

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAIS E PUBLICIDADE

Lorena da Silva Figueiredo

**O ESTUDO DE CASO DA VINHETA DE ABERTURA DA  
MINISSÉRIE CAPITU**

Brasília  
2014

# **O ESTUDO DE CASO DA VINHETA DE ABERTURA DA MINISSÉRIE CAPITU**

**LORENA DA SILVA FIGUEIREDO**

Monografia apresentada à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Doutor Wagner Antonio Rizzo

**Brasília  
2014**

LORENA DA SILVA FIGUEIREDO

**O ESTUDO DE CASO DA VINHETA DE ABERTURA DA MINISSÉRIE  
CAPITU**

MEMBROS DA BANCA EXAMINADORA:

1. Prof. Dr. Wagner Antonio Rizzo
2. Prof. Caíque Novis
3. Prof. Maurício Fonteles
4. Suplente: Prof. Dra. Selma Ribeiro

DATA DA APROVAÇÃO:

Aos meus familiares, em especial, minha mãe-vó, Edna Teresa da Silva, que sempre me permitiu correr atrás dos meus sonhos e a ter fé.

Aos amigos, que ajudaram com as leituras, o apoio, os questionamentos diários na criação e desenvolvimento em todo o processo.

Ao querido, Carlos Belâ, designer responsável pela criação da vinheta de Capitu, a entrevista concebida e gentileza em solucionar todas as dúvidas e expandir novos olhares ao universo analisado.

## **RESUMO**

Esse trabalho tem por objetivo analisar a vinheta de abertura da minissérie, Capitu. A minissérie é uma adaptação do romance Dom Casmurro de Machado de Assis, dirigida por Luiz Fernando Carvalho e exibida pela TV Globo. Para o desenvolvimento da pesquisa é realizado um resgate histórico, cultural e tecnológico da vinheta ao longo da televisão brasileira. Desde sua origem até a sua consolidação como produto audiovisual, a vinheta de abertura das telenovelas e minisséries torna uma objeto persuasivo e independente de apresentação à obra ser assistida.

**Palavras-Chaves:** vinheta, abertura de telenovelas, televisão, Machado de Assis, Luiz Fernando Carvalho, Capitu.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - A morte de Sócrates na prisão, após ter bebido o copo de veneno, na presença dos discípulos.....	11
Figura 2 - Abertura dos Créditos por Saul Bass. Crédito: Filme Vertigo(1958).....	13
Figura 4 - Curumim da TV Tupi. ....	17
Figura 3 - Primeira logomarca do Índio da TV Tupi.....	17
Figura 5 - Slide GreyTellop nas mãos de Mário Fanucchi e Armando Sá. TV Tupi, uma linda história de amor. ....	19
Figura 6 - Vinhetas de interprogramas feitas por Mário Fanucchi.....	20
Figura 7 - Nam JunePaike e a TVMagnet .....	25
Figura 8 - Abertura do Fantástico feita pelo Hans Donner em 1983.....	27
Figura 9 - Abertura da novela Tieta (1989).....	32
Figura 10 - Abertura da novela Dancin´ Days (1978).....	34
Figura 11 - Minissérie: Lampião e Maria Bonita (1982).....	38
Figura 12 - Bentinho e Capitu (cenário de teatro em uma obra televisiva).....	41
Figura 13 - Dom Casmurro clown e personagem caricaturesco.....	43
Figura 14 - Cenário e figurinos.....	44
Figura 15 - <i>Décollage</i> feita por Jacques Villeglé .....	46
Figura 16 - Frames da Abertura de Capitu, 2008. ....	47
Figura 17 - Créditos da Abertura de Capitu .....	48

## GLOSSÁRIO<sup>1</sup>

**Animação:** Criação de uma ilusão de movimento, montando uma sequência de imagens paradas. Sendo desenhos, sequências filmadas ou fotografadas.

**Animatic:** Storyboard de um filme, com uma quantidade maior de quadros, filmados e apoiados por uma prova da trilha sonora. São usados para analisar a viabilidade da ideia.

**Animação 2D:** são objetos e entidades com duas dimensões. Constituem-se de largura e comprimento. Utiliza-se de imagens de desenhos criados manualmente ou por computador para se criar a sensação de movimento. Chamada de desenho animado.

**Animação 3D:** sequência de imagens criadas a partir de programas computacionais, permitindo que os objetos sejam criados observando todos os ângulos em três dimensões. Proporciona mais realismo à cena.

**Briefing:** Diretrizes ou informações de um cliente à agência de propaganda sobre a criação ou o desenvolvimento de determinada campanha. Resumo escrito de diretrizes para orientação do trabalho.

**Caracteres:** Letras, algarismos e símbolos diversos.

**Cartela:** jogos de cartões sobrepostos, desenhados ou escritos, montados de modo a produzir efeitos de animação pelo descobrimento ou pelo encombrimento das informações, ou pela movimentação de partes do desenho.

**Chroma Key:** Efeito que consiste em inserir uma imagem sob outra, por anulamento de uma cor padrão, por exemplo azul ou verde.

**Créditos:** Identificação dos participantes exibidas do início e ou no fim do filme, programa de rádio ou TV. Ficha técnica.

**Fonte:** Tipo de letra.

**Foreground:** Primeiro plano.

**Frame:** Quadro de imagem eletrônica.

**Freeze frame:**trucagem ótica com a qual se imobiliza a imagem, copiando um mesmo fotograma quantas vezes necessária para determinar a duração dessa imobilidade.

---

<sup>1</sup> Glossário criado de acordo com os conceitos presente nos livros *Design na TVE a Arte da Animação*, técnica e estética através da história.

