

MARCIO ANTONIO RINALDI

**IPSIS VIDEO LITTERIS:
PROCESSOS E PROCEDIMENTOS ARTÍSTICOS
DA ESCRITA NA TELEVISÃO - VIDEOGRAFIA**

**SÃO PAULO
2006**

MARCIO ANTONIO RINALDI

**IPSIS VIDEO LITTERIS:
PROCESSOS E PROCEDIMENTOS ARTÍSTICOS
DA ESCRITA NA TELEVISÃO - VIDEOGRAFIA**

Relatório Circunstanciado apresentado com Trabalho Equivalente ao Programa de Mestrado em Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista – UNESP, para obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: ARTES VISUAIS

Linha de Pesquisa: PROCESSOS E PROCEDIMENTOS ARTÍSTICOS

Orientador: Prof. Dr. PELÓPIDAS CYPRIANO DE OLIVEIRA

**SÃO PAULO
2006**

Banca Examinadora

São Paulo, de de 2006.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a

Tânia, por seu amor e amizade
Meire, por ser mãe e sempre acreditar
Arlindo, por ser pai e justo
e
a Ulisses, por me fazer pai

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, por mostrar o caminho.

Aos meus colegas de trabalho, que incentivaram e apoiaram minhas loucuras: Vinicius, Dani, Anderson, Marcelo, Pinho, Chiquinho, Omar, Fernanda, e tantos outros que compreenderam meu esforço e ajudaram no que foi possível.

Ao Wanderlei Bortolotto pelas informações históricas, ao Júnior Aragaki pelo som do meu vídeo e ao Aroldo Narciso pelo visual desta apresentação impressa.

A Ulisses, Tânia, Meire, Mônica e Bertani, por sempre me incentivarem e não me deixarem parar no meio do caminho.

Não posso deixar de agradecer profundamente toda minha família e amigos, que sofreram com a minha ausência durante essa jornada.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo fazer uma abordagem sobre a escrita na televisão pela Videografia e seus processos e procedimentos artísticos, não se restringindo a forma e tamanho da letra, mas analisando os elementos próprios da linguagem televisiva como espaço, tempo, movimento, cor e som.

Pesquisei os processos que envolvem a criação e o desenvolvimento da Videografia, as questões técnicas inerentes ao meio televisivo, os procedimentos que permitem maior legibilidade e visualidade, ou seja, que privilegiam a leitura daquilo que está escrito no vídeo, e quais os processos criativos na aplicação de um texto no vídeo para que se estabeleça a melhor combinação entre a forma e a técnica.

Esse trajeto resultou no Trabalho Equivalente, no qual utilizei parte de minha produção como artista visual e profissional da área de televisão, para compor uma grade de programação de uma emissora fictícia denominada TV Trabalho Equivalente, apresentado no DVD que acompanha este Relatório Circunstanciado.

Palavras-chave: VIDEOGRAFIA; TELEVISÃO; ANIMAÇÃO; TIPOLOGIA; LEITURABILIDADE.

ABSTRACT

The present work has as its aim to do an approach about writing on television through Videography and its artistic processes and procedures, not only focusing the shape and size of letters, but also analyzing the specific elements of television aesthetics such as space, time, movement, color and sound.

I've researched the processes involved on creation and development of Videography, the technical issues inherent to television media, the procedures that bring more legibility and visibility. In other words, procedures which privilege the reading of what is written on TV screen and the creative procedures used to apply a text on screen, in order to establish the best combination between form and technique.

This research resulted into the Trabalho Equivalente (Equivalent Work), in which I used part of my production as a visual artist and television professional to compose a programming schedule of a fictional television broadcast named TV Trabalho Equivalente, presented on the DVD that goes with this Circumstantial Report.

Key words: VIDEOGRAPHY; TELEVISION; ANIMATION; TYPOLOGY; READIBILITY.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Logotipo criado para identificar a análise de um trabalho apresentado.	14
Figura 02 – Logotipo criado para a pesquisa “Ipsis Video Litteris”.....	15
Figura 03 – Cartões dos programas da TV Bandeirantes da década de 1980.....	22
Figura 04 – Arte-final de cartão do programa ZYB BOM, exibido na TV Bandeirantes.	23
Figura 05 – Arquivo com slides das vinhetas de abertura dos programas da TV Bandeirantes.....	24
Figura 06 – Foto de <i>storyboards</i> de vinhetas do programa “Fantástico”, da TV Globo	25
Figura 07 – Storyboard da vinheta de reposição da TV Globo realizada 1981 pela PDI	27
Figura 08 – <i>Stilus</i> : instrumento para escrever sobre tábuas cobertas de cera.	28
Figura 09 – Mesa e caneta digitalizadoras: ferramentas de trabalho do videografoista.	30
Figura 10 – Grades de programação de TVs por assinatura.	33
Figura 11 – Fundos temáticos exibidos no plasma do cenário do telejornal “Conversa Afiada”.....	38
Figura 12 – Seqüência animada seguindo as informações contidas no texto.	41
Figura 13 – Programação visual das chamadas da programação da Record Internacional.	43
Figura 14 - - Proposta de pacote gráfico para o “Popstars”, produzido pela RGB	46
Figura 15 – “Análise técnica” feita pela diretora Lígia Barbosa do roteiro para o quadro “Os Especialistas”.....	47
Figura 16 – Storyboard da vinheta de abertura do programa “Viola Minha Viola”, exibido pela TV Cultura.....	48
Figura 17 – Cenário virtual de campanha exibida durante a programação da TV Cultura	52
Figura 18 – Storyboard de comercial de 15 segundos para álbum de figurinhas do Garfield.....	55
Figura 19 - Storyboard de comercial de 30 segundos para álbum de figurinhas da Susi.	56
Figura 20 – Storyboard da animação para os créditos finais de “Invisíveis Prazeres Cotidianos”	58
Figura 21 – <i>Storyboard</i> do protótipo 1 apresentado na disciplina Seminários da Pesquisa em Arte.	76
Figura 22 – <i>Storyboard</i> do protótipo 2 apresentado na disciplina Seminários da Pesquisa em Artes.....	77
Figura 23 – Trabalho realizado para publicação da oficina de tipografia “Desenho Tipográfico 3”	79
Figura 24 – PSALTER-HOURS – Inglês, século XIII – Walters M s. W.102, fol. 33v.	81
Figura 25 – Anatomia tipográfica elaborada por Cláudio Rocha.	85
Figura 26 – Estudo de logotipo para o Trabalho Equivalente	87
Figura 27 – Logotipo desenvolvido para a TV Trabalho Equivalente.....	88
Figura 28 – Rascunho da 2ª versão do storyboard do Trabalho Equivalente.	91

Figura 29 – Folha 01 do storyboard do Trabalho Equivalente.	92
Figura 30 - Folha 02 do storyboard do Trabalho Equivalente.	93
Figura 31 – Esquema do roteiro de produção do Trabalho Equivalente.	94

SUMÁRIO

RESUMO	6
ABSTRACT	7
LISTA DE FIGURAS	8
SUMÁRIO	10
INTRODUÇÃO	12
1. TRABALHO EQUIVALENTE	15
IPSI VIDEO LITTERIS: PROCESSOS E PROCEDIMENTOS ARTÍSTICOS DA ESCRITA NA TELEVISÃO - VIDEOGRAFIA	15
1.1. Relatório Circunstanciado	17
1.1.1. Estrutura do Trabalho Equivalente	17
1.1.2. Videografia: processos e procedimentos artísticos	19
1.1.3. Typemotion	60
1.1.4. A visualidade das letras	76
1.1.5. Reflexão sobre o Trabalho Equivalente	87
1.1.5.1. Protótipo e Roteiro do trabalho	89
1.1.6. Glossário para termos técnicos	97
CONSIDERAÇÕES FINAIS	109
FONTES DE REFERÊNCIA	110
I. Bibliografia Geral	110
II. Teses e Dissertações	113
III. Sites	114
Área de conhecimento da titulação do Mestrado, conforme tabela CAPES	115
ANEXOS	116



INTRODUÇÃO

Pesquisar televisão é vivenciar o seu dia-a-dia. Por se tratar de um meio de comunicação intrinsecamente ligado à tecnologia, o conhecimento e o contato direto com os equipamentos eletrônicos que constituem o meio são fundamentais tanto para o profissional que trabalha na área quanto para o pesquisador.

E como a principal motivação dessa pesquisa partiu do desejo de fazer a conexão do universo acadêmico com o mercado de trabalho, usei minha experiência como profissional de televisão para fazer esse elo.

Tomei como primeiro passo uma afirmação de Umberto Eco ao falar do objetivo de uma pesquisa: “...recuperar o sentido positivo e progressivo do estudo, entendido não como coleta de noções, mas como elaboração crítica de uma experiência”, (ECO, 1988, p.XIV) e aproveitei minha experiência de dez anos como profissional de televisão, em emissoras como TV Cultura, Rede TV, SBT, Disney Channel, Record e Bandeirantes. Fiz dessa pesquisa uma reflexão acerca de minha trajetória profissional, colocando em teoria o que havia realizado na prática, uma mão de direção inversa à que geralmente se trafega na via de construção do conhecimento.

O primeiro enfoque dado a essa pesquisa foi entender o porque da não existência de tipos de letras específicos para a televisão. Atualmente, os tipos de letras utilizados em TV são os mesmos dos meios estáticos, criados nos preceitos dos tipos móveis de Gutenberg, ou seja, com uso de tintas para impressão. No decorrer da pesquisa, percebeu-se que a escrita na televisão não trata apenas de letras, mas de um conjunto de elementos que convergem na imagem e no som.

Assim, o presente trabalho não é um estudo tipográfico, mas uma abordagem mais ampla da escrita na televisão pela Videografia, que não se restringe apenas à forma e ao tamanho da letra e, sim, incorpora elementos próprios da linguagem televisiva como espaço, tempo, movimento, luz, cor e som.

Pesquisei os processos que envolvem a criação e o desenvolvimento da Videografia, analisando, além das tipologias utilizadas, as questões técnicas inerentes ao meio televisivo, os procedimentos técnicos que permitam maior legibilidade e visualidade, ou seja, que privilegiam a leitura do que está escrito no vídeo, e quais os

processos criativos na aplicação de um texto no vídeo para que se estabeleça a melhor combinação entre a forma e a técnica.

Esse trajeto resultou no Trabalho Equivalente: utilizei parte de minha produção como artista visual e profissional da área de televisão dentro de uma grade de programação de uma emissora fictícia denominada TV Trabalho Equivalente, que está apresentado da seguinte forma neste Relatório Circunstanciado:

Videografia: processos e procedimentos artísticos

Para total compreensão da obra é preciso estar inserido em seu contexto, por isso esta seção introduz o leitor ao mundo da televisão, apresentando como eram feitas as aberturas dos programas e agora como é um departamento de Videografia, onde os videografistas oferecem produtos para a programação, com exemplos ilustrados com imagens de programas de televisão.

Typemotion

Esta seção trata especificamente dos elementos da linguagem televisiva e cinética, e suas aplicabilidades na Videografia. Som, espaço, tempo, movimento, cor e luz analisados com embasamento teórico e vistos sob a ótica da programação visual para televisão.

A visualidade das letras

Aqui aprofundamos o estudo sobre as letras pesquisando a tipografia e a evolução da escrita de acordo com o desenvolvimento tecnológico, além da influência da forma na interpretação do texto.

Reflexão sobre o Trabalho Equivalente

Esta seção trata do Trabalho Equivalente como fruto desta pesquisa, apresenta os processos, procedimentos e ferramentas utilizados na sua execução, onde faz uma síntese dos assuntos aqui abordados: programação visual, televisão, tipografia e arte.

A inter-relação desses temas com o conceito do Trabalho Equivalente é a conclusão desta pesquisa.

Relação forma-conteúdo

Com o intuito padronizar a definição de conceitos técnicos, foi adotado um glossário para termos técnicos, baseado na Enciclopédia Básica de Mídia Eletrônica, organizada por Ricardo Pizzotti. Os termos presentes no Glossário estão identificados por um tipo de letra diferente do tipo usado no texto.

A apresentação desta pesquisa em papel está no formato do retângulo horizontal que é parte da linguagem televisiva, fazendo referência ao 4X3 da televisão, formato herdado do cinema bitola 16mm (para se ter uma idéia dessas proporções: o tamanho do vídeo é 640x480pixel que, em centímetros, equivale a 28x21cm).

Os textos estão dentro de uma moldura que lembra os televisores de **tubo**, que tinham a tela ovalada e que se transformaram em ícone para representar televisão. Hoje os aparelhos de TV perderam o formato ovalado e televisores de tubo não são mais fabricados, deram lugar às novas tecnologias que tendem a planificar as telas e a horizontalizar, o que elimina sombras e reflexos que interferem na imagem da televisão, aproximando-as do formato cinematográfico.

Os videografismos apresentados neste trabalho estão acompanhados de uma análise adequada à especificidade do meio televisivo e determinada conforme sua pregnância visual. Essa análise foi desenvolvida a partir de um sistema de leitura criado por João Gomes Filho, baseado na teoria da Gestalt, servirá de guia para essa pesquisa e será identificada pela marca “Análise do Caso” (figura 01), que havia sido criada na fase de Qualificação como um capítulo, mas a idéia foi incorporada em todas as análises dos trabalhos apresentados neste trabalho.



Figura 01 – Logotipo criado para identificar a análise de um trabalho apresentado.

1. TRABALHO EQUIVALENTE

Título:

*IPSIS VIDEO LITTERIS:
PROCESSOS E PROCEDIMENTOS ARTÍSTICOS DA ESCRITA NA TELEVISÃO -
VIDEOGRAFIA*



Figura 02 – Logotipo criado para a pesquisa “Ipsis Video Litteris”.

IPSIS VIDEO LITTERIS:

É um trocadilho com a expressão em **latim** *ipsis litteris*, que significa *aquilo que está escrito* ou *literalmente*.
Acrescendo a palavra **video**, também de origem latina, quero dizer *o que literalmente está escrito no vídeo*.

PROCESSOS E PROCEDIMENTOS ARTÍSTICOS

Descrição de como se escreve no vídeo, desde a criação até a finalização do trabalho do artista visual que trabalha em uma emissora de televisão.

DA ESCRITA NA TELEVISÃO -

O que se entende por escrita e quais os elementos que a compõem. O que é preciso para escrever no vídeo e quais os aspectos técnicos e elementos de linguagem específicas desse meio de comunicação de massa.

VIDEOGRAFLA

É o nome dado para a atividade de “escrever na televisão”. Do **grego** *graphos*=escrever, o termo é híbrido não apenas na etimologia, mas na prática, já que possibilita a convergência entre o fazer artístico e a técnica.

1.1. Relatório Circunstanciado

1.1.1. Estrutura do Trabalho Equivalente

O Trabalho Equivalente consta do planejamento e produção de uma série de videografismos, compilados em um DVD, para uma emissora de televisão fictícia denominada TV Trabalho Equivalente.

Foram feitas diversas peças de videografia (claquetes, logotipos e vinhetas de aberturas de programas, tarjas para GC, fundos para fotos e textos, entradas e saídas de bloco) estabelecendo a visualidade de uma grade de programação para um dia (24 horas) nessa emissora.

A reflexão (sistematização das referências bibliográficas, do planejamento e da descrição das atividades, dos roteiros e dos esboços técnicos) para os processos e procedimentos artísticos da videografia está contida no presente Relatório Circunstanciado.



VIDEOGRAFIA:

PROCESSOS E PROCEDIMENTOS ARTÍSTICOS



1.1.2. Videografia: processos e procedimentos artísticos

O que é Videografia? O Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa na internet define Videografia como o “processo que permite visualizar, por meio de televisão, mensagens alfanuméricas ou gráficas (por exemplo, diagramas) em uma tela catódica”.

Em princípio, Videografia pode ser definida como a ação de grafar ou escrever no vídeo, de ‘imprimir’ utilizando o vídeo, apresentando aos olhos representações iconográficas compostas de imagens, formas e letras através do suporte televisivo. Vale dizer que não se pode confundir videografia com uma lista de vídeos, como bibliografia está para uma lista de livros ou filmografia, para uma lista de filmes, tampouco confundir com videoteca, local onde estão catalogados os vídeos.

“... o grafismo televisual preparou toda uma geração para o desafio da ‘escritura’ no meio eletrônico, ensinou a lidar com os problemas particulares da distribuição e otimização de informação na tela doméstica, bem como resgatou o prazer de ler, de ver e de ouvir num veículo novo, conquistas essas que já estão sendo absorvidas e desenvolvidas nos meios digitais e telemáticos (multimídia para CD-ROM ou Web, jornal eletrônico, etc.)”. (MACHADO, 2003, p.204)

Quem escreve no vídeo é o videografista e por esse motivo este relatório busca retratar o trabalho do videografista do ponto de vista acadêmico, registrando seus processos e procedimentos artísticos para a realização de suas tarefas e descrevendo as ferramentas utilizadas e os diversos recursos nelas disponíveis.

Para decompor e compreender melhor esses processos e procedimentos da escrita do vídeo, até então vivenciados apenas na prática profissional, procurei associações com o conceito geral de escrita e como se caracteriza essa linguagem.

De acordo com F. Coulmas, a escrita se compõe de marcas gráficas artificiais sobre superfícies duráveis com o objetivo de comunicar uma mensagem, atingido por meio da relação entre as marcas e a linguagem (*apud* LANDSMANN, 2003, p.128).

Seguindo essa mesma linha, os autores Wong e Karnal esclarecem quais são essas marcas gráficas e como se dá a relação entre a marca e a mensagem a ser comunicada, respectivamente:

“A linguagem escrita é constituída por caracteres, letras, palavras e numerais que tornam possível uma comunicação visual precisa. Uma forma baseada em um elemento de linguagem escrita é uma forma verbal. Uma forma verbal é figurativa quando expõe uma idéia reconhecível, para além de algo que apenas existe em termos materiais”. (WONG, 1998, p.148)

“O que antes era apenas uma tentativa de expressão transforma-se num registro dos dados num mundo em expansão. A memória oral não tem mais o poder de armazenar a carga de informações do mundo. A escrita surge como uma forma de registrar essas informações e transmiti-las ao longo do tempo”. (KARNAL, 2004, p.27)

Em busca de uma associação desse conceito geral de escrita à escrita na televisão, busquei o autor Arlindo Machado, que chama de “*graphics*” ao que aqui é chamado de Videografia:

“Em televisão, denominam-se ‘*graphics*’ todos os recursos visuais (design gráfico, lettering, logotipos), em geral dinâmicos e tridimensionais, destinados a construir a ‘identidade’ visual da rede, do programa ou dos produtos anunciados, bem como também as apresentações de créditos, as chamadas e toda sorte de elementos visuais que se sobrepõem às imagens figurativas captadas pelas câmeras”. (MACHADO, 2003, p.199)

Para Machado, os ‘*graphics*’ estão presentes não só nas aberturas de programas, mas em toda a estrutura televisiva, na forma de títulos, créditos, textos e gráficos necessários dentro de um determinado programa, que pode ser um telejornal (mapas de localização, reconstituições de crimes ou acidentes, descrição visual de esquemas, identificação de apresentadores, repórteres ou fontes etc.) ou mesmo no material promocional de uma emissora, dentro das chamadas (vinhetas de reposição, tarjas e letras para datas e horas, molduras, *teasers*).

