

Acelera – Economia Criativa¹

Henrique Costa MOREIRA²

Ricardo SANTANA³

RESUMO

A vinheta criada para o programa Acelera - Economia Criativa, foi desenvolvido para a aula de Introdução a Animação, do curso de Rádio, TV e Internet da UNIMEP - Universidade Metodista de Piracicaba – e que motivou os alunos a criarem uma vinheta e toda uma identidade visual para o programa. A criação desta vinheta foi um diferencial de aula, que tive o desafio de além de sugerir animações, gravação para inclusão na vinheta, e ainda busca de elementos para identificar o que o produto irá expor. A duração da vinheta é de 30 segundos.

PALAVRAS-CHAVE: vinheta; economia; comunicação; audiovisual;

1 INTRODUÇÃO

O texto a seguir relata o panorama geral deste projeto, desenvolvido durante o sexto semestre do curso, no ano de 2012, na UNIMEP – Universidade Metodista de Piracicaba – no curso de Rádio, TV e Internet em Piracicaba-SP.

Este paper destina-se a descrever a estrutura do projeto para melhor compreensão de todas as partes componentes do mesmo.

O programa Acelera - Economia Criativa é um projeto que vem sendo desenvolvido para mostrar como as atividades das pessoas que exercitam a criatividade tratam sobre o assunto.

Após o término, a vinheta produzida foi apresentado em uma seção fechada para membros de uma banca composta por professores da instituição e de convidados externos, provenientes de importantes meios de comunicação de nível nacional e regional.

Por esse motivo acabou gerando uma motivação maior para a produção do produto desde a criação até a finalização.

As principais características da aula foi conhecer e identificar técnicas de animação, as

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

² Aluno líder do grupo e estudante do 7º. Semestre do Curso Rádio, TV e Internet email: hcmoreira@unimep.br.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso Rádio, TV e Internet, email: rica_usp@yahoo.com.br.

etapas dos processos de animação e a experiência de criar uma animação. Além de conhecer os fundamentos de animação, como a história da animação, animação sem câmera, ter conhecimento sobre linguagem e funcionalidade dos equipamentos, iluminação, câmeras, softwares, que compõem o universo da animação e ainda compreender as etapas dos processos de animação como: conceitualização, roteiro, storyboards e animatics, layouts, planejamento, orçamento, animação e pós-produção.

2 OBJETIVOS

A importância de uma vinheta de abertura para um produto, mesmo na televisão, web ou rádio, é muito grande. Desde a Idade Média vem aparecendo como complemento simbólico, interpretando o que o espectador vai ver estabelecendo relação com o conteúdo.

O termo “vinheta” nos remete à vinha, videira. Segundo Aznar, autor do livro *Vinheta: do pergaminho ao vídeo*, “a videira foi a forma utilizada para expressar todo o simbolismo do Antigo Testamento”. Esse papel alegórico desempenhado pela videira foi amplamente divulgado pela igreja na Idade Média por meio da iluminura, a arte de “iluminar” os manuscritos da Bíblia. A iluminura funcionava como uma espécie de representação visual do texto, comportando ilustração, vinheta e caligrafia. Além de proporcionar certa medida de bem-estar visual, aquilo que as pessoas não pudessem entender pela escrita deveria ser aprendido por meio das figuras. (SCHIAVONI, 2007, p. 217)

A palavra vinheta, procedente do francês vignette (pequena vinha), se realizarmos uma consulta ao verbete “vinheta” no dicionário, encontraremos um sentido bastante próximo ao original: “pequena estampa de um livro, para ornato ou para explicação do texto; ornamento tipográfico, que se presta a numerosas combinações”, ou seja, total identidade visual do que será passado dali em diante.

3 JUSTIFICATIVA

A ideia principal foi misturar animação computadorizada com partes de gravação em estúdio. As cores principais que foram usadas foram tiradas do logotipo principal do programa, as cores da bandeira do Brasil: azul, amarela e verde, as cores principais que foram usadas como fundo das animações. A única cor que fugiu das cores padrões foi o roxo e o bege, mas que também relacionam com as cores padrões.