**Fusão:** sobreposição parcial na transferência de uma cena para outra, sendo que a primeira desaparece gradualmente e, simultaneamente substituída por outra gradualmente.

**Gerador de caracteres:** Espécie de processador de textos.

**Gray Tellop:** Aparelho desenvolvido para projetar slides de desenhos ou letreiros, acoplado à lente das câmeras de televisão.

**HD:** Alta Definição

**História em Quadrinhos (HQs):** são narrativas feitas com desenhos sequenciais, em geral no sentido horizontal e normalmente acompanhados de textos curtos de diálogos e algumas descrições da situação convencionalmente apresentados no interior de figuras chamadas de “balões”.

**Insert:** propriedade em edição de substituir ou acrescentar áudio e vídeo, juntos ou separados.

**Interprograma:** Produção e transmissão de TV que intercala a programação de uma emissora, ligando uma unidade à outra com comerciais, filmes ou chamadas.

**Logomarca:** nome que se denomina em design gráfico a um grupo de letras, especialmente trabalhadas em termos de estilo, cor e textura, fundidas em uma única forma gráfica, associadas ou não a símbolos pictóricos.

**Mascote:** pessoa, animal ou coisa, segundo se crê, dá sorte, ou traz felicidade; amuleto, talismã.

**Mixagem:** Processo de mesclagem de duas ou mais fontes de áudio. Pode ser usada também para o vídeo a expressão.

**Modelagem 3D:** Em computação gráfica, é o processo de construção pictórica de objetos e personagens que apareçam em três eixos de referências (altura, largura e profundidade).

**Motion Graphics:** área de criação que permite combinar e manipular livremente no espaço-tempo camadas de imagens de todo o tipo, temporalizadas ou não (vídeo, fotografias, grafismos e animações), juntamente com música, ruídos e efeitos sonoros.

**Opening Title:** Sequência de letterings que compõem a abertura de filmes ou programas.

**Outline:** Linha que contorna os objetos ou letras.

**Planos ou enquadramentos:** Ponto de vista enquadrado pela câmera.

**Stopmotion:** é uma técnica de animação na qual o animador trabalha fotografando objetos, fotograma por fotograma, ou seja, quadro a quadro. Quando o filme é projetado a 24 fotogramas

por segundo, temos a ilusão de movimento do objeto, devido à persistência retiniana. Técnicas: animação de recorte, bonecos, massinhas, objetos e etc.

**Storyboard:** Conjunto de desenhos feitos para mostrar como será o aspecto visual de cada cena, antes filmada.

**Table Top:** aparelho em forma de mesa onde são filmados os desenhos animados, ou os filmes em *stopmotion*. A câmera filma de cima para baixo e sobre a mesa, podendo ser transparente e/ou giratória, há pinos-guia de encaixe para os desenhos, de forma a manter sempre um mesmo registro.

**Trilha Sonora:** Conjunto de músicas, podendo ter efeitos sonoros ou não compõem uma peça (filme, novela, vinheta de abertura etc).

**Trucagem:** Processo realizado por uma máquina que permitia a animação de imagens de cinema.

**Video-arte:** experiências artísticas realizadas em centros de artes plásticas ou cênicas com o objetivo de pesquisar e refletir sobre os formatos do vídeo com o sentido estético, visando ampliar e aperfeiçoar novas formas e olhares com a imagem.

**Videoclipe:** são peças audiovisuais de curta duração, sem diálogo normalmente, nas quais a narrativa pode ser linear ou não, acompanhando o ritmo da música;

Videoclipe torna sensível ao que nunca prestamos atenção antes: “a unidade indecomponível do som com a imagem do vídeo, que nos permite falar verdadeiramente e com toda propriedade de um meio audiovisual”. (MACHADO, 1995, p.173)

**Videotape:** consiste em uma fita de material plástico fina, que possui uma cobertura de partículas magnéticas usadas para o registro de imagens televisivas. Permitiu a gravação prévia de programas destinados a transmissões posteriores.

## SUMÁRIO

### LISTA DE FIGURAS

### GLOSSÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	1
2. TEMA.....	5
3. PROBLEMA .....	6
4. JUSTIFICATIVA.....	7
5. OBJETIVOS.....	8
5.1. Geral.....	8
5.2. Específicos .....	8
6. METODOLOGIA .....	9
7. CAPÍTULO 1: A VINHETA DE ABERTURA: UMA EMBALAGEM PARA AS TELENOVELAS.....	10
7.1. A vinheta e os seus tipos .....	10
7.2. A vinheta de abertura de telenovelas da Rede Globo na mídia televisiva .....	20
7.3. A linguagem e as funções das vinhetas de aberturas em telenovelas e minisséries da TV Globo. ....	28
7.4. A função do profissional em uma vinheta de abertura.....	34
7.5. A Minissérie na Televisão Brasileira .....	37
8. CAPÍTULO 2: ESTUDO DE CASO DA VINHETA DE ABERTURA DA MINISSÉRIE CAPITU.....	39
8.1. A escolha de uma obra Machadiana.....	39
8.2. Conceito .....	41
8.3. Estética .....	42
9. CONCLUSÃO .....	50
10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	52
11. WEBGRAFIA .....	56
12. ANEXOS.....	58

## 1. INTRODUÇÃO

Nesse projeto a vinheta de abertura a ser analisada será da minissérie *Capitu* produzida pela Rede Globo de Televisão. A minissérie é uma adaptação televisiva do romance *Dom Casmurro* (1899) de Machado de Assis e dirigida por Luiz Fernando Carvalho. Exibida em dezembro de 2008 em cinco capítulos, *Capitu* foi uma homenagem do diretor ao centenário de morte do escritor Machado de Assis. Esse projeto está inserido na iniciativa do diretor em transpor clássicos da literatura brasileira para a televisão chamada de “Projeto Quadrante”.

