

**Da pele pra tela: a experiência de criação da vinheta
para o webdocumentário Tatuar-te¹:**

Clarissa Pires MÜLLER²
Camila Ferreira OLIVEIRA³
Emily Mallorca WAGNER⁴
Isabela Rabelo TOMAIN⁵
Luiza Buzzacaro BARCELLOS⁶
Rafael Reggiani de MORAES⁷
Karine Moura VIEIRA⁸

Escola Superior de Propaganda e Marketing, Porto Alegre, RS.

Resumo:

Esse projeto refere-se à vinheta do webdocumentário Tatuar-te, realizado na disciplina de Produção e Edição de TV II do curso de jornalismo da ESPM-Sul, em formato seriado de cinco episódios. Aborda temas relativos ao mundo da tatuagem por meio de entrevistas com tatuadores de destaque de Porto Alegre, e outras pessoas inseridas nesse universo. Como linha condutora do projeto temos a arte ligada à tatuagem, que deu origem ao nome ambíguo Tatuar-te. A proposta da vinheta é justamente demonstrar essa relação e apresentar ao público o universo do documentário.

Palavras-chave:

Webdocumentário, vinheta, tatuagem, arte.

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade CA 08 Vinheta (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: clarisspmuller@gmail.com.

³ Estudante do 5º. Semestre do Curso Jornalismo, email: camilaa_o@hotmail.com.

⁴ Estudante do 5º. Semestre do Curso Jornalismo, email: emilymallorca@outlook.com.

⁵ Estudante do 5º. Semestre do Curso Jornalismo, email: isabelatomain@gmail.com.

⁶ Estudante do 5º. Semestre do Curso Jornalismo, email: l.buzzacaro@yahoo.com.br.

⁷ Estudante do 5º. Semestre do Curso Jornalismo, email: rafaelregmoraes@gmail.com.

⁸ Orientadora do trabalho. Docente do Curso de Jornalismo da ESPM-Sul, e-mail: karinemourav@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

O homem, ao longo do tempo e em diferentes culturas, sempre marcou seu corpo, se não com a tatuagem como conhecemos hoje, com maquiagem, carnificações e pinturas. Durante muito tempo eram feitas tatuagens com ferramentas manuais, um processo dolorido e demorado, que poderia durar semanas, meses e até anos. Com a invenção da primeira máquina tecnológica de tatuar, criada em 1891 por O'Reilly em Nova York, o processo se torna mais rápido e mais popular (CARUCHET, 1995).

Nos 50 anos seguintes, a tatuagem passou a ser símbolo das classes marginais. Marinheiros, prisioneiros e soldados de guerra voltavam para casa tatuados. No caso dos prisioneiros, marcas simbolizando o crime cometido e o tempo de prisão (SCHIFFMACHER, 1996). Soldados traziam na pele outro tipo de motivos, como emblemas patrióticos e nacionalistas. Muitos tatuadores até mesmo viajavam nos navios juntos aos marinheiros (CARUCHET, 1995).

Umberto Eco, quando teoriza sobre semiótica, estética medieval e cultura de massa, defende uma nova orientação nos estudos dos fenômenos da cultura de massa, criticando a postura apocalíptica daqueles que acreditam que ela se constitui na ruína dos “altos valores” artísticos, bem como a posição dos integrados, para quem ela vem a ser o resultado da integração democrática das massas na sociedade.

Eco define bem a atitude apocalíptica em relação à cultura de massa – os que elaboram teorias sobre a decadência da cultura – e a atitude integrada – os que a consomem e a produzem. A causa da inclusão do pensamento de Eco neste estudo é o modo como ele reconhece e aborda posições que se relacionam com o fato de as vinhetas eletrônicas, assim como a tatuagem, sofreram certa rejeição de parte dos segmentos culturais para serem aceitas como expressões de arte.

Se a cultura é um fato aristocrático, o cioso cultivado, assíduo e solitário, de uma interioridade que se apura e se opõe à vulgaridade da multidão [...], então só o pensar numa cultura partilhada por todos, produzida de maneira que a todos se adapte, e elaborada na medida de todos, já será um monstruoso contra-senso. A cultura de massa é a anti-cultura. Mas, como nasce no momento em que a presença das massas, na vida associada, se torna o fenômeno mais evidente de um contexto histórico, a “cultura de massa” não indica uma aberração transitória e limitada: torna-se o sinal de uma queda irrecuperável, ante a qual o homem de cultura [...] pode dar apenas um testemunho extremo, em termos de Apocalipse.