A trilha sonora e os efeitos de áudio foram totalmente criados no programa Garage Band, garantindo total autoria na criação da identidade auditiva. Foram usados elementos de guitarra, baixo, bateria e teclado, todos esses elementos juntos deram sincronia para a ideia projetada desde o início. A seguir, os frames da vinheta com as cores escolhidas que deram espontaneidade no projeto:



4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Antes de iniciar a parte de storyboard, fizemos uma reunião com o orientador, e tivemos algumas ideias. Essas ideias foram anotadas e houve uma fusão entre todas as sugestões. Houve uma pesquisa na internet em sites de vinhetas para tentarmos nos adequar aos modelos atuais que vem sendo utilizados. Feito isso tivemos a parte de pré-roteiro onde foi

planejado o que teria que ser gravado em estúdio no chroma key e o que precisaria ser feito em pós-produção, pensando sempre no produto final.

Na televisão em cores, onde o processo é conhecido sob o nome de chroma key, a cor para key é o azul. Na cobertura da CBS para as convenções políticas, por exemplo, Walter Cronkite aparecia sentado diante de uma janela que dava para o auditório da convenção.

Na realidade, ele estava sentado no estúdio, diante de uma tela azul, imagem que era recortada numa área em formato de janela, focalizada por outra câmera situada no auditório da convenção, numa parte alta. O azul para chroma key não pode ser usado em cenários e figurinos, quando se pretende realizar o recorte do efeito; ele deve ser limitado, e claro, a área prevista especificamente para o recorte. (STASHEFF, 1978, p. 221)

Toda a parte de animação foi feita no software After Effects 5.5, e a finalização de efeitos de áudio e junção de todas as partes no software Final Cut Pro 7.0. As gravações foram todas feitas com a câmera Canon EOS 7D. No After Effects foi produzida a parte de efeitos, como a inclusão das partes gravadas em estúdio em chroma key, além dos efeitos de câmera, escala, posição, explosão, e todos os efeitos de texto finalizados.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO

Ao final do século XX e início do século XXI, falhas na economia tradicional como a padronização de produtos e serviços e o esgotamento de recursos duráveis no planeta, estavam cada vez mais evidentes. Para superar estas falhas, bem como a concorrência acirrada, era preciso inverter o olhar sobre a cadeia produtiva, tirando o foco do produto e priorizando seus valores intangíveis: contexto, história, identidade cultural, sustentabilidade. Foi assim que surgiu o termo Economia Criativa – uma vertente do universo da Economia que visa colocar a mente humana e sua criatividade como principais geradoras de renda. Esta nova proposta promoverá mudanças no setor da educação, no nosso programa sempre terá a presença de um especialista em economia criativa e mais outros três entrevistados que se obtiveram sucesso profissionalmente atuando com economia criativa.

6 CONSIDERAÇÕES

A produção do programa e da vinheta foi bastante interessante, onde possibilitou o conhecimento em todos os equipamentos e programas usados no decorrer da produção. Vale lembrar que foi a primeira experiência com vinhetas, e houve êxito na conclusão do trabalho com a aprovação de todo o público que acompanhou o trabalho, desde o início até o final.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CHONG, Andrew. Animação Básica 1: animação digital. Porto Alegre: Bookman Companhia Editora, 2011.
- LUCENA JUNIOR, Alberto. Arte da Animação: técnica e estética através da história. 3a. edição, São Paulo: Ed. SENAC, 2011.
- MILBURN, Ken. Flash 4 - Animação na Web. São Paulo: Editora: Makron Books, 2000.
- STASHEFF, Edward. O programa de televisão: Sua Direção e Produção. São Paulo: Ed. Da Universidade de São Paulo, 1978.
- SCHIAVONI, Jaqueline E. Imagem: O papel da vinheta no estabelecimento da marca, 2007.