

## 6 A lógica do *pixel* e *split-screen* aplicada na realização da vinheta do “Pau a Pixel: crítica”

Letícia Passos Affini  
Luis Enrique Cazani Júnior

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

AFFINI, LP., and CAZANI JÚNIOR, LE. A lógica do pixel e split-screen aplicada na realização da vinheta do “Pau a Pixel: crítica”. In: CASADEI, EB., org. *A extensão universitária em comunicação para a formação da cidadania* [online]. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2016, pp. 93-100. ISBN 978-85-7983-746-3. Available from: doi: [10.7476/9788579837463](https://doi.org/10.7476/9788579837463). Also available in ePUB from: <http://books.scielo.org/id/zhy4d/epub/casadei-9788579837463.epub>.

---



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença [Creative Commons Atribuição 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia [Creative Commons Reconocimiento 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## 6

# A LÓGICA DO PIXEL E *SPLIT-SCREEN* APLICADA NA REALIZAÇÃO DA VINHETA DO “PAU A PIXEL: CRÍTICA”

*Letícia Passos Affini*

*Luis Enrique Cazani Júnior*

### Introdução

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

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

## Objetivos

Tem-se como objetivo geral do núcleo “Pau a Pixel” o fomento da práxis audiovisual por meio dos seguintes projetos:

- “Pau a Pixel: Crítica”: produção de micrometragens com críticas à produção audiovisual, seja cinema, televisão ou ciberespaço, disponibilizados em sites de hospedagem como o YouTube;
- “Pau a Pixel: Produção de Programas de Televisão Universitária”: produção de programas de televisão com conteúdos desenvolvidos na universidade para veiculação através de um acordo com a TV Câmara (canal 10 – NET Bauru), permitindo a experimentação da linguagem televisiva;
- “Pau a Pixel: Investiga”: proposta de videodicionário constituído de micrometragens com verbetes baseados nas pesquisas dos docentes da instituição, como ferramenta no processo ensino-aprendizagem.

Objetiva-se na construção das vinhetas:

- 1) Compreender o ciberespaço como meio multimidiático, estabelecido como local de disponibilização de conteúdos audiovisuais, no qual sua linguagem deve estar diretamente relacionada com a concepção de McLuhan (2005) de que “o meio é a mensagem”;
- 2) Inserir o corpo discente recém-ingressado no âmbito da produção audiovisual, pelo desenvolvimento de uma crítica a um produto, iniciando a construção de um repertório que será fundamentado no decorrer de sua formação acadêmica. Inicia-se, assim, o processo de geração do conhecimento e do despertar crítico da profissão;
- 3) Permitir ao recém-ingressado o conhecimento das regras de utilização de estúdio, seus equipamentos, iluminação, câmeras, foco, *zoom*, o uso do *chroma key*, operação de *switcher*, assim como a prática de tais funções por alunos de outros

anos do curso de Comunicação Social/ Radialismo vinculados ao projeto;

- 4) Reconhecer as divergências entre texto escrito e oral, por meio da produção da crítica interdisciplinar realizada pelos calouros nas disciplinas de Língua Portuguesa I e Produção de Programas de Televisão I;
- 5) Explorar conceitos diretamente ligados à imagem, como a lógica de representação do *pixel*, a teoria das telas múltiplas (ou *split-screen*) na produção de uma vinheta;
- 6) Produzir conteúdos criativos sem ônus, estabelecendo-se no conceito de economia criativa, que fundamenta o projeto.

## Justificativa

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

Segundo algumas acepções históricas, o termo provém dos elementos uva, vinho e videira, tidos como símbolos sagrados na Antiguidade. Alguns desses merecem ser destacados, por exemplo, Jesus Cristo (tido como uma videira) e os homens comuns que ele guiava (interpretados como os ramos dessa árvore). Tem-se, ainda, o vinho como a bebida sagrada, também relacionada com essa construção simbólica. Segundo Aznar (1997, p.21):

Como se vê, a videira e seus frutos estão ligados à atividade mitopoética do homem primitivo [...]. Como o homem primitivo tinha uma tendência natural para uma visão simbólico-alegórica do universo, foi no íntimo de sua sensibilidade simbólica que a videira, a uva e o vinho se metamorfosearam, se especificaram, se definiram como elementos representantes de realidades além da

realidade individual de cada um e puderam entrar como imagens no mundo das artes, das letras e mesmo da doutrina religiosa cristã. Tornaram-se símbolos.

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

A vinheta torna-se, então, uma arte que se manifestou na sociedade desde a Antiguidade, partindo do texto até a escultura. Atualmente, pode-se vislumbrar diversas aplicações desse conceito, seja no cinema, no rádio ou na televisão. No primeiro, é entendida como a abertura do filme, na qual são apresentadas as informações iniciais da produção, buscando promovê-las ao público. No rádio, ela aparece nos intervalos dos programas, geralmente formada pela junção de texto oral com instrumental ou música, servindo para a identificação da estação, do programa, do apresentador ou de algum anunciante. Na televisão, tem uma função similar àquela do cinema e do rádio, servindo como abertura de programas e novelas, com estruturas e elementos gráficos exclusivos, desenvolvidos por profissionais importantes dessa forma de arte, como Hans Donner, que criou diversas aberturas memoráveis para a Rede Globo de Televisão.

