



Quase 30¹

Felipe Montejano da SILVA²

Leandro Silva COLOBIALE³

Roberta POMPERMAYER⁴

Fabiano PEREIRA⁵

Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, SP

RESUMO

A produção de uma web série homônima como projeto final da disciplina Desenvolvimento de Produtos para Mídia Digital, levou os alunos a trabalharem em todo o processo de produção, desde a criação da identidade visual, vinheta até a gravação, edição e pós-produção do produto. A produção da vinheta foi uma novidade a todos do grupo, que viram nesse desafio a oportunidade de criar algo que promovesse o interesse do público, além de reforçar as características da protagonista e seu entorno.

PALAVRAS-CHAVE: vinheta; web série; comunicação.

1 INTRODUÇÃO

A web série Quase 30, projeto de conclusão da disciplina Desenvolvimento de Produtos para Mídia Digital, tinha como principal objetivo a interação entre diferentes meios de comunicação, no caso TV e internet. Após o término, os trabalhos produzidos pela classe foram apresentados em um *pitching* interno, com a banca composta por professores da instituição, e de convidados externos, provenientes de importantes meios de comunicação de nível nacional e regional.

Como um dos principais requisitos da produção, a vinheta seria apresentada e avaliada de forma separada. Esse fator acabou gerando um empenho maior por parte dos grupos na criação desse até então inédito formato.

¹ Trabalho submetido ao XVI Prêmio Expocom 2011, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Vinheta de TV (avulso)

² Estudante de Graduação do 5º. semestre do Curso de Rádio TV e Internet da Unimep, email: fmsoft@uol.com.br

³ Estudante de Graduação do 5º. semestre do Curso de Rádio TV e Internet da Unimep, email: leandrocolobiale@hotmail.com

⁴ Estudante de Graduação do 5º. semestre do Curso de Rádio TV e Internet da Unimep, email: berta.pxr@hotmail.com

⁵ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Rádio TV e Internet da Unimep, email: fpereira@unimep.br



2 OBJETIVOS

As vinhetas acompanham a televisão desde seus primórdios. Mas a sua popularidade começou a crescer principalmente após as cores chegarem à TV, seja pelos avanços tecnológicos da recém-criada computação gráfica, ou até mesmo pelas novas possibilidades de criação, agora em cores.

Por conta disso, as vinhetas acabaram se tornando parte importante e fundamental dos programas de TV, que desde então, raramente saem desacompanhados um do outro.

Sabe-se que as vinhetas são como cartões de visita do programa que o acompanham, pois de uma forma ou de outra, acabam introduzindo ao espectador algumas das principais características do produto, ajudando assim, uma assimilação mais fácil e agradável.

Como a TV e Internet são veículos extremamente visuais, as vinhetas acabam complementando o próprio formato, variando sua forma de acordo com a categoria que se enquadra o programa.

3 JUSTIFICATIVA

No caso da web série Quase 30, onde o enredo gira em torno de situações cômicas envolvendo a protagonista, acabou se tendo uma liberdade um pouco maior na criação da vinheta, onde foram utilizados alguns elementos bastante característicos da trama.

Como as principais características da protagonista são estado civil e idade, foram utilizados alguns elementos na vinheta que caracterizam a personagem e pessoas que possivelmente estão em situação parecida, como maquiagens, espelhos e objetos do gênero, com o objetivo de mostrar às tentativas de camuflar a idade que se avança, e na necessidade descontrolada de encontrar um companheiro.

No início, em uma composição de computação gráfica e fotografias, sob um fundo *clean*, aparece um porta-retratos com uma foto da protagonista, um batom e um anel. Na sequência, após um giro de câmera, aparece alguns objetos, como um *post-it* com um



número de telefone marcado, além de uma folha de caderno com anotações e uma foto. Depois de mais um giro de câmera, após o fundo ficar totalmente branco, aparece alguns *frames* e efeitos gráficos e sonoros que remetem a uma sessão de fotos da personagem. Após isso, surge em mais um giro de câmera, de forma rápida e parcial o logotipo da web série. Logo após, em vídeo, um movimento panorâmico mostra os cosméticos, e às mãos da protagonista pegando um colar. Na sequência, volta a surgir o logotipo, ainda incompleto, acompanhado dos cosméticos e giro de câmera. Ao fim do movimento, surge o logotipo completo (Quase 30) e imagens em vídeo da protagonista se maquiando com sua imagem refletida no espelho. Um *fade* para o branco revela em tamanho maior o logotipo e um batom.