O INÍCIO DA VIDEOGRAFIA NA TELEVISÃO

Os primeiros grafismos da televisão que podem ser chamados de videografia eram cartões de papel pintados à mão com o logotipo da emissora ou do programa. O mesmo procedimento era usado para apresentar um produto ou o nome do anunciante. Os cartões pintados eram colocados na frente das câmeras e filmados, tudo **ao vivo** porque ainda não havia o **videoteipe** para gravar as imagens antes e exibir depois. Futuramente a reprodução era feita em *slides*, que mantinham a qualidade do trabalho e facilitavam a exibição.

“Os primeiros comerciais de televisão pareciam produzidos por ginásios para a aula de educação artística: um cartaz pintado à mão com o logotipo do anunciante e/ou o desenho do produto e a voz do locutor em off. Um pouco mais ‘sofisticado’, o slide dava melhor definição e luminosidade aos desenhos”. (YVES, 2003, p.51)

Em uma busca realizada no departamento de Videografia da TV Bandeirantes, encontrei cartões e *slides* com logotipos dos programas da emissora, feitos no final da década de 1970 e durante a década de 1980, todos em cartolina (formato médio tamanho A3) de cores variadas, escolhidas de acordo com as cores predominantes do logotipo a ser recortado pelo **chroma-key**. Alguns cartões montados em papel cartão com papel vegetal por cima (*overlay*) com indicações para o operador de câmera (figuras 03 e 04).

Junto do envelope dos cartões, estava outro envelope com fichários de *slides* com os logotipos e seqüências das aberturas dos programas e vinhetas institucionais da TV Bandeirantes, produzidos no início dos anos 1980 (figura 05).



Figura 03 – Cartões dos programas da TV Bandeirantes da década de 1980.



Figura 04 – Arte-final de cartão do programa ZYB BOM, exibido na TV Bandeirantes.

Com o advento do **videoteipe**, a possibilidade de algum efeito visual no cartão tornou-se possível graças à viabilidade da gravação, mas as técnicas de trucagens feitas com o slide que davam dinâmica na tela da televisão são originárias do cinema, usando recursos das câmeras como **ZOOM** sobre o cartão filmado, ou da **animação** tradicional, movimentando o cartão no momento da gravação para simular movimento.



Figura 05 – Arquivo com slides das vinhetas de abertura dos programas da TV Bandeirantes.

Arlindo Machado aponta o período de 1975 a 1981 como “a época de ouro de introdução do grafismo digital na televisão”, quando a computação gráfica, ainda realizada em máquinas de grande porte e muito caras, desenvolveu os algoritmos básicos de processamento, modelação, texturização, animação e iluminação, e que o período seguinte seria a partir de 1982:

“(…) quando predominaram as mais sofisticadas coreografias baseadas em simuladores de voo e as estonteantes metamorfoses de imagens, cujo exemplo mais conhecido é a abertura futurista do programa de variedades *Fantástico*, criada em 1983 por Hans Donner para a Rede Globo brasileira e produzida pela empresa norte-americana Pacific Data Image”. (MACHADO, 2003, p.201)



Figura 06 – Foto de *storyboards* de vinhetas do programa “Fantástico”, da TV Globo, na exposição de Hans Donner, realizada em Paris, no Centro Pompidou, na década de 1980 (PEREIRA, 1996, p.62).

A Pacific Data Image (PDI) se tornaria parceira da Rede Globo de Televisão, que investiu num grupo de profissionais que dominavam a técnica, mas não contavam com infra-estrutura, Carl Rosental, Glenn Entis e Richard Chuang, rapazes de vinte e poucos anos em que a TV Globo acreditou e para quem financiou a compra de equipamentos. A iniciativa deu origem à empresa a transformou numa das mais importantes produtoras de imagem em computação gráfica do mundo.

“As redes de televisão e os anunciantes tinham cacife para bancar o desenvolvimento desses sistemas para atender a necessidades específicas, e de fato o fizeram – o que não impedia o desfrute dos serviços daquelas produtoras responsáveis pelos comentados efeitos no cinema, seja na confecção de comerciais, vinhetas ou efeitos especiais em programas nobres”. (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.328)

O designer Hans Donner, quando estava entre Rio de Janeiro e Nova Iorque, ainda nos anos de 1980 e 1981, desenvolvendo com a PDI os recursos de computação gráfica para aplicar nesta **abertura** do Fantástico, relembra o episódio em seu livro:

“Se por um lado os recursos da computação gráfica começaram a realizar o sonho de ver minhas formas ganhando movimento e mutações quase ilimitados, e transmitindo de vez a ilusão de volume, por outro, os profissionais de lá acordaram para a importância do design e da estética”. (apud YVES, 2003, p.90)



Figura 07 – Storyboard da vinheta de reposição da TV Globo realizada 1981 pela PDI, trabalho que iniciou a parceria das duas empresas (PEREIRA, 1996, p.93).

UM ARTESÃO DA TELEVISÃO

Como um artesão, o videografoista utiliza a computação gráfica como ferramenta, usando os **softwares** como ferramentas para construir seu trabalho. Existem muitos **softwares**, com maneiras diferentes de realizar a mesma função, e quem definirá o resultado é o próprio profissional.

Da mesma forma que os instrumentos utilizados para escrever sempre influenciaram a forma da escrita durante sua evolução e foram determinantes em seu processo de desenvolvimento e em suas diversas formas. Tanto que a palavra estilo - modo pelo qual um indivíduo usa os recursos da língua para expressar, verbalmente ou por

escrito, pensamentos, sentimentos, ou para fazer declarações, pronunciamentos - deriva do nome de um instrumento de escrita, *stilus* ou *stylus* – um ponteiro ou haste de metal ou osso usado pelos antigos para escrever sobre tábuas cobertas de cera, dispondo de uma extremidade pontiaguda, a que imprime os caracteres, e outra achatada, para apagar os erros.



Figura 08 – *Stilus*: instrumento para escrever sobre tábuas cobertas de cera.

E é da mesma forma que o videografista escolhe suas ferramentas, define sua tarefa, escolhe filtros, dá seu ritmo na animação dos elementos, compõe sua tela com as imagens e textos de acordo com sua diagramação, que é o que o que determina a composição visual e dá a “cara” do profissional ao trabalho.

“Está na liberdade de atuação do artista, pertinente ao seu universo de ação, à medida que baliza a eficiência dos recursos de computação para trabalhos de criação visual”. (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.340)

As ferramentas de trabalho interferem no resultado estético e criativo porque elas determinam o processo de execução. A autora Marina Estela Graça exemplifica a forte influência da tecnologia sobre uma linguagem artística:

“... foi de resto, por isso que se disse que a fotografia conduziu a libertação da pintura: porque, assumindo as funções de representação do real visível, a técnica fotográfica veio revelar o gesto de pintar como sendo, naquela, a raiz de sua singularidade”. (GRAÇA, 2006, p.33)

Por comparação, e guardadas as devidas proporções, entendo que o uso do computador como ferramenta de trabalho do videografista é um diferencial em sua produção.



Figura 09 – Mesa e caneta digitalizadoras: ferramentas de trabalho do videografista.

Animador gráfico, designer de animação, artista gráfico, *motion designer*, editor de videografismo, ou simplesmente desenhista (definição da função na área de Radialismo para a obtenção do DRT, que é o registro da profissão na Delegacia Regional do Trabalho), que correspondente ao cargo de videografista numa emissora de televisão. Há muitas outras maneiras de se referir ao ‘profissional que faz as vinhetas do canal’, da ‘pessoa que faz as artes do programa’, ‘aquele que vai cobrir o **off** com animação’, ‘daquele que enriquece o texto com

desenhos’, ‘o fera da arte’, ‘o rapaz que vai fazer a localização do acidente no mapa’, ou até mesmo ‘o moleque da arte’.

Sem formação definida, com profissionais vindos dos mais variados cursos universitários (Rádio&TV, Desenho Industrial, Programação Visual, Publicidade&Propaganda, Artes Visuais, Educação Artística, ou mesmo Jornalismo), ou então muitas vezes autodidatas e sem formação acadêmica, o mercado de trabalho da Videografia é abastecido no “boca-a-boca”, ou então com iniciados em computadores caseiros que montam um DVD com seu portfólio e apresentam ao diretor de arte, o que normalmente resulta em estágio para iniciar a carreira de videografista.

VIDEOGRAFIA: A PROGRAMAÇÃO VISUAL NA TV

Animações em três dimensões, desenhos animados, efeitos especiais e aplicação de texto na tela são atribuições da Videografia na televisão, mas também no cinema, produções independentes e jogos eletrônicos (desenvolvimento de personagens e **cenários** para games), internet (animações em Flash) ou mesmo recentemente em telefonia celular (visor colorido com tamanho reduzido).

Aqui concentrarei o foco no trabalho que é desenvolvido para Televisão, percorrendo os departamentos internos de uma emissora que são atendidos pelo departamento de Videografia e definindo que tipos de programas encontram-se disponíveis para os telespectadores.

Para isso, cabe aqui uma explicação sobre uma emissora de televisão, mais precisamente sobre a Grade de Programação, que é o conjunto de programas exibidos ao longo do dia, obedece a uma periodicidade determinada pela diretoria de Programação e determina o perfil da identidade da emissora.

A GRADE DE PROGRAMAÇÃO

A grade de programação é a coluna dorsal de um canal de televisão, tendo importância não apenas na organização da produção de cada programa como para sua estruturação comercial. Partindo de uma definição de Dominique Wolton, para quem a programação é uma atividade essencial por ser a televisão “(...) uma espécie de relógio imutável da vida cotidiana” (WOLTON, 1996. p.69), foi criado o roteiro do trabalho equivalente como diário da televisão que representa a grade de programação de um dia em uma emissora.

Grade de programação de uma emissora é o conjunto de programas exibidos durante a programação que determina seu perfil e visa atender ao seu público alvo. Quanto mais diversificada for a grade de uma emissora, maior a tendência de atingir um número maior de telespectadores.

Ultimamente nas emissoras de televisão abertas do Brasil, o que determina o horário de exibição de um programa é o **IBOPE** – pesquisa em tempo real que quantifica o número de pessoas que estão com o aparelho de televisão ligado no canal - mas existem outros fatores importantes para determinar o formato do programa e seu horário de exibição, como a faixa etária, a classe social, o nível de complexidade, o conteúdo, além das diretrizes editoriais da emissora, que muitas vezes são definidas pelo departamento comercial.

Em entrevista para esta pesquisa, Idarni Martínez, que foi chefe do departamento de Programação da TV Cultura de São Paulo nos anos 1990, identifica um elemento importante na configuração das características de uma emissora de televisão: “A identidade visual do canal anda ao longo da programação da emissora, é a embalagem da emissora”. Idarni não limitou a identidade visual às vinhetas de reposição do canal, mas lembrou da necessidade de todas as vinhetas da emissora terem uma identidade entre si, terem uma linguagem comum para que o telespectador, quando estiver “zapeando” com o controle remoto da TV, ao passar pelo canal de determinada emissora, reconheça-la por sua linguagem audiovisual.



Figura 10 – Grades de programação de TVs por assinatura.

Outra atividade desenvolvida por esta pesquisa foi uma palestra ministrada durante a Semana Pau-a-Pixel, na FAAC – Unesp/Bauru, específica para alunos do curso de Rádio&TV. Nessa palestra havia o desafio de apresentar, do ponto de vista de um designer, a programação visual na televisão para futuros radialistas.

Diante dessa necessidade, utilizei minha passagem por algumas emissoras fazendo artes para todos os departamentos, foi dividido os ‘clientes’, ou demandas, de um departamento de Videografia de uma emissora de televisão. Esta idéia serviu de base para a estrutura deste trabalho, foi ampliada e desenvolvida da seguinte forma:

- **Jornalismo**
- **Chamadas**
- **Programação**
- **Cenário Virtual**
- **Comerciais de TV**
- **Filmes**

JORNALISMO

A Videografia para o Jornalismo é realizada de uma maneira diferenciada por ter características próprias e exigir conhecimentos específicos referentes ao programa que o profissional atende. Devido à instantaneidade característica dos programas jornalísticos, o trabalho do videografista deve ser feito com agilidade e estar sempre atualizado, com informações visuais apresentadas simultaneamente com a notícia.

O perfil de quem vai fazer a edição de videografismo para jornalismo é de um profissional ágil, com conhecimentos gerais e atualizados dos fatos que acontecem no mundo, bons conhecimentos de ortografia e raciocínio rápido para atender aos jornalistas, sempre apressados e ansiosos pelo trabalho solicitado.

Por se tratar de trabalhos que entram e saem com certa urgência, os programas de computador usados como ferramenta são os que proporcionam a execução rápida e descomplicada.

Relação Tempo X Qualidade

A videografia em televisão envolve outras áreas artísticas e técnicas de uma emissora por ser, quase em sua totalidade, desenvolvida dentro do computador, uma máquina sujeita a problemas de funcionamento, e por usar como ferramentas *softwares* complexos que exigem tempo de manipulação e produção. Somando a isso o tempo de criação e desenvolvimento do projeto, realizar um trabalho videográfico é um processo minucioso que pode levar horas e até mesmo dias para sua execução.

Quanto mais tempo o videografista tiver para realizar seu trabalho, mais experiências com imagens e filtros são possíveis de serem testadas, mais imagens podem ser escolhidas para ilustrar a **abertura** do programa. Mesmo para a elaboração de uma logomarca de um programa, é possível encontrar um tipo de letra com o desenho que mais se identifica com as características do programa.

Os projetos de programação visual para a criação de uma identidade de um programa são desenvolvidos durante dias. Trata-se de um trabalho extenso, que vai da definição do *briefing* do diretor do programa, passando

por sua conceituação visual, quando são escolhidas as cores e formas que representaram o perfil do programa, até os testes no piloto, que é a fase que antecede a exibição do programa no ar. Toda essa fase de desenvolvimento das peças gráficas do programa leva tempo e exige um grande envolvimento das partes da produção, tanto no que diz respeito à sua conceituação quanto na aprovação pela direção do programa.

No trabalho para o departamento de Jornalismo de uma emissora essa relação muda devido à urgência dos pedidos e a necessidade de que o trabalho seja executado num curto espaço de tempo para ir ao ar o mais rápido possível. Uma “arte” feita em menos tempo terá uma menor elaboração e tende a ter menor qualidade, ao passo que aquela com mais tempo para ser feita tenderá a uma qualidade maior.

Aqui cabe considerar que a palavra “arte” é usada como uma nomenclatura genérica para os trabalhos feitos por um videografoista.

No trabalho da Videografia no Jornalismo trabalhamos com a Infografia, um conceito que vem sendo estudado pelo Grupo de Pesquisa de Infografia, do Núcleo José Reis de Divulgação Científica, da Universidade de São Paulo (USP). Em princípio, infografia pode ser qualquer informação disposta de maneira visual e não apenas verbal, e para trabalhar com esse recurso o jornalista deve ter conhecimentos imagéticos para poder visualizar qual a informação que tem maior ‘visualidade’, ou seja, tem o maior grau de informação visual e que vai complementar a informação que está no texto que lido pelo locutor, ou **Off**.

Quando se fala em Infografia, é possível traçar um paralelo entre o início da escrita, quando havia somente associação da imagem apresentada àquilo que ela representava sem outras pretensões conotativas, e esse novo conceito de transmitir a informação com texto e imagem, ou seja, o verbal e o não-verbal compostos (texto e imagem) para transmitir a notícia.

Há mais de 30 mil anos, as formas gráficas já ocupavam cavernas da França com imagens de animais e objetos que eram simples representações gráficas figurativas, era a escrita pictográfica, que já contava com o repertório visual de quem desenhava e de quem via, descrevendo um momento histórico, ou seja, contando histórias pessoais e coletivas.

A evolução da escrita pictográfica à escrita ideográfica se dá quando os sinais passam a significar algo além daquilo que sua imagem indica, dando margem à imaginação para criar relações entre o que está indicado e o que ela realmente representa. O autor Mario Osório Marques chama esse fenômeno de 'graficação da linguagem', quando se arma "toda a equação diferencial a partir da anterioridade de uma linguagem falada, cuja seqüencialidade temporal é substituída pela espacialização gráfica obediente a técnicas de figuração e de decifração reservadas a iniciados por um mestre em seus segredos". (MARQUES, 2003, p.63)

Até a escrita ser um sistema associado ao que se é falado, houve um período de transição para a associação da imagem escrita com a palavra, ou seja, associar o que estava escrito ao som da palavra. O autor aponta que "para passar da mnemotécnica à escrita fonética foi necessário ajustar os signos à língua falada pela constatação de que aqueles signos não evocavam apenas a realidade que representavam, mas a palavra com que ela era designada". (MARQUES, 2003, p.64).

Ainda para Marques, chegar à escrita alfabética foi resultado "de uma abstração dos atributos físicos das anteriores formas de escrita, concretas e figurativas, substituídas por combinações de símbolos representativos dos menores elementos fonéticos a que se pode reduzir a palavra". (MARQUES, 2003, p.66).

A Infografia utiliza esses recursos em profundidade, o artista visual trabalha com imagens do repertório visual coletivo, visando um público geral, facilitando a compreensão da informação e ampliando seu entendimento. Ele utiliza imagens relativas ao tema da notícia para remeter ao assunto à que ela trata. Além da preocupação com as imagens conhecidas dos telespectadores, existe a mesma preocupação na didática das informações, o que é feito utilizando um dos principais elementos da linguagem televisiva: a repetição, que no caso é realizada colocando as informações sempre no mesmo lugar, obedecendo sempre uma mesma diagramação.



Figura 11 – Fundos temáticos exibidos no plasma do cenário do telejornal “Conversa Afiada, com Paulo Henrique Amorim”, da TV Cultura.



TÉCNICA: composições de imagens fotográficas/ elementos gráficos feitas no Photosbop utilizando filtros e transparências para as imagens interagirem umas sobre as outras.

COR: tons esverdeados predominantes seguindo as cores do logotipo do programa, utilizando cores contrastantes para dar destaque na imagem tema da notícia.

RECURSOS/EFEITOS: a imagem sem movimento (tela parada ou frizada) era apresentada num plasma de 40 polegadas instalado no cenário ao lado do apresentador do programa.

TEMPO: tempo de permanência enquanto durar a cabeça do apresentador chamando a notícia apresentada.

MOVIMENTO: imagem parada (frizada) exibida num plasma instalado no cenário do programa.

CONSIDERAÇÕES: composição de elementos visuais condizentes com o tema da matéria, realizada segundo a programação visual determinada pelo projeto original do programa, desenvolvida por Roberto Prado no ano 2000.

