações relacionadas ao tema do site. O usuário pode navegar a partir das etiquetas de categorias superiores ou clicando na imagem de cada instituição. A partir daí é possível navegar para a página específica de uma instituição (figura 18) em que há uma descrição do local, horário de funcionamento e contatos, fotos e vídeos, mapa e um tour virtual.

Espaço Cultural Capela Santa Maria

Telefone: (41) 3321-2840
Horários de atendimento: Seg. a Sex, das 9h-12h e das 14h-18h
Site: capelasantamaria.org.br

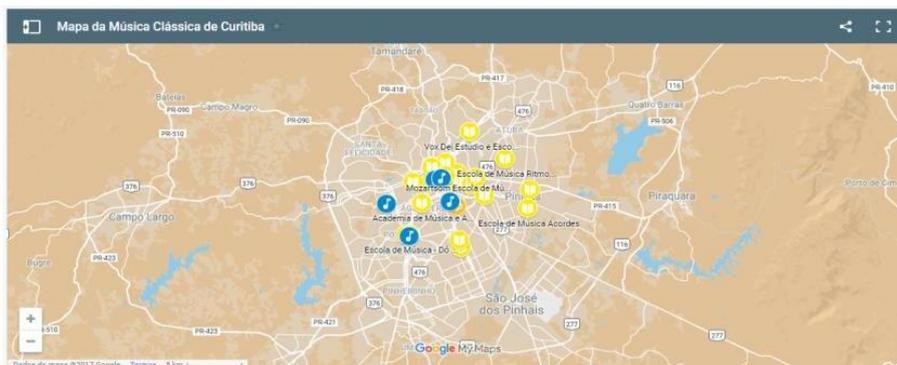
Localizada no centro da cidade, a capela em estilo neoclássico foi construída pela Congregação Marista, em 15 de outubro 1939, em devoção à Nossa Senhora da Conceição. Restaurada pelo município, foi transformada em sala de concertos; além de ser, desde 2008, a sede da Camerata Antiqua de Curitiba, grupo de coro e orquestra fundado em 1974 e mantido pela Prefeitura Municipal.

A restauração e adaptação, finalizadas em 2008, fizeram surgir uma sala de concertos com 203 lugares na plateia e 75 lugares nos mezaninos laterais e no primeiro balcão. Há lugares reservados para portadores de necessidades especiais, além de elevador e rampa de acesso que atendem aos portadores de deficiências físicas.

Espaço destinado à música erudita, a Capela Santa Maria mantém uma programação permanente de concertos ao longo do ano, trazendo grandes nomes e importantes grupos de música erudita e antiga do Brasil e do exterior. O espaço conta com sala de concertos, salas para ensaios, produção e acervo de partituras, além de importantes instrumentos como o piano Steinway, considerado um dos melhores do mundo.



Mapa da Música Clássica de Curitiba



SHARE: [Twitter](#) [Facebook](#) [Google+](#) [LinkedIn](#) [Pinterest](#) [X](#)



Figura 18 Página Capela Santa Maria / Fonte: print do site

5.4 Produção Audiovisual e Fotografia

5.4.1 Agendamento

O agendamento dos locais e dos músicos foram as primeiras ações de pré-produção. A maioria dos convites para gravação foi enviada diretamente pelo *Facebook*. O agendamento do Paço da Liberdade foi realizado apenas via email, sem maiores dificuldades. Para a gravação da Orquestra da Câmara de Curitiba foi enviado via email um documento com uma breve explicação do projeto para a Fundação Cultural de Curitiba. O Diretor do Instituto Curitiba de Arte e Cultura (ICAC) me convocou para uma reunião, por ter achado o projeto interessante, me ofereceu total liberdade para o acesso aos espaços, autorização de filmagem para os eventos da Câmara Antiga de Curitiba e fotografias dos espaços administrados pelo ICAC.

5.4.2 Roteiro e planejamento de filmagem

Por se tratar de vídeos de cobertura de evento não foi criado roteiro, mas apenas planejado os ângulos, enquadramentos e os movimentos de câmera. Antes de cada gravação foi realizada uma visita às locações para planejamento de uso do espaço, de iluminação e de posicionamento de câmera.

