



A lógica do píxel e split-screen aplicadas na realização da vinheta do “Pau a Pixel: Crítica”¹

Rafaela Calado BORTOLETTO²
Luis Enrique CAZANI JUNIOR³
Dra Leticia Passos AFFINI⁴

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - UNESP, Bauru, SP.

RESUMO

Procura-se nesse trabalho expor as considerações levantadas sobre a vinheta do projeto “Pau a Pixel: Crítica”, produção interdisciplinar universitária de vídeos com duração de aproximadamente três minutos denominados micrometragens, contendo análise crítica à produção audiovisual, seja cinema, televisão ou ciberespaço. O projeto integra o núcleo de pesquisa, experimentação e extensão “Pau a Pixel”, que objetiva fomentar a práxis audiovisual dentro do conceito de economia criativa, produzindo e veiculando conteúdos desenvolvidos na universidade.

PALAVRAS-CHAVE: Audiovisual; Micrometragem; Interdisciplinaridade.

1. INTRODUÇÃO

O projeto “Pau a Pixel: Crítica” integra o núcleo de pesquisa, experimentação e extensão “Pau a Pixel” que tem como objetivo fomentar a práxis audiovisual através da aplicação, compreensão e decodificação das linguagens midiáticas, seja das mídias tradicionais com a produção de programas de televisão veiculados pela TV Câmara, canal 10 – NET Bauru, seja das plataformas digitais de comunicação, com a produção de micrometragens postados no ciberespaço e acessados por diferentes interfaces como tables, smartphones, PCs e netbooks. O projeto é subdividido em “Pau a Pixel: Investiga” e “Pau a Pixel: Crítica”, vinculados ao projeto de extensão “Pau a Pixel: Produção de Programas de Televisão Universitária”, realizados por bolsistas e voluntários, graduandos em Comunicação Social - Radialismo, com apoio da Pró-reitoria de Extensão, PROEX e do Programa Ciência na UNESP.

Na produção, utilizando os poucos recursos oferecidos pela universidade numa analogia às construções de pau-a-pique, e trazendo para o contexto tecnológico com o píxel, menor elemento de exibição e constituição de imagens, surge o nome do projeto desenvolvido a oito anos na Unesp.

¹Trabalho submetido ao XIII Prêmio Expocom- Exposição da Pesquisa Experimental em Comunicação, na modalidade. vinheta (avulso).

²Estudante do 5º Semestre do Curso de Comunicação Social – Radialismo. E-mail: rafaelacbortoletto@gmail.com

³Estudante do 5º Semestre do Curso de Comunicação Social – Radialismo. E-mail: cazani.unesp@hotmail.com

⁴Orientadora do projeto. Professora de Comunicação Social – Radialismo. E-mail: affini@faac.unesp.br



2 OBJETIVOS

Tem-se como objetivo geral do núcleo “Pau a Pixel”, fomentar a práxis audiovisual através dos seguintes projetos:

“Pau a Pixel: Crítica”: produção de micrometragens com críticas à produção audiovisual, seja cinema, televisão ou ciberespaço, disponibilizados em sites de hospedagem como o YouTube.

“Pau a Pixel: Produção de Programas de Televisão Universitária”: produção de programas de televisão com conteúdos desenvolvidos na universidade, para veiculação através de um acordo pela TV Câmara, canal 10 – NET Bauru, permitindo a experimentação da linguagem televisiva.

“Pau a Pixel: Investiga”: proposta de vídeodicionário constituído de micrometragens com verbetes baseados nas pesquisas dos docentes da instituição, como ferramenta no processo ensino-aprendizagem;

Objetivou-se na construção dessa vinheta:

Compreender o ciberespaço como meio multimidiático estabelecido como local de disponibilização de conteúdos audiovisuais, a qual sua linguagem deve estar diretamente relacionada, na concepção de McLuhan (1964) de que “o meio é a mensagem”.