A trilha sonora escolhida é dinâmica, alegre e descontraída, e o ritmo sustenta a vinheta. Curiosamente, a trilha principal foi uma das primeiras decisões do grupo, pois carregava algumas das mais importantes características da protagonista, como a alegria, dinamismo e descontração, já citados.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Os métodos e técnicas utilizados para a criação da vinheta envolveram diversos processos de produção de TV e multimídia, desde a gravação de imagens, fotografia em estúdio, iluminação, e edição. Por questão de logística e melhor aproveitamento do tempo / equipe, o grupo foi dividido: enquanto alguns integrantes cuidavam da produção da web série em si, outros cuidavam da edição, produção da vinheta e etc. Por escolha do próprio grupo, visando assumir o desafio dessa produção, em nenhum momento houve qualquer tipo de auxílio de terceiros, incluindo os técnicos de laboratório e professores, que são disponibilizados pela universidade. Para se realizar a produção dessa vinheta, foi necessária a utilização da estrutura de laboratórios e de equipamentos audiovisuais da universidade.

As fotos foram realizadas em estúdio pelos próprios integrantes do grupo, com uma câmera Nikon D-60. Para manter as características, os *inserts* em vídeo que aparecem na vinheta, foram gravados na sequência, com uma câmera Panasonic DVC-20.



A finalização foi realizada em computador, utilizando alguns dos softwares da gama Adobe, como o Photoshop, After Effects e Premiere.

No Photoshop foram criadas as ambientações / grafismos (incluindo logotipo), além do tratamento das fotos. Após essa etapa, o material foi importado para o After Effects onde toda a questão do movimento e videografismo foi aplicada, além da trilha sonora. Depois de exportado, a vinheta foi aberta no Premiere para ajustes finais e últimos detalhes.

Pode se notar a aplicação do conhecimento acumulado de várias disciplinas já ministradas no decorrer do curso.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO

A produção da web série, como trabalho final da disciplina Desenvolvimento de Produtos para Mídia Digital, tinha que cumprir alguns dos requisitos básicos para poder participar do *pitching* interno, como conter no mínimo três e máximo cinco episódios, além da obrigatoriedade da vinheta de abertura e conteúdo multimídia, entre outros.

A web série Quase 30, teve cinco episódios, que juntos, totalizam vinte cinco minutos. Além do produto em vídeo, foi criado para a protagonista, um Blog e perfis em redes sociais como *Orkut* e *Facebook*, visando assim uma maior interação dos espectadores com a personagem, o que pode vir a criar um possível vínculo transmidiático além-trama.

As trilhas sonoras utilizadas na vinheta, e em toda web série são ‘brancas’, não ferindo assim, nenhum direito autoral, intelectual ou de propriedade.

6 CONSIDERAÇÕES

O processo de produção da web série Quase 30 foi uma experiência bastante interessante, pois envolveu todo o grupo em diversas situações de produção extrema, devido ao curto prazo e complexidade do produto, simulando assim, as pressões do mercado de trabalho.



Outro fator que vale ressaltar, é que pela primeira vez, subdividimos o grupo para agilizar a produção para conseguirmos finalizar em tempo.

Trabalhar com web também foi uma situação nova, onde pudemos perceber sua atual importância, que tende a aumentar progressivamente no futuro, onde as produções deixarão de ser somente audiovisuais, passando a ser transmídiaicas.

Vale lembrar também, que foi à primeira experiência do grupo com a produção de vinhetas, deixando assim, o aprendizado, a experiência e o conhecimento da sua importância, para que as próximas produções na universidade, fiquem cada vez mais vivas e completas, como pede o mercado e o espectador.

REFERÊNCIAS

MILLERSON, Gerald. **Television Production**. Oxford: Focal Press, 1994.

BONASIO, Valter. **Televisão: manual de produção & direção**. Belo Horizonte: Ed. Leitura, 2002.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1997.