A Orquestra de Câmara de Curitiba apresentou o concerto “VIVA VIVALDI!”. A gravação da Orquestra de Câmara de Curitiba foi realizada no segundo dia de apresentação. No primeiro dia de apresentação foi realizado o planejamento de filmagem através do desenho da distribuição dos músicos no palco (Apêndice I), da anotação do tempo de duração de cada ária das obras e da velocidade de cada ritmo para se pensar as trocas de ângulos e movimentos de câmera. As demais gravações foram realizadas da mesma forma com a visita prévia ao local e ouvindo as obras antes.

5.4.3 As filmagens

A maioria dos vídeos foi filmada em ângulo reto, com a câmera na mesma altura dos músicos. Antes ou ao final de cada filmagem era solicitado a assinatura do termo de autorização de uso de imagem (Apêndice II). Na gravação da orquestra o ângulo de filmagem foi de cima para baixo. Os enquadramentos foram de plano geral, plano médio e plano detalhe nos instrumentos.

Antes de cada filmagem foi necessário ouvir várias vezes a música para poder planejar a velocidade dos movimentos de câmera e a duração de cada cena filmada.

No dia da gravação dos recitais de alunos da Escola de Música e Belas Artes do Paraná foram duas câmeras, sendo que a câmera estática com plano geral ficou sobre a responsabilidade de um colega do curso que se disponibilizou e ajudar a carregar os equipamentos e tomar conta da câmera, pois este não tinham muitos conhecimentos técnicos em filmagem. A câmera lateral foi utilizada para fazer movimentos de câmera e planos médio e detalhe.

Na gravação da Orquestra foram utilizadas três câmeras, sendo que uma que ficou sobre o palco estava sendo operada pelo colega de curso para fazer planos médios dos músicos e da cantora. E as outras duas câmeras ficaram uma ao lado da outra, para registrar o plano geral e o plano médio na cantora.

A maior dificuldade nessa etapa foi a falta de uma equipe de apoio, tanto para carregar a grande quantidade de equipamentos, quanto para ajudar a coordenar a movimentação no espaço próximo às câmeras.

Todos os vídeos foram gravados em alta definição, e carregados no canal (figura 19), mas a qualidade de visualização do vídeo pode ser feita de acordo com a velocidade da internet de quem navega e do dispositivo a partir do qual se acessa.

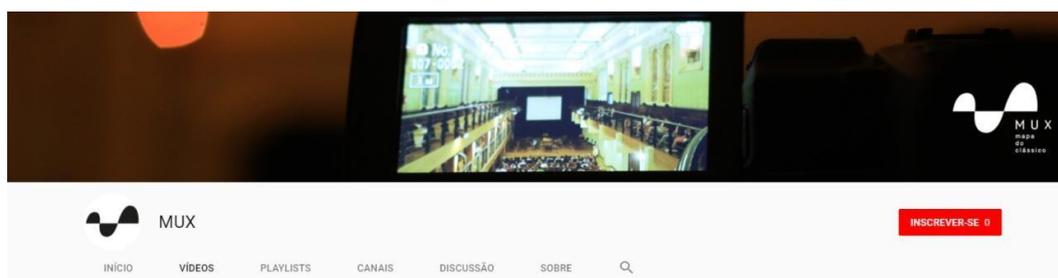


Figura 19 Perfil do canal do youtube

Foi escolhida a plataforma *Youtube* para armazenar e disponibilizar os vídeos por se tratar de uma plataforma gratuita, de fácil uso, que se integra muito bem com todos os outros serviços do *Google* e com o *Wordpress*, além de ser a maior plataforma de vídeos do mundo.

5.4.4 Edição

Antes de começar a utilizar o programa de edição, foi assistido o material bruto de cada cena gravada para selecionar apenas os arquivos que seriam utilizados para a composição do vídeo e separar os arquivos com problemas de gravação. Os arquivos foram selecionados e organizados e pastas.

A edição dos vídeos foi realizada inteiramente pelo realizador desse projeto. Para edição se escolheu o *software Adobe Premiere* pela sua qualidade e termos de recursos, a organização que o programa através da criação de pastas dentro do próprio programa para organizar os arquivos, além de permitir a criação de sequências para separar as cenas dentro de um mesmo projeto. O *software* possui um sistema de correção de cor bem avançado em relação aos seus concorrentes no mercado.

