



Vinheta Sala de Cinema¹

Felipe Bruno²

Graciene Silva de SIQUEIRA³

Universidade Federal do Amazonas, Parintins, AM

RESUMO

Esse trabalho surgiu a partir das atividades de um projeto de extensão (Pibex) com a proposta de abordar o tema cinema no município de Parintins, destacando a história da projeção cinematográfica, passando pela produção dos primeiros curtas-metragens e, por fim, o papel da Ufam nesse cenário, com a realização de filmes por alunos do curso de Comunicação Social/Jornalismo como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) e também em trabalhos independentes para participação em festivais de cinema.

A forma encontrada para passar essa narrativa ao público foi por meio da produção de um programa audiovisual, dividido em quatro edições que tinham dois apresentadores, repórteres e entrevistados, para narrar as histórias vivenciadas por moradores de Parintins que tinham grande ligação com o cinema. Assim, com a criação do programa Sala de Cinema, houve a necessidade de uma vinheta para compor e dar identidade de programa televisivo.

Palavras-chave: Cinema; Programa televisivo; Vinheta.

INTRODUÇÃO

A vinheta é utilizada em vários momentos de programas audiovisuais, sendo que ela tem várias funções e recebe denominação própria: ‘vinheta de abertura e de encerramento’, ‘vinheta de identidade’, ‘vinheta de chamada’, ‘vinhetas de passagem’. Uma vinheta pode ser: peça de curta metragem, constituída de algum tipo de signo ou

¹ Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na categoria Cinema e Audiovisual, na modalidade Vinheta (Avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 8º período de Comunicação Social/Jornalismo da Universidade Federal do Amazonas (Ufam), campus Parintins. E-mail: felipebrunner@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora mestre do Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da Ufam-Parintins. E-mail: graciennesiqueira@gmail.com



representação, composta de elementos imagéticos, sonoros e mensagem de expressão verbal, usada com fim informativo, decorativo, ilustrativo, de arremate, de chamada, de passagem, de identificação institucional e de organização do espaço televisivo, sendo que as vinhetas aparecem nos espaços interprogramas e *breaks*, na abertura e no encerramento de produção e das seções, muitas vezes fazendo parte da própria produção dos programas. As imagens das vinhetas trazem consigo, quase sempre, um signo de identificação, seja a marca, o logotipo, a logomarca, um efeito sonoro ou um slogan da emissora e são elaboradas pela arte dos *videographics*, que é uma forma de arte eletrônica produzida pelo processo gráfico, artístico e tecnológico e que tem como suporte o vídeo. Segundo Aznar (1997: pág.44) “a vinheta tornou-se um apelo decorativo imagético e sonoro, que além de identificar a emissora de forma característica, ainda tem a função de auxiliá-la a vender os seus produtos”.

OBJETIVO

A vinheta feita para o programa Sala de Cinema tem por objetivo ilustrar a interatividade do programa com o seu telespectador, sendo ela uma necessidade de complementação audiovisual para o programa, e também acompanhada de uma música de fundo ritmada, conhecido como *background* (BG) para ter interatividade com o público, passando assim uma noção de como é o programa.

JUSTIFICATIVA

O Sala de Cinema é um programa audiovisual composto por entrevistas em profundidade, apresentadores e vinheta, pois foi projetado para ser veiculado na TV Ufam de Manaus, e tendo em vista a necessidade de uma vinheta para a abertura do programa, transições das entrevistas para os apresentadores e para os créditos do final do programa.

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADAS

A vinheta foi desenvolvida ao longo de três meses, tendo um processo de pesquisa, desenvolvimento e conclusão. No caminhar da pesquisa, foram observados programas que abordavam o assunto referente ao cinema, para que viesse aflorar ideias



e entender de qual modo poderia ser construída uma vinheta de abertura para o respectivo programa Sala de Cinema.

Ao longo das pesquisas visualizando outros programas similares foi observado a existência de objetos que remetiam ao cinema, como; a cadeira do diretor, a claquete, as cortinas do cinema, câmeras cinematográficas, rolos de filmes entre outros. Esses objetos serviram de complementos para a vinheta produzida, que também necessitou do áudio que veio dar ritmo e dinâmica ao produto criado para complementação do programa Sala de Cinema.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Os *softwares* que ajudaram na produção da vinheta foram *After Effects CS3*, *Sony Vegas 10.0*, *3D Max*, *Maya*, *4D Cine*, *Photoshop CS3*. O *After Effects* é usado para fazer vinhetas de comerciais, pequenas animações e o que a habilidade do editor permitir, com o *After* foram feitas as montagens dos objetos que são vistos na vinheta como: a câmera no trilho, o rolo da câmera, os apresentadores e todos os componentes que integram a vinheta, foram inseridos no programa *After Effect*, que também foi usado para trabalhar com o *Chroma key* usado nos apresentadores.

O *Chroma key* é o fundo verde, distante aproximadamente dois metros dos apresentadores. Essa distância não permite que tenha sombra do apresentador no fundo verde, fazendo que o verde seja de uma única cor, que vai ser tirada no programa *After Effects*, gerando a transparência de fundo, e em seguida inserindo o *background*, o qual foi construído com o auxílio de outro programa, o *Photoshop*, que ajudou a fazer o fundo do programa Sala de Cinema, onde foi montado a cortina, banco do diretor, claquete e o nome do programa. A ideia é subjetivar levando o espectador a observar a proposta do trabalho pelas imagens que remetem o que tem por de trás do meio audiovisual.