Na Band, o Jornalismo adotou um padrão de divisão de informações seguido rigorosamente pela Redação de todos os jornais (*ver Anexo A*). Essa separação é a referência exata para a programação visual determinada pela Videografia e serve de base para todos os jornais da emissora. Essas informações foram diagramadas exatamente da mesma forma para todos os telejornais, assim a “arte” de um jornal pode ser usada por todos os programas jornalísticos da emissora, trocando o fundo e fazendo apenas o acerto de cores ou troca de filtros de alguma imagem ou texto, tal procedimento que agiliza a produção e facilita o dia-a-dia.

No texto seguinte, segue um exemplo prático de uma matéria para fazer GC. É necessário destacar da notícia as informações com alto grau de informação visual, ou melhor, a parte do texto que é visual e precisa ser reforçada para o melhor entendimento da notícia.

NO PARI, O NÚMERO DE HOMICÍDIOS SUBIU DE 13 % EM 2000 PARA 52% EM 2004.

NO BRÁS, SUBIU DE 79% PARA 91%.

EM PERUS A INCIDÊNCIA DE CRIMES CRESCEU DE 17% EM 2000 PARA 64%.

Fonte: Fundação Seade

Os grupos de informações ficam ordenados da seguinte forma:

1.) TEMA:

homicídios

É a informação que servirá de guia para selecionar a imagem de fundo da tela aonde vai o texto (GC), informando ao telespectador o assunto da reportagem.

2.) TÍTULO:

Aumento de homicídios

*É o texto que ficará fixo na tela. Às vezes é usada uma segunda linha, o **SUB-TÍTULO**, onde se podem colocar os nomes de cidades, por exemplo, SÃO PAULO/SP trocando por RIBEIRÃO PRETO, com seus respectivos bairros.*

3.) TEXTOS:

PARI BRÁS PERUS

13% 52% 79% 91% 17% 64%

2000 2004 2000 2004 2000 2004

São as informações necessárias para a montagem das tabelas. Através dos números os telespectadores visualizaram o aumento dos números de homicídios ano a ano.

e,

4.) **FONTE:**

Fonte: Fundação Seade

É a informação que vai identificar a origem da informação.



Figura 12 – Seqüência animada seguindo as informações contidas no texto.

Além dessa ordenação, é importante fazer a correção ortográfica do texto, enviando o texto revisado da redação, o que elimina erros por redigitação, já que, para montar a “arte”, o texto é copiado e colado, evitando-se erros e ganhando-se tempo na produção.

Essa organização exige que o redator destaque as principais informações da matéria e o obriga a “visualizar” o texto na tela, ou seja, nas palavras de Donis A. Dondis “ser capaz de formar imagens mentais”, de identificar qual parte da notícia é visual e destacável. (DONDIS, 2003, p.14)

E considerando que “a linguagem visual é tão mais universal que sua complexidade não deve ser considerada impossível de superar” e que “o alfabetismo verbal pode ser alcançado num nível muito simples de realização e compreensão de mensagens escritas” (DONDIS, 2003, p.16), numa videografia infográfica para um telejornal, uma informação visual conhecida torna uma nova informação textual mais fácil de o telespectador assimilar.

CHAMADAS

O Departamento de Chamadas de uma emissora funciona como o departamento de publicidade da programação, onde é feito seu material promocional. De forma geral, é esse departamento que cria os comerciais dos programas da emissora para vendê-los aos telespectadores. A estruturação do departamento de chamadas de uma emissora de televisão pode determinar a identidade do canal através de sua programação visual. Pode ter visual único para toda a programação, que é o caso apresentado pela Record Internacional, que dividiu sua grade de programação em Jornalismo (azul), Esportes (verde) e Entretenimento e Novelas (laranja), ou então cada programa pode ter sua identidade visual própria, mas tendo a vinheta com o logotipo da emissora servindo para unificar a grade e pontuar a programação, separando o começo de um programa e o fim de outro.

O departamento de Chamadas também trabalha a “embalagem” dos filmes que serão exibidos pela emissora, ou seja, utiliza personagens do filme para montar cartões, com a imagem do personagem e seu nome, podendo ser o nome do personagem no filme ou o nome do ator escrito com tipo de letra semelhante à do tipo de letra utilizado para escrever o nome do filme no seu logotipo.

Existe a necessidade de “sujar” a imagem do programa que será exibido, fazendo uma interferência visual na **cena** para que o telespectador não pense que o programa que está na chamada está passando naquele momento.



Figura 13 – Programação visual das chamadas da programação da Record Internacional.



TÉCNICA: grafismo colorido com formas curvas foi feito em 3D, que é uma das pás do logotipo da TV Record.

COR: foi dividida a programação em 3 grupos de programas e para cada parte se utilizou uma cor específica que lembra a tríade RGB (Jornalísticos - azul, Esportivos - verde e Entretenimento/Novelas - laranja).

RECURSOS/EFEITOS: cada programa era representado pelo logotipo do programa e pela imagem do apresentador ou algum dos personagens, que era retirada de algum programa já exibido.

TEMPO: guídes (guias) de programação são utilizados para assinar as chamadas e servem para afinar o tempo final delas, o que pode fazer variar o seu tempo de duração que fica entre 5 e 7 segundos.

MOVIMENTO: as pás com brilhos constantes entram em movimento na tela, a inferior de baixo pra cima e a lateral da esquerda pra direita, as figuras recortadas dos apresentadores do programa pousam numa determinada posição, mas mantém um constante movimento lento de rotação no eixo vertical (y).

CONSIDERAÇÕES: a peça cumpre seu objetivo de informar a hora de exibição do programa que passa ao mesmo tempo em países que tem fusos horários diferentes. Os elementos visuais que compõem a peça são conhecidos de quem assiste a programação da emissora.

PROGRAMAÇÃO

A Programação atende os programas da grade da emissora e faz todo o pacote gráfico de cada programa, que inclui a vinheta de **abertura** e de fechamento, **bumpers** de entrada (IN) e de saída (OUT) de blocos, tarjas para **GC**, fundo para fotos e textos, molduras, telas para link, telas para texto com fotos e/ou imagens. Tem como objetivo dar uma unidade gráfica ao programa onde todas as artes tenham os mesmos elementos visuais (cor, tipo de letra, grafismo, diagramação).

A videografia determina a identidade visual de cada programa, mas seguindo uma direção de arte definida pela diretoria da emissora que busca a unidade na linguagem visual, ou seja, cada programa tem sua linguagem própria, mas obedecendo a um padrão visual da emissora.

Além do pacote gráfico, dependendo do programa existe a necessidade de abastecê-lo com “artes” eventuais, no caso do programa ter alguns quadros gravados, o que necessita de finalização com alguma “arte” diferenciada, ou fora do padrão do programa. Acontece com mais intensidade quando há produção de matérias de cunho jornalístico, que normalmente geram a necessidade de ilustrar algum item do texto.

A utilização de videografismos em um programa de televisão varia de acordo com sua linha editorial, a relação do que será produzido é definido pela direção do programa e solicitado para o departamento de videografia, o qual será analisado e posteriormente discutido a viabilidade de produção e execução. Todo programa tem um pacote básico de videografismos (aqui adotamos o termo videografismo para identificar o produto da videografia, por exemplo, a vinheta ou **bumper** são videografismos) para um programa de televisão (figura 15).



Figura 14 - - Proposta de pacote gráfico para o "Popstars", produzido pela RGB na produtora Casablanca e exibido no SBT.

Análise Técnica - Especialistas - FX VULCÃO					
Cena	Resumo	Arte	Elenco	Figurino	Gráficos
1 CHR	Peu e Leo pilotam a nave espacial.	Nave espacial com poltronas e tudo mais Objetos para serem jogados em quadro Traquitana que servirá de comunicador interestelar (tem que caber o Zorc dentro)	Peu e Leo	Traje "jornada nas estrelas" Orelhas pontiagudas para Peu	Cometas e meteoros em movimento, com fundo de nave espacial GC Espacial-"Capitão Leo" GC Espacial - "Tenente Peu" GC Espacial - "Uma Jornada no Mundo dos Especialistas." GC Espacial - "Nada a declarar." GC Espacial - "Isso está ficando chato..."
1 A CHR	Zorc aparece no comunicador interestelar da nave.	Traquitana que servirá de comunicador interestelar	Peu e Leo Zezinho	Traje "jornada nas estrelas" Orelhas pontiagudas para Peu Zorc	Cometas e meteoros em movimento Com fundo de nave espacial
2 SWT	Todos dormem no switcher.	Placa : "Sala dos tradutores"	Todos que trabalham no switcher		
3 CHR	Idem cena 1	Idem cena 1	Idem cena 1	Idem cena 1	Idem cena 1

Figura 15 – Análise técnica feita pela diretora Lígia Barbosa do roteiro para o quadro “Os Especialistas”, na qual inclui os grafismos e efeitos a ser feitos em cada cena.



Figura 16 – Storyboard da vinheta de abertura do programa “Viola Minha Viola”, exibido pela TV Cultura.



TÉCNICA: vinbeta de abertura do programa *Viola Minha Viola*, montada a partir de composições de imagens escaneadas de original pintado a mão pelo pai do diretor de arte da TV Cultura na época, Rudi Bohn, em que cada plano da paisagem foi separado em camadas no Photoshop, para animação posterior no After Effects, com alterações de posição e escala simulando um movimento de câmera, passeando pela paisagem até aproximar da boca da viola, onde assina o logotipo do programa, do qual sai da letra “O” a apresentadora Inezita Barroso sorrindo pousada sobre a tela onde finaliza a assinatura e abre em fusão para o programa ao vivo. Fato a destacar é que essa vinbeta foi sonorizada pelo próprio videografoista com uma música selecionada pelo diretor do programa.

RECURSOS/EFEITOS: o desenho foi separado em camadas, com cada montanha transformando cada plano numa paisagem.

COR: tons pastéis bem equilibrados com matizes azuis do céu e verdes das montanhas gramadas.

TEMPO: 30 segundos de duração com tempo de leitura do logotipo do programa.

MOVIMENTO: aproximação pelas montanhas até chegar ao logotipo do programa, com pausa para leitura, num movimento contínuo que coloca a apresentadora Inezita Barroso dentro da letra “O” da palavra “VIOLA”.

CONSIDERAÇÕES: resultado final, que simula um voo numa paisagem rural, até atrás da montanha surgir como um sol-nascente uma viola título do programa, que se vê associado à sua apresentadora que está dentro do seu logotipo, conclui que a combinação de técnicas foi eficaz.

CENÁRIO VIRTUAL

O Cenário Virtual existe para criar uma realidade virtual que substitui o **cenário** físico. O apresentador ou personagem é filmado no fundo pintado na cor para recortado (verde ou azul, preferencialmente), que pode ser feito em **CHROMA-KEY** ou em programa de computador que elimina o fundo e recoloca novo fundo produzido posteriormente à gravação (ver figura 18). **Softwares** mais avançados permitem inserir o cenário virtual, produzido anteriormente, com o computador gerando em 3D um **cenário** simultaneamente à gravação, simulando o movimento que a câmera faz ao gravar.

A **cenografia** virtual integra elementos físicos, como apresentadores ou objetos cenográficos em **cena**, em ambientes 3D e animações gráficas gerador por computador. Pode ser utilizado em programas jornalísticos, esportivos, infantis, ou mesmo em programas eleitorais ou na apresentação da meteorologia, utilizando o mesmo **cenário** para gravar todas as produções, o que otimiza os espaços e dinamiza a gravação, além de abrir a porta da criatividade e imaginação para o videografista na concepção dos cenários.

Existem soluções de cenário virtual 3D em tempo real que integram o movimento da câmera com o computador, ficando conectada ao software que acompanha os movimentos comandos pelo seu operador, gravando tudo **ao vivo** em tempo real. Cada solução tem nomes diferentes dependendo do fabricante da plataforma ou do software e tem sua característica de trabalho definida pela programação de quem o desenvolveu.

João Batista Freitas Cardoso, diretor de arte e cenógrafo, professor de Direção de Arte e Cenografia em cursos de Comunicação e Artes na Universidade Santa Cecília e Instituto Municipal de Ensino Superior, acena para a transição da **cenografia** tradicional para cenografia virtual e questiona sobre quem serão os **cenógrafos** virtuais do futuro em artigo sobre **cenografia** escrito para o Centro de Investigação em Mídias Digitais (CIMID), que é um centro virtual de pesquisa do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC/SP, em sua página da internet:

Surtem as primeiras questões neste momento: A transição, da perspectiva por construção corpórea (que utiliza serviços de marcenaria, serralharia, tapeçaria, pintura entre outras formas de trabalhos manuais) para a construção virtual (que conta apenas com os recursos da informática para sua produção final) é uma evolução natural dos elementos comunicacionais que compõem a cenografia ou uma nova forma de comunicação visual? Esta transformação fará com que o cenógrafo, que por natureza é um generalista, incorpore no desenvolvimento de seus projetos a tecnologia oferecida pela informática ou, criará uma nova forma de representação do espaço e, com isso, abrirá para o vídeo-designer ou outro profissional de comunicação visual um novo campo de atuação?” (CARDOSO, 2001, <http://www.pucsp.br/~cimid>)

Questionamento que ele mesmo responde, indicando o caminho:

A história da cenografia indica a necessidade de preparar o cenógrafo atual para esta nova fase de transição; apontar caminhos para aqueles que estão no mercado antes do aparecimento do computador; adaptá-los a esta realidade; apresentar as ferramentas que estão a sua disposição no momento. Ainda há tempo de discutir com os vídeo-designers, que aventuram-se neste mundo, que conceito utilizar na elaboração desta nova forma de representação do espaço e, como utilizar de forma adequada os elementos comunicacionais que se apresentam.

Quando for definido o perfil do profissional que estará preparado para desenvolver projetos cenográficos virtuais; que habilidades e conhecimentos deve ter; como fazer uso das técnicas e materiais; e, em que conceito enquadrar esta nova forma de representação do espaço, então, só aí, teremos o cenógrafo virtual. (CARDOSO, 2001, <http://www.pucsp.br/~cimid>)



Figura 17 – Cenário virtual de campanha exibida durante a programação da TV Cultura



*TÉCNICA: cenário virtual construído em 3D, realizado em parceria com Nilson Rodrigues, profissional da TV Cultura.
COR: predominância do azul, por ser um programa jornalístico, e do cinza, que é uma cor neutra e foi escolhida pra transmitir o conceito de cidadania e ética, além de não interferir nas cores da roupa que o apresentador está usando.*

RECURSOS/EFEITOS: o apresentador era gravado num fundo infinito pintado na cor verde para posteriormente ser recortado na pós-produção, para compor a imagem com o fundo feito pela videografia em 3D.

TEMPO: programas de 1 minuto exibidos ao longo da grade de programação da TV Cultura, apresentados por diversos jornalistas e artistas da emissora que faziam parte de uma campanha de cidadania.

MOVIMENTO: começa em um zoom no centro do cenário, onde abre uma janela oval e deixa ler as palavras tema do programa, e a câmera abre para o cenário todo, que gira lentamente e estaciona para a entrada do apresentador falando o texto.

CONSIDERAÇÕES: o cenário realizado todo em computação gráfica, com movimento e estética futurista, mostrou a visão de cidadãos que vivem em metrópoles que o programa gostaria de transmitir.

COMERCIAIS PARA TELEVISÃO

A Videografia atua muito em comerciais para televisão nas assinaturas com os logotipos dos anunciantes, para efeitos visuais nas imagens ou mesmo quando o comercial todo é produzido em programas de computadores podendo ser em **2D** utilizando elementos gráficos e letras de tipos variados ou em **3D** onde o computador cria uma realidade virtual e o produto anunciado é recriado em realidade virtual, podendo interagir com imagem real captada por câmera.

O trabalho desenvolvido especificamente para o mercado de comerciais para televisão é muito amplo, envolve cinema, animação, técnicas de edição de imagens e esquemas de produção, tantos assuntos que caberiam em outra pesquisa, por esse motivo não aprofundaremos este tópico.

Segue abaixo exemplos de comerciais para TV feitos totalmente em animação 2D, que simula movimentos 3D, estas são animações gráficas que podem ser desenvolvidas por produtoras de vídeo ou estúdios de animação. Trabalho dirigido por mim, animação e *storyboard* de Adilson Didi de Oliveira e sonorizado por Daniel Gelmi.



Figura 18 – Storyboard de comercial de 15 segundos para álbum de figurinhas do Garfield.



Figura 19 - Storyboard de comercial de 30 segundos para álbum de figurinhas da Susi.

FILMES

Em televisão, quase tudo é possível fazer um paralelo com o cinema, a computação gráfica foi aperfeiçoada graças ao pioneirismo do cinema em aplicar esses recursos em sua linguagem. A Videografia atua no cinema em várias áreas e executando diversas funções, desde nos letreiros de aberturas dos filmes, na animação dos créditos, até os efeitos especiais e tratamento de imagens.

E como este trabalho focalizou a televisão, o tema Cinema aqui é apresentado como uma área em que a Videografia pode ser aplicada para veiculação na TV. Sempre importante lembrar que a exibição de filmes cinematográficos gera altos índices de audiência fornecidos pelo IBOPE, mas com raras exceções são produzidos pela própria emissora.

As chamadas feitas para divulgar um filme na televisão recebem tratamento especial e diferenciado das chamadas produzidas para os programas da emissora. Normalmente são utilizados elementos visuais retirados do próprio filme para compor realizar os videografismos para as chamadas.

Abaixo, é mostrado um *storyboard* desenvolvido para a animação dos créditos finais do vídeo-documentário “Invisíveis Prazeres Cotidianos”, dirigido por Jorane Castro, que tinha como tema a cidade de Belém, Pará, cuja arquitetura tradicional apresenta na fachada das casas a figura estrelar com pontas irregulares que foi incluída no videografismo da animação.

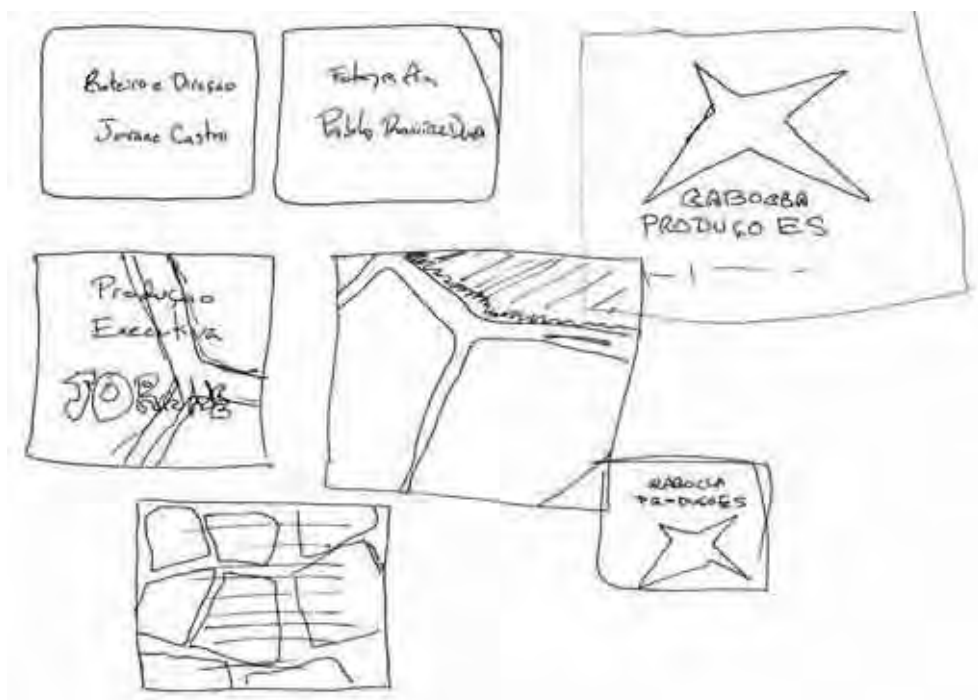


Figura 20 – Storyboard da animação para os créditos finais de “Invisíveis Prazeres Cotidianos”, vídeo-documentário patrocinado pelo Itaú Cultural, no Projeto Rumos.



