

CinEMA¹

Dhometryo de Freitas Cassundé de OLIVEIRA²

Getulio de ABREU JUNIOR³

Lizie Sancho NASCIMENTO⁴

Universidade de Fortaleza, Fortaleza, Ce

RESUMO

Este trabalho pretende mostrar o processo de criação da identidade visual atrelada ao “CinEMA” - programa de entretenimento e informação que funciona como um cineclube televisivo, panorama da cinematografia acadêmica e um espaço de divulgação de produtos audiovisuais - e a vinheta de abertura desenvolvida por meio de animação gráfica.

PALAVRAS-CHAVE: vinheta; programa; cinema; animação.

1 INTRODUÇÃO

“CinEMA” é um programa de entretenimento e informação pertencente à grade da Tv Universitária da Universidade de Fortaleza. Idealizado por estudantes do curso de Audiovisual, o programa surgiu com a proposta de ser um cineclube televisivo da já existente Mostra de Cinema da Unifor. Ele funciona como um panorama da cinematografia acadêmica e um espaço de divulgação de produtos audiovisuais do curso Audiovisual e Novas Mídias da Unifor. A exibição é quinzenal e são 6 episódios por temporada. A estreia da primeira temporada aconteceu em fevereiro de 2013.

¹ Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Vinheta (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 3º. Semestre do Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda, email: dhometryodefraitas@gmail.com.

³ Estudante do 3º. Semestre do Curso Audiovisual e Novas Mídias, email: getulio.abreujr@gmail.com.

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda, email: profalizie@gmail.com.

2 OBJETIVO

Criar uma identidade visual para o programa “CinEMA”, visando reafirmar sua proposta, e identificação do público-alvo. Dentro desses aspectos, enfatizaram-se palavras-chave que nortearam o processo criativo: “interação”, “singular” e “curiosidade”.

3 JUSTIFICATIVA

O programa "Cinema" promove a união e interação entre alunos do curso de Audiovisual e professores, uma vez que a proposta é convidar um jovem diretor, exibir seu curta e debater sobre o processo de criação e execução do mesmo. O título do programa – “CINEMA” – engloba um personagem interessante presente na rotina daqueles que frequentam o campus da Universidade de Fortaleza: a Ema, um símbolo que enfatiza a singularidade. As Emas representam também a capacidade natural e inata da inquiribilidade, evidente pela observação – a curiosidade – e que, nos seres humanos engendra a exploração, a investigação e o aprendizado. Ela é um instinto importante tanto para que estes animais percebam o novo ambiente do qual estão fazendo parte e para os profissionais envolvidos em processos criativos, pois faz com que um ser explore o universo ao seu redor compilando novas informações às que já possui e permita a abstração.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

“A cor representa uma ferramenta poderosa para a transmissão de ideias, atmosferas e emoções, e pode captar a atenção do público de forma forte e direta, sutil ou progressiva, seja no projeto arquitetônico, industrial (design), gráfico, virtual (digital), cenográfico, fotográfico, ou cinematográfico.” (BARROS, 2009 p.15).

Na identidade visual, reforçou-se o trocadilho “Cin – EMA” e trabalhou-se com a cor dourado, que evoca a grandes ideais, a sabedoria e aos conhecimentos; e o lilás, que remete a intuição e, portanto, simboliza o mundo metafísico.

A arte se fundamenta na técnica. A operação da arte é uma operação da técnica. (LUCENA JUNIOR, 2005 p.17)

“Interpõe-se entre a técnica e a arte uma linguagem para que a técnica possa viabilizar a expressão artística. Os componentes dessa linguagem são a matéria-prima de toda informação visual, compreendendo o alfabeto básico apenas cinco elementos: linha, superfície, volume, luz e cor. A possibilidade de manipulação desses elementos, a

flexibilidade em poder trabalhar cada um individualmente, é um fator determinante na qualificação do instrumento utilizado na prática artística.” (LUCENA JUNIOR, 2005 p.17)

Diante disso, a técnica escolhida para a vinheta foi a animação.

A palavra “animação”, e outras a ela relacionadas, deriva do verbo latino *animare* (“dar vida a”) e só veio a ser utilizada para descrever imagens em movimento no século XX. Portanto, a despeito de estar inserida no conjunto das artes visuais, a animação tem no movimento sua essência. (LUCENA JUNIOR, 2005 p.28)

A técnica de animar pode ser executada com até três dimensões (3D). Isso acontece quando as imagens de duas dimensões elaboradas de forma a proporcionarem a ilusão de terem três. Qualquer representação gráfica de um objeto apresenta-se com duas dimensões – 2D (altura e largura), mas com o auxílio da computação gráfica entre outros recursos, pode-se fazer com que a figura dê a impressão de apresentar, também, profundidade. Na vinheta do “CINEMA” se trabalhou com a animação em 2D, considerada a sucessora digital da técnica de animação por *stop motion*; a figura animada é modelada no monitor e “vestida” com um esqueleto virtual para posteriormente serem incorporados os membros dos personagens como olhos, boca e roupas que são movimentadas pelo animador para então “renderizar” - processo pelo qual se pode obter o produto final de um processamento digital qualquer.

O roteiro se baseou no tema e na trilha escolhida “*Show Me What You Got*”, em tradução livre, Mostre-me o que você tem. Trilha esta, que faz jus à proposta do programa ser uma vitrine de diretores. Deu-se um caráter “experimental” ao personagem central da animação - a Ema -, que, movida pela curiosidade de estar diante do novo, transita num ambiente típico dos estudantes da Unifor: o Labomídia, um laboratório de estudos audiovisuais. Ao todo foram 50 horas de trabalho, desde a vetorização dos cenários e do personagem, e do encaixe da trilha até a exportação final do vídeo.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A vinheta obtida para o programa “CinEMA” se constitui de uma sequência de frames que demonstram sua proposta. A animação acontece de uma forma metalinguística e narra o nascimento de uma emma, seus passos dentro de um laboratório audiovisual e a descoberta de novas possibilidades por meio do instinto natural da curiosidade. O encerramento acontece quando a personagem dá *play* num vídeo do qual ela está participando. Vídeo este que se expande até completar toda a tela, e a personagem que

agora reaparece andando do lado esquerdo até o direito para no meio do caminho e “transforma-se” no logotipo do programa. É feita também uma analogia entre emas e estudantes, seres estes que vivem em grupos de aproximadamente trinta indivíduos, curiosamente, chamados de “turmas” no meio acadêmico. Na época de acasalamento, o representante dominante é o responsável pela preparação dos ninhos (projetos), incubação dos ovos (ideias) e cuidado com os filhotes (os produtos). Todas as ideias são colocadas em um mesmo projeto e eclodem, posteriormente, dando origem a aproximadamente 20 a 30 minutos de conteúdo: o curta.

6 CONSIDERAÇÕES

A construção da vinheta do “CinEMA”, mais que realizar um trabalho estrutural para o programa, realiza uma função reflexiva de sua imagem, do conteúdo abordado, da metalinguagem do que é mostrado, e fortalece o processo comunicativo e as associações diretas com o público-alvo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARROS, Lilian. *A Cor no Processo Criativo*. 4 ed. São Paulo, 2009.
- LUCENA JUNIOR, Alberto. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. 2 ed. São Paulo, 2005.
- DACYNGER, Ken. *Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática*. Trad. Maria Angélica Marques Coutinho. 2 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

APÊNDICE 1

Cores escolhidas



R: 212
G: 193
B: 39



R: 113
G: 67
B: 148

APÊNDICE 2

Logotipo

