

Vinheta Para o Programa “Você é Mais o Quê?”¹

Hélio dos Santos Rocha NETO²
Bárbara Ervelyn da Cunha VINAGRE³
Jaqueline da Mata SANTOS⁴
Josilene Bezerra AIRES⁵

Julianni Angeline Silva MARQUES dos Santos⁶

Marcelo Augusto Lima ACORDÍ⁷

Márcia Fabiolla de Souza PIMENTEL⁸

Mirna Oliveira de ARAÚJO⁹

Nury Rôcio Alves MARTINEZ¹⁰

Suelen Costa LIMA¹¹

Wanessa Karoliny Leal da SILVA¹²

Eudóxia PEREIRA da Silva¹³

Centro Universitário do Norte – UNINORTE/Laureate, Manaus, AM

RESUMO

Esta vinheta foi produzida por alunos de Publicidade e Propaganda, Jornalismo e Rádio e TV para a abertura do programa “Você é mais o quê?” da TV Uninorte. O programa possibilitou aos estudantes o aprendizado na prática de todas as etapas envolvendo um programa de televisão, dentre elas a criação da vinheta de abertura. Durante a realização do trabalho, todos os participantes puderam experimentar técnicas e colocar os conceitos aprendidos no curso em prática, desenvolvendo suas habilidades e competências.

PALAVRAS-CHAVE: animação; design; entretenimento; *motion graphics*; vinheta.

1 INTRODUÇÃO

As vinhetas são projetos de design, que compreendem imagem em movimento e som, destinados a apresentar e definir a identidade visual dos programas no vídeo.

¹ Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade vinheta de TV (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 8º. Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, email: heelioneto@gmail.com.

³ Estudante do 8º. Semestre do Curso Jornalismo, email: ba.sofiasoares@hotmail.com.

⁴ Estudante do 6º. Semestre do Curso Publicidade e Propaganda, email: santos.jaque@gmail.com.

⁵ Estudante do 4º. Semestre do Curso Publicidade e Propaganda, email: josilenebeserra@hotmail.com.

⁶ Estudante do 8º. Semestre do Curso Publicidade e Propaganda, email: jasms88@gmail.com.

⁷ Estudante do 6º. Semestre do Curso Publicidade e Propaganda, email: marceloacordi@hotmail.com

⁸ Estudante do 6º. Semestre do Curso Radialismo, email: pimentefabiolla@gmail.com.

⁹ Estudante do 6º. Semestre do Curso Publicidade e Propaganda, email: mirnadedaraujo_moda93@hotmail.com.

¹⁰ Estudante do 8º. Semestre do Curso Publicidade e Propaganda, email: martinez.nurya@gmail.com.

¹¹ Estudante do 8º. Semestre do Curso Publicidade e Propaganda, email: Suelen.suu@gmail.com.

¹² Estudante do 6º. Semestre do Curso Jornalismo, email: wanessaleal.silva@gmail.com.

¹³ Coordenadora do Projeto de Extensão TV Uninorte. Professora do Curso de Comunicação Social, email: eudoxiapereira@gmail.com.

Edward Stasheff (1978:43) diz que entre as diferentes formas de comunicação, a TV abre um campo limitado para a consciência simbólica, e que a articulação dos elementos simbólicos dentro do universo estético vai permitir o surgimento de uma nova linguagem, a arte televisiva.

Dessa forma, as vinhetas, como arte televisiva, são fantasias visuais que estão presentes no vídeo, levando aos telespectadores emoção, ação e criações artísticas.

2 OBJETIVO

Objetivo geral do programa “Você é mais o quê?”:

Fornecer informações aos acadêmicos e futuros acadêmicos sobre as diversas áreas do conhecimento a seguir e sobre a área de atuação profissional em que podem seguir no mercado de trabalho após a graduação.