1.1.3. Typemotion

A LINGUAGEM TELEVISIVA

Quando se fala em animação com técnicas digitais, pensa-se em muitas possibilidades criativas em diversos meios de comunicação em que a computação gráfica é aplicada: cinema (filmes ou documentários), produções autorais (animações ou curtas-metragem), jogos eletrônicos, internet ou celulares. No entanto, esta pesquisa trabalhou exclusivamente com a televisão.

É preciso lembrar que a videografia não é feita somente com a utilização de computadores, mas também com técnicas variadas, misturando colagens, recortes, imagens reais, animações quadro-a-quadro.

A presente pesquisa não tratou apenas da tipografia na televisão, mas da comunicação através da linguagem televisiva da qual a tipografia é um elemento. É uma abordagem que não se restringe apenas às formas das letras, mas que incorpora elementos comuns à linguagem da televisão, como a cinética, o movimento, o tempo e a percepção sonora, que tem o som como complemento do visual.

“A afinidade da pincelada e o ritmo do desenho e da inscrição caligráfica ocidentais, que permite o entrelaçamento harmonioso de ambos em quadros, de tal modo que o desenho e a caligrafia são inseparáveis, sob o ponto de vista da composição” (EISENSTEIN, 1987, p.296)

A relação entre as Artes é motivo de discussão permanente e a cada meio de comunicação que é criado, ou mesmo, a transformado ou desenvolvido de para outro, sua linguagem é adequada e desenvolvida especificamente de acordo com os elementos e recursos que essa linguagem dispõe. As histórias da Escrita, da Pintura, da Fotografia, do Cinema, do Rádio e da Televisão estão relacionadas uma com a outra, adquirindo e transferindo características umas para as outras conforme a época de surgimento de cada invenção.

Os pintores sugeriam o movimento do olhar pela pintura simulando o movimento de câmera, assim como o rádio através de uma narrativa faz o espectador criar uma imagem de uma história. A televisão é um meio de comunicação que se apropriou de diversas referências de outros meios e tecnologias.

“A técnica utilizada pelos impressionistas, de pinceladas rápidas e pequenas, representava os contrastes e cores que os objetos possuíam. Quando observamos um quadro impressionista bem de perto, vemos somente pinceladas lado a lado; à medida que nos afastamos, nosso cérebro faz o somatório dessas pinceladas e interpreta como uma imagem única, formando assim a representação de algo que podemos reconhecer. Sendo assim, podemos dizer que a imagem que observamos não existe na Pintura, mas sim na interpretação de nosso cérebro. Também a Fotografia trabalha com pontos lado a lado que são interpretados pelo cérebro como a representação de uma imagem. Ao observarmos bem próximo à tela do televisor vemos somente pontos brilhantes. **Cada um desses pontos chama-se pixel** [grifo meu]., que é uma contração em inglês de Picture Element, o menor ponto da tela do vídeo” (COSTA e VALIM, 2004, p.06)

A televisão é um meio de comunicação de linguagem audiovisual, onde a percepção do meio se dá através da visão e da audição, as quais se complementam e reforçam uma a mensagem da outra.

SOM

Desde o advento de sua inserção no Cinema, o Som fez uma combinação determinante com a imagem, fazendo-se necessária uma alteração técnica para haver harmonia: para sincronizar a imagem com o som, os filmes passaram a ser produzidos na velocidade de 24 quadros por segundo.

“Para usar o som no filme, várias barreiras tecnológicas tiveram de ser superadas. Os problemas envolviam o sistema de gravação, a qualidade e as características do microfone, a sincronização da

câmera e do som do disco em *playback*, e a questão da amplificação sonora". (DANCYGER, 2003, p.40)

Com a introdução da moviola (equipamento para montar imagem e som) o processo de montagem do filme mudou, unindo áudio e tela.

"Essa liberdade não existia em 1930. Foi necessário esperar por uma ampla variedade de avanços tecnológicos, além da decisão de rodar som e imagem em 24 quadros por segundo (velocidade constante de som) em vez da velocidade de 16 quadros por segundo (velocidade do filme mudo)". (DANCYGER, 2003, p.41)

Em seu uso na videografia, o som tem como uma das funções de pontuar a imagem (desenho, foto ou caracteres) unindo os sentidos da visão e da audição, o que enriquece o conjunto de informações e desperta o telespectador para o que aparece na tela.

"Nós superamos de longe o ceticismo expresso por Rudolph Arnheim quando ele disse que as mudanças tecnológicas como o som nada poderia acrescentar ao avanço do cinema mudo. O som é agora uma adição artística ao repertório da experiência fílmica. Isso também é verdade para o vídeo". (DANCYGER, 2003, p.437)

Mas como essa pesquisa tem foco no trabalho visual, não aprofundarei o estudo desse elemento.

ESPAÇO

Espaço é o ambiente que o meio transmite ao fruidor, dependendo da forma que é apresentada, seja ela de origem digital ou captação mecanizada. No caso do ambiente televisivo, a janela que se abre para o telespectador é a tela do monitor de tv, que é o suporte da linguagem televisiva, ambiente onde a ação acontece.

“Na tela do vídeo ou do computador, as palavras se encontram livres das amarras tradicionais, podendo, portanto, ser articuladas através de procedimentos sintáticos jamais sequer imaginados nos modelos convencionais de escritura. O próprio fato de a tela ser um meio fresco, menos constrangido por convenções lingüísticas, no qual o discurso verbal não cristalizou ainda os mesmos cânones ou os mesmos módulos de ordem da imprensa escrita, tudo isso faz dela o suporte e o instrumento mais adequados para uma reinvenção dos atos da escritura e da leitura”.
(MACHADO, 2003, p.219e220)

O espaço é apresentado conforme o meio e de acordo com a linguagem própria do artista que o representa. Neste sentido de representar graficamente o espaço, Arnheim mostra uma forma dos pintores de representar o espaço tridimensional:

“Se confrontarmos os desenhos lineares de Rembrandt com os de Matisse ou Picasso, notaremos que o mestre mais antigo obtém solidez conservando as unidades contornadas relativamente pequenas. Rembrandt, além disso, reforça as superfícies limitadas por meio de desenho interno, tais como dobras de panejamento. Nos desenhos modernos, por contraste, as unidades são com freqüência tão grandes que o contorno acaba por perder sua capacidade de modular espaço. O caráter de linha divisória dos contornos de Matisse é fraco; eles têm muito da qualidade das linhas objeto isoladas. Os corpos parecem soltos e tendem a revelar que nada mais são que pedaços de superfície vazia de papel. O desenho encontra-se como uma rede transparente de linhas sobre o fundo. O efeito tridimensional é reduzido ao mínimo. Naturalmente, isto é feito deliberadamente.

Enquanto os artistas mais antigos queriam acentuar o volume sólido e a profundidade claramente discernível, os modernos quiseram desmaterializar os objetos e minimizar o espaço. Os desenhos modernos pretendem ser produtos de pouco peso, criações óbvias do homem, ficções da imaginação, mais do que ilusões da realidade física. Pretendem acentuar a superfície da qual surgem". (ARNHEIM, 1986, p.213)

Arnheim deixa claro que a percepção de espaço está associada ao repertório pessoal e que quando percebemos algo que não reconhecemos logo associamos com referências do nosso repertório, e que a composição do todo pode desconfigurar a unidade.

"Os artistas aplicam estas regras intuitiva ou conscientemente para tornar as relações de profundidade visíveis. Ao olhar para fotografias ou pinturas representativas, o observador é auxiliado até certo ponto pelo que conhece sobre o espaço físico com base em sua própria experiência". (ARNHEIM, 1986, p.226)

Apesar da percepção estar relacionado diretamente a quem vê, o artista tem a capacidade de construir um espaço e nessa construção de espaço ele pode influenciar nessa percepção e dirigir o entendimento da obra.

"As inscrições e as demais formas de textos escritos são reconhecidas e apreciadas como tais no espaço de representação visual: são signos escritos que denotam verbalmente determinado tipo de informação, mas também são signos indiciais que se referem direta ou indiretamente às funções culturais e sociais das coisas e objetos que lhes servem de suportes". (BAMBA, 2002, p.115)

TEMPO

Ao começar a escrever sobre Espaço, Rudolf Arnheim, faz o seguinte esclarecimento:

“A geometria nos diz que três dimensões são suficientes para descrever a forma de qualquer sólido e as localizações dos objetos em relação mútua a qualquer momento dado. Se for necessário considerar também as mudanças de forma e localização, deve-se acrescentar a dimensão do tempo às dimensões do espaço” (ARNHEIM, 1986, p.209)

Isso mostra que ao tratar de meios que incorporam o cinestésico como a televisão, além do espaço onde é percebido, o tempo de exposição para sua percepção é fator fundamental para compreendê-la. Logo, tempo é inerente ao espaço e vice-versa, quase que se complementando na apreensão da obra cinematográfica: “o espaço é objeto de percepção, enquanto o tempo é objeto de intuição” (MARTIN, 2003, p.201). A relação *Tempo X Espaço* é tida como dialética para Marcel Martin quando fala de cinema:

“O cinema ‘tritura’ o espaço e o tempo, a ponto de *transformá-los um no outro mediante uma interação dialética*: é como se, através da câmera lenta e da imagem acelerada, mostrasse ora uma, ora outra das duas faces da realidade: a vida em ato, as coisas em movimento”. (MARTIN, 2003, p.210)

Marcel Martin apresenta a definição de uma idéia fundamental quando o assunto tratado é tempo – a duração, quando apresenta o elemento de controle do tempo na montagem/edição da narrativa cinematográfica:

“... a dominação absoluta que o cinema exerce sobre o tempo é um fenômeno inteiramente específico. Ele não apenas o *valoriza*, mas também o *subverte*: transforma o fluxo irresistível e irreversível que é o tempo numa realidade totalmente livre de qualquer constrangimento exterior – a duração. Aí reside, sem dúvida, um dos segredos essenciais da fascinação e do arrebatamento (no sentido etimológico dessa palavra) que ele exerce: pois, na realidade, só percebemos a duração quando a vida consciente prevalece em nós sobre a vida subconsciente e automática; eis porque a duração cinematográfica, decupada, decantada, reestruturada, é tão próxima de nossa intuição pessoal da duração real.

Podemos afirmar, portanto, que o universo fílmico é um *complexo espaço-tempo* (ou ainda, um *continuum espaço-duração*) em que a natureza do espaço não é fundamentalmente modificada (mas apenas nossas possibilidades de experimentá-lo e percorrê-lo), ao passo que a duração desfruta aí de uma liberdade e uma fluidez absolutas, podendo seu fluxo ser acelerado, retardado, invertido, interrompido ou simplesmente ignorado”. (MARTIN, 2003, p.201)

Ainda tratando do tema, Martin esclarece as noções de tempo na percepção da obra audiovisual:

“É importante de início assinalar, juntamente com Bela Balazs, que o cinema (ou melhor: a decupagem-montagem) introduz uma tripla noção de tempo: o tempo da *projeção* (a duração do filme), o tempo da *ação* (a duração diegética da história contada) e o tempo da *percepção* (a impressão de duração intuitivamente sentida pelo espectador, eminentemente arbitrária e subjetiva, da mesma forma que sua eventual consequência negativa, a noção de tédio, sentimento resultante de uma impressão de duração insuportável)”. (MARTIN, 2003, p.213-214)

E quando o assunto é um meio de comunicação como a televisão, o assunto tempo não se restringe à ação narrativa, mas ao tempo presente, uma característica própria da televisão que é a apresentação dos fatos

simultaneamente quando acontecem, ou seja, o que é captado pelas câmeras pode ser exibido instantaneamente no monitor da televisão.

“Ainda hoje, numa época dominada pelos meios eletrônicos de comunicação, o livro e os impressos em geral continuam sendo poderosos agentes de transformação. A principal diferença entre uns e outros está na *simultaneidade*. A uniformidade dos formatos impressos – livros, revistas, jornais, folhetos, pôsteres – torna possível a transmissão de uma mensagem para um grande público. Mas o advento do rádio e da televisão fez com que essa mesma informação e experiência se tornassem instantaneamente acessíveis a uma audiência em massa”. (DONDIS, 2003, p.221)

Na TV as coisas acontecem – o verbo acontecer está aqui empregado para expressar a rapidez, velocidade e efemeridade do que se passa na televisão. Um logotipo presente numa embalagem, por exemplo, está disponível ao leitor por tempo indeterminado e na televisão não ocorre mesmo, o logotipo se forma e desaparece em um determinado tempo. Ao ler um livro, o tempo é do leitor, pois no meio impresso é ele que determina em quanto tempo irá ler, mas na televisão o tempo de leitura quem determina é o meio, e quando se trata de palavras, o tempo do movimento pode determinar sua leitura ou impedi-la.

“Por estar inserido num meio de natureza cinemática, o texto aparece ao leitor num fluxo *temporal*: cada uma de suas partes começa, se desenvolve e acaba em tempos determinados pela edição. Em geral, no meio eletrônico, não se expõe o texto inteiro ao leitor de uma só vez: ele pode ser apresentado aos poucos, frase por frase, palavra por palavra, ou mesmo letra por letra. A tela não é um lugar confortável para se ler grandes volumes de texto, razão porque, até por adequação ao meio, a edição acaba sendo a melhor maneira de se construir um enunciado, parte por parte, ao longo de um certo intervalo temporal. Os *cortes* determinam, portanto, a *duração* do texto na tela e o *ritmo* imposto pela sucessão dos vários planos textuais. **A duração tem relação direta com a legibilidade do texto** [grifo meu]: ela pode ser tão curta que impossibilite a própria leitura, ou tão lenta a ponto do texto continuar a se impor ao leitor mesmo depois de terminada a leitura”. (MACHADO, 2003, p.214)

MOVIMENTO

Outro elemento presente na linguagem televisiva é o movimento, que é percebido no espaço através do tempo. Nos estudos dos princípios da Gestalt, Kurt Koffka, quando analisa o “movimento percebido” faz a seguinte dedução:

“A não-homogeneidade do campo total e o deslocamento de um ponto, dentro desse campo não-homogêneo, são, portanto, duas condições necessárias para provocar o processo psicofísico de movimento. Com efeito, num campo não-homogêneo, o movimento de um objeto muda a sua condição dinâmica em relação ao padrão do processo fisiológico total. Podemos deduzir disto que os campos mais não-homogêneos são mais favoráveis do que os menos não-homogêneos para suscitar o movimento percebido, dedução amplamente confirmada pelos fatos”. (KOFFKA, 1975, p.291)

Rudolf Arnheim esclarece a questão da percepção visual do movimento, mostrando que existem fatores diferentes de registrá-lo:

“Podemos esclarecer pelo menos alguns elementos desta complicada situação observando que a experiência visual de movimento se deve a três fatores: movimento físico, movimento ótico, movimento perceptivo. A estes podemos acrescentar os fatores cinestésicos, que por si só podem produzir, sob certas condições, a sensação de movimento, por exemplo, por vertigem”. (ARNHEIM, 1986, p.371)

O movimento, mesmo que simulado alterando o tamanho da figura e sua posição na tela, combinado com outros elementos de linguagem televisiva, como o tempo de duração do próprio movimento, ou um efeito de

esfumaçamento (desfoque ou *blur*) dos elementos e a movimentação deles entre si, consiste em suscitar emoções e dirigir o pensamento de quem vê a tela. Arlindo Machado aponta essa ocorrência muito antes da televisão:

“O movimento é, entretanto, um elemento retórico mais próprio aos meios cinemáticos e, a rigor, as primeiras utilizações criativas de textos animados se dão no cinema mudo, quando os cineastas aprenderam a tirar melhor proveito expressivo dos intertítulos colocados entre as imagens. Esses textos, às vezes constituídos de uma única palavra, eram animados de modo a sugerir sensações ou relações de sentido que as imagens por si sós não permitiam obter”. (MACHADO, 2003, p.210 e 211)

Quando se fala num meio audiovisual é preciso saber que vários sentidos envolvidos na sua percepção, não apenas a visual, mas também a sonora. Essa simultaneidade é própria do meio televisivo, tanto na percepção quando nos acontecimentos na tela.

“Estamos falando da relação e do movimento entre a palavra e imagem, mas é evidente que, em se tratando de mídias audiovisuais, uma outra relação e um outro movimento igualmente importante acontecem também no plano sonoro”. (MACHADO, 2003, p.218)

COR

Para responder à questão “o que é cor?”, Israel Pedrosa começa dizendo que “a cor não tem existência material” e que é apenas “uma sensação provocada pela ação da luz sobre o órgão visão” (PEDROSA, 2006, p.19). Diante da afirmação de Pedrosa e também da própria fisiologia humana estudada pela Óptica, que mostra que a sensação de infinitas cores se dá pela decomposição de diferentes tipos de frequências de luz, transmitida ao córtex occipital pelo nervo ótico, é possível afirmar que cor é uma sensação estimulada pela luz (PEDROSA, 2006, p.19-20).

“Os efeitos luminosos, constituídos por radiações eletromagnéticas, capazes de provocar a sensação que denominamos cor, dividem-se em três grupos distintos. São eles: o das cores-luz, o das cores-pigmento opacas e o das cores-pigmento transparentes. Mesmo tendo a luz como origem comum, esses estímulos constituem espécies diferentes”. (PEDROSA, 2006, p.25).

Israel Pedrosa dá as seguintes definições para cada grupo de cor:

“**Cores-luz** – são as que provêm de uma fonte luminosa direta, estudadas mais detidamente na área da Física, com vasto emprego na sociedade contemporânea. São elas que iluminam as nossas vidas, como a luz do sol, a de uma vela, e de uma lâmpada ou de uma descarga elétrica. Sua tríade primária é constituída pelo vermelho, verde e azul-violetado.

Cores-pigmento opacas – são as cores de superfície de determinadas matérias químicas, produzidas pela propriedade dessas matérias em absorver, refletir ou refratar os raios luminosos incidentes. Sua tríade primária é composta pelo vermelho, amarelo e azul, cores que mistura proporcional produzem um cinza neutro escuro, o preto. Esse fenômeno é denominado síntese subtrativa.