Em contraposição, a resposta otimista do integrado: já que a televisão, o jornal, o rádio, o cinema e a estória em quadrinhos, o romance popular e o

Reader's Digest agora colocam os bens culturais à disposição de todos, [...] estamos vivendo numa época de alargamento da área cultural, onde finalmente se realiza, a nível amplo, com o concurso dos melhores, a circulação de uma arte e de uma cultura “popular. (ECO, 2001, p.9)

A partir disso, podemos até inferir um nível de similaridade em perspectiva que a vinheta compartilha com a tatuagem. Hoje, ambas são consideradas ferramentas representativas da arte, pois podem expressar diferentes estilos, expressões e mensagens.

Para um estudo ideal da vinheta na cultura brasileira, temos que deixar evidenciada sua função básica: elemento decorativo que, aparecendo em uma forma pronta ou estabelecida, tem função de arte decorativa só quando está integrado àquela. A vinheta nunca será a linguagem própria de um estilo de arte ou de um veículo de comunicação. Ela apenas reforçará uma das formas que caracterizam um estilo de arte. (Aznar, 1997, p.125).

Pode-se interpretar o mesmo, traduzindo para o universo da tatuagem: assim como a vinheta, só tem função decorativa quando está integrada à pele; não é a linguagem própria da pessoa, mas reforça sua personalidade e caracteriza seu estilo.

Para Rogério Abreu, “as vinhetas, como arte televisiva, são fantasias visuais que estão presentes no vídeo, levando aos telespectadores emoção, ação e criações artísticas” (ABREU, 2011). Sendo assim, a vinheta dá a introdução ao documentário, expressando exatamente isso: uma pele tatuada com o nome Tatuarte. Uma arte dentro de outra arte, para apresentar o começo de uma série de depoimentos que discutem o assunto.

Através de entrevistas com os tatuadores mais antigos e conhecidos de Porto Alegre, o webdocumentário reuniu depoimentos para formar o contexto histórico e profissional da tatuagem na cidade, mostrando os bastidores e a vida de tatuadores e tatuados. A vinheta entra como carro-chefe desse processo, introduzindo o assunto e o estilo do webdocumentário Tatuarte, realizado na disciplina de Produção e Edição de TV II, do curso de jornalismo da Escola Superior de Propaganda e Marketing de Porto Alegre, sob a orientação da professora Karine Moura Vieira.

2 OBJETIVO

O objetivo da vinheta é o ato artístico. A arte que existe na letra escolhida para escrever o nome do documentário, a arte de eternizar algo na própria pele, a arte ao exibir e mostrar que faz parte deste universo da tatuagem.

Além de introduzir o público aos cinco episódios do webdocumentário, a vinheta dá unidade a todos os blocos e mostra que pertencem a mesma série. Também busca mostrar a preocupação estética ao apresentar o trabalho, com uma abertura original e irreverente.

Abreu (2011), em seu livro *Design na TV: pensando vinheta*, fala da importância da vinheta para consolidar a imagem de uma emissora de televisão. A função segue a mesma no webdocumentário e serve também como objetivo a ser alcançado com o projeto.

A vinheta contribui para uma viagem ao imaginário do telespectador, pois tais viagens estão ligadas à ação e à emoção que despertam no indivíduo. [...] Podemos constatar que as vinhetas, além de suas funções operacionais, possuem outros objetivos, como o de consolidar estética e simbolicamente a imagem da emissora. (ABREU, 2011, p.36)

Com a realização da vinheta, os alunos tentaram causar impacto visual, prender a atenção do telespectador ao mostrar o quão longe foi o projeto e o quanto entrou dentro do universo retratado, criando identificações com os personagens e entrevistados, a ponto de ter um voluntário a tatuar o nome *Tatuar-te na própria pele*. A vinheta é a expressão de um desafio de aprendizagem dos alunos que buscaram dar ao trabalho uma integração completa e criativa.