Após criar o projeto no programa e organizar os arquivos escolhidos, se passou a sincronizar os áudios gravados no gravador com as imagens. Essa ação é importante e difícil, pois, não foi possível bater a claquete no momento da filmagem.

Com a sincronização de cada tomada com seus respectivos áudios, realizaram-se os cortes das cenas. Apenas no início do vídeo (entre a logo e a

primeira imagem) e no final (entre a última imagem e a cena) se optou pela utilização do efeito de transição dissolver, na mudança entre as demais imagens se optou majoritariamente pelo corte direto. Os cortes foram realizados sempre considerando o ritmo da música, sendo realizados quase sempre na mudança de compasso.

A equalização do som foi realizada dentro do próprio *adobe premiere*, assim como a correção de cor e aplicação dos demais efeitos visuais. As imagens precisaram de pouco tratamento apenas para melhorar o contraste. A estética adotada foi de alto contraste, já em termos de iluminação só houve controle desse fator no vídeo gravado com a Heloíse no Passo da Liberdade, por ser a única apresentação realizada especificamente para a gravação.

Depois de todos os ajustes, foi colocada a logo do site na versão azul e a introdução e créditos, sempre seguindo a identidade visual criada com as fontes do projeto. Por fim, os vídeos eram renderizados, exportados e salvos no canal do *youtube*.

5.4.5 Fotografia

Em termos de pré-produção das fotografias, os processos foram semelhantes aos da filmagem, pois as fotografias eram realizadas nas mesmas locações, pessoas e ocasiões. As fotografias da página agenda não são de autoria do realizador desse projeto, são fotos disponibilizadas pela divulgação de cada evento.

Tanto na fotografia de músicos quanto de espaços a nitidez era fundamental, portanto, foi preciso sempre priorizar uma velocidade mínima para que a foto ficasse congelada e com a exposição correta. No caso das fotografias de espaço foram sempre utilizadas aberturas pequenas para obter maior campo de foco, uma vez que o objetivo da foto era revelar todo o espaço.

Na fotografia dos espaços, alguns lugares foram visitados mais de uma vez até se alcançar o resultado desejado. Fotografar os espaços impôs um grande desafio técnico, uma vez que não haviam lentes do tipo grande angular, que são essências para a fotografia de arquitetura em espaços internos. Nas

imagens externas a maior dificuldade foi encontrar um ângulo apropriado, pois, muitas vezes em frente aos espaços havia postes, árvores ou carros estacionados.

As fotos dos músicos procuravam mostrar a sua identidade, portanto, se optou por utilizar para o perfil o enquadramento do tipo retrato, para criar uma proximidade com o personagem. Em termos de iluminação se decidiu por não utilizar o flash para dar mais naturalidade possível à foto.

Na pós-produção, foram selecionadas as fotos com maior nitidez e qualidade. O tratamento foi todo realizado no programa *adobe photoshop*, apenas com a correção dos níveis, contraste e brilho.

6. VIABILIDADE DO PROJETO,

A viabilidade técnica do projeto é determinada pela capacidade de produção. Considerando o atual contexto técnico e tecnológico este projeto se mostrou viável através da simplificação dos processos de produção, por se tratar de um projeto de experimentação de um modelo estético. Mas para que este projeto possa produzir todo o conteúdo de um site, irá requer um maior domínio técnico e aprimoramento tecnológico.

Em termos técnicos, para a continuidade, seria ideal que o projeto contasse com um programador, mesmo que se continue utilizando a plataforma *wordpress*, para que a estrutura do site se adaptasse melhor às necessidades de funcionalidade que se pretende alcançar. A equipe de produção de conteúdo deveria ter pelo menos três ou quatro pessoas para as produções de fotografia e audiovisual e duas pessoas para a pesquisa e contato de novos locais, eventos e parceiros. Para a captação de recursos existem empresas especializadas que cobram uma pequena porcentagem do valor arrecadado apenas após o projeto estar aprovado e todo o recurso disponível para a execução.

Através de pesquisa de editais de incentivo à cultura o prognóstico realizado é que o projeto possui viabilidade econômica. Há diversos editais em que este projeto pode ser encaixado seja através do recebimento de recursos públicos diretos ou da captação de recurso pelo sistema de mecenato.