Cores-pigmento transparentes – são as cores de superfície produzidas pela propriedade de alguns corpos químicos de filtrar os raios luminosos incidentes, por efeito de absorção, reflexão e transparência, tal como ocorre nas aquarelas, nas películas fotográficas e nos processos de impressão gráfica em que as imagens são produzidas por retículas e por pontos nos processos computadorizados“. (PEDROSA, 2006, p.29-30)

Então, logo de início percebemos uma forte relação entre cor e luz, o que se concretiza ainda mais em televisão devido ao monitor ser um emissor de luz e mostra que a aplicação do conceito de cor depende dos elementos de linguagem do meio onde ela é aplicada. Os monitores dos meios eletrônicos funcionam com emissão de luz e os meios impressos, com reflexão de luz.

“Os elementos básicos que regem a Teoria das Cores são os mesmos para as áreas da Física, Química, Fisiologia, Estética ou da Informática. O que varia são os códigos de linguagem, principalmente no campo da aplicação prática, adotados pelas disciplinas artísticas ou científicas”.

Como fica evidente já nas duas siglas RGB e CMY, usadas pela maioria dos programas de tratamento de imagem, o computador trabalha simultaneamente com as cores-luz (vermelho, verde e azul) e as cores-pigmento transparentes (ciano, magenta e amarelo).

As imagens coloridas que aparecem no monitor, formadas pela tríade primária de cores-luz, são codificadas com a designação das cores-pigmento transparentes utilizadas nos processos de impressão gráfica“. (PEDROSA, 2006, p.100)

Na procura de uma explicação técnica e específica do meio televisivo, uma resposta foi encontrada num livro sobre televisão patrocinado pela Embratel:

“Da luz que incide nos objetos, parte é absorvida, parte é refletida. A parte refletida é que chega aos nossos olhos e também aos sensores eletrônicos das câmeras, permitindo a observação dos objetos. Dependendo da frequência e reflexão é que determinamos a cor. Exemplificando num padrão simples: um objeto branco reflete igualmente todas as frequências; um objeto negro absorve igualmente todas as frequências; um objeto vermelho absorve todas as frequências, menos a vermelha.

O que nós chamamos de luz faz parte da faixa de frequência das ondas eletromagnéticas. É por ela também que é emitida a radiodifusão. A luz, parte visível dessas radiações, fica entre as frequências infravermelho (abaixo do vermelho) e ultravioleta (acima do violeta). As frequências abaixo do vermelho são percebidas pelo calor, já a faixa acima do violeta não é visível e todos já ouvimos falar por ser prejudicial à saúde de nossa pele. Na faixa visível, temos aproximadamente cerca 600.000 matizes de cor e, todas somadas, formam a luz branca.

Televisão transforma a luz em sinais elétricos através das câmeras e depois reverte, transformando sinais elétricos em luz novamente através dos televisores”. (COSTA e VALIM, 2004, p.07)

LUZ

Ao analisar os elementos de linguagem televisiva, a luz se mostra fundamental não só por se tratar de um meio que tem como suporte uma tela de um monitor que emite luz e não a reflete, como o meio impresso, mas por ela ser imprescindível para a percepção de outros elementos televisivos.

“Se quiséssemos começar com as primeiras causas da percepção visual, um exame da luz devia ter precedido todos os outros porque sem luz os olhos não podem observar nem forma, nem cor, nem espaço ou movimento”. (ARNHEIM, 1986, p.296-297)

Rudolf Arnheim analisou a relação da luz com outros elementos que causam a percepção visual, mostrando que a luz não é apenas um fenômeno físico e que a maneira de como ela é interpretada é afetada pela maneira que é percebida, percepção essa que pode ser simulada.

“A claridade na iluminação uniforme pode ser comparada a uma situação espacial na qual todos os objetos se encontram a igual distância do observador. Um gradiente de claridade, por outro lado, corresponde ao espaço piramidal, onde o tamanho de qualquer objeto deve ser determinado em relação a sua posição dentro daquele espaço. Contudo, no caso da claridade, bem como no do tamanho, o sistema nervoso pode realizar suas notáveis computações apenas se a desigualdade que se percebe do conjunto total for suficientemente simples em si e claramente distinguível da condição dos objetos. Os gradientes regulares são suficientemente simples para serem gerados por um computador. O computador pode impor sobre o desenho de um cilindro o crescendo e o decrescendo gradual de claridade que imita a distribuição de luz e sombra e, desse modo, dá ao cilindro sua rotundade tridimensional”. (ARNHEIM, 1986, p.296-297)

Mas a questão da percepção passa tanto pelo físico quanto pelo correspondente mecânico ou digital, sendo possível traçar um paralelo da parte física do órgão humano responsável pela visão com os mecanismos de captação da imagem por uma câmera.

“Na câmera de TV, ou cinema, a córnea e o cristalino foram substituídos pelo conjunto de lentes. A íris do olho humano nomeou a íris do conjunto de lentes, com a mesma função: controlar a quantidade de raios luminosos que penetram nos elementos sensíveis. A retina deu lugar à película, no caso do cinema e fotografia, e ao tubo de imagem ou CCD no caso da televisão.

Na película, tanto do cinema quanto da fotografia, os raios luminosos sensibilizam os elementos quimicamente fotossensíveis registrando assim a cena com seus tons de claro e escuro. Quando na projeção, novamente uma fonte de luz passa seus raios luminosos pela película projetando na tela os tons de claro e escuro reproduzindo as cenas registradas”. (BALAN, 2000, www.willians.pro.br)

Aprender a trabalhar com a luz é possibilitar a criação de planos, dar profundidade ao **cenário** e modelar o contorno dos elementos que compõem a imagem.

“Para o artista tecnológico o domínio tem que ser total, isto é, ele tem que ter acuidade perceptiva para o qualitativo da luz e também conhecimento das leis que a regem e codificam em linguagem”.
(PLAZA, 1996, p.26)



1.1.4. A visualidade das letras

“A cada segundo, em vários lugares do mundo, acontece algo relacionado à tipografia. Tem acontecido há milhares de anos”. (HORCADES, 2004, p.10).

Quando estava no começo desta pesquisa, fiz alguns estudos com a transformação do desenho da letra (figuras 2 e 3), apresentando a fonte Times Bold, que é uma fonte com serifa, no início do tempo transformando para a fonte Arial, sem serifa.

Foi um estudo para identificar uma maior identificação da forma da letra “A”, seria a letra “A” vista de várias formas por um determinado espaço de tempo possibilitando maior número de diferentes tipos de desenhos de letras “A”.

PROTÓTIPO 1

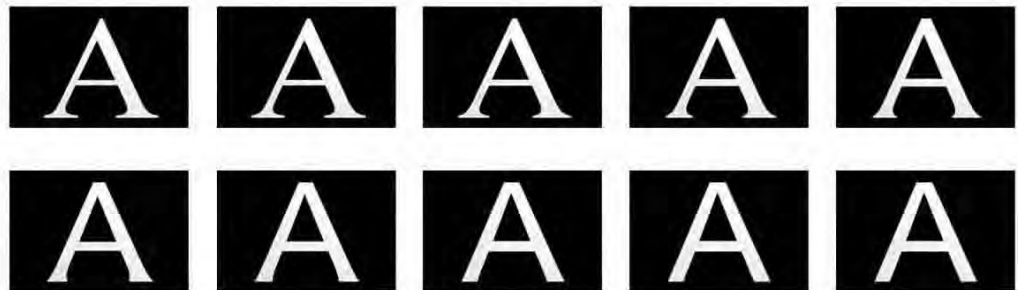


Figura 21 – *Storyboard* do protótipo 1 apresentado na disciplina Seminários da Pesquisa em Arte.

A fonte animada que se transforma de um tipo para outro, cresce de tamanho, tem movimento e som. É um protótipo para criação de uma família de fonte de letras, com a possibilidade de ser um *software* onde o usuário escolhe uma fonte e em que intervalo de tempo ela vai se transformar em outra fonte, escolhida anteriormente. A idéia é incorporar possibilidades de transformações de uma família de letras para outra família, possibilitando alterar valores de escala, cor, espessura da letra, entreletras, entrelinhas e tantas outras variações possíveis durante um intervalo de tempo pré-determinado.

PROTÓTIPO 2

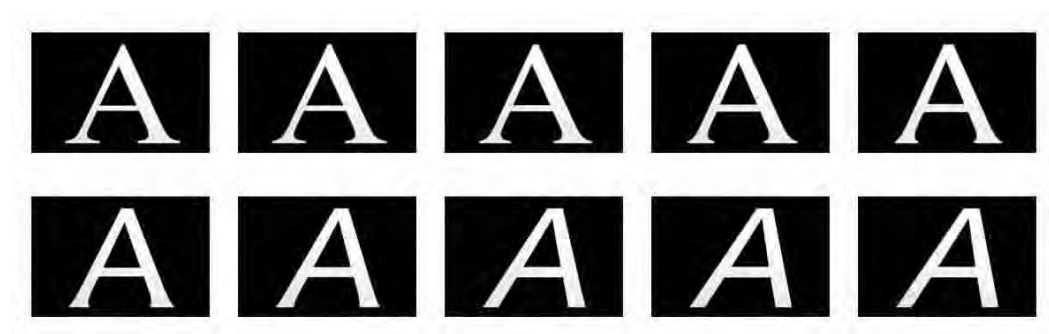


Figura 22 – *Storyboard* do protótipo 2 apresentado na disciplina Seminários da Pesquisa em Artes.

Os estudos iniciais dessa pesquisa estavam voltados à forma da letra, restritos apenas às questões tipológicas da linguagem da escrita, mas foi justamente no decorrer da pesquisa que percebi que o desenho da letra desperta sensações, comunica algo além que somente representar o que está escrito.

“(...) os princípios que regem a decodificação e o reconhecimento dos signos da escrita foram estabelecidos há vários séculos e devem ser seguidos para garantir a sua leiturabilidade”. (ROCHA, 2004, p.6)

Os estudos dos primeiros protótipos poderiam estar no caminho certo, mas seria preciso o desenvolvimento de uma nova tecnologia com um *software* próprio. Esse impedimento me fez despertar para o fato de que a transformação de uma fonte para outra é um dos elementos da linguagem televisiva

“A base física da escritura é a mesma que a do desenho, da gravura, da pintura, tendo assim a escrita suas raízes no desenho signficante, expressivo”. (MARQUES, 2003, p.62)

É por essa raiz que o desenho da letra influencia no significado daquilo que está escrito. O desenho da letra tem a possibilidade de influenciar no entendimento do que está escrito, podendo expressar uma intenção ou sugerir um pensamento.

Em sua tese de doutorado sobre Letreiros e Grafismos nos processos fílmicos, o pesquisador Mahomed Bamba procurou rastrear as diferenças materiais, formais e funcionais entre a imagem e a escrita, e mostrou que “os textos escritos inseridos ou mostrados nos filmes influem não só na construção narrativa, bem como provocam uma ruptura da sacrosanta transparência do discurso fílmico”. (BAMBA, 2002, p.219)

“No cinema e na maioria das artes figurativas, a atividade de mobilização expressiva dos textos escritos num espaço de representação artística passa por uma exploração das qualidades plásticas e figurativas da letra. A linguagem escrita se incorpora de forma visual ao texto formado pelas imagens e passa, assim, a assumir determinadas funções que podem ser narrativas ou representativas. Além de se imbricarem com as imagens, as palavras escritas podem 'comportar-se como imagem' e, como as imagens, elas podem figurar visual e analogicamente os seres e os

objetos do real. Esta função representativa da linguagem escrita se deve, em particular, às propriedades físicas dos signos gráficos” (BAMBA, 2002, p.15)

Ficou claro que a forma da letra influencia na interpretação da palavra escrita. Os exemplos são constantes e estão em nosso dia a dia e nem percebemos. Num texto de jornal, uma simples palavra grifada ou em **bold**, destaca-se sobre as outras. “Fontes *bold* (e *semibold*) são usadas para criar ênfase em uma hierarquia”. (LUPTON, 2006, p.45). Abaixo segue exemplo de relação forma x conteúdo, onde a forma da letra transmite a informação visual do significado da palavra, no caso apresentado cada palavra corresponde à um órgão do rosto humano.



Figura 23 – Trabalho realizado para publicação da oficina de tipografia “Desenho Tipográfico 3”, realizada por Cláudio Rocha.

A Revolução da Imprensa

“... A partir do séc. XV, o uso dos tipos móveis para imprimir textos começou a substituir o caro e demorado processo de cópia manual, que restringia muito a produção e circulação de informações. Podemos falar numa ‘revolução da imprensa’ a partir do Renascimento”. (KARNAL, 2004, p.153)

Essa revolução da imprensa acontece exatamente no processo produtivo quando Johannes Gutenberg cria os tipos móveis para a impressão de textos e agiliza a produção de cópias.

“Antes da invenção da imprensa, os documentos manuscritos coalhavam-se de erros. Cópias eram copiadas de cópias, cada qual com suas próprias irregularidades e lacunas. Os escribas desenvolveram maneiras inventivas de inserir linhas faltantes nos manuscritos para salvar e reparar esses objetos laboriosamente preparados.

Substituindo o manuscrito copiado à mão, a impressão com tipos móveis foi o primeiro sistema de produção em massa. Assim como ocorre com outros sistemas de produção em massa, o custo de compor os tipos, assegurar sua correção e rodar a impressão cai unitariamente à medida que o volume de impressão aumenta. O investimento de trabalho e capital destina-se mais a instrumentar e preparar a tecnologia que a fazer unidades individuais”. (LUPTON, 2006, p.65)



Figura 24 – PSALTER-HOURS – Inglês, século XIII – Walters M s. W.102, fol. 33v.

“Um monge escala a lateral da página para substituir um trecho incorreto pela linha corrigida da margem inferior” (LUPTON, 2006, p.64), essa imagem apresenta uma imagem que interage com o texto num livro inglês do século XIII, onde o desenho do escriba é usado para indicar a linha que faltou escrever.

É possível fazer um paralelo desse momento entre Gutenberg, com seus tipos móveis nos livros impressos, e a Computação Gráfica, com os *softwares* de imagens para o desenvolvimento da Videografia, mostrando que os processos e procedimentos artísticos e técnicos são desenvolvidos de acordo com as tecnologias disponíveis no seu momento histórico, e que as ferramentas e instrumentos utilizados na sua feitura influenciam no resultado obtido.

"Estava acontecendo com a computação gráfica a transferência da tecnologia das mãos dos cientistas para as dos artistas, da mesma forma como acontecera com o cinema – Marey, Muybridge, Edson, Lumières, entre outros, para Méliès, Porter, Cohl, McCay, etc.". (BARBOSA JR, 2005, p.345)

Não só a técnica influencia no resultado do trabalho realizado, mas a forma dos seus elementos são determinantes na visualização de quem a vê, ou seja, o fruidor, ou no caso da televisão o telespectador.

"A escrita normal é reta, enquanto a cursiva é inclinada e freqüentemente empregada na citação de um texto 'falado'. O fato de a escrita 'inclinarem-se para frente' está relacionado ao nosso hábito de ler da esquerda para a direita, que por sua vez está associado ao indivíduo que corre". (FRUTIGER, 1999, p.31)

A citação acima explica de uma outra forma e relação da forma da letra expressando um conceito, tendo a relação com o que tem a ser dito. Ao olhar um conjunto de letras é possível saber se fazem parte de uma mesma família por detalhes nas diferenças e semelhanças entre uma letra e outra.

“Letras que honram e elucidam o que os homens vêem e dizem também merecem ser honradas. Palavras bem escolhidas merecem letras bem escolhidas; estas, por sua vez, merecem ser compostas com carinho, inteligência, conhecimento e habilidade. A tipografia é um elo, e como tal deve ser tão forte quanto o resto da corrente, por uma questão de honra, cortesia ou puro deleite.

A escrita começa com a impressão das pegadas, com sinais que são deixados. Assim como a fala, a escrita é um ato perfeitamente natural que os homens levaram a complexos extremos. O tipógrafo sempre teve por tarefa adicionar um contorno algo desnaturado, uma casca protetora artificial e ordenada ao poder da mão que escreve. As ferramentas para isso foram alteradas ao longo dos séculos e o grau exato de artificialidade desejado variou de lugar para lugar e de época para época, mas o caráter da transformação essencial que separa manuscrito e tipografia quase não mudou. (BRINGHURST, 2005, p.24)

“Nos meios digitais, textos longos são normalmente partidos em pedaços que podem ser alcançados por mecanismos de busca ou *links* de hipertexto”. (LUPTON, 2006, p.63). Já na televisão, os textos longos são apresentados em telas seqüenciadas, uma após a outra, cada uma permanecendo na tela somente o tempo de leitura.

“As fontes **bitmap** são feitas dos **pixels** (picture elements [ou elementos pictográficos]) que estruturam a tela. Se uma letra *PostScript* consiste de um contorno vetorizado, um caractere **bitmap** contém um número fixo de unidades retilíneas ‘ligadas’ ou ‘desligadas’.

Fontes de contorno são escaláveis, ou seja, podem ser reproduzidas em meios de alta resolução bem como impressas em quase qualquer tamanho. No entanto, são difíceis de ler em pequenas dimensões na tela, onde os caracteres são traduzidos em **pixels**. (A suavização pode até piorar a legibilidade de textos pequenos.) Em uma fonte **bitmap**, os **pixels** não se dissolvem à medida que as letras crescem. Alguns designers gostam de explorar esse efeito, que chama a atenção para a geometria digital das letras. As fontes de **pixels** são amplamente utilizadas tanto no meio impresso quanto no digital”. (LUPTON, 2006, p.57)

As letras adquirem sua expressividade maior quando adequado ao meio que é impressa, ou exibida e como “a tela do vídeo ou da televisão é, portanto, o dispositivo final de exibição” (MACHADO, 2003, p.213), podemos potencializar a expressão do escrito utilizando os elementos da linguagem televisiva que vimos na seção anterior, Typemotion.

PRIVILEGIANDO A MELHOR LEITURA

A busca da melhor forma de transmitir uma informação, de uma maneira direta e sem ruídos, é um desejo do homem desde que ele começou a se comunicar através da escrita.

“Embora muitos livros vinculem o propósito da tipografia à melhoria da legibilidade da palavra escrita, uma das funções mais refinadas do design é de fato ajudar os leitores a *não precisar ler*”. (LUPTON, 2006, p.63)

Horcades fala da encomenda que o rei Carlos Magno, fez ao Bispo de York, o escriba anglo-saxão Alcuin, de um “desenho de uma letra que tivesse fluidez e legibilidade, além de uma estética agradável. Essa seria a letra oficial para todos os escritos do seu reinado”. (HORCADES, 2004, p.27)

“... Palavras podem e devem esperar até que nossa mente deduza, de unicidade da experiência, generalidades que podem ser captadas por nossos sentidos, conceitualizadas e rotuladas”. (ARNHEIM, 1986, p. XIV)

A tipografia aplicada com propriedade proporciona a melhor a legibilidade da palavra escrita, podendo ir além, complementando o entendimento com sua forma, introduzindo o leitor ao tema do texto com seu visual.