O romance ocorre no século XIX em um período após a independência do Brasil. O país sofria importantes transformações sociais e políticas como a implantação da imprensa, a modernização da cidade do Rio de Janeiro (capital na época), a entrada do pensamento positivista e a mudança de um regime escravocrata colonial para uma república. Neste contexto, surge Machado de Assis como um dos escritores mais importantes da literatura brasileira e com obras que incorporavam características próprias de um estilo, que ultrapassou as limitações de tempo e de espaço.

A história conta o romance entre Bentinho e Capitu. Um amor ingênuo interrompido com a partida de Bentinho para o seminário, resultado de uma promessa feita por sua mãe. Lá Bentinho conhece Escobar e cultiva uma amizade, quando sai do seminário Bentinho se torna advogado e se casa com Capitu. Bentinho na fase adulta é chamado de Dom Casmurro e começa a nutrir um sentimento de dúvida e desconfiança diante da esposa com relação à paternidade de seu filho.

As obras machadianas apresentam características como uma visão de mundo pessimista, humor, ironia e denúncia da hipocrisia presente no período. Além de personagens comuns, mas com sentimentos complexos e contraditórios, o que permitia uma universalidade com os leitores e possivelmente com os futuros telespectadores. O importante é como a consciência do personagem transcorria diante de um processo de reflexão e ação pelo mundo. Consciência, esta provida de memórias do personagem principal sendo escolhida como ponto de vista da narrativa e mantida pelo diretor na adaptação da minissérie.

A minissérie é composta por um hibridismo de gêneros narrativos como a ópera, o teatro, o videoclipe e as artes circenses, um dualismo de conceitos que misturam o antigo e o novo de uma maneira em que o tempo e o espaço ultrapassam qualquer limite e unem-se por meio de

fragmentos, características de clássicos literários, para se contar uma história de Machado de Assis.

A origem do termo vinheta ocorreu na Idade Média ao ser associada aos ornamentos das iluminuras (expressões gráficas dos livros sagrados) por meio de desenhos e pinturas com valores simbólicos. As iluminuras eram um tipo de desenho decorativo ou expressões decorativas, muitas vezes aplicadas em letras que iniciavam capítulos em determinados livros, principalmente os produzidos em conventos e mosteiros. O trabalho com as iluminuras foi considerado um ofício na Idade Média, visando sempre chamar atenção do leitor aos ornamentos. Na Idade Moderna, a vinheta passou a ser gráfico-decorativa com o surgimento da imprensa em 1450. Neste contexto, o termo ganhou uma caracterização advinda do francês *vignette*, sendo definida como uma moldura decorativa de textos, acrescentada a uma forma já estabelecida ou pronta.

A vinheta se adaptou novamente com o surgimento dos meios de comunicação (rádio, cinema e televisão) no século XX. No Rádio, a vinheta ganha efeitos sonoros e uma narração com a finalidade de reforçar a marca de algum anunciante ou mesmo o nome da própria estação, lembrando sempre o ouvinte do início e fim da programação. Segundo Aznar (1944, p.44), a vinheta veio a se tornar um apelo de natureza decorativa de caráter sonoro, pois, simultaneamente, identificava a emissora com uma caracterização única e especial e auxiliava-a a vender seu produto, ou seja, a programação

Já no cinema, a vinheta se caracterizou pela apresentação de créditos iniciais do filme e de abertura. Com o seu surgimento, o cinema se mostrou como um forte meio persuasivo de comunicação ao estabelecer padrões de comportamento e modismo por meio da imagem. A função da vinheta neste meio de comunicação se caracterizou em quebrar a monotonia durante a apresentação dos créditos com texto estáticos, que eram demorados e longos. A partir de 1950, o cinema norte-americano ao perceber o desinteresse dos espectadores pelos créditos modifica essa imagem com a criação das vinhetas de aberturas. . “A vinheta é a embalagem do filme, que (sic) além de decorativa tem a função de ser suporte para os créditos” (AZNAR, 1997, p. 49).

Em 18 de setembro de 1950, a primeira emissora de televisão brasileira é inaugurada por Assis Chateaubriand, a TV Tupi. Como o próprio meio de comunicação, a vinheta aparece, neste período, discreta, composta de imagens estáticas e inanimadas, manifestando-se na abertura dos programas e nos intervalos comerciais. Sua função era pontuar início, meio e fim da atração em

exibição. As evoluções do meio de comunicação e as tecnologias ao longo dos anos principalmente a computação gráfica permitiram a criação de vinhetas animadas e com a riqueza de detalhes e realismo às imagens. As produções não paravam mais e manifestavam-se em todo tipo de programa exibido pela televisão brasileira.

Segundo STASHEFF (1978, apud FIALHO, 2007, p.69) dentre as diferentes formas de comunicação, a televisão abre um campo limitado para a consciência simbólica e que a articulação dos elementos simbólicos dentro de um universo estético vão permitir uma nova linguagem, *arte televisiva*. As vinhetas se tornam representações da arte televisiva e proporcionam aos telespectadores emoções e ações de acordo com o produto apresentado, que pode ser jornalístico, informativo e de entretenimento. Neste último caso entram as telenovelas e minisséries que as utilizam para situar os telespectadores à obra a ser assistida.

Podemos definir vinheta como:

Peça de curta-metragem constituída de algum tipo de signo ou representação, composta de elementos imagéticos, sonoros e mensagem de elementos de expressão verbal, usada com fim informativo, decorativo, ilustrativo, de remate, de chamada, de passagem, de identificação, institucional e de organização do espaço televisivo (AZNAR, 1997, p. 44).