A tendência atual das práticas comunicação nas organizações é a criação de conteúdo de utilidade ou entretenimento para atingirem os seus públicos. Neste sentido, este projeto é capaz de gerar valor para as marcas, o que gera uma oportunidade para que ele se torne um modelo de negócio. De um lado pode ser realizada a venda de espaços publicitários no site ou a parceria com empresas interessas em associar a sua marca à promoção da cultura e arte. Além disso, após a fase de amadurecimento do negócio seria possível comercializar a produção de vídeos e fotos para os músicos, instituições e grupos musicais.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto alcançou os seus objetivos em relação à busca estética para a composição de uma plataforma digital que representasse a música clássica. A sua produção foi realizada a partir de pesquisas e conceitos que remetem ao contexto musical.

Desde a identidade visual até as estéticas dos vídeos e fotos, foram realizadas escolhas que criam uma unidade estética, com cores e formas que buscam a neutralidade e simplicidade, prezando pela clareza da informação. Em alguns momentos, o planejamento cedeu lugar à experimentação e à dimensão artística do seu idealizador.

Em relação à estrutura do hipertexto, foi possível criar um tipo de narrativa capaz de organizar diferentes formas pelas quais o usuário pode navegar pelo espaço musical clássico de Curitiba.

O MUX é projeto que surgiu de uma vontade individual, mas está sendo oportunizado pela colaboração de diversas pessoas e instituições que nele acreditaram. Depois de finalizadas todas as etapas da produção deste trabalho de conclusão, foi possível criar um modelo de organização hipertextual e de linguagens para representar uma parte do cenário da música clássica de Curitiba.

O hipertexto, como recurso tecnológico mediado pela internet, é um instrumento de comunicação capaz de ser utilizado para a democratização do acesso à arte.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade**, 1994. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/obec/assets/acervo/arquivo/44d44jamin_reprodutibilidade_tecnica.pdf> Acesso em: 05 mai. 2017.

BRASIL CLÁSSICO. Site Brasil Clássico. Disponível em <www.musicaclassicabrasileira.com.br>, acesso em: 09 out. 2017.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

HUNGARIAN STATE OPERA. Disponível em <www.opera.hu>, acesso em 15 set. 2017.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2. 44d. São Paulo: Ed. 34, 1999.