Inserir o corpo discente recém-ingressado no âmbito da produção audiovisual, através do desenvolvimento de uma crítica a um produto, iniciando a construção de um repertório que virá a se fundamentar no decorrer de sua formação acadêmica. Inicia-se assim, o processo de geração do conhecimento e do despertar crítico da profissão.

Permitir ao recém-ingresso o conhecimento das regras de utilização de estúdio, seus equipamentos, iluminação, câmeras, foco, zoom, o uso do *chroma key*, operação de *switcher*, assim como a prática de tais funções por alunos vinculados ao projeto de outros anos do curso de Comunicação Social-Radialismo.

Reconhecer as divergências entre texto escrito e oral, através da produção da crítica interdisciplinar realizada pelos calouros, nas disciplinas de Língua Portuguesa I e Produção de Programas de Televisão I.

Explorar conceitos diretamente ligados à imagem, como a lógica de representação do pixel, a teoria das telas múltiplas ou *split-screen* na produção de uma vinheta.

Produzir conteúdos criativos sem ônus, estabelecendo-se no conceito de economia criativa que fundamenta o projeto.



3. JUSTIFICATIVA

A vinheta, considerada inicialmente apenas como elemento de adorno complementar a um determinado produto, tornou-se instrumento de experimentação de técnicas pela sua intensa repetição, que proporciona maiores possibilidades de decodificação pelo receptor. Nasce na videoarte e cresce como vinheta comercial, chegando hoje a todas as produções audiovisuais.

Segundo algumas acepções históricas o termo provém dos elementos uva, vinho e videira, tidos como símbolos sagrados na antiguidade. Alguns deles valem ser destacados como por exemplo, Jesus Cristos tido como uma videira, e os homens comuns que guiava, como os ramos dessa árvore. Tem-se, ainda, o vinho como a bebida sagrada também relacionada com essa construção simbólica.

Como se vê, a videira e seus frutos estão ligados à atividade mitopoética do homem primitivo(...) Como o homem primitivo tinha uma tendência natural para uma visão simbólico-alegórica do universo, foi no íntimo de sua sensibilidade simbólica que a videira, a uva e o vinho se metamorfosearam, se especificaram, se definiram como elementos representantes de realidades além da realidade individual de cada um e puderam entrar como imagens no mundo das artes, das letras e mesmo da doutrina religiosa cristã. Tornaram-se símbolos. (Aznar, 1997, pg. 21)

Seguindo o interesse do homem pelas construções simbólicas, surgem as iluminuras apresentando textos com suas representações, manifestações consideradas como as primeiras vinhetas. Os egípcios foram os precursores dessa arte ao ilustrar seus papiros, como os "Livros dos Mortos", objeto a qual se destinou. A Igreja Católica só adota essa prática no século IV d.C., com o intuito de tornar os textos sagrados entendíveis visualmente. A partir desse momento entram em um processo de evolução, passando a contar com vários tipos de ilustrações de diferentes tamanhos que induzem para o segundo plano a representação espiritual até então preponderante. O conceito de vinheta começa a se formar, ao observar que as iluminuras como elementos complementares a uma fórmula já pronta – o texto - já era objetivo de sua busca. Sua popularização se dá com o surgimento da imprensa, na idade moderna, ainda mantendo a identidade gráfica iniciada pelas iluminuras.

A vinheta torna-se então uma arte que se manifestou na sociedade desde antiguidade, partindo do texto até a escultura. Atualmente, pode-se vislumbrar diversas aplicações desse conceito, seja no cinema, no rádio ou na televisão. No primeiro entende-se por vinheta a abertura do filme, na qual são apresentados as informações iniciais da produção a qual se iniciará buscando promovê-la ao público. No rádio, ela



aparece nos intervalos dos programas, geralmente formada pela junção de texto oral com instrumental ou música, servindo para a identificação da estação, do programa, do apresentador ou de algum anunciante. Na televisão, a vinheta tem uma função similar à do cinema e do rádio, servindo como abertura de programas e novelas, com estruturas e elementos gráficos exclusivos desenvolvidos por gênios dessa forma de arte, como por exemplo, Hans Donner que criou diversas aberturas memoráveis para a Rede Globo de Televisão.

A vinheta inicialmente como um produto audiovisual complementar, tornar-se interdependente ao objeto ao qual está relacionado, construindo uma totalidade significativa que vai além da mera soma dessas partes. Dessa forma, a articulação das informações em caráter multidimensional permite relaciona-la com a produção que irá iniciar, como também com o meio de difusão onde será instituída. Deixou-se de ser um instrumento meramente de adorno para se tornar instrumento de experimentação, promoção, identificação, de comunicação e de arte.

4. MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Na elaboração da vinheta do projeto “Pau a Pixel: Crítica” usou-se como conceitos estéticos: *split-screen*, a lógica de representação da imagem com o pixel, *branded-entertainment* e o pensamento complexo proposto por Edgar Morin, com importantes considerações sobre a construção de uma totalidade, assim como o papel das partes que a constitui.

A técnica das múltiplas telas ou *split-screen* consiste na divisão da tela de apresentação em duas ou mais, que passam a veicular simultaneamente diferentes conteúdos. Exige do expectador um maior grau de atenção para compreender o que é exibido, assim como, atrai um maior interesse pelo produto principalmente com a intensa atividade desenvolvida no ciberespaço, meio onde o micrometragem é inserido. Devido a possibilidade de repetição, um maior número de informações congregadas auxilia o continuo interesse pelo expectador que buscará vislumbrar algo de novo, em uma nova exibição. A técnica se popularizou na década de sessenta com os filmes *O homem que detestava as mulheres* de Richard Fleischer e *GrandPrix* de John Frankenheimer. *Split Sreen* costuma ser muito utilizado em cenas de conversas ao telefone, mostrando os dois personagens em questão e em cenas em que o ator aparece duas ou mais vezes, sob ângulos diferentes. Há também filmes mais atuais que



utilizaram essa técnica como *As virgens suicidas* de Sofia Coppola e a recente comédia romântica *500 dias com ela* de Marc Webb.

Por muito tempo, a execução da técnica se dava pelo uso de uma impressora óptica, responsável por copiar as cenas filmadas separadamente e juntá-las em um mesmo negativo. Nesse projeto, utilizou-se o software de edição não-linear Adobe Premiere CS5 para divisão da tela e inclusão de nove vídeos que remetem a gravação da pré-produção do projeto “Pau a Pixel: Crítica”, preparativos da gravação da crítica audiovisual que compõe o micrometragem, além dos slogans das agências de fomento, do projeto e da instituição.

A integração das agências de fomento de forma criativa na vinheta foi possível graças a ferramenta publicitária denominada *branded-entertainment*. Também denominado de entretenimento de marca, conjuga-se a marca ao jogo das múltiplas telas do processo de pré-produção. Tanto as diferentes etapas gravadas e projetadas em telas múltiplas, como a inclusão dos *slogans* constituem e fazem o projeto em questão, remetendo a formação do logo do projeto ao final de exibição. As partes estão no todo que é o projeto assim representado pelo logo ao final e o todo esta nas partes, na articulação mutidimensional do projeto seja através da produção ou no seu financiamento. Segue, portanto, o principio hologramático proposto por Edgar Morin. O todo é considerado maior do que a soma das partes, no qual se apresenta a conjugação da multiplicidade de relações em uma estrutura uniforme.