O uso de diversas formas geométricas, traços, cores, luz e música compõem um produto audiovisual em que a mensagem transmitida é resultado da identificação do telespectador à obra a ser assistida. As vinhetas difundem tendências referentes ao período em que são criadas. São embalagens para os programas e registros de uma logomarca.

As imagens se tornaram mercadorias dentro do capitalismo, que passou a focar predominantemente na produção destes signos. Após a década de 1960 com o surgimento do *videotape* (processo de edição linear), as vinhetas consolidam uma nova estética diante das novas tecnologias como a computação gráfica.

A computação gráfica aumentou as possibilidades de manipulação das formas e recursos gráficos, centralizando nas mãos do designer gráfico uma série de decisões na composição da obra. A partir da década de 1970, as vinhetas diante as novas técnicas e as novas tecnologias

aliam o trabalho do designer gráfico com a computação gráfica e nasce o conceito de *Videografics* apresentado pelo Hans Donner<sup>2</sup> na Rede Globo de Televisão.

Daniel Filho<sup>3</sup>, juntamente com o Boni<sup>4</sup>, disseram que:

A abertura de uma telenovela (...) é como o papel que embrulha um presente. O papel esconde, cria o mistério, desperta a curiosidade, atrai. Essa embalagem tem que ser necessariamente de bom gosto (FILHO, apud ANTONIETTI, FERREIRA, CARRASCO, 2012, p.240 ).

As vinhetas de abertura das telenovelas em um curto espaço de tempo precisam apresentar a temática da narrativa através dos personagens, do local físico onde se passa a história, a época ou o tema principal de que se trata. Esses elementos podem estar todos incluídos ou somente em pares na composição final, que depende da escolha do designer. É importante ressaltar a escolha da trilha sonora que tem função de unir a imagem e a música, trazer emoção e aproximar o telespectador à narrativa.

---

2 Designer gráfico nascido na Alemanha, formado pela Escola de Design de Viena. Ao ler uma reportagem em 1974 sobre o design brasileiro resolve vir para o país. Após algumas idas e vindas para o Brasil esboça a logomarca da Rede Globo de Televisão no avião e é contratado pela mesma empresa. Em 1980, trouxe a computação gráfica para a TV Globo e um importante passo na criação de vinhetas. Foi um dos fundadores do departamento de *Videografics* da emissora. Informações obtidas no site Memória Globo.

3 Filho de atores espanhóis desde criança frequentou coxias e circus onde a família atuava. Trabalhou no Teatro de Revista e no cinema brasileiro na década de 50. Sua estréia na televisão ocorreu em 1956 como ator na TV Rio, participou de inúmeras atrações na TV Tupi e em 1967 foi convidado pelo Boni para trabalhar na Rede Globo de Televisão. Na Tv Globo assumiu diversos projetos como ator, diretor e produtor

4 José Bonifácio de Oliveira Sobrinho, conhecido por Boni, começou sua carreira no rádio. Aos 17 anos era um jovem redator e já trabalhava na Rádio Tupi, um ano após sua entrada na empresa já estava na televisão como assistente artístico da emissora. Na década de 60 trabalhou em diversas agências de publicidade e nas Tv Excelsior e na TvTupi, tendo a grande mudança em 1967 quando recebeu o convite de Walter Clark para chefiar o departamento de programação da Rede Globo. Concebeu o formato de programação da emissora usa do até hoje de ter três novelas intercaladas por telejornais e mudanças na teledramaturgia com a inserção de temas mais realistas e cotidianos da realidade brasileira.

## **2. TEMA**

As fundamentações da Direção de Arte nas vinhetas das minisséries televisivas.

### **3. PROBLEMA**

De que forma as vinhetas constroem um universo de identificação do produto junto ao telespectador?

#### 4. JUSTIFICATIVA

O nascimento das novas tecnologias como a computação gráfica na pós-modernidade apresentou um novo sentido às imagens, à produção de signos. A efemeridade e a comunicabilidade instantânea no espaço temporal se tornaram virtudes para serem exploradas pela Televisão.

A publicidade se une ao *design* televisivo para compor as vinhetas de abertura das novelas e das minisséries. “A imagem pós-moderna tende à multimídia, à mistura, à hibridação, empregando diversas possibilidades visuais (foto, desenhos, pinturas, gravuras, modelos em 3D, vídeo) e/ou acionando vários outros sentidos, simultaneamente à visão e audição para o recebimento da informação (CAUDURO, apud, SOUZA, VARGAS, 2011). Dessa forma, a imagem vem carregada de sentidos e significados para transmissão da mensagem do produto ao telespectador, por meio da persuasão.

O uso dessas imagens é fundamental como objeto persuasivo e mercadológico na transmissão de um signo de identificação do telespectador junto ao produto, por meio de um logotipo e uma música. O plano da aparência e da ilusão composto por recursos técnicos do design (concepção da peça, cores, *storyboard*, desenhos) e da música são resultado de um sincronismo que permite um fator de investigação relevante ao processo criativo de criação das vinhetas de abertura em uma obra da teledramaturgia nos dias atuais.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. Geral**

Compreender como ocorre a relação de construção da identidade visual da vinheta até a chegada à casa dos telespectadores.

### **5.2. Específicos**

- Analisar o conteúdo e a forma da vinheta de abertura da minissérie Capitu;
- Apontar as principais características no processo de criação da equipe técnica na composição do produto;
- Analisar as principais técnicas de criação para inserção da vinheta de abertura como um produto independente de comunicação;
- Verificar através de que meios a logomarca da minissérie se comunica com os telespectadores.

## 6. METODOLOGIA

Para a definição da metodologia deste trabalho, os conceitos utilizados de método e técnica serão conforme Matias-Pereira (2012). O método de abordagem da pesquisa será o Dedutivo, que permite por meio de observações para analisar a linguagem audiovisual e como elementos da direção de arte fundamentaram na composição da vinheta da minissérie Capitu.

O meio técnico de investigação será o descritivo. Este possibilita o estudo com profundidade da identidade visual até a chegada do produto a casa do consumidor, neste caso o telespectador.

A pesquisa será do tipo bibliográfica com análise de vídeos, livros e artigos de materiais que sirvam de base para a questão.

A pesquisa científica pode ser aceita como uma atividade intelectual racional, apoiada num método consistente, que busca encontrar soluções adequadas às necessidades do homem (MATIAS-PEREIRA, 2007).

Por último, a fundamentação da análise ocorreu através de uma entrevista com os próprios técnicos e realizadores da vinheta analisada que permitiu esclarecer o processo de produção e dúvidas de conceitos com relação à área e o desenvolvimento do produto.

## **7. CAPÍTULO 1: A VINHETA DE ABERTURA: UMA EMBALAGEM PARA AS TELENOVELAS**

### **7.1. A vinheta e os seus tipos**

As vinhetas desempenham um papel de extrema importância na comunicação, pois surgem como um elemento gráfico e decorativo desde a Idade Média com as artes gráficas e as iluminuras. O termo vinheta vem associado às videiras de ornamentação de iluminuras. Do francês: *vignette* diminutivo de *vigne* (que significa folhas de videiras). As vinhas são ornamentos que representam os cachos e as folhas das videiras. Com o desenvolvimento da imprensa, as vinhetas estão relacionadas às molduras presente nos textos, porém acrescentada a uma estrutura de forma pronta. Vale ressaltar que a iluminura funcionava como uma espécie de representação visual do texto bíblico composta por ilustração, vinheta e caligrafia. Para compreender melhor essa articulação de elementos entre o texto e a imagem (figura 1), é importante recordar que neste período, século XV foi marcado por grandes transformações e descobertas. Marcado por uma transição da Idade Média para a Idade Moderna e um novo estilo de arte se apresenta para o mundo, o Renascimento. Além da formação das cidades, o surgimento da classe ascendente a burguesia e a exploração das Américas pelas grandes navegações.

O autor Rogério Abreu comenta o seguinte conceito na sua tese de mestrado: “ O design na teledramaturgia: um olhar sobre as vinhetas de abertura das telenovelas da TV Globo”, no capítulo a Vinheta e a Televisão, 2007, p. 18. A primeira definição desenvolvida para vinheta: “Vinheta é um ornamento tipográfico, baseado em linhas geométricas, flores, folhagem, seres vivos ou coisas inanimadas, para servir de enfeite ou cercadura, em páginas de composição e trabalhos de fantasia” de acordo com Aznar (PORTA, apud, 1997, p.27).

VINHETA



CALIGRAFIA

TEXTO

Figura 1 - A morte de Sócrates na prisão, após ter bebido o copo de veneno, na presença dos discípulos, dos acusadores e dos magistrados. Iluminura francesa de Maître François, datada de 1475, feita para Jacques d'Armagnac (1433+1477), 3º Duque de Nemours. Pertencente à coleção "La Cite de Dieu", livro I, fl. 362v.

Segundo (FIALHO, 2007, p.26), a vinheta pode ser analisada como a imagem que é e na forma de produção como que é feita, visando um objetivo bastante claro, ou seja: destacar a figura em questão, demarcar início ou fim de uma apresentação, prender a atenção do espectador durante a exibição dos créditos.

É importante ressaltar que o princípio primário da vinheta é a possibilidade de ser retirada sem ter prejuízo de compreensão do texto nas artes gráficas. Já no meio audiovisual, a vinheta termina por ser adicionada posteriormente a uma imagem ou figuras já prontas, tendo como objetivo acrescentar à figura um efeito visual que chame a atenção do espectador para a imagem principal.

As vinhetas se distinguem de acordo com o formato e meio a serem exibidos. A vinheta gráfica pode ser retirada da ilustração sem prejuízo do entendimento do texto nas páginas. Já a vinheta cinematográfica é um ornamento criado fora do filme para ser acrescentado a este sem prejuízo à obra principal. E por último, os outros tipos de vinhetas em geral que permitem um reforço visual, sonoro, audiovisual, arquitetônico e plástico à obra criada.

As imagens principalmente das vinhetas de abertura que serão o foco da análise dessa monografia trazem consigo sempre um sistema de narrativas específicas de acordo com o programa, a telenovela ou a minissérie a ser exibida. Criam-se signos de identificação com o espectador por meio da logomarca e da trilha sonora elaborada por uma equipe de profissionais de *designers* e pós-produção.

A partir da década de 1950, o cinema norte-americano percebeu a necessidade de romper com a monotonia durante a apresentação dos créditos iniciais e de abertura dos filmes, já que estes duravam em torno de cinco minutos. O foco era apresentar ao espectador o tema central da narrativa e os personagens principais do filme por meio dos créditos. Inicia-se um incentivo a inovações para apresentação dos créditos. As primeiras vinhetas de abertura feitas para o cinema foram criadas por Saul Bass, James Pollac, Maurice Binder e Robert Freeman.



Figura 2 - Abertura dos Créditos por Saul Bass. Crédito: Filme Vertigo(1958).