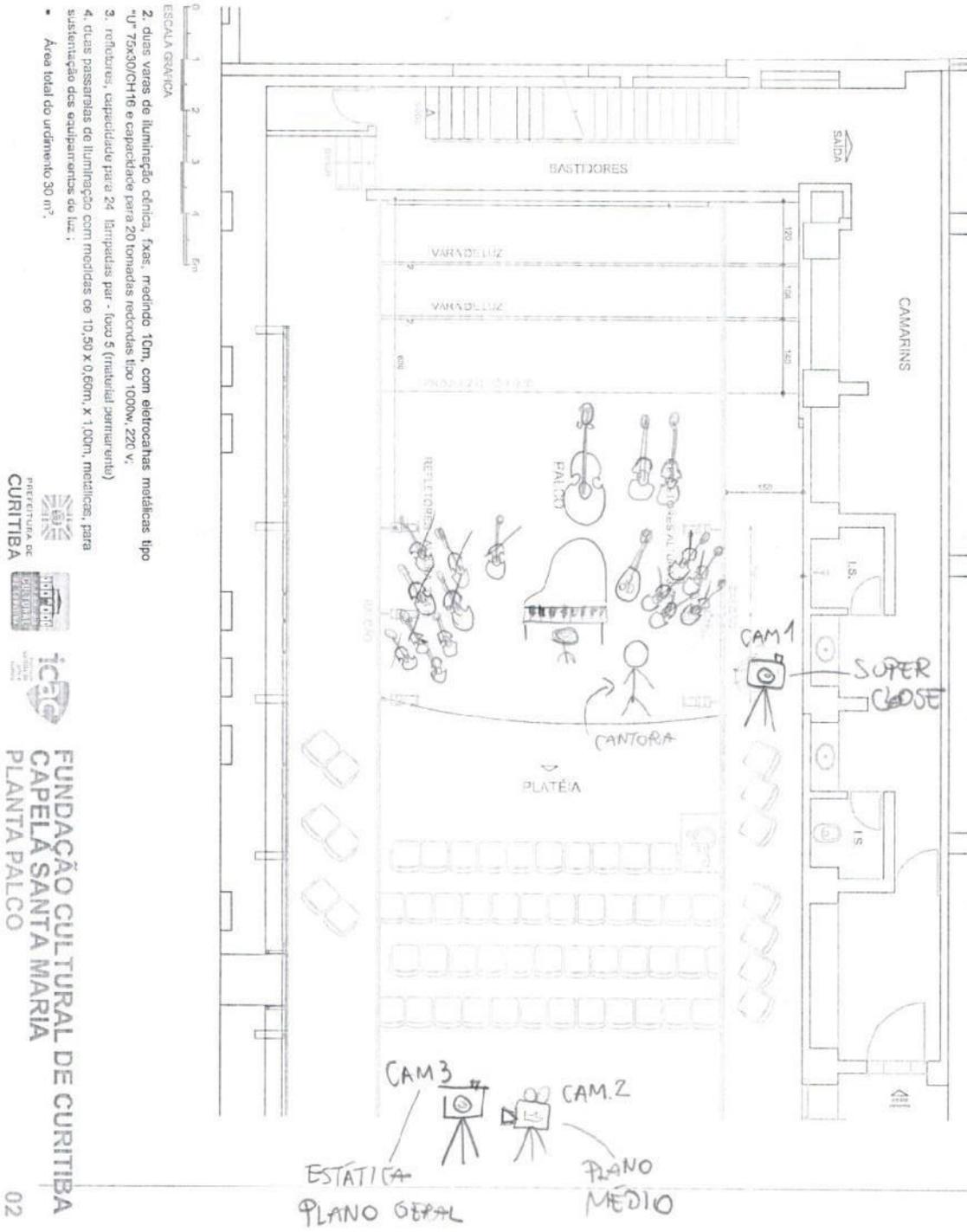
_____. **As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993;

MAPA DE CULTURA DO RIO DE JANEIRO. Disponível em <www.mapadecultura.rj.gov.br>, acesso em: 20 out. 2017.

TEATRO DI SAN CARLO. Disponível em <www.teatrosancarlo.it>, acesso em 16 set. 2017.

XAVIER, Antônio Carlos. **A era do hipertexto: linguagem e tecnologia**. Recife: Pipa Comunicação, 2013.

9. APENDICE I – Layout de filmagem



- ESCALA GRAFICA
2. duas varas de iluminação técnica, Fixe, rredindo 10m, com eletrocasas metálicas tipo "U" 75x30/CH16 e capacidade para 20 tomadas redondas tipo 1000W, 220 V;
 3. refletores; capacidade para 24 lâmpadas par - foco 5 (material permanente)
 4. duas passarelas de iluminação com medidas de 10,50 x 0,60m, x 1,00m, metálicas, para sustentação dos equipamentos de luz;
- Área total do urdimento 30 m².

10. APÊNDICE II – Termo de Uso de Imagem

MODELO DE TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

_____(nome),
 _____(nacionalidade), _____(estado civil),
 _____(profissão), portador da Cédula de Identidade RG nº
 _____, inscrito no CPF/MF. sob nº _____, residente à
 Rua
 _____, nº _____, na cidade de
 _____, **AUTORIZO** o uso de minha imagem em todo e qualquer

material entre fotos, documentos e outros meios de comunicação, para ser utilizada no site MUX, sejam essas destinadas à divulgação ao público em geral e/ou apenas para uso interno deste projeto, desde que não haja desvirtuamento da sua finalidade.

A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, em todas as suas modalidades e, em destaque, das seguintes formas: (I) out-door; (II) busdoor; folhetos em geral (encartes, mala direta, catálogo, etc.); (III) folder de apresentação; (IV) anúncios em revistas e jornais em geral; (V) home page; (VI) cartazes; (VII) back-light; (VIII) mídia eletrônica (painéis, vídeo-tapes, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros).

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 (dias) vias de igual teor e forma.

Curitiba, _____ de _____, de 2017.

 Nome do modelo ou responsável legal: