

Vinheta Bits Sentidos¹

Mariana Machado PENNA²
Gabriela VASCONCELLOS³
Renata REZENDE⁴

Universidade Federal Fluminense (UFF), Niterói, RJ

RESUMO

O presente trabalho apresenta a vinheta, incluindo as etapas de concepção e de produção, do programa experimental de *TV BITS SENTIDOS*, realizado pelos alunos de Comunicação Social/Jornalismo da UFF, na disciplina Produção de Vídeo. A vinheta, cujo nome é o mesmo do programa, foi desenvolvida de forma a marcar a identidade da produção televisiva em questão e ilustrar a própria ideia da série, que apresenta em cada um de seus cinco episódios um dos sentidos humanos. A vinheta foi produzida baseada no argumento do programa televisivo que defende a ideia de unidade do programa e do trabalho em equipe.

PALAVRAS-CHAVE: Vinheta; Série Televisiva; Produção Audiovisual; Cinco sentidos; Bits Sentidos.

INTRODUÇÃO

A vinheta é uma das primeiras manifestações da programação visual, que, com raízes nas iluminuras, demonstra uma forma estilística enquanto reflexo de outras formas anteriores de arte já utilizadas (AZNAR, 1997, p. 37). A maior parte dos manuais de telejornalismo define vinheta como um produto que “marca a abertura ou intervalo do telejornal. Normalmente é composta de imagem e música características, trabalhadas com efeitos especiais” (BARBEIRO, LIMA, p. 198. 2002). A definição para os produtos audiovisuais televisivos, em geral, não é muito diferente, mas podemos explicar seu sentido

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

² Aluna líder do grupo e estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação Social/Jornalismo da UFF, email: maary_penna@hotmail.com.

³ Estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação Social/Jornalismo da UFF, email: gaabi.vasconcellos@hotmail.com – vice-líder

⁴ Orientadora deste trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social/Jornalismo da UFF email: renatarezender@yahoo.com.br

⁷ Programa laboratorial e experimental de televisão produzido por alunos do curso de comunicação social/jornalismo na disciplina Produção de Vídeo.

a partir de significados ampliados: do francês *vignette*, o termo pode ser traduzido como “pequena vinha” e, conforme afirma Jaqueline Schiavoni (2011), apesar do estranhamento da origem da palavra, essa definição traduz bem o termo, que remonta à Idade Média, mais especificamente às iluminuras contidas nas escrituras sagradas: “[...] a videira possui grande valor simbólico nesses textos e, por vezes, foi utilizada em forma de desenho para tornar mais acessíveis algumas das passagens bíblicas” (Schiavoni, 2011; p.96.). Desta forma, aos poucos, o termo começou a ser associado às produções televisivas de forma a marcar determinado conteúdo.

A vinheta do programa *Bits Sentidos* foi escolhida para representar e ilustrar a união dos projetos individuais realizados pelos alunos durante a disciplina Laboratório de Vídeo, ministrada pela professora Renata Rezende, no curso de Comunicação Social/ Jornalismo da Universidade Federal Fluminense (UFF). Pertencente ao LEA - Laboratório de Experimentos Audiovisuais -, um projeto de extensão que busca unir os três pilares da Universidade Pública: pesquisa, ensino e extensão, o objetivo dessa produção é apresentar um conteúdo informativo em narrativa híbrida, a partir de usos variados na constituição audiovisual televisiva, com diferentes suportes como o vídeo, a fotografia, a música, a poesia, a entrevista, entre outros. Dividida em cinco episódios que tratam dos sentidos humanos, a série foi transmitida no programa BITS Ciências, revista eletrônica de jornalismo científico da UFF.

Antes de explicarmos o processo da produção da vinheta especificamente, bem como os objetivos, métodos e técnicas utilizados em sua produção, é necessário um breve panorama do programa que recebeu a vinheta em questão: a produção televisiva experimental **Bits Sentidos**.

A Bits Sentidos

A *BITS Sentidos* é resultado da produção desenvolvida na disciplina Laboratório de Vídeo, ministrada pela professora Renata Rezende no segundo semestre de 2013. A proposta consistiu no desenvolvimento de uma produção audiovisual em formato híbrido, cujo objetivo principal foi a liberdade narrativa. Os diferentes conteúdos aprendidos em sala de aula, como as formas de narrar, as possibilidades de composição de imagem, enquadramentos e usos de diferentes suportes (como a fotografia, o vídeo, a poesia, o teatro) foram aliadas ao conteúdo informativo numa proposta de experimentar as

técnicas jornalísticas da apuração e da entrevista, mas em contextos híbridos de forma a conquistar o espectador em uma proposta mais lúdica dos temas.

A turma de alunos foi dividida em cinco grupos que retrataram os sentidos humanos: Audição, Paladar, Olfato, Tato e Visão. Os temas foram trabalhados em episódios pelos grupos e foram orientados para uma produção em unidade, que mantivesse a identidade gráfica e estética que uma produção seriada necessita, principalmente pela sua identidade visual. Este processo foi realizado principalmente, na etapa pós produção, no momento da edição final. Depois de finalizados, foram exibidos em formato seriado na revista eletrônica Bits Ciência - realizada por alunos de jornalismo e de publicidade da UFF e exibida no canal universitário Unitevê (www.bitsciencia.uff.br).