Figura 25 – Anatomia tipográfica elaborada por Cláudio Rocha.

Quadro descritivo sobre os elementos que compõem as letras e números, a “Anatomia Tipográfica”, de Cláudio Rocha, do livro Tipografia Comparada (ROCHA, 2004, p.122 e 123), que ressalta os principais elementos construtivos dos caracteres.

REFLEXÃO



SOBRE O

**TRABALHO
EQUIVALENTE**

1.1.5. Reflexão sobre o Trabalho Equivalente

Esta seção trata do Trabalho Equivalente como fruto desta pesquisa e faz uma síntese dos assuntos aqui abordados: programação visual, televisão, tipografia e arte. A inter-relação desses temas com o conceito do Trabalho Equivalente representará a conclusão desta pesquisa.

O trabalho equivalente retratará um dia todo de programação televisiva, serão vinhetas de abertura de programas com áudio e vídeo, onde cada programa tratará de temática e públicos diferentes, retratando visualmente cada tema de acordo com a linha editorial do programa que for apresentar.

Essa grade de programação representará o dia biológico da televisão aberta, que começa na alvorada (5h00), quando nasce o sol, contando 24 horas até o sol nascer novamente, ou seja, 5h00 do dia seguinte.

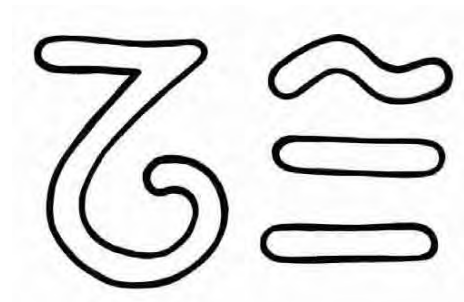


Figura 26 – Estudo de logotipo para o Trabalho Equivalente

O estudo inicial do Trabalho Equivalente foi pensado devido à semelhança da letra “E” com o símbolo de igual (=), mas o Trabalho não é exatamente igual a uma Dissertação ou uma Monografia, mas equivale sendo diferente.

A letra grega “tau”, na Física, simboliza o conceito de trabalho, que é o uso da energia para a transformação da matéria, e o símbolo matemático de equivalência, ou o que pareceu mais próximo dela (*Ver anexo 2*).



Figura 27 – Logotipo desenvolvido para a TV Trabalho Equivalente

E a utilização de um travessão ondulado em cima de um sinal de igual “=” concretiza a questão da equivalência.

“travessão ondulado – Caractere raro nos textos, mais importante em lógica e matemática como sinal de similaridade ($a \sim b$) e em lexicografia como sinal de repetição. O mesmo sinal tem sido usado em lógica simbólica para indicar negação, mas para evitar confusão o sinal de negação angular ou não lógico (\neg) é preferido. Aos olhos da ISO e do consórcio *Unicode*, o travessão ondulado encontrado nos teclados de computador é um *til ascii* – que é um caractere útil aos programadores de computador mas desprovido de significado para os tipógrafos. A maioria das fontes de fato contém um travessão ondulado, não um *til*, nessa posição. Para o *Unicode*, o verdadeiro travessão ondulado tem um endereço diferente, embora tenha a mesma forma gráfica. O verdadeiro *til* é diferente em todos os aspectos e funciona somente como um sinal diacrítico”. (BRINGHURST, 2005, p.348-349)

1.1.5.1. Protótipo e Roteiro do trabalho

ROTEIRO DO TRABALHO EQUIVALENTE – 1ª versão

Conjunto de clipes ou curtas de animação em que cada **cena** trata de uma temática diferente, sendo uma **cena** por programa de televisão, seguindo uma grade de programação de uma emissora durante um dia, que começa com o nascer do sol e termina 24 horas depois.

ORDEM	HORA	PROGRAMAS	ÁUDIO - LINHA NARRATIVA
01	05h00	Telecurso	Alvorada. O dia começa com o Telecurso pra quem se levanta com o sol.
02	06h00	Jornal Rural	Pra quem é do campo o Jornal Rural traz as notícias da terra.
03	06h30	Jornal Local / Cidade	O rural abre espaço para o urbano no Jornal Local , com novidades para informar o cidadão.
04	07h00	Jornal Brasil	Da cidade para o País, o Jornal Brasil reúne as metrópoles num só sinal.
05	07h45	Esporte	E o jornalismo da manhã termina com os destaques do Esporte , dando energia para quem vai para o trabalho.
06	08h00	Variedades	A programação com assuntos variados voltados para o lar, saúde e comportamento, entra logo que acabam os jornais ...
07	09h30	Culinária	... seguida pelo programa de culinária com idéias gostosas para o cardápio do dia.
08	10h00	Desenhos	A animação dos desenhos diverte as crianças que se preparam para a escola.

09	12h00	Esportes	E como companhia para a hora do almoço vem cobertura completa de esportes puxando...
10	12h30	Jornal Local / Cidade	... a programação do jornalismo com notícias locais ...
11	13h00	Jornal Brasil	... e nacionais .
12	13h45	Novela	Depois da refeição, bom é relaxar e se distrair com a novela ...
13	15h15	Séries / Filmes	... ou curtir boas comédias e aventuras nos filmes e seriados .
14	17h20	Novela Jovem	Fim da tarde, chega a vez dos adolescentes curtirem a novela feita para eles.
15	18h10	Novela das 6	Em seguida, é a hora da Novela das seis para quem gosta de lindas histórias de amor.
16	19h00	Jornal Local / Cidade	Quem está encerrando o expediente sempre dá uma olhadinha no Jornal Local e as notícias do trânsito.
17	19h20	Novela das 7	E quem já está em casa, não perde a novela bem humorada para animar o jantar...
18	20h00	Jornal Brasil	... ou se liga nas notícias do País e do mundo.
19	20h45	Novela das 8	As tramas mais quentes sempre estão no horário nobre com a Novela das oito ou...
20	22h00	Filme	... nos filmes mais badalados de Hollywood.
21	23h30	Jornal	O resumo das notícias do dia encerra a noite.
22	24h10	Filmes B	E a madrugada começa com filmes mais apimentados para os adultos, ...
23	02h40	Filmes Leve	... mas termina com filmes mais leves, para quem ainda está tentando pegar no sono ...
24	05h00	Telecurso	...antes de começar mais um Telecurso da vida.

ROTEIRO/STORYBOARD DO TRABALHO EQUIVALENTE – 2ª versão

Após desenvolvimento da pesquisa e a visualização do Trabalho Equivalente como uma grade de programação inteiramente preenchida com trabalhos próprios, o roteiro/storyboard serviu de guia para adequação dos trabalhos ao horário estabelecido como próprio para determinado tipo de programa.



Figura 28 – Rascunho da 2ª versão do storyboard do Trabalho Equivalente.

Este roteiro é uma média da grade de programação das emissoras de televisão abertas da atualidade. Em cima dessa grade, eu montei a grade da TVTE, adequando meus trabalhos aos respectivos horários de exibição.

Abaixo, segue roteiro/storyboard desenvolvido com lápis e caneta no papel:



Figura 29 – Folha 01 do storyboard do Trabalho Equivalente.



Figura 30 - Folha 02 do storyboard do Trabalho Equivalente.

ROTEIRO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO EQUIVALENTE

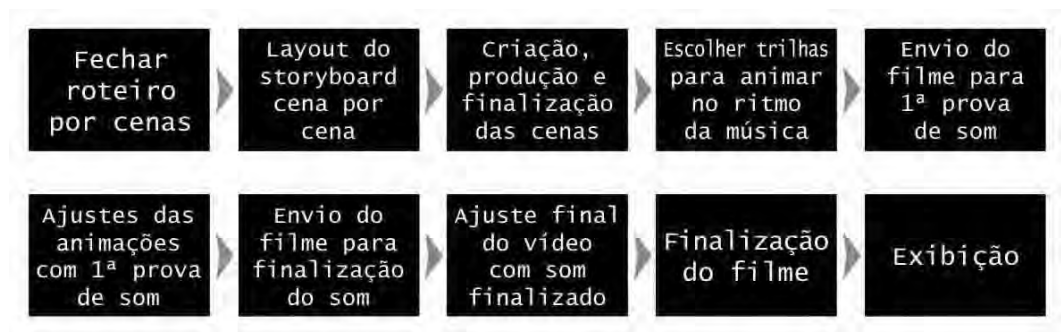





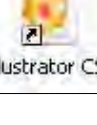
Figura 31 – Esquema do roteiro de produção do Trabalho Equivalente.



Por ser uma produção acadêmica de cunho autoral, esse vídeo será realizado com equipe reduzida e cada passo do roteiro apresentado acima foi adequado ao processo produtivo existente.

O cronograma não foi estabelecido por conta da dificuldade de montá-lo sem a existência de um roteiro definido para fazer a **decupagem**, sobretudo por se tratar de uma animação gráfica, em que a complexidade para a realização do roteiro criado dita a estimativa de tempo de trabalho homem/máquina.

Softwares de animação utilizados no Trabalho Equivalente

Segue abaixo uma lista de programas que foram utilizados na elaboração dos trabalhos que estão presentes no Trabalho Equivalente. São programas que trabalham com imagens em 2D e 3D, pode ser de composição de imagens e efeitos visuais, de texturas, ou de tratamento e correção de imagens:

SOFTWARE	FABRICANTE	CARACTERÍSTICAS	RECURSOS
 Photoshop CS2	Adobe www.adobe.com	Tratamento de imagens e preparação de arquivos para animação ou texturas	Trabalha com camadas, onde cada imagens fica num nível separada da outra, podendo ser alteradas isoladamente. Possui vários filtros para composição das imagens.
 After Effects 6.5	Adobe www.adobe.com	Afinidade com arquivos originais do Photoshop, além de trabalhar com grande variedade de extensões de arquivos.	Compositor de imagens e efeitos visuais. Centraliza arquivos provenientes dos outros softwares utilizados.
 3ds Max 8	Discreet www.discreet.com	Trabalha em plataforma PC e tem a interface mais amigável e intuitiva dos outros softwares 3D	Modelagem, texturização, iluminação e animação de modelos com uso de câmeras virtuais.
 Illustrator CS2	Adobe www.adobe.com	Utilizado para desenhos, ilustrações e construção de marcas, logotipos e de letras.	Software que trabalha com imagens vetorizadas, o que faz com que possa ampliar um desenho sem perder definição.

 <p>particleIllusion 3.0</p>	<p>Wondertouch www.wondertouch.com</p>	<p>Software de partículas e efeitos prontos. Explosões e brilhos pré-configurados.</p>	<p>Todos os níveis de graduação dos efeitos podem ser animados e são gerados com o fundo recortado (com canal alfa para recorte).</p>
 <p>Maya 7.0</p>	<p>Autodesk www.autodesk.com</p>	<p>Animação em 3D com alta resolução no acabamento dos renders. Texturização dos elementos próximos ao real.</p>	<p>Renderização diferenciada dos outros softwares 3D, com a finalização próxima do real.</p>

1.1.6. Glossário para termos técnicos

Esse glossário é baseado na Enciclopédia Básica da Mídia Eletrônica, de Ricardo Pizzotti, servirá para explicar termos técnicos e seu uso diminuirá o uso de notas de rodapés, o que permite ao leitor consultar o glossário se não quiser parar sua leitura, e será baseado num **hipertexto**, com a palavra que estiver no glossário indicada por um tipo de letra diferente.

Exemplo: usamos um tipo de **letra** diferenciado.

2D

Técnica de modelagem em computador que utiliza duas dimensões (largura e altura).

3D

Técnica de modelagem em computador que utiliza três dimensões (largura, altura e profundidade).

3D Studio Max

Programa de computação gráfica para produção de filmes e vídeos de modelagem, animação **3D** e **efeitos** especiais de alto nível.

abertura

1. Vinheta de início de um programa. **2.** Início de uma notícia. **3.** Extremidade aberta de um refletor em uma antena ou de um dispositivo semelhante.

animação

Técnica que cria a ilusão de movimento a partir de uma seqüência de desenhos. É a gravação quadro a quadro, por meios mecânicos, manuais ou eletrônicos, de desenhos ou objetos estáticos, cada qual ligeiramente diferente do anterior, exibidos em sucessão rápida, criando a ilusão de movimento.

A animação não se refere apenas ao deslocamento de objetos. Ela pode ocorrer também por alterações de cor, mudanças de luz e metamorfose.

ao vivo

Transmissão de um evento ou programa no momento em que ele acontece.

arte

1. Material preparado por artista, fotógrafo ou meios mecânicos para ser reproduzido ou transmitido. **2.** Espaço de um programa sem os comerciais.

bitmap

Mapa de *bit*. Método de armazenar informações que traça *bit a bit* cada pixel da imagem. Neste formato cada ponto da imagem é representado por certo número de *bis*, sem compactação. O oposto é uma imagem vetorial, em que a imagem é constituída de formas geométricas. Há inúmeros arquivos nesse formato, como BMP, PCX, PICT e TIF.

bold

Tipo de letra em negrito.

brilho

1. Luminosidade refletida ou emitida por um objeto. **2.** Intensidade geral da luz produzida em uma tela sem consideração para as cores. Quanto mais baixo o brilho, mais profundo o preto. **3.** Freqüências altas de áudio, com excessiva quantidade de agudos.

bumper

Do inglês bumper = pára-choque. O bumper abre e finaliza os blocos de um programa de televisão. Normalmente é um pedaço da vinheta com o escrito “ESTAMOS APRESENTANDO” (*bumper-out*), usado quando fecha o bloco e vai para os comerciais, e “VOLTAMOS APRESENTAR” (*bumper-in*), na volta do bloco de comerciais para o programa. Também chamado de vinheta de entrada e/ou saída de blocos.

CD-ROM – CD-Read Only Memory

Disco compacto de alta capacidade de armazenamento de dados ou áudio, cuja característica principal é o uso de tecnologia laser, em vez de eletromagnetismo, para leitura em *drive* de CR-ROM de computadores. Um CD-ROM armazena mais de 600 MB de informação ou 74 minutos de trilhas de áudio. Seu desempenho é dado pela velocidade de giro (4x, 6x, 32x). Quanto mais rápido o CD-ROM, mais altas as taxas de transferência e mais rápido o acesso às informações. Drives de CD-ROM também podem ler CD de áudio, CD-R e *Photo CD*.

Drives de CD-ROM *Multiread* poder ler CD-ROM, CD-R, CD-RW, CD-I e *Photo CD*. O primeiro filme registrado em CD-ROM foi *A Hard Day's Night*, em 1993; a primeira enciclopédia foi *The Academic American Encyclopedia*, em 1986.

cena

Trecho de um programa, filme ou espetáculo com começo e fim bem distintos, focalizando certa situação com as mesmas personagens num mesmo ambiente. Uma cena pode ter vários ângulos de câmera; cada um desses ângulos pode ser chamado de plano ou tomada.

cenário

Lugar onde acontece uma **cena**. Conjunto de materiais que cria um lugar ou atmosfera onde uma ação dramática é representada.

cenografia

Arte de criar ambientes (**cenários**) realistas ou imaginários, retratar lugares ou épocas, com a utilização dos mais diversos materiais e técnicas.

cenógrafo

Profissional que cria e supervisiona a construção de **cenários** e espaços necessários para a produção de filmes, novelas, peças teatrais, espetáculos musicais, espetáculos carnavalescos e festas populares. Idealiza o ambiente em que vai acontecer a ação, elabora o projeto e determina os materiais a serem usados na sua execução.

chroma-key

Sobreposição de imagem por separação de cores. Muito usado principalmente em telejornais, permitindo inserir uma imagem atrás do apresentador. Esse processo também é feito com o *Ultimate*, equipamento melhor, mas muito mais caro que o *chroma-key*.

O *chroma-key* substitui eletronicamente uma cor específica do fundo (em geral azul ou verde) por uma imagem vinda de outra fonte, como uma câmera, VT ou computador. Qualquer uma das três cores básicas pode ser usada para recorte, mas a azul e a verde são as mais utilizadas. O vermelho só é usado em situações muito específicas. Para melhores resultados, devem-se observar os seguintes pontos: **a)** a pessoa ou o objeto do primeiro plano devem estar bem afastados – mais de 4 m – do fundo para que a luz rebatida não incida sobre ele, dificultando o recorte; **b)** o fundo deve estar iluminado uniformemente; **c)** a iluminação do fundo deve ser maior que a do assunto em primeiro plano.

Alguns equipamentos digitais permitem o recorte de qualquer cor.

CMYK

Abreviação de ciano, magenta e amarelo, as três cores primárias subtrativas (e complementares para **RGB**) e a letra K para a cor preta (black).

O sistema CMYK é usado em impressão em cores; o **RGB** é usado para luz e vídeo. *Ver: RGB e cores subtrativas.*

color bars

Sinal de teste gerado para ajustes de equipamentos de vídeo.

cores aditivas

Processo usado nos monitores de vídeo e televisores no qual a cor é gerada pela mistura de vários comprimentos de onda da luz.

Ao contrário do que acontece quando da mistura de tintas ou pigmentos que absorvem luz (**cores subtrativas**), quando misturamos luzes coloridas o resultado é aditivo em lugar de subtrativo. A televisão colorida é baseada no princípio físico da adição de cores.

Nesse sistema, as três cores primárias (vermelho, verde e azul) somadas formam o branco. O preto é gerado pela ausência de qualquer cor, indicando que nenhuma luz está sendo transmitida. O vermelho e o verde sobrepostos, por exemplo, formam o amarelo. *Ver: RGB.*

cores complementares

Cores primárias e secundárias opostas no círculo das cores. Nunca uma cor primária entra na construção de uma cor secundária complementar. *Ver: CMYK.*

cores primárias

Em vídeo são as cores básicas – vermelho, verde e azul -, a partir das quais todas as outras cores podem ser obtidas. Também chamadas de cores aditivas. *Ver: RGB.*

cores subtrativas

Também chamadas de cores secundárias, são baseadas no sistema **CMYK**, cujo princípio é a absorção de luz da tinta impressa no papel. Segmentos puros de ciano (C), magenta (M) e amarelo (Y) são combinados para absorver todas as cores e produzir preto. Por causa das impurezas das tintas de impressão elas devem ser combinadas com tinta preta (K) para produzir um preto verdadeiro. O branco é gerado pela ausência de qualquer cor. A cor de um objeto é determinada pela cor da luz que ela absorve e pela cor da luz que ele reflete. Quando uma

luz de cor branca atinge um objeto vermelho, ele aparece nessa cor porque absorve todas as outras cores, refletindo apenas o vermelho.

Quando misturamos o vermelho magenta com o amarelo-limão temos o vermelho alaranjado; o ciano com o amarelo-limão dá o verde; e o azul ciano com o vermelho magenta dá o azul. As três cores em proporções iguais formam o preto cromático.

Na produção de cores pela subtração, filtros coloridos bloqueiam as porções do vermelho, verde e azul de uma fonte de luz branca. O filtro amarelo bloqueia o azul, o magenta bloqueia o verde e o ciano bloqueia o vermelho. Todos os filtros juntos eliminam todas as cores, resultando na cor preta.

créditos

Nomes dos profissionais que trabalharam ou contribuíram para a realização de um produto audiovisual, geralmente exibidos no início ou no encerramento. Ficha técnica.

croma

Matiz. Pureza ou intensidade da cor. As cores preto, branco e cinza não têm características de croma.

decupagem

1. Ato de assistir a uma fita selecionando os pontos de interesse. **2.** Planejamento de um filme ou programa de televisão em que se definem as cenas e sua duração, posições de câmera, movimentação dos atores e diálogos. Ver: decupagem técnica.

decupagem técnica

Análise técnica. Transposição do roteiro literário para o roteiro técnico. É o levantamento de necessidades **cena** a **cena**. A decupagem técnica mostra como o filme vai ser visto e ouvido. É a informação de como o diretor vai contar aquela **cena** e um guia para toda a equipe de produção.

dot pitch (dpi)

Em um monitor de tubo de raios catódicos, é a distância diagonal, em milímetros, entre dois pontos de fósforo de uma mesma cor. Quanto menor o *dot pitch*, melhor a imagem.

O *dot pitch* é o menor componente visual na tela de um monitor. Um **pixel** é o menor elemento visual programável, e terá o tamanho do ponto se o monitor estiver configurado com a **resolução** mais alta. Numa **resolução** mais baixa, um **pixel** engloba vários **pontos**.

A medida de um *dot pitch* normalmente varia de 0,31mm a 0,25mm. Usuários comuns preferem monitores com dot pitch de 0,28mm ou menores. Alguns monitores de apresentações podem ter um *dot pitch* maior.

download

Processo de cópia de arquivo entre computadores através de rede.

edição

Montagem de áudio ou vídeo na ordem e com o tempo que se deseja, incluindo efeitos, gráficos e sons.

efeito

Modificação no áudio ou vídeo originais produzida por meios eletrônicos. Pode ser feita de forma analógica ou digital.

frame

1. O mesmo que quadro. Imagem estática de um vídeo. Quando essas imagens são apresentadas em seqüência, criam a ilusão de movimento. Um *frame* consiste de dois campos entrelaçados com um total de 525 linhas (NTSC) e 625 linhas (PAL/Secam). Trinta *frames* formam 1 segundo de imagem nos sistemas PAL-M e NTSC. Um filme é feito com 24 *frames* por segundo. **2.** Quadros independentes que formam uma única página da Web. Cada quadro é um arquivo HTML separado. Todos são compostos sobre uma matriz, identificando cada um deles.

 fusão

Mistura gradual de duas imagens: enquanto uma aparece, a outra desaparece. A fusão lenta sugere uma mudança espacial ou temporal.

GC - Gerador de caracteres

Titulador. Equipamento que gera eletronicamente no vídeo letras, números e símbolos gráficos de vários tamanhos, formatos e cores. Pode ser analógico ou digital. O primeiro gerador de caracteres surgiu na televisão em 1964.

hard disk (HD)

Disco rígido, também chamado de winchester. Componente de armazenamento secundário digital utilizado em computadores, onde são armazenados os programas ou aplicativos, arquivos em fase de processamento, etc. Os mais comuns são os de 3 1/2 polegadas para modelos de mesa, de 2 1/2 polegadas para computadores *notebook* e menores para PC *Cards* usados em máquinas fotográficas.

Um HD é hermeticamente embalado e tem em seu interior dois ou mais discos (*platters*) cobertos com material magnético. Cada prato tem trilhas divididas em setores onde os dados são armazenados.

As informações são escritas e lidas por meio de cabeças, uma de cada lado do prato, presas a um braço móvel. O cilindro – par de trilhas no topo e no fundo do prato – é registrado como uma unidade para acelerar o desempenho. Todas as trilhas colocadas umas sobre as outras formam um único cilindro e são gravadas e lidas ao mesmo tempo. Se, por exemplo, o *drive* tem quatro pratos, cada cilindro tem oito trilhas.

O *drive* necessita de uma interface para comunicação com o computador. A interface padrão IDE (*Integrated Drive Electronics*) funciona com dois *drives*, cada um com até 504 MB, e a padrão EIDE (*Enhanced-IDE*) com até quatro *drives* de no máximo 8 GB.

As unidades de disco rígido SCSI requerem **hardware** extra e são mais indicadas para operações pesadas de entrada/saída, como em servidores de arquivos. Adequadas para a maioria das outras utilidades, as unidades de disco rígido IDE ou EIDE não necessitam de **hardware** extra e são quase tão rápidas como as SCSI.

hardware

Termo que se refere aos componentes físicos de um sistema.

hipertexto

Texto vinculado a outros textos ou documentos. As ligações normalmente são indicadas por uma imagem ou termos destacados em cor diferente ou sublinhados. De modo geral, é qualquer texto que contém *hiperlinks* com outros documentos.

IBOPE – Instituto Brasileiro e Opinião Pública e Estatística

Instituto de pesquisas. A audiência de TV é medida pelo Ibope por meio de uma amostra domiciliar constante ou por real time – sistema de transmissão de dados via radiofrequência (único no mundo) que disponibiliza a audiência domiciliar, minuto a minuto, no instante em que acontece. O uso desse produto fornece resultados instantâneos sobre as reações do público ao que está ocorrendo no ar, pois possibilita a análise da migração da audiência de um minuto para outro.

ilha de edição

Conjunto de equipamentos de áudio e vídeo interligados, utilizados para **edição**.

Internet

Conjunto de redes de informática mundiais, surgidas nos anos 1960, interligadas em TCP/IP, onde se encontram servidores de informação e serviços (FTP, WWW, E-mail, etc.).

Com inicial maiúscula significa a “rede das redes”, originalmente criada nos Estados Unidos, que se tornou uma associação mundial de redes interligadas que utilizam protocolos da família TCP/IP. Com inicial minúscula significa genericamente uma coleção de redes locais e/ou de longa distância, interligadas por roteadores.

intervalo

Espaço entre dois blocos de um programa, geralmente utilizado para exibição de comerciais. Também chamado de *break*.

JPEG – Join Photographic Experts Group

1. Grupo de especialista em gráfica e fotografia que desenvolveu o formato JPEG de compressão de imagens. **2.** Formato de arquivos gráficos muito utilizado devido à alta taxa de compactação. Utiliza um método de compressão que descarta certas informações da imagem. O usuário determina a taxa de compressão que quer utilizar. Desenvolvido em 1992, o padrão JPEG representa uma das melhores tecnologias de compressão de imagem. Suas taxas de compressão podem chegar a 25 para 1 sem degradações significativas.

keyframe

Em animação, é a geração automática de quadros intermediários com base em um conjunto de quadros balizadores (*keyframes*) indicados pelo animador.

layer

Camada. Imagem que é processada separadamente e pode ser inserida na imagem final. Uma imagem pode ser feita de várias camadas.

looping

Processo de repetição contínua de um segmento do ponto A para o B.

máscara

1. Cartão recortado que, colocado em frente à câmera, cobre parte da lente, produzindo efeitos visuais. Outra imagem pode ser colocada no lugar da parte bloqueada pela máscara. **2.** Moldura, móvel ou fixa, colocada nas extremidades da tela para ajustar suas dimensões às da imagem projetada.

matiz

Também chamado de tonalidade. É a cor de um objeto. Característica de uma cor correspondente a seu comprimento de onda.

modelagem

Processo utilizado em computação gráfica de criação de descrições de objetos visando analisá-lo e testá-lo. Os modelos bidimensionais (**2D**) são descritos por meio do plano cartesiano X e Y, no qual cada ponto do modelo é representado por um par de coordenadas.

Os modelos tridimensionais (**3D**) são descritos por suas coordenadas espaciais (X, Y e Z).

monitor

1. Aparelho usado para análise e acompanhamento de imagem de vídeo, não interferindo na gravação. Um monitor de vídeo não sintoniza canais de televisão. Possui ajustes de matiz, **brilho**, saturação e contraste, além de outros controles. **2.** Em áudio são os alto-falantes, fones de ouvido ou monitores *in-the-ear*, usados por artistas como retorno de palco ou no estúdio, para ouvir a gravação enquanto ela ocorre. **3.** Dispositivo de saída de um computador para visualização das informações processadas.

multimídia

Combinação de formatos de conteúdos diferentes, como vídeo em movimento, áudio, imagem, texto e gráfico.

não-linear

Edição computadorizada que permite mudar, retirar ou inserir rapidamente qualquer tomada, legenda ou áudio em quanto ponto da fita. *Ver:* **edição**.

off

1. Tudo o que está fora de **cena**. **2.** Desligado. **3.** Som ou voz sem a imagem de quem emite.

pixel

Abreviação de *picture cell*. A menor unidade constitutiva da imagem de um **monitor**. O número de *pixels* (**pontos**) determina o grau de nitidez da imagem.

É uma unidade básica que traz informações sobre cores e intensidade (**brilho**). Seu tamanho na tela de um computador depende da configuração da **resolução** da tela. *Ver:* **resolução**.

play-playback

Ato de ouvir uma gravação. Comando de um equipamento (VTR, câmera, computador) para reprodução de uma gravação.

pós-produção

Acabamento de um programa. Processo pelo qual o material registrado passa após a gravação até ser exibido, o que inclui a **edição**, a **sonorização** e os **efeitos** especiais.

pré-produção

Uma das três etapas da realização de um filme ou programa (pré-produção, gravação ou filmagem e **pós-produção**). É na pré-produção que o **roteiro** é escrito, os atores e técnicos são contratados e o orçamento e o prazo para a finalização do projeto são determinados.

quadro

1. Área onde se encontra a composição da imagem. **2.** O mesmo que **frame**, a soma de dois campos.

rendering

Ver: renderização.

renderização

1. Processo no qual o programa de edição de vídeo e as placas associadas convertem o vídeo bruto, efeitos e filtros em um novo arquivo de vídeo contínuo já acabado. **2.** Em computação gráfica é a produção de imagens na qual o computador completa as imagens do **wireframe** (esqueleto da imagem) de acordo com as variáveis programadas, adicionando superfícies, cores, texturas, ângulos de câmera, distância focal simulada, iluminação e movimentos de **cena**.

resolução

1. Definição de uma imagem de televisão. Capacidade de um **monitor** ou câmera de detalhar pequenos objetos. **2.** Quantidade de pontos de uma imagem (**pixels**) mostrados na tela de um **monitor**, expressos nos eixos horizontal e vertical. *Ver: pixel.* **3.** Qualidade de perceber pequenos detalhes em sons complexos. **4.** Finalização dramática em um **roteiro**.

RGB

Iniciais das três cores primárias aditivas, em inglês – *red* (vermelho), *green* (verde) e *blue* (azul) -, utilizadas para criar todas as cores vistas em um **monitor**. O verde é usado também para controle de contraste. Em 1664, Isac Newton reproduziu um arco-íris separando as cores da luz solar com a utilização de lentes e prismas. Ele decompôs a luz no espectro das cores visíveis: azul-violeta, azul-ciano, verde, amarelo-limão,

vermelho alaranjado e magenta. Entre elas, três são as cores primárias: vermelho alaranjado, verde e azul-violeta (*red, green e blue*). Misturando-se essas três cores em intensidades e proporções diferentes, obtêm-se todas as cores. O branco é a soma de todas as cores e o preto, a ausência de luz.

Esse processo de mistura de cores, chamado de sistema aditivo ou RGB, é utilizado na formação de imagem em televisores e em monitores de computador.

roteiro

Texto ou *script* de um programa ou filme contendo a descrição detalhada de **cenas, cenários**, ações e diálogos. Serve para levantamento das necessidades de cada cena e como guia de gravação. Um programa pode ser semi-roteirizado, como programas de auditório, entrevistas e debates, ou inteiramente roteirizado, como telejornais e novelas.

O roteiro pode ser técnico (contendo informações sobre som, iluminação, etc.) ou literário (sem informações técnicas).

Software(s)

Programa(s) de computador.

sonorização

Processo no qual os efeitos sonoros e a música são adicionados à imagem.

take

1. Trecho sem interrupção de uma gravação. **2.** Fotografar.

time code

Código de tempo. Código digital de oito dígitos, registrado por gravadores de áudio ou vídeo, que identifica cada **frame** com um endereço único e completo.

O *time code* foi desenvolvido pela Nasa para **decupar** fitas nas viagens espaciais Apollo. Em 1969 o SMPTE e o EBU estabeleceram um padrão para todos os sistemas de vídeo, acabando com as várias versões existentes.

O *time code* é utilizado para sincronizar imagem e som em equipamentos de edição, permitindo a localização precisa de pontos de áudio e vídeo. É uma referência cronológica do tempo registrada em uma das pistas de uma fita. Marca o tempo em horas, minutos, segundos e **frames** com absoluta precisão. Por exemplo, 01:20:15:05 significa: 1 hora, 20 minutos, 15 segundos e 5 frames. Os **frames (quadros)** vão de 0 a 29; trinta quadros correspondem a 1 segundo.

O *time code* pode ser gerado durante a gravação ou ser colocado posteriormente.

tubo – ou tubo de raios catódicos

Cinescópio. Tubo de vácuo com canhão eletrônico em uma extremidade e tela em outra, no qual as imagens são reproduzidas.

Tubo eletrônico ou condutor de vidro que possui de um lado um cátodo e um dispositivo disparador de elétrons (canhão) e do outro uma tela luminescente. Essa tela é constituída por uma película de fósforo; quando um dos seus pontos é atingido por um elétron gerado pelo canhão de imagem, ele emite luz. A tela é formada por centenas de pontos (**pixels**) que são bombardeados um de cada vez, linha por linha, no processo chamado de varredura. Esse tipo de tudo é utilizado em aparelhos de TV, equipamentos de informática e osciloscópios.

vídeo

1. Sinal elétrico que contém luminância, sincronização e freqüentemente crominância (cor). **2.** O que é visível num **monitor**. **3.** Abreviação de videoteipe ou videocassete. **4.** Tela de um aparelho de televisão.

videoteipe – videotape

1. Nome dado ao aparelho gravador de sinais eletrônicos (áudio e vídeo) emitidos por uma câmera ou outra fonte. **2.** A fita de vídeo usada para gravação de programas.

widescreen

Tela cuja largura é maior que a altura, como as de cinema e dos modernos televisores (16:9). A relação 16:9 corresponde ao campo visual normal dos seres humanos.

winchester

Ver: **hard disk**.

wireframe

Fase de criação em computação gráfica na qual um modelo é apresentado por linhas para representar as bordas dos polígonos, como uma escultura feita de malha de arame, de tal forma que o projetista possa vê-la e alterar qualquer ponto do desenho.

zoom

1. Movimento de aproximação (zoom in) ou afastamento (zoom out). Permite que um objeto se torne mais próximo ou distante sem que a câmera saia do lugar. Esse efeito é obtido mediante uma combinação de lentes que ampliam ou reduzem a imagem. **2.** Processo computadorizado, eletrônico ou mecânico para aproximar ou afastar uma imagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho tratou da Videografia, a escrita para a televisão, um meio de comunicação influenciado por novas tecnologias, que incorpora elementos de outros meios e por isso se encontra em pleno desenvolvimento da sua linguagem. Videografia é fazer uma programação visual específica para o suporte televisivo, destacando os elementos de linguagem próprios do meio.

Podemos afirmar que o videografista é um artista gráfico com conhecimentos técnicos de televisão, animação e computação gráfica e conhecimentos artísticos e estéticos para composição de imagens, formas, cores e letras, ou melhor, seria a convergência dos dois perfis: o técnico e o artístico.

Considerando a capacitação dada aos profissionais pelos diversos cursos de formação universitária, como Artes Visuais, Rádio&TV, Desenho Industrial, Programação Visual, Publicidade&Propaganda, entre outros, percebi que oferecem bases importantes na formação de um videografista, mas não o suficiente para formar um profissional completo. Uma das maneiras de tornar a formação desse profissional de videografia mais completa nestes cursos seria a criação de uma disciplina específica.

Outra conclusão a que cheguei neste trabalho é que, sendo um meio em constante mudança, não há barreiras como certo e errado, a melhor escolha é a que transmite a mensagem ao telespectador. Algumas idéias cristalizadas como, por exemplo, a de que tipos de letras com serifa não são recomendados para uso em televisão se mostraram frágeis diante da análise desta pesquisa. Qualquer tipo de letra pode ser usado na televisão, basta que tenha destaque do fundo e tempo suficiente de leitura.

O que fica claro é que este é um trabalho autoral, construído com minha experiência profissional, representado pelos trabalhos por mim executados durante o período desta pesquisa, que provocou transformações no meu método de trabalho. Escolhas que antes eram feitas intuitivamente e demoravam mais para serem definidas, agora são mais rápidas, conscientes e certas.

O primeiro passo após a conclusão deste trabalho será a consolidação do verbete VIDEOGRAFIA, para divulgação artístico-científica na Internet, começando pelo site Wikipedia.

FONTES DE REFERÊNCIA

I. Bibliografia Geral

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e Percepção Visual: uma psicologia da visão criadora*. Tradução de Yvonne Terezinha de Faria. 3ª. ed. São Paulo: Pioneira, 1986.

BALÁZS, Bela. *A face do homem*. in XAVIER, org. Ismael. A experiência do cinema. Rio de Janeiro: Edições Grãl, 1983.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. 2a. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

BELTING, Hans. *Catálogo da 26ª Bienal de São Paulo - Representações Nacionais*. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2004.

BERGMAN, Ingmar. *Imagens*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

BOOTH, Wayne C. *A arte da pesquisa*. Tradução de Henrique A. Rego Monteiro. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BRINGHURST, Robert. *Elementos do estilo tipográfico (versão 3.0)*. Tradução de André Stolarski. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CARDOSO, Rafael (org.). *O Design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

DANCYGER, Ken. *Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática*. Tradução de Maria Angélica Marques Coutinho. 4ª reimpressão. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ECO, Umberto. *Como se faz uma tese*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1988.

EISENSTEIN, Serguei. *Memórias imorais – uma autobiografia*. São Paulo: Ed. Schwarcz, 1987.

FARIAS, Priscila. *Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias*. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2001.

FERLAUTO, Cláudio. *A fôrma e a fôrma*. São Paulo: Edições Rosari, 2004.

FRUTIGER, Adrian. *Sinais e símbolos: desenhos, projeto e significado*. Tradução de Karina Jannini. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GOMES FILHO, João. *Gestalt do Objeto: sistema de leitura visual da forma*. 6ª ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2004.

GRAÇA, Marina Estela. *Entre o olhar e o gesto : elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

HORCADES, Carlos M. *A evolução da escrita : história ilustrada*. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2004.

JAPIASSÚ, Hilton e MARCONDES, Danilo. *Dicionário básico de filosofia*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2001.