Objetivo específico da vinheta de abertura:

A vinheta de abertura teve como objetivo fixar a imagem do programa no telespectador. Mostrando os cursos, acentuando suas diferenças através de cores, movimentos e imagens. E no final, perguntando a pessoa que assiste, a qual esta se identifica mais.

3 JUSTIFICATIVA

As vinhetas de abertura na TV envolvem o telespectador, não só veiculando informações e entretenimento, mas também, em muitos casos, difundindo tendências. Elas são as embalagens para os programas. Podem ser tomadas como produtos de processos criativos estéticos e são consumidas como registradores da marca e como objeto da indústria cultural. Assim, as vinhetas estão intimamente relacionadas ao processo de midiatização e de resultados na cultura, na arte e na tecnologia e, ao mesmo tempo, são distribuídas ao consumo através da televisão. (DORNELES, Rogério de Abreu, 2011, p.51/52).

“Você é mais o quê?” é um programa da TV Uninorte, sendo esse um projeto de extensão integrante da Agência Experimental - AGEX - do Centro Universitário do Norte - Uninorte. Tendo sua veiculação na internet, seu objetivo é alcançar acadêmicos, futuros

acadêmicos e egressos das universidades, através das redes sociais, esclarecendo dúvidas e informando novidades sobre diversos cursos e suas respectivas profissões.

A vinheta de abertura carrega o conceito do programa, desenvolvida pela equipe de criação do programa. Para a realização tivemos a oportunidade de colocar em prática os conceitos absorvidos durante o curso de forma mais intensa, mais próxima possível do mercado de trabalho.

A partir do momento que entendemos a proposta comunicativa do programa, podemos perceber a utilidade indispensável da vinheta não somente como elemento de abertura do programa, mas completando o sincretismo de significados visuais e estéticos.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A arte criada para a vinheta do programa “Você é mais o que?” foi feita no software *Adobe Illustrator*. A criação da vinheta foi feita com a técnica de animação de *Motion Graphics*. Que consiste na animação e movimentação de elementos ao longo do cenário utilizando programas de computador como o software *Adobe After Effects* e *Maxom Cinema 4D*.

Os movimentos rápidos e sequenciais, junto com os efeitos sonoros, dão um ritmo agitado e divertido para a vinheta. Atraindo, assim, o público-alvo.

A música desempenha um papel relativo ao estímulo emocional, daí sua importância nas vinhetas. Articulada com a imagem, seguindo certos princípios, ela pode, segundo Samuel (1964:605), “representar um elemento unificador, pode acentuar um efeito, sugerir um movimento e criar uma atmosfera”. (DORNELES, Rogério de Abreu, 2011, p.48).

Os elementos de composição da vinheta foram feitos seguindo o estilo *Flat Design*. Que é caracterizado pela simplicidade dos elementos e da clareza do layout. Se distingue por suas formas clean e planas. Os ícones dos cursos foram produzidos utilizando técnicas 3D, mas sem fugir do *Flat Design*, já que não possuem sombras e volumes.

A paleta de cores foi determinada a partir das cores dos cursos. Seguindo o estilo, foram utilizadas cores fortes e vibrantes.

A tipografia corresponde ao esquema do resto do layout. O uso de uma fonte simples e eficiente facilita e agiliza o entendimento da mensagem.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Inicialmente foi feito um estudo sobre tendências no Design, com a equipe de criação do programa, para então começarmos a desenvolver a identidade visual.

Optamos por usar o estilo *Flat Design*, com cores fortes e vibrantes, tipografia simples e eficiente, e silhuetas estilizadas para os objetos ícones dos cursos.

Fizemos um *storyboard* para visualizar melhor as cenas da vinheta. Em seguida, a criação dos layouts para, depois, começar o desenvolvimento da animação.

Iniciou-se, em seguida, o processo de confecção dos elementos da vinheta. Os ícones foram modelados em 3D, para dar mais movimento a animação e destaque aos cursos. Os elementos geométricos ao redor, estão ali para enriquecer o layout. Suas cores e movimentos são mais simples, para que o espectador não se distraia e perca atenção da animação principal, que está no meio da tela.