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

## Métodos e técnicas utilizados

Na elaboração da vinheta do projeto “Pau a Pixel: Crítica” usou-se como conceitos estéticos: *split-screen*, a lógica de representação da imagem com o *pixel*, *branded-entertainment* e o pensamento complexo, proposto por Morin (2007), com importantes considerações sobre a construção de uma totalidade, assim como o papel das partes que a constituem.

A técnica das múltiplas telas, ou *split-screen*, consiste na divisão da tela de apresentação em duas ou mais, que passam a veicular, simultaneamente, diferentes conteúdos. Exige do expectador maior grau de atenção para compreender o que é exibido, assim como atrai maior interesse pelo produto, principalmente com a intensa atividade desenvolvida no ciberespaço, meio onde o micrometragem é inserido. Por causa da possibilidade de repetição, um maior número de informações congregadas auxilia o contínuo interesse por parte do expectador, que buscará vislumbrar algo de novo em nova exibição. A técnica se popularizou na década de 1960, com os filmes *O homem que detestava as mulheres*, de Richard Fleischer, e *GrandPrix*, de John Frankenheimer. O *split-screen* costuma ser muito utilizado em cenas de conversas ao telefone (mostrando os dois personagens em questão) e em cenas em que o ator aparece duas ou mais vezes sob ângulos diferentes. Há, também, filmes mais atuais que utilizaram essa técnica, como *As virgens suicidas*, de

Sofia Coppola, e a recente comédia romântica *500 dias com ela*, de Marc Webb.

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

A integração das agências de fomento de forma criativa na vinheta foi possibilitada pela ferramenta publicitária *branded-entertainment*: também denominada de entretenimento de marca, conjuga-se a marca ao jogo das múltiplas telas do processo de pré-produção. Tanto as diferentes etapas gravadas e projetadas em telas múltiplas quanto a inclusão dos slogans constituem e fazem o projeto em questão, remetendo à formação do logo do projeto ao final de exibição. As partes estão no todo (que é o projeto assim representado pelo logo ao final) e o todo está nas partes (na articulação multidimensional do projeto, seja por meio da produção, seja em seu financiamento). Segue, portanto, o princípio hologramático proposto por Morin (2007) – o todo é considerado maior do que a soma das partes, no qual se apresenta a conjugação da multiplicidade de relações em uma estrutura uniforme.

Por fim, explora-se o conceito diretamente ligado à imagem, com a lógica de representação do *pixel*. O termo, que provém da junção das iniciais das palavras inglesas *picture* e *element*, em livre tradução, corresponde ao menor elemento que compõe um dispositivo de exibição e de formação de imagens, tanto para vídeos quanto para fotos. Define o grau de resolução das mídias eletrônicas segundo a seguinte lógica: quanto menor a área de representação do *pixel* em uma imagem, maior será a nitidez dessa parte. Em um monitor colorido, cada *pixel* é composto por um conjunto de três pontos: verdes, vermelhos e azuis, sendo capazes de exibir 256 tonalidades diferentes no sinal analógico, atrelado a esses três pontos. Já a

televisão analógica tem a capacidade de exibição proposta por 525 linhas horizontais, e a digital possui 1.080 linhas, atualmente. Na vinheta, a aplicação do *split-screen* em cada tela passa a representar uma parte da imagem do logo do projeto, como propõe a própria lógica do *pixel*, em um processo metalinguístico. A vinheta produzida foi criada sem ônus, estabelecendo-se no conceito de economia criativa, utilizando o equipamento da própria universidade.

## Descrição do produto ou processo

A vinheta, com dez segundos de duração, é composta por nove vídeos executados simultaneamente e distribuídos segundo os conceitos de *split-screen*, a representação da imagem com o *pixel* e o *branded-entertainment*. Integra cerca de trinta micrometragens disponibilizados no ciberespaço em sites de hospedagem como YouTube, e possui, como sonorização, “Pump up the Jam”, do Techonotronic. O projeto “Pau a Pixel: Crítica” conta com cem micrometragens produzidas, integrando o núcleo de pesquisa, experimentação e extensão “Pau a Pixel”, com cerca de oito temporadas de programas de televisão veiculadas pela TV Câmara nesses oito anos.

## Considerações finais

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



## Referências bibliográficas

- AZNAR, S. C. *Vinheta: do pergaminho ao vídeo*. São Paulo: Arte & Ciência, 1997.
- MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2005.
- MORIN, E. *Introdução ao pensamento complexo*. Porto Alegre: Sulina, 2007.