KARNAL, L.; FREITAS NETO, J. A.; TATSCH, F.G. (coords.). *A Escrita da Memória: interpretações e análises documentais*. São Paulo: Instituto Cultural Banco Santos, 2004.

- KOFFKA, Kurt. *Princípios de psicologia da Gestalt*. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, Ed. Da Universidade de São Paulo, 1975.
- LANDSMANN, Liliana Tolchinsky. *Aprendizagem da Linguagem Escrita : processos evolutivos e implicações didáticas*. Tradução de Cláudia Schilling. 3ª. ed. São Paulo: Editora Ática, 2003.
- MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. 3ª ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora Brasiliense, 2003.
- NIEMEYER, Lucy. *Tipografia : uma apresentação*. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2003.
- PLAZA, Júlio. *Arte/ciência : uma consciência*. Revista Comunicação e Artes, 19(29):24-33, set.-dez., 1996.
- PEDROSA, Israel. *O universo da cor*. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2006.
- PEREIRA, Geraldo Jordão. *Hans Donner e seu universo*. Rio de Janeiro: Salamandra Consultoria Editorial, 1996.
- PIZZOTTI, Ricardo. *Enciclopédia básica da mídia eletrônica*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.
- ROCHA, Claudio. *Projeto Tipográfico: análise e produção de fontes digitais*. 2ª ed. São Paulo: Edições Rosari, 2003.
- ROCHA, Claudio. *Tipografia comparada*. São Paulo: Edições Rosari, 2004.
- REVISTA TUPIGRAFIA. São Paulo: Editora Bookmakers, v. 2 a 5, a julho/2004.
- WICK, Rainer. *Pedagogia da Bauhaus*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- WOLTON, Dominique. *Elogio do grande público: uma teoria crítica da televisão*. São Paulo: Ática, 1996.

WONG, Wucius. *Princípios de Forma e Desenho*. Tradução de Alvamar Helena Lamparelli. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZAMBONI, Silvio. *A Pesquisa em Arte*. Campinas/SP. Autores Associados, 1998.

YVES, Pedro. *50 anos – Record*. São Paulo: Editora Referencia, 2003.

II. Teses e Dissertações

BALAN, Willians Cerozzi. A iluminação em programas de TV: arte e técnica em harmonia. 2000. <http://www.willians.pro.br>. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Poéticas Visuais - Universidade Estadual Paulista, Bauru.

BAMBA, Mahomed. *Letreiros e grafismos nos processos fílmicos: funcionalidade narrativa, plástica e discursiva da língua escrita na figuração cinematográfica*. 2002. 298p. Tese de Doutorado em Cinema – Universidade de São Paulo, São Paulo.

GARROCINI, Cláudia. *Do índio aos arcos – um olhar artemidiático*. 2005. 193p. Dissertação de Mestrado em Artes Visuais – Universidade Estadual Paulista, São Paulo.

LIMA, Ana Cristina P. *O design da capa – a arte fora da arte*. 2005. 138p. Dissertação de Mestrado em Artes Visuais – Universidade Estadual Paulista, São Paulo.

III. Sites

CARDOSO, João Batista Freitas. *A cenografia virtual na televisão brasileira*. 2001. Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

<http://www.pucsp.br/~cimid/2com/cardoso/cap1.htm>

Acesso em 10 de dezembro de 2006

TCAEP - Institute of Physics. *Mathematical Symbols*.

<http://www.scienta.co.uk/tcaep/maths/symbol/Mathematical%20Symbols/index.htm>

Acesso em 16 de outubro de 2006

Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa

www.uol.houaiss.com.br (verificar)

Acesso em 26 de outubro de 2006

**Área de conhecimento da titulação do Mestrado, conforme
tabela CAPES**

6090300-7 - Rádio e Televisão

6090500-0 - Comunicação Visual

6120100-6 - Programação Visual

8030900-3 - Artes do Vídeo

ANEXOS

Anexo A – Manual de Programação Visual do departamento de Videografia da TV Bandeirantes, elaborado pela Editoria de Jornalismo, organizado e escrito por Aroldo Narciso e coordenado por Omar Sabbag, que funciona com um guia a ser seguido pelo departamento de jornalismo da emissora nos pedidos de “arte”:

BAND/VIDEOGRAFIA

EDITORIA DE ARTEJORNAL

APRESENTAÇÃO

Setor responsável pela qualidade gráfica do jornalismo da emissora, pela concepção de quadros de texto, tratamento de fotos, produção de gráficos, tabelas, mapas e ilustrações para as demais editorias. Seu editor deve trabalhar em contato direto com a redação e com os editores de texto para compreender suas necessidades e colaborar na criação e execução de artes ilustrativas para o jornalismo. Deve zelar pela unidade plástica dos jornais e pela eficiência de suas ilustrações. Embora façam parte da Videografia da BAND, seus editores são especializados em jornalismo gráfico e atendem prioritariamente às redações dos jornais.

CONCEITO E DEFINIÇÃO

A arte no jornalismo tem como objetivo principal ilustrar a informação, facilitar sua compreensão e tornar sua comunicação mais agradável e dinâmica. Considerando esses fatores, a editoria de artes deve seguir certos padrões que assegurem a melhor apresentação da notícia. Para tanto, empregamos alguns princípios de percepção visual que se aplicam à grande maioria da população em vários níveis de entendimento: texto objetivo, diagramação simples e didática, animação com demarcação precisa nas divisões da mensagem, aderecimento adequado, composição limpa e de fácil absorção. Qualquer detalhe a ser inserido, seja uma textura ou algum adereço, deverá ter um ótimo motivo para estar ali. Mais vale passar a informação do que fazer uma arte com demasiada valorização estética. Isto não significa que devemos podar nossa criatividade, ao contrário, quanto mais inventivas as soluções, maior será o ganho em originalidade e eficiência. Porém, essas artes têm um tempo definido para serem executadas e sua produção deve levar em conta o fator humano (a criação e animação) e o técnico (tempo de render e gravação) para que a criatividade não coloque em risco a pontualidade na entrega das artes.

PROGRAMAÇÃO VISUAL

QUADROS DE TEXTO (GC's):

Tipologia Padrão
Fonte Dax Condensed.

Créditos e Configuração das Fontes

Os créditos de pesquisa ou de informação devem aparecer no rodapé da tela durante todo o processo de animação em texto branco, **corpo 20**, alinhados à esquerda e com distância maior que a dos tópicos. As fontes dos tópicos e textos corridos devem ter **corpo 30** ou mais, ter cor branca. Em dados importantes e que mereçam destaque, pode-se aplicar cor diferenciada ou aumentar-lhes o corpo da letra.
*Aplicar entreletra 30 em todas as fontes.

Títulos

Numa animação com várias telas de texto o título é fundamental para introduzir e linkar as telas de informação. Devem ter **corpo 35** e cor diferenciada de acordo com o jornal.
BURG - Cor: R-255, G-185, B-75.

JBAND - Cor: R-255, G-150, B-10; *Drop shadow*: Preto-75%, Blur 3 e Distance 3.
JNOITE - Cor: R-180, G-170, B-250.

Subtítulos

Normalmente mais extensos que os títulos, estes adendos de retranca não precisam manter sua configuração, devendo ter *corpo 30*, mas preservando a cor do título.

Alinhamento

Os textos devem ser alinhados à esquerda com os títulos. Quando utilizar setas de tópicos, o editor pode alinhá-las com o título e os textos podem ser alinhados entre si. Lembre-se texto de GC é para ser lido e não decifrado, portanto, cuidado na diagramação e na animação.

Setas para Tópicos

Quando, no texto, houver muita informação com subdivisões, pode-se utilizar setas de indicação de início de tópico, isso divide e harmoniza a informação.

Apresentação de Dados Numéricos

Toda vez que na informação constarem números, estes devem aparecer em destaque com pelo menos 5 pontos a mais em relação aos demais textos. Podem, dependendo da necessidade do destaque, ter cor diferenciada.

Critérios para Escolha de Imagens

As imagens a serem utilizadas para aderecimento de matérias devem ser pertinentes à retranca, podendo ser ilustração ou fusão de imagens captadas no arquivo da BAND ou da Internet, neste último caso, devem ser observados princípios de direito de uso de imagem. Estes adereços devem aparecer de forma sugestiva, sem chamar mais atenção do que a informação que ele ilustra.

Pré-definição de Animação

Todo título deve ser animado da esquerda para a direita em *wipe*, ou *movimentação e fade*, podendo ser incrementado com *gasian blur* ou *glow*. Os demais textos devem, dependendo do off, aparecer em *wipe*, *fade* ou *movimentação e fade*. Esta alternância deixa a animação menos monótona e previsível. Pode-se usar a pré-definição de GC's num projeto do **AfterEffects** com atualização de layers. Este projeto encontra-se na pasta **BASE** em GC's.

Fundos para Pós-produção

As artes utilizadas como base para aplicação de textos em pós-produção nas matérias especiais devem prever o *corpo* e a *cor* dos textos. É necessário o conhecimento prévio do texto de off para sua configuração, devendo-se inclusive fornecer um exemplo de aplicação em still para orientação do editor de texto.

ARTES:

Reconstituições Viárias

Preparadas para uso em reconstituições viárias, as matrizes de veículos, ferrovias, arquitetura, botânica e iconografia de trânsito estão na pasta **Artes/Reconstituições** para serem montadas conforme a descrição da cena.

Artes Especiais

Artes complexas não podem ser criadas e executadas no dia-a-dia do jornal. Pode-se, no entanto, desde que haja planejamento prévio, desenvolver trabalhos em animações, charges, colagens e ilustrações bem originais para matérias especiais. Neste caso, os trabalhos devem ser executados sobre o **off** gravado.

Claquetes e Vinhetas

Essas peças devem seguir os padrões visuais dos respectivos jornais, precisam ser requisitadas com antecedência para a criação e aprovação junto à direção de artes.

Gráficos, Quadros e Tabelas

Tudo que puder ser transmitido ao telespectador na forma de gráfico ou tabela, não deve ser dito em forma de texto. Estes são recursos informativos tão importantes quanto a fotografia. Devem ser objetivos, exatos, descomplicados e elegantes na animação. Sua compreensão deve ser instantânea, por isso, os textos devem ser "enxugados" ao máximo.

MAPAS:

Orientação Geral

Na apresentação de um mapa é importante notar que a simples localização do lugar, sem situá-lo no contexto de Estado, País ou Continente ao qual pertence pode tornar sua compreensão muito difícil, portanto é fundamental em sua configuração o pleno entendimento das imediações e da região onde o fato ocorre.

Bases e Configurações

Na **realitylab** tem a pasta **Mapas (JORNAL/Mapas)** com um mapa completo e sua subdivisão entre continentes e regiões do planeta, o mapa do Brasil é o único com divisões entre estados. Para orientação completa sobre métodos de destaque deve-se seguir os exemplos do arquivo **Referências** dentro da mesma pasta.

Setas de indicação de movimento e iconografia serão encontrados na pasta **Mapas/Elementos**.

* Desenhar setas modelo.

* Ícones: aviões, helicóptero, explosões, tornados, círculos de terremoto (epicentro), barcos, navios...

DESTAQUES:

Documentos e Fac-símiles

Quando um documento com citação importante merecer destaque, este deve aparecer de modo legível e sua opacidade (100%) deve ser maior que a do documento que fica em meia-fusão (30%) com o fundo. Uma informação importante para a animação de destaques é saber (no caso de documentos com vários *highlights*) se aparecerão numa mesma seqüência ou se serão intercalados por imagens. Detalhes como tamanho, enquadramento, método de recorte, grifo, sombras, máscaras e transparências devem ser apresentados como nos exemplos a seguir.

Animação: Seguir textos do **off**.

Fotos e Retratos Falados

As fotos captadas em fitas BETA, na Internet ou digitalizadas devem, sempre que possível, ter tratamento gráfico para se obter uma combinação de cores e contrastes que valorizem o objeto em questão. No caso de fotos de pessoas deve-se buscar fidelidade quanto à cor da pele, melhorar a definição para melhor identificação, limpar sujeiras e imperfeições e evitar distorções (quando de imagens captadas por cinegrafistas em perspectiva). Logomarcas sempre devem ser desfocadas ou removidas, pode-se usar moldura para valorizar a foto quando esta não tomar toda a tela. Novamente, deve-se ficar atento quanto ao uso de imagens de agências de notícias ou outros veículos sem prévia autorização.
 Animação: 30 frames (escala e opacidade) ou (posição e opacidade).

Sites da Internet

Nem sempre a configuração original dos sites têm boa apresentação para a televisão. Nestes casos, muda-se a configuração, ressaltando detalhes que identifiquem a *home page* e possibilitem a movimentação da página pela tela. É interessante o uso de ícones que lembrem o *browser* como a setinha do apontador, *links* que acendem e trocam de tela em fusão, etc.

BASES:

Audiotapes

Ver exemplos e utilizar as bases pré-definidas nos projetos dos programas.

- Foto com lettering e áudio
- Foto e áudio
- Celular sem foto
- Telefone sem foto
- Foto com croma
- Conversação gravada (2 interlocutores)
- Santinho na tarja
- * Olhar do interlocutor convergindo sempre para o centro da tela.

Audiomapas

Ver exemplos e utilizar as bases pré-definidas nos projetos dos programas.

- Por telefone com foto
- Por telefone sem foto
- * Lettering, sinalização e localização de imediações (ver mapas).
- * A localização do santinho na tela pode ser à direita ou à esquerda, dependendo do mapa.
- * No caso dos santinhos o olhar do interlocutor deve sempre convergir para o centro.

RELACIONAMENTO

DA RELAÇÃO ENTRE EDITORIAS

Para o editor de arte entender as necessidades e particularidades de cada trabalho é imprescindível o contato direto com os editores de texto. Os produtores, invariavelmente, desconhecem detalhes da edição das matérias e esses detalhes ajudam na concepção, diagramação e animação das artes. Se não houver a possibilidade da presença do editor de texto na videografia, este deve fazer uma descrição por telefone de suas necessidades para o editor de arte. O editor de artes não iniciará o projeto até definir o briefing.

DOS PRÉ-REQUISITOS E DA POSTURA

A informação é a matéria-prima do jornalismo e o editor de arte deve ter conhecimento sobre o assunto no qual trabalha, essa atitude contribui para melhores resultados na ilustração da matéria. Fazer arte para jornal não é obedecer religiosamente às aspirações do editor de texto, mas pensar junto, ajudá-lo a definir o problema e buscar sua melhor solução. Há casos em que a matéria pode ser escrita a partir da arte, isso denota a importância e a contribuição que a videografia pode dar ao jornal.

DA PRIORIZAÇÃO DAS ARTES

Quando recebe as petições de artes para os jornais, o editor de videografia não sabe das prioridades e da seqüência de veiculação das matérias. É preciso que a editoria de artes receba os espelhos dos jornais e estabeleça uma ordem de execução e gravação das artes para não gerar atrasos nas edições das matérias. Em caso de excesso de demanda, o editor de videografia deve entrar em contato com o editor chefe na redação do jornal e definir as artes que terão prioridade.

DA REVISÃO DE TEXTOS E NÚMEROS

Uma arte cheia de textos bem diagramados, ilustrados e animados, mas sem exatidão nos dados numéricos ou com palavras grafadas incorretamente só criará problemas para a edição da matéria. É fundamental que o editor de videografia, assim como o editor de texto, faça uma boa revisão de todo seu trabalho com atenção e cuidado, eliminando assim qualquer possibilidade de erros e incorreções. *(Uma idéia a ser estudada é a possibilidade de que os textos sejam digitados e pré-revisados na redação e enviados por e-mail para a videografia. Assim o editor de arte utilizará os comandos de copiar e colar para editar os textos em Word e no Photoshop. Menor será a possibilidade de erro e o editor de textos no caso de GC's não precisará ir à videografia, é só ligar e detalhar o trabalho).*

DO ENVIO DE E-MAIL

A videografia possui um e-mail exclusivo para o jornalismo. É o artejornal@band.com.br. Como esse endereço eletrônico é de uso de toda editoria de artes as fotos, mapas e demais petições devem ser encaminhadas para este e-mail com a retransmissão da matéria como assunto e deve-se evitar o envio para e-mail pessoal. Como exemplo, lembramos que uma foto comprada e enviada via internet para uso no Brasil Urgente poderá ser usada nos jornais Band e Noite, por isso é fundamental que todos os editores de arte dos jornais tenham acesso ao material enviado pela redação.

DA NECESSIDADE DE NORMATIZAÇÃO

Essas normas não são amarras, mas o caminho para se obter equilíbrio e homogeneidade no trabalho diário de um jornal. O objetivo é minimizar o tempo de formatação, ampliar o prazo para ilustração e animação, permitindo assim, maior elegância na finalização das artes.

ORGANIZAÇÃO E TEXTOS: Aroldo Narciso
COORDENAÇÃO: Omar Sabbag
VIDEOGRAFIA / BAND

Anexo B – Lista de Símbolos Matemáticos encontrada no site <http://www.scenta.co.uk/tcaep/maths/symbol/Mathematical%20Symbols/index.htm> que serviu de base para os estudos iniciais e no desenvolvimento do logotipo do **Trabalho Equivalente** e da **TV Trabalho Equivalente**.

Maths
Symbols - Mathematical Symbols

\div	division
\times	multiplication
$+$	plus
$-$	minus
\times	multiplication
\div	division
\approx	approximately
\cong	congruent
\equiv	equivalent
\neq	not equal to
\leq	less than or equal to
\geq	greater than or equal to
$<$	less than
$>$	greater than
\leq	less than or equal to
\geq	greater than or equal to
\approx	approximately
\cong	congruent
\equiv	equivalent
\neq	not equal to
\leq	less than or equal to

\mathbb{Q}	rational set
\mathbb{R}	real set
$:$	is to, ratio, such that
\equiv	is
\therefore	therefore
\because	because
\forall	for all
\exists	there exists
$\{\}$	set
$\langle \rangle$	mean
$\sqrt{\quad}$	(square) root of
$*$	denotes an operation
\sphericalangle	angle
\parallel	parallel
\cong	congruent
\perp	perpendicular
\cap	intersection
\cup	union
\subset	subset
$\not\subset$	is not a subset
\in	belongs to
\notin	does not belong to
\emptyset	empty set
\aleph	cardinality

Δ	finite difference or increment
:	colon
;	semicolon
%	percent
'	first derivative, feet, arcminutes
"	second derivative, inches, arcseconds
°	degrees
-	difference
...	ellipsis
\Leftrightarrow	is equivalent to
\Rightarrow	implies
iff	if, and only if
!	factorial
∞	infinity
\int	integral
\Im	imaginary part of a complex number
\Re	real part of a complex number
\rightarrow	maps into, approaches the limit
Σ	the sum of the terms indicated (sigma)
\prod	the product of the terms indicated (pi)
\propto	is proportional to
∇	vector differential

<http://www.scoota.co.uk/ksasp/math/symbol/Mathematical%20Symbols/index.htm>