Por fim, explora-se o conceito diretamente ligado a imagem, com a lógica de representação do pixel. O termo pixel que provém da junção das iniciais das palavras inglesas “picture” e “element”, em livre tradução, corresponde ao menor elemento que compõe um dispositivo de exibição e de formação de imagens, partindo do rearranjo destes para completar sua representação, seja para vídeos ou fotos. Define o grau de resolução das mídias eletrônicas, segundo a lógica: quanto menor a área de representação do pixel numa imagem, maior será a nitidez dessa parte. Em um monitor colorido, cada pixel é composto por um conjunto de três pontos: verdes, vermelhos e azuis, sendo capazes de exibir 256 tonalidades diferentes no sinal analógico, atrelado a esses três pontos. Já na televisão analógica, tem a capacidade de exibição proposta por 525 linhas horizontais, tão questionadas pela fundamentação da televisão digital, esta com 1080 linhas, atualmente. Na vinheta, a aplicação do *split-screen* cada tela, passa a representar uma parte da imagem do logo do projeto, como propõe a própria lógica do pixel, em um processo metalingüístico.

A vinheta produzida foi criada sem ônus, estabelecendo-se no conceito de economia criativa, utilizando o equipamento da própria universidade.



FIGURA 1, 2 e 3: Frames da vinheta.

5. DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A vinheta é composta por nove vídeos executados simultaneamente e distribuídos segundo os conceitos de *split-screen*, a representação da imagem com o pixel, e o *Branded-Entertainment*. Com dez segundos de duração, foi produzida em março de 2011, integrando cerca de trinta micrometragens disponibilizados no ciberespaço, em sites de hospedagem como YouTube. Possui como sonorizado *Pump up the Jam* do Techonotronic. O projeto “Pau a Pixel: Crítica” possui cem micrometragens produzidas, integrando o núcleo de pesquisa, experimentação e extensão “Pau a Pixel”, com cerca de oito temporadas de programas de televisão veiculados pela TV Câmara, canal 10 – NET para Bauru, nesses oito anos.

6. CONSIDERAÇÕES

A vinheta de abertura dos micrometragens torna-se uma referência ao meio ciberespaço, que institui a simultaneidade, a curta duração de seus produtos e a agilidade na promoção de ações. Possibilitou a aplicação e experimentação de conceitos diretamente ligados à imagem como o exercício da práxis audiovisual, como também a introdução de um maior número de informações na tela, de forma criativa a evitar a perda do interesse com suas repetições. O sucesso de sua realização possibilitou a padronização dos conteúdos produzidos pelo núcleo com a sua inclusão nos programas de televisão a serem desenvolvidas pelo projeto, no segundo semestre.

REFERÊNCIAS BIBLIGRÁFICAS

AZNAR, Sidney Carlos: **Vinheta: do pergaminho ao vídeo**. São Paulo: Arte & Ciência; 1997.



CAZANI JUNIOR, Luis Enrique; AFFINI, Letícia Passos: **Pau a Pixel: Produção de Televisão Universitária**. VI Forum de Extensão da Unesp- Bauru. 2010.

CAZANI JUNIOR, Luis Enrique; AFFINI, Letícia Passos: **A lógica do pixel aplicada na construção de peças audiovisuais**. Caderno de Resumos da IX Jornada Multidisciplinar/ Jean Cristtus Portela e Maria Antonia Vieira Soares. Bauru, SP; FAAC/ Unesp, 2009.

MCLUHAN, Marshall: **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari São Paulo: Cultrix, 2005, 18ª ed.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**, Tradução de Eliane Lisboa, Porto Alegre: Editora Sulina, 2007.

SANTOS-DUISENBERG, Edna. **Economia criativa: uma opção de desenvolvimento viável?** .Revista Itaú cultural. São Paulo, 2008.

REFERENCIAS FILMOGRÁFICAS

500 DAY OF SUMMER: Marc Webb, Fox Searchlight Pictures, Eua, 2009, DVD, 95Min.

THE VIRGIN SUICIDES: Sofia Coppola, Eua, 2000, DVD, 97Min.

THE BOSTON STRANGLER: Richard Fleischer, Fox Film, Eua, 2006, DVD, 116Min.

GRAND PRIX, de John Frankenheimer, Metro-Goldwyn-Mayer, Eua, 1966, DVD, 169Min