A criação do produto explorou as diferentes formas da produção audiovisual, levando em conta a própria transformação do dispositivo televisivo, bem como o grande crescimento e aceitação de produtos audiovisuais na web, muitas vezes criados apenas para este fim, que permitem maior interatividade com o público. Além disso, a também transformação do próprio formato telejornalístico que, no século XXI, com toda a tecnologia digital, hibridiza cada vez mais os conteúdos informação/entretenimento, característica muito presente na série.

Nesse sentido, a constituição do vídeo foi pensada segundo as características próprias desse que é, por definição, um projeto experimental. Segundo Philippe Dubois (2004), o vídeo é o movimento entre a ficção e o real, entre a arte e a comunicação, o que serviu de base para a criação de cada um dos episódios, que misturaram o conteúdo informativo, característico da produção jornalística, ao entretenimento.

OBJETIVO

Uma das características das vinhetas é a sua função mercadológica na televisão, “quer dizer, a apresentação e o estabelecimento de marcas. A identificação da emissora e dos programas veiculados ocorre desde o início da televisão brasileira, atendendo necessidades básicas do próprio meio, e permanece até hoje” (SCHIAVONI, 2011. p.104).

Desde o surgimento da Tv, as vinhetas acompanham as suas programações, ganhando maior força com a chegada da televisão em cores. Assim, essas produções acabaram por se tornarem parte fundamental dos programas de Tv desde então. As vinhetas são como o “um cartão de visitas de uma programação”, pois introduz ao espectador

algumas das principais características do produto, promovendo uma melhor assimilação das ideias ali inseridas.

Na criação da vinheta da **Bits Sentidos**, a intenção foi ilustrar o que estava por vir na série, representando cada um dos cinco sentidos exibidos nos capítulos seguintes. O objetivo da vinheta é apresentar ao telespectador o programa enquanto linguagem híbrida e dar uma prévia da ideologia nele inserida, ou seja, a união de vozes, de temas em um mesmo produto. Além disso, tem como intenção dar uma marca ao programa, criando uma identidade visual com o telespectador. A produção da vinheta, nesse sentido, é um resumo do programa, desde a criação até a finalização.

JUSTIFICATIVA

Atualmente, como explica Schiavoni (2011; p.94.), a ferramenta mais utilizada na produção de vinhetas é a computação gráfica. Segundo ela, isso acontece por causa da qualidade das imagens desenvolvidas no computador, cuja natureza é sintética, resultado de reelaboraões digitais. No entanto, por se tratar de um projeto laboratorial e experimental, o grupo optou por uma produção com utilização de técnicas mais simples e manuais correspondentes à referência do produto, como detalhamos a seguir, justificando, nesse sentido sua relação com a produção proposta.

Consideramos importante a crescente produção experimental dentro da universidade, audiovisual ou em qualquer outro modelo. É fundamental trabalhar com os estudantes projetos práticos que os ajudem a ser inseridos no mercado de trabalho com mais facilidade, levando com eles mais do que bagagem teórica, mas também o conhecimento de como as coisas são realizadas de fato.

Uma das principais características do produto é a união da informação com o videoclipe e a ciência. Por ser exibido na revista eletrônica de jornalismo científico produzida pelo curso, Bits Ciência, a série procura inserir em seus episódios explicações científicas sobre cada sentido, unindo então ficção e realidade, lúdico e entretenimento, com o diferencial de buscar sempre aliar assuntos abordados com a educação e a ciência. Chamamos atenção para o fato de que, por se tratar de um produto desenvolvido dentro da

universidade, não possui caráter mercadológico, o que reafirma sua independência e responsabilidade unicamente com o público.

É importante frisar, ainda, que nosso público alvo não é apenas a comunidade acadêmica, mas toda a sociedade, com faixa etária livre, tendo em vista que os temas são de interesse ampliado e o material também está disponível na internet (no site do LEA – www.lea.uff.br e no site da Revista Bits – www.bitsciencia.uff.br).

Levamos em conta também o próprio conceito de televisão enquanto produto polifônico, como afirma Machado (2000, p.110), principalmente quando se refere ao formato audiovisual informativo, cujo exemplo é fornecido a partir do telejornal: “ao colocar em circulação e em confronto as vozes que relatam ou explicam um conflito, ao tentar encaixar as vozes umas dentro das outras, o que mais faz o telejornal é produzir uma certa desmontagem dos discursos”.

Machado (2000) vai além quando afirma ainda que, em certa medida, esse gênero televisivo, enquanto produto, é uma colagem de depoimentos e fontes numa sequencia sintagmática [...]. Desta forma, e, em algum sentido, o grupo se apropria dos contextos do autor e até os utiliza, mas utilizando essa colagem para propor um novo modelo.