Para Arlindo Machado (2000) no seu livro *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*, os criadores dessas vinhetas conseguiram realizar um trabalho que se pode considerar artisticamente distinto. Nessas vinhetas de aberturas produzidas por esses *designers*, a combinação harmoniosa de cenas filmadas com técnicas de animações, as escolhas tipográficas compõem um sistema expressivo desconhecido pelo cinema até então. Particularmente, o trabalho de Saul Bass constituiu um inventário bastante completo de possibilidades sinestésicas (integradoras de todos os sentidos) no audiovisual. O próprio Saul Bass definia sua estética como uma tendência forte a elementos de redução, economia e minimalistas. Além de mesclar com fragmentações de imagens, de adições, de ambiguidades e de metáforas que compõem elementos presente no Pós-Modernismo (BASS, 2011, pág. 29, tradução nossa).

Diante de tantas transformações na composição das vinhetas para tornarem os créditos mais atrativos na indústria cinematográfica norte-americana, Herderg pensou: “os créditos podem

ser comparados em função de uma sobrecapa ou uma embalagem para o livro. O objeto é para prender a atenção, despertar interesse e impactar algum indício do que está por vir. Esses são conceitos usados na composição do designer do produto em que elementos gráficos, narrativos e de estilos se combinam no processo de criação”. (HERDERG, 1976, pág.173, tradução nossa).

Paralelamente as mudanças ocorridas com o cinema, a televisão utiliza as vinhetas promovendo a fixação de imagens e administrando a quantidade de informação aos programas a serem exibidos. Vale ressaltar que a especificidade da vinheta no cinema é ser utilizada na apresentação dos créditos dos filmes e são vistas apenas uma vez pelo espectador, não tem um caráter mercadológico como ocorre com a televisão. Assim, o recurso da vinheta se torna um suporte à produção televisiva e contribui para o modo de ver do telespectador.

Segundo Arlindo Machado (2000, p. 199), a natureza eletrônica da televisão por si só já se aproximou de certas tendências avançadas da arte contemporânea que trabalham através da sintetização de imagem e grafismo eletrônico criado pelo computador. Edward Stasheff (1978, apud ABREU, 2007, p. 23) conceitua, “entre as diferentes formas de comunicação, a Televisão abre um campo limitado para a consciência simbólica, e que a articulação dos elementos simbólicos dentro do universo estético vai permitir o surgimento de uma nova linguagem, a arte televisiva”.

Na década de 1950 nasce à primeira emissora de televisão brasileira, a TV Tupi com sede em São Paulo. O Brasil tinha saído recentemente de uma Ditadura na Era Vargas (1930-1945) e passava por várias transformações refletidas após a Segunda Guerra Mundial. O presidente neste período era Eurico Gaspar Dutra que optou por adotar um liberalismo, abrindo o país a importações. De acordo com o livro a História da Televisão no Brasil, Assis Chateaubriand lança em 1951 uma campanha publicitária para estimular a compra dos aparelhos de TV da marca Invictus. O preço era alto, mas se tornava objeto de desejo da classe média ascendente do país. Já em 1952 existiam em torno de onze mil televisores nas casas brasileiras.

Após dois meses de inaugurada a TV Tupi colocou no ar a sua telepeça “A vida por um fio” adaptação de Anatole Litvak para o cinema, protagonizado pela atriz Bárbara Stanwyck. A grande estrela de Hollywood na década de 40 era uma mulher parálitica, sozinha em uma cama, e ali, através de um telefone ela sabe que vai ser cometido um assassinato. Na televisão, a

personagem foi vivida pela atriz Lia de Aguiar se tornando um dos primeiros grandes sucessos da dramaturgia da TV Tupi.

Dentro do regime de iniciativa privada, a Televisão iria seguir um modelo já testado do Rádio no aspecto de regulamentação e sustentar-se com a publicidade, estreitando o elo entre indústria de bens culturais e indústrias de bens tradicionais, voltados para o consumo, principalmente com o desenvolvimento do governo de Juscelino Kubitschek. A Televisão brasileira acompanha uma teledramaturgia mundial principalmente com a presença de gêneros dramáticos. Ao contrário da TV norte-americana que já encontrou suas bases no Cinema com uma estrutura de imagem e som, a Televisão brasileira iria ter influências radiofônicas (persistente experimentação agregaram o som à imagem) e encontraria no teatro sua fonte fornecedora de pessoal e dramaturgia. Vale ressaltar que muitos atores viram na televisão uma alternativa para exposições de seus trabalhos já que a Companhia de Cinema Vera Cruz encerrava suas atividades em 1954.

Segundo COSTA (2000, p. 141) no seu livro *Cinema Brasileiro, anos 60-70: dissimetria, oscilação e simulacro*: “a Companhia de Cinema Vera Cruz surgiu em 1949 com a “missão” de elevar o cinema brasileiro ao nível do cosmopolismo que se pretendia viver em São Paulo com a urbanização do país”. A companhia criou narrativas que apresentavam a imagem-cordial do homem com a terra. Filmes como o *Caiçara* (1950), *Sinha Moça* (1953) e o seu grande destaque, *O Cangaceiro* (1953), dirigido este último por Lima Barreto foi premiado no Festival de Cannes, proporcionaram uma profissionalização e desenvolvimento de técnicos e cineastas no período. Mas a Vera Cruz durou poucos anos e encerrou suas atividades em 1954, devido à dificuldade de distribuição de seus filmes e a concorrência desleal com a quantidade de filmes estrangeiros nas salas de cinemas brasileiros.

A TV Tupi aos poucos estava ganhando espaço e desenvolvendo uma estrutura de técnicos e profissionais na Televisão brasileira. O primeiro símbolo da PRF-3 Tv Tupi Difusora foi um índio austero com uma lança na mão e expressão severa, símbolo emprestado da Rádio Tupi. A figura começou a receber críticas dos telespectadores, porque quando havia ausência de uma programação, às vezes por troca de cenário ou atores, e a imagem do índio era colocada na tela. Na época as pessoas diziam: “É mais chato que o índio da Tupi”, quando algo era tedioso e maçante.

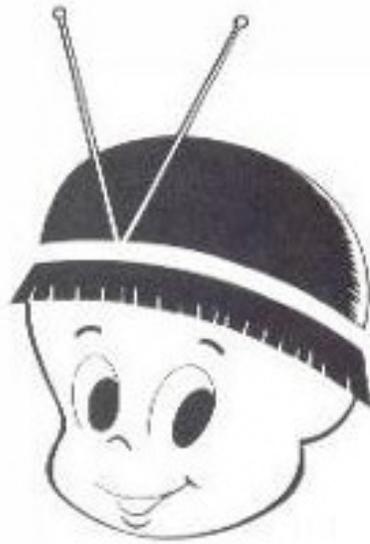
Mário Fanucchi veio do Paraná para trabalhar com Rádio e Televisão em São Paulo. Foi contratado pela TV Tupi e logo assumiu o Departamento de Arte da emissora. Ele trouxe uma mudança no conceito da logomarca da empresa, a presença de um curumim<sup>5</sup>. “Se a empresa era nova, recém-nascida, porque não apresentá-la com a figura de um índio criança?” disse Mário Fanucchi. É necessário modificar a imagem negativa que estava do índio anterior, mas manter a escolha do símbolo que representava tanto a empresa de rádio quanto da televisão. O índiozinho era um desenho feito a mão e representava o símbolo dos primeiros povos brasileiros. Este tinha um pequeno cocar na cabeça com uma antena de televisão em cima. A imagem de um índio criança remetia a inocência, a ingenuidade e a alegria surgida com a nova rede de televisão.

---

<sup>5</sup> S.m. menino criança (palavra tupi).



**Figura 3 - Primeira logomarca do Índio da TV Tupi.**



**Figura 4 - Curumim da TV Tupi.**

Com a quantidade incipiente de recursos tecnológicos as cartelas surgem de imagens estáticas e inanimadas e são adicionadas nas aberturas dos programas e nos intervalos comerciais da programação. Quando surgia nas aberturas dos programas, as cartelas tinham a função de identificar o título da obra para situar o telespectador do que assistiria em seguida. Já nos intervalos comerciais caracterizava para avisar ou lembrar o telespectador que o programa não havia terminado.

A logomarca recebeu traços mais divertidos e leves nos desenhos do Curumim, o que gerou uma humanização à emissora, além de um perceptível apelo infantil. O indiozinho estampava os institucionais com a seguinte chamada dos programas: “Nossa próxima atração”. A função do indiozinho não era apenas de promoção e identidade da emissora, mas do próprio aparelho de televisão. A representação de um elemento histórico-cultural com um inusitado cocar nas antenas interagindo com símbolos de obras clássicas da literatura mundial e com atores da cena teatral possibilitaria a formação de um público nacional de uma maneira irreverente.

As técnicas usadas na composição das cartelas eram feitas com desenhos à mão e textos de maneiras estáticas. Usavam cartazes com os títulos dos programas junto com algum cenário ou imagem de identificação para pontuar o início, meio e fim das atrações. Eram lâminas de papel em preto e branco acompanhadas por algum desenho, capturadas e exibidas com alguma música ao fundo, que os denominou de interprogramas. A animação dos interprogramas veio a partir da importação de projetores chamados *Gray Tellop* (figura 5) Essas máquinas reproduziam sequências de imagens atrás de um tira de quadros deslocadas em um movimento de trilho. Depois com o sistema positivo e negativo dos slides permitiam imagens de maior qualidade como fotografias, gravuras e letras. Essas primeiras atrações foram criadas por Mário Fanucchi nos anos 1950 e de extrema importância para a trajetória do *design* na televisão.



**Figura 5 - Slide GreyTelop nas mãos de Mário Fanucchi e Armando Sá. TV Tupi, uma linda história de amor.**

Um outro aspecto limitador dessas cartelas eram a criação de volumes, a ausência de cores e de movimentos nos desenhos, (figura 6), a solução encontrada foi à aplicação de uma estética originada das histórias em quadrinhos. Inspirados nos personagens de Walt Disney e do desenhista brasileiro Luiz Sá, os interprogramas aproveitaram para atribuir ações e sentimentos aos desenhos caricatos e de tipografia marcantes. Sempre uma alusão ao próximo programa que seria transmitido.



Figura 6 - Vinhetas de interprogramas feitas por Mário Fanucchi.

## 7.2. A vinheta de abertura de telenovelas da Rede Globo na mídia televisiva

Inaugurada em 1965, a Rede Globo de Televisão sempre se destacou com relação às outras emissoras pelo alto investimento tecnológico que permitia uma produção de imagem e som de alta qualidade. À medida que o sistema de arte eletrônica e computação gráfica evoluíam as vinhetas evoluíam também.

A emissora nasceu em um contexto de Ditadura Militar (1964-1985) no Brasil, que durou vinte e um anos. Chamada pelos seus defensores de “Revolução”, foi marcada pela ruptura do regime democrático, por um forte centralismo e autoritarismo, pela cassação dos direitos políticos e opositores e pela violação das liberdades individuais. No período, o país viveu ainda a euforia – e mais tarde, a decepção do “Milagre Econômico”. O mundo estava dividido pela Guerra Fria, uma luta entre o sistema capitalista e socialista. As artes se manifestam por situações mais igualitárias, opunham-se as censuras e ao consumismo exacerbado provindo da década de 1950. O movimento de Contracultura ganha força e aliados com a juventude da época um desejo de se pronunciar diante das políticas sociais e econômicas da década de 1960 por todo o mundo. Vale ressaltar o movimento artístico da Tropicália no Brasil, uma mescla de aspectos tradicionais da cultura brasileira com inovações estéticas na área da música: Pop Art, Rock, Bossa Nova, Baião e outros gêneros, que compõem uma nova estética e um novo olhar de revolucionar politicamente.