As vinhetas de abertura são criadas por uma combinação artística de desenhos de traços livres e de formas geométricas, com a utilização de técnicas de cores e de luz colocadas em movimento por meio de processos informatizados. As vinhetas localizam-se no plano da aparência e da ilusão; são geradas com os recursos da técnica, originadas do imaginário e da magia de efeitos especiais, materializadas no papel, por meio de *storyboard*, desenhos que orientam as cenas, os quais serão posteriormente gravados ou digitalizados em computação gráfica. (DORNELES, Rogério de Abreu, 2011, p.45).

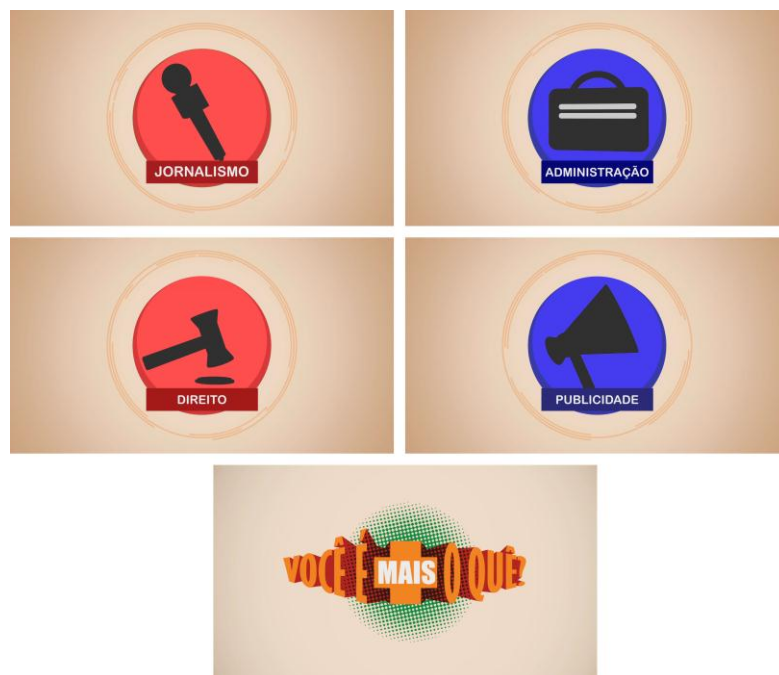


Figura 1: *Storyboard* da Vinheta.

6 CONSIDERAÇÕES

O programa “Você é mais o quê?” e sua vinheta teve uma grande aceitação pelos membros do coletivo e do público. Levando informações para os acadêmicos, e futuros acadêmicos, de uma maneira dinâmica e moderna, sendo divulgada através das redes sociais.

A oportunidade de participar desse projeto nos trouxe muita satisfação e um enorme aprendizado. Vivenciamos como funciona um programa de TV, desde a sua concepção até a estreia ao público. Além de incentivar colegas a participar de projetos não só de suas respectivas áreas, mas da comunicação como um todo, consequência da interação que tivemos o que foi benéfico para os alunos participantes devido a complementação das áreas, trabalhando para um projeto só.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DORNELES, Rogério de Abreu. **Design na TV: pensando vinheta**. Salto, SP. Editora Schoba, 2011.

SAMARA, Timothy. **Ensopado de design gráfico: ingredientes visuais, técnicas e receitas de layouts para designers gráficos**. São Paulo: Blucher, 2010.

A Nova Tendência do Flat Design. O Que? Por que? Disponível em: <<http://www.designon.com/2013/06/a-nova-tendencia-do-flat-design-o-que-por-que/>> Acesso em 23 de março de 2014.

KELLISON, Cathrine. **Produção e direção para TV e vídeo: uma abordagem prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.