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Os métodos e técnicas utilizados para a criação da vinheta envolveram diversos processos, desde gravação de imagens, produção de fotografias, iluminação e edição. O primeiro passo foi a gravação em estúdio da personagem representando os cinco sentidos. Para isto, foi utilizada uma câmera Nikon D7000, lente Nikkor 18-105mm.

Para iluminação, foram utilizados jogos de luzes cinematográficas, criando pontos iluminados e de sombra. Para a finalização gráfica, o software utilizado foi *Adobe Premiere*. Utilizamos recursos como *fade to black*, *cross dissolve* e incluímos a logo do programa ao final da vinheta. Além disso, a imagem foi trabalhada no mesmo software, utilizando o ajuste de brilho, *cincon converter*, *alpha glow e color emboss*. Para a logo, escolhemos a fonte *calibri* para criar identidade visual com a revista eletrônica em que a série será exibida, Bits Ciência.

Quanto à trilha sonora, escolhemos a música *Until the Day I Die – Story of the Year*, porém somente o seu instrumental, por ter uma batida marcante e que encaixasse com a mudança dos quadros e seus *fades*. Além disso, a neutralidade é propícia para uma reflexão, necessária para o entendimento da ideia da vinheta.

A escolha da realização em colorido se deu a partir de critérios estéticos e conceituais. Acreditamos que o uso de cores na vinheta instigaria mais um dos cinco sentidos, a visão, o que não aconteceria com a mesma intensidade se a fizéssemos em preto e branco. Nesse sentido, a ideia foi agrupar a vinheta num todo estético do programa enquanto signo fechado.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO

A vinheta foi pensada para ilustrar a ideologia do programa, ou seja, a expressão dos sentidos humanos e como cada um de nós reage a esses estímulos. Deste modo, interpretamos cada um dos sentidos com clichês que nos remetem aos mesmos.

O primeiro sentido representado foi a visão, fazendo um plano fechado nos olhos da personagem, que faz um movimento com os óculos para chamar a atenção do telespectador. Além disso, no meio da cena, o imagem “pisca”, representando o movimento involuntário feito por este órgão.

O segundo sentido escolhido foi o olfato. Para a sua representação, optamos por uma identificação visual mais romântica, mostrando a personagem cheirando uma rosa vermelha, com um plano mais fechado no nariz e na rosa.

A audição foi o terceiro sentido ilustrado. Desta vez, colocamos a personagem com fones de ouvidos, fazendo um movimento de câmera *traveling*, passando de uma orelha para a outra, empregando a metáfora do dito popular “entrar por um ouvido e sair pelo outro”, sempre em plano fechado, detalhando a parte do corpo específica do sentido.

Para representar o tato, a personagem toca a si mesma, nos braços e depois nos cabelos. Quisemos com isso criar a metáfora do “conhecendo a si próprio”, inclusive de maneira literal, ou seja, conhecer o corpo físico e não só a sua mente e psicológico.

O último sentido da vinheta foi o paladar. Para representá-lo, escolhemos um dos alimentos prediletos de toda a população: o chocolate. Fizemos um plano fechado seguido de um plano detalhe da personagem mordendo um bombom e mastigando. Acreditamos que

essa seja uma das cenas que o telespectador mais pode se identificar, principalmente por ser um hábito comum as pessoas assistirem à televisão comendo algum tipo de guloseima, especialmente o chocolate.

E para finalizar, a cena que fecha a vinheta é a personagem amassando uma caixa de suco, com um som que lembra um choque. Nesse caso, a intensão foi representar os sentidos misturados com as sensações que eles causam, tendo então o som do choque sonorizando as células nervosas transmitindo as informações para o cérebro.

CONSIDERAÇÕES

Neste trabalho, foi possível aprendermos mais sobre a produção audiovisual combinada com a sobreposição de imagens manualmente, além de aprimorar os conhecimentos de edição de vídeo.

O processo de produção como um todo da série Bits Sentidos foi muito interessante e enriquecedor, oferecendo momentos de descontração e união a todos os alunos do curso, e inclusive à professora orientadora. Durante as gravações, o clima era sempre de muito entusiasmo e otimismo, o que resultou em uma rápida finalização do projeto.

Além disto, esta foi a primeira experiência do grupo com a produção de séries, deixando assim o aprendizado, a experiência e o conhecimento para as próximas produções na universidade e fora dela.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZNAR, S.C. Vinheta: do pergaminho ao vídeo. São Paulo: Arte & Ciência, 1997.

BARBEIRO, Heródoto. LIMA, Paulo. Manual de Telejornalismo. Rio de Janeiro, Campus, 2002.

MACHADO, Arlindo. A televisão levada a sério. São Paulo: Senac, 2001.

SCHIAVONI, Jaqueline Esther. Vinheta Televisiva: usos e funções. In: Significação: revista de cultura e audiovisual. São Paulo: ECA/USP, 2011. http://www.usp.br/significacao/pdf/5_Significac%C3%8C%C2%A7a%C3%8C%C6%92o3_5_Jaqueline%20Esther%20Schiavoni.pdf [Acesso em 13/04/2013]

WATTS, Harris. Direção de câmera: um manual de técnicas de vídeo e cinema. São Paulo: Summus, 1992.