3 JUSTIFICATIVA

A vinheta foi produzida ao fim de um projeto desafiador. Primeiramente, a criação de uma vinheta para o webdocumentário tinha como propósito uma experiência de aprendizagem dos estudantes. Ao longo da realização do projeto, percebeu-se que se podia ir além. A ideia inicial era filmar a mão de um tatuador desenhando o nome do documentário, *Tatuar-te*, em um papel. Chegou-se a cogitar a possibilidade de fazer em uma pele de porco, muito usada pelos tatuadores iniciantes sem prática. Foi quando um dos entrevistados se ofereceu para realizar uma tatuagem de verdade em pele humana.

Para justificar a realização dessa vinheta, vale mostrar também o conceito de design gráfico não apenas como uma função vinculada à estética, mas como uma atividade que lida fundamentalmente com a informação (AYNSLEY, 1987), já que serviu como instrumento para

contextualizar o lado ambíguo do documentário, a arte na tatuagem, e apresentar ao telespectador o objetivo e a linha visual do projeto.

Optou-se por dividir o webdocumentário em cinco episódios, cada um abordando temas diversos e reunindo entrevistas diferentes. O formato seriado permite que se assista cada bloco independentemente um do outro. Por isso a criação da vinheta foi de tamanha importância, pois busca dar unidade e mostrar que todos pertencem ao mesmo projeto, introduzindo cada episódio ao assunto a ser retratado.

Compreende-se neste projeto de criação da vinheta uma relação, enquanto expressão artística, com a tatuagem. Assim como o que foi percebido na história da tatuagem, houve um processo de valorização artística da vinheta.

A vinheta apresenta-se, desde seu surgimento, como sendo uma das primeiras formas de programação visual que conhecemos. Animada ou não, ela gerou, através dos tempos, uma forma de expressão mais voltada ao uso e valorização da imagem, ao ser produzida a partir dos mais variados tipos de materiais e tecnologias, além de diversos estilos de arte. (FREITAS, 2007, p.21)

Desta forma, o projeto tenta articular essa relação, na perspectiva artística, entre a vinheta e a tatuagem, desenvolvendo a vinheta a partir do ato de tatuar.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADA

Para a produção da vinheta, foi utilizada uma câmera GoPro Hero+, fixada em um tripé. A filmagem aconteceu no estúdio de tatuagem de um dos personagens principais da série, Jimmy Valença, da Barbearia La Máfia Social Club. Foi optado por utilizar uma câmera grande angular devido a curta distância que a máquina ficaria localizada do corpo da pessoa a ser tatuada. A iluminação foi completamente natural, pois foi usada a que vinha da janela do estúdio de tatuagem, representando a visão que um tatuador teria ao fazer o seu trabalho.

Utilizando o programa Adobe Premier CC para a edição final, o modo de vídeo escolhido foi o *Time-lapse*, um processo cinematográfico em que a frequência de cada fotograma por segundo de filme é muito menor do que aquela em que o filme será reproduzido. Quando visto a uma velocidade normal, o tempo parece correr mais depressa e assim parece saltar (lapsing). A fotografia Time-lapse pode ser considerada a técnica oposta à fotografia de alta-velocidade. Uma vez que a gravação for interrompida, a câmera compilará

automaticamente os quadros em um clipe de vídeo coeso. O tempo total de gravação foi de 15 minutos e 57 segundos, que na edição foram acelerados entre 4000 e 5000 vezes, dependendo do momento do vídeo, para serem finalizados nos 25 segundos que compõem a vinheta.

Na pós-produção, com o programa Adobe After Effects CC, foi escolhida a trilha "Elephant" da banda australiana de rock alternativo "Tame Impala". O estilo da música resgata as origens da tatuagem, período em que era feita apenas pelas pessoas marginalizadas da sociedade: marinheiros, prostitutas e soldados; e quando os roqueiros passaram a aderir a prática. Luiz Arthur Ferraretto, em seu livro *Rádio: o veículo, a história e a técnica*, afirma que “a música e os efeitos exploram a sugestão, criando imagens na mente” (FERRARETTO, 2000, p 286.). A música desempenha um papel relativo ao estímulo emocional, e por isso sua importância e escolha de retratar um dos momentos mais marcantes da história da tatuagem.