Já o *3D Max* e o *Maya* são *softwares* voltados à manipulação de animações 3D. Esses programas foram usados para modelar as imagens, sendo elas: câmera, trilho e o rolo da câmera, que foram modelados no 3D, e para que eles ficassem com a coloração e textura desejadas, foi preciso utilizar o programa *Maya*, onde foram feitas as texturas e coloração de cada objeto 3D que foi trabalhado na vinheta. Já o programa *4D Cine* entra com a função de movimento aos modelos feitos nos programas anteriores, para dar mais vida nas imagens e transições conforme o ritmo que a música sugere.



O áudio da vinheta dá o ritmo ao vídeo, e cada transição das imagens é feita conforme a sonoridade do áudio, seguindo assim a batida da música e tendo seu acompanhamento, para que não venha ocorrer o mal-estar de assistir uma vinheta onde o áudio não condiz com a velocidade das transições e movimentos de cada objeto que a integra. Sendo que o som também vai dar maior sentido e vida na construção da vinheta, pois o áudio é essencial para compor a identidade audiovisual do programa.

Dessa forma, é possível ao telespectador fazer semelhança ao conteúdo que procede à vinheta, com base na sua concepção e em seu aspecto gráfico e sonoro. Daí a importância de escolher bem os signos que compõem a vinheta, seja ela de apresentação, de passagem ou de encerramento. Todas têm que dialogar em sintonia fina com a proposta subjetiva do programa a que pertencem.

No caso do Sala de Cinema, que é uma Revista Eletrônica, procurou-se desenvolver uma vinheta descontraída que sugerisse informação e entretenimento. Para tanto, estão dispostos elementos típicos desses pressupostos como: a presença dos apresentadores em estado de produção equipe de apoio e repórteres em externa, alternância de filtros nas imagens (do preto e branco ao magenta) além de elementos e efeitos visuais como a claquete, rolo de fita e uma trilha sonora com batida forte e pulsante.

A ilha de edição foi improvisada no Laboratório de Rádio da Ufam-Parintins, onde foi usado um computador para editar e criar as vinhetas. Nele, foram instalados todos os programas acima mencionados para executar o trabalho. O que ocorreu com muita dificuldade. Devido à lentidão da ilha, que não tinha as devidas adequações para executar de forma rápida o trabalho de edição e finalização do programa Sala de Cinema, havendo a demora na entrega do programa e da vinheta.

Para chegar ao resultado final foram feitas duas vinhetas, a primeira tinha um começo com luzes de holofotes focando uma cortina vermelha que mencionava a cortina que se abre no cinema, e assim como na vinheta, ela também tinha sua abertura que levava os olhos do telespectador para outro ambiente que estava por de trás da cortina, onde havia uma sala e em seguida se observava uma câmera que víamos de frente, porém, havia um giro de rotoscopia que colocava a perspectiva de quem estava assistindo, para trás da câmera, a qual projetava a imagem da antiga contagem do cinema que era exibida antes de começar os filmes e depois disso aparecia o nome do programa.



A segunda vinheta mostra um começo com a logo do programa que surge na parte superior da tela e começa a descer indo de encontro com a tela, onde passa rápido deixando um *fade* em branco e mudando para outra imagem dos bastidores do programa que é projetada por uma câmera modelada no *software* 3D, que em seguida se abre mais e mostra os bastidores sendo projetado em uma fita de câmera onde passa o rolo na frente e explode, dando abertura para outro cenário o qual mostra uma câmera de frente, em seguida gera a perspectiva de entrar na câmera pela lente, fazendo surgir outro cenário e mostrando a antiga contagem que era feita antes dos filmes começarem, porém, essa imagem se passa em cima de uma fita de câmera que em seguida passa o rolo de fita na frente desta imagem, dando uma maior visão aos apresentadores onde passa uma câmera em um trilho e a imagem segue até chegar à logo do Sala de Cinema.

As vinhetas passaram pela avaliação dos diretores, produtores e apresentadores do programa, mantendo assim a dinâmica de integração e cooperação construída ao longo do planejamento e produção do programa. Feito isso, houve uma votação e a segunda opção foi escolhida como vinheta oficial do Sala de Cinema.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mesmo tendo dificuldades de não possuir uma ilha de edição apropriada para a modelagem do 3D usado na vinheta, e usando de um equipamento improvisado sem as devidas especificações necessárias para o trabalho de criação e edição da vinheta, muita energia e disposição foram depositadas neste trabalho, viabilizando mecanismos alternativos para sua concepção final. Contudo, sabemos que, mesmo com todos os esforços empregados, ainda falta muito para chegar na excelência de um trabalho profissional, no entanto, o pioneirismo deste trabalho (na Ufam Parintins) foi o principal motivador de seus idealizadores. O anseio dos alunos em produzir seu próprio material audiovisual fez com que viéssemos a exercer um trabalho desse porte e com essa temática no campus de Parintins.



REFERÊNCIAS

AZNAR, S. C. **Vinheta: do pergaminho ao vídeo**. São Paulo: Arte e Ciência; Marília: Unimar, 1997.

BONASIO, Valter. **Televisão: manual de produção e direção**. Belo Horizonte: Editora Leitura, 2002.

PINHO, J. B. **O poder das marcas**. 2. ed. São Paulo: Summus, 1996.

DIMBLEBY, R.; BURTON, G. **Mais do que palavras**. São Paulo: Summus, 1985.