Os segundos iniciais da vinheta dão ênfase à tatuagem ao lado da voluntária que foi tatuada, realçando os traços do desenho através de um zoom. Após mostrar os detalhes, o enquadramento passa a ser fixo, mostrando aceleradamente todo o processo que envolve uma tatuagem. O principal efeito utilizado foi o "cartoon", com a finalidade de realçar os desenhos na pele da tatuada. O projeto conseguiu envolver os entrevistado, fazendo com que registrasse o tatuador Jimmy Valença tatua-se o nome Tatuar-na pele da sua esposa Renata Valença que se ofereceu como voluntária.

Os alunos ainda buscaram inspiração para o desenvolvimento da vinheta em programas sobre o tema como Ink Maste, exibido no canal a cabo americano Spike. Na sua escolha de design gráfico e de caligrafia usada no nome do documentário, remetendo sempre ao estilo roqueiro em tons escuros.

Para a edição da série, dividimos os blocos por assuntos, intercalando entrevistados: tatuadores de diferentes estúdios, fotógrafos, estudiosos e amantes por tatuagem. Para torná-lo dinâmico, foram usadas imagens para cobrir de locais e objetos relacionados ao assunto sendo retratado. Abrindo cada episódio, temos um compilado de trechos de entrevistas que se ligam, dando continuidade e completando uma a outra, acompanhado da trilha sonora. A entrada da vinheta corta esses pequenos trechos, sobe o volume da música e dá início, então, ao conteúdo de cada entrevista em si.

O grupo se dividiu na tarefa de editar, e um aluno ficou responsável pela uniformização e unidade de todos os blocos, fazendo as finalizações. Também foram feitos

cartões de apresentações personalizados, que se relacionavam com cada entrevistado, e continham o nome e a profissão de cada um. Toda vez que um personagem entrava pela primeira vez em um bloco, aparecia seu nome para identificá-lo. Esse método foi necessário, já que optamos por dividir o webdocumentário, o que permite que sejam assistidos independentemente um do outro.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU DO PROCESSO

O processo de criação da vinheta partiu da finalização do webdocumentário. Durante todo o semestre da disciplina de Produção e Edição de TV II, de agosto a dezembro de 2015, os seis alunos do grupo dividiram-se para entrevistar, produzir, editar, decupar as entrevistas e montar os cinco blocos. As funções foram revezadas a cada aula, assim, cada integrante desempenhou todos os papéis. Foram utilizadas quatro semanas de saída para filmar todo o projeto ao longo do semestre, e delas saiu a filmagem utilizada na vinheta. Para a produção, edição, decupagem e montagem dos blocos tivemos quatro créditos semanais durante os quatro meses.

Houve um estudo sobre como queríamos a posição das câmeras e dos entrevistados e o ambiente em que ocorreriam os encontros. Foi levado em conta o local de trabalho e onde cada personagem se sentia à vontade para conversar e capturar mais e melhores informações de cada personagem. Cada um do grupo de seis alunos também cumpriu o papel de repórter, produtor, editor e diretor de arte, capacidades que permitiram a participação em todas as etapas do processo. Apesar do curso de Jornalismo não abranger direção de arte, a posição foi exercida de acordo com o que se desejava de resultado estético das filmagens.

Jeremy Ansley (1987), em um manual editado na década de oitenta, dirigido a alunos de design, relaciona a atividade de direção de arte sobretudo à noção de codificação de informações voltada à comunicação: jornalistas, escritores, ilustradores ou fotógrafos suprem a mídia com informações, enquanto que técnicos, engenheiros e impressores (ou tipógrafos) especializam-se nos modos mais efetivos de transmitir aquelas ideias. Em algum lugar, muito frequentemente num estágio intermediário, há pessoas que são responsáveis por codificar informações e ideias, usando padrões, estilos e sequências que são ao mesmo tempo convencionais o bastante para serem entendidas, mas também suficientemente novas para atraírem nossa atenção (AYNSLEY, 1987).

A mesma disposição seguiu-se durante a filmagem da vinheta. Dois alunos foram até o estúdio do tatuador, um dos entrevistados, que faria a tatuagem em homenagem ao Tatuarte. Chegando ao local, foi avaliada a situação da iluminação, em que foi usada luz natural do próprio estúdio. Também se posicionou a câmera de acordo com o resultado desejado.

A filmagem da vinheta resultou da espontânea vontade de um dos entrevistados tatuadores à fazer a tatuagem na coxa de sua esposa, que também se candidatou por vontade própria. Primeiro entrou-se em contato para pedir que apenas fosse desenhado o nome Tatuarte em um papel, enquanto era filmado, e então surgiu a sugestão de ser feita uma tatuagem de verdade. Além dos episódios, foram produzidos mais materiais: um teaser da série e um vídeo inicial explicando a ideia central do projeto.

6 CONSIDERAÇÕES

Com o projeto, buscava-se primeiramente a aprendizagem dos estudantes integrantes do grupo sobre a produção de um produto audiovisual jornalístico, desenvolvendo uma reportagem de imersão no universo da tatuagem. A evolução e as conclusões das etapas ao longo do processo mostraram que era possível ir além. Podia-se criar um webdocumentário de qualidade tanto estética e gráfica, quanto de conteúdo, cuja vinheta fosse o convite desse conjunto de fatores para o telespectador.

Com a ampliação da liberalização, valorização e exposição social do corpo nas sociedades ocidentais, a prática da tatuagem saiu da marginalidade e informalidade na qual estava inserida por tantos anos e passa a integrar o mundo da indústria de design corporal. Nesse processo, a figura social do tatuador deixa para trás a imagem do rufião ou do malandro tipicamente oriundo de meios operários ou subculturais, para integrar as fileiras dos “novos trabalhadores do estilo”, emergentes nas “novas economias urbanas”.

Gilberto Velho fala que da sociedade complexa e urbana ocidental como uma sociedade na qual as noções de biografias e de projetos individuais são centrais (VELHO, 1994a), ou seja, quem você é e o que você representa, expressadas pelas tatuagens marcadas permanentemente no corpo ganham admiradores e adeptos ao estilo de vida.

Levando esta abordagem como fio condutor do projeto, retratamos o universo da tatuagem e como ela é vista hoje na sociedade através dos olhos e das experiências dos próprios tatuadores e tatuados.

A vinheta, por sua vez, teve o papel de representar todo o objetivo do projeto em aproximadamente 25 segundos. Idealizada para fazer a abertura e contextualizar os cinco episódios avulsos do webdocumentário *Tatuar-te*, acabou ganhando destaque pela sua dimensão ao envolver personagens e entrevistados no projeto e resultar numa tatuagem feita especialmente para a filmagem da vinheta.

O grupo viveu grandes experiências e passou por desafios ao longo da produção do projeto. Entrevistar e conseguir do entrevistado o melhor do que ele tem a dizer exige envolvimento e concentração, pois lidar com pessoas também é emoção. Com o desenvolvimento e qualidade que superaram as expectativas do grupo de alunos, que ao longo do processo acabou mostrando o quanto é possível ir além.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ABREU, Rogério. **Design na TV: Pensando vinheta**. Salto, SP. Editora: Schoba, 2011.
- AYNSLEY, Jeremy. Graphic design. In: **Design History: a student's handbook**. London, Cambrige: The University Press, 1987.
- AZNAR, Sidney Carlos. Vinheta: **Do pergaminho ao vídeo**. São Paulo: Editora: Arte & Ciência – UNIMAR, 1997.
- CARUCHET, William. **Le tatouage ou le corps sans honte**. Paris: Éditions Séguier, 1995)
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 6º ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- FERRARETTO, Luis Artur. **Rádio: o veículo, a história e a técnica**. Ed. Sagra-Luzzatto, RS, 2000.
- FREITAS, Leonardo Fialho. **A vinheta e sua evolução através da história: da origem do termo até a adaptação para os meios de comunicação**. PUCRS, 2007.
- GEOFFROY-SCHNEITER, Berenice. **Ethnic style - History and fashion**. Nova York, Assouline, 2001:21.
- SCHIFFMACHER, Henk. **1000 Tattoos**. Colônia: Taschen. 1996.
- VELHO, Gilberto. **Subjetividade e Sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar. 1987.
- VELHO, Gilberto. **Individualismo e Cultura**. Rio de Janeiro: Zahar: 1994a.