A Televisão começa a ganhar força como meio de comunicação de massa. A *primeira fase* é a sua própria origem, que guarda aspectos intrínsecos a seu meio de produção, como o imprevisto, a instantaneidade e agilidade em executar uma programação ao vivo. Em 1956, chega ao mercado o equipamento de *videotape* criado pela *Ampex*, sendo a *segunda fase* a inserção da gravação em vídeo de material produzido. O que seria a *terceira fase* da televisão ocorre em meados dos anos de 1970, com a convergência das tecnologias de informática capacitando a manipulação gráfica desses *videotapes*, gerando uma linguagem totalmente nova para se pensar a arte no vídeo (MACHADO, 1995).

A partir da década de 1970, a Rede Globo de televisão começa a investir intensamente em novos recursos tecnológicos como computadores, engenharias de telecomunicações e o aparecimento da televisão em cores permitiu uma melhora extraordinária na imagem e na recepção do produto audiovisual para os telespectadores. O “milagre econômico” brasileiro estava ocorrendo aliado ao ufanismo pregado pelo militares. Nesse contexto histórico, a seleção brasileira de futebol ganha o tricampeonato mundial e ressalva o lema do período: Brasil ame-o ou deixe-o.

Diante da Ditadura Militar, a Rede Globo seguiu um modelo tradicional de produção. Procurou se identificar de forma mais direta com o público popular com a contratação de animadores de auditório. Mas, apesar da ênfase em uma programação popular, a TV Globo não

abandonou o formato dos teleteatros característica da televisão brasileira dos anos 50. Junto com a TV Excelsior, a TV Globo foi uma das primeiras emissoras a se pautar mais seriamente pelas questões de mercado, criando departamentos de pesquisa e marketing.

Ao longo da década de 1970, a TV Globo, mais do que qualquer outra emissora, se empenhou na renovação da programação. Em 1973, começou a consolidar o que ficaria conhecido como “padrão Globo de qualidade”, um modelo de televisão mais apropriado aos novos tempos. O *videotape* passou a ser mais usado, e as transmissões ao vivo diminuíram: buscou-se investir em produções gravadas, que poderiam contar com equipamento de edição”. Assim, era possível imprimir nos produtos finais recursos gráficos, *voz em off* e um ritmo mais acelerado e dinâmico, assim como também era possível suprimir equívocos e imperfeições. (RIBEIRO, SACRAMENTO, ROXO, p. 119). Como diz Marta Klagsbrunn, em Quase Catálogo: “O *videotape* revolucionou a forma de fazer televisão, permitindo, inclusive, às emissoras adotarem uma programação horizontal <sup>6</sup> como meio de fixação de público”.

As mudanças sociais ocorridas nos anos 70 tiveram várias consequências, entre elas o crescimento maciço da população urbana. Com isso, a massa de público consumidor da telenovela se concentra nas grandes cidades. A emissora busca se aproximar da realidade cotidiana desse público. Caracteriza-se também por uma nacionalização dos textos e das temáticas e dos procedimentos da linguagem televisiva, já que muitos textos eram adaptações de obras vindas do rádio e de países como Argentina e Cuba. A Rede Globo passou a colaborar com o projeto do Estado Nacional, que era a integração por meio da comunicação. Isso fez com que a emissora inserisse nas telenovelas temas relacionados às diversas realidades do Brasil.

Outro ponto fundamental foi à definição dos horários fixos e temas na programação, o que permitiu uma padronização na duração das telenovelas e dos capítulos. A estrutura de programação criada pela TV Globo era baseada de acordo com o conteúdo. Novelas exibidas no horário das seis horas da tarde: românticas e de época (adaptações literária de autores nacionais), das sete horas: cômicas e leves, das oito horas: densas, dramáticas e cotidianas e por último a

---

<sup>6</sup> A horizontalidade é a colocação de um programa ao longo da semana ou do mês, em um mesmo horário; e, a verticalidade, se traduz por uma sequência ao longo do dia que vai sendo repetida semana a semana, mês a mês. No começo dos anos 60, foi a extinta TV Excelsior que inaugurou esse modelo de programação horizontal e vertical. Couve à TV Globo a cópia desse modelo de maneira profissional (BORELLI & PRIOLLI, 2000, p. 81).

faixa das dez horas com conteúdos experimentais. A linguagem televisiva sofre modificações na linguagem com a presença de cenas externas, cortes velozes na montagem, closes, que proporcionam ritmo às narrativas. A consolidação dessa programação ocorre somente entre 1975 e 1979. “Esse salto se mostra de forma sensível no que diz respeito à porcentagem de investimento publicitário em televisão”. (ALENCAR, 2004, p.60)

Segundo Giselle Arruda (2010) em seu artigo: *Os elementos gráficos das emissoras de televisão brasileiras durante as décadas de 1950 e 1960* apresenta a TV Excelsior como uma das primeiras fundadoras a usar a técnica de animação atrelada ao uso do *videotape* na produção de suas vinhetas televisivas, cujo símbolo era um casal de bonecos na década de 60. Os técnicos da TV Excelsior faziam colagens em cartões de cores preto e branco e recortavam conforme a figura desejada. Em seguida, os cartões eram fotografados e revelados, depois transformados em slides pelo projetor de telecine da emissora. Já no final da década, surge em 1969 a TV Cultura como emissora também e usa as animações quadro-a-quadro nas primeiras vinhetas de seus programas baseadas em desdobramentos do símbolo da logomarca da emissora, o “bonequinho” feito em letra-filme sobre folhas de acetado que posteriormente foram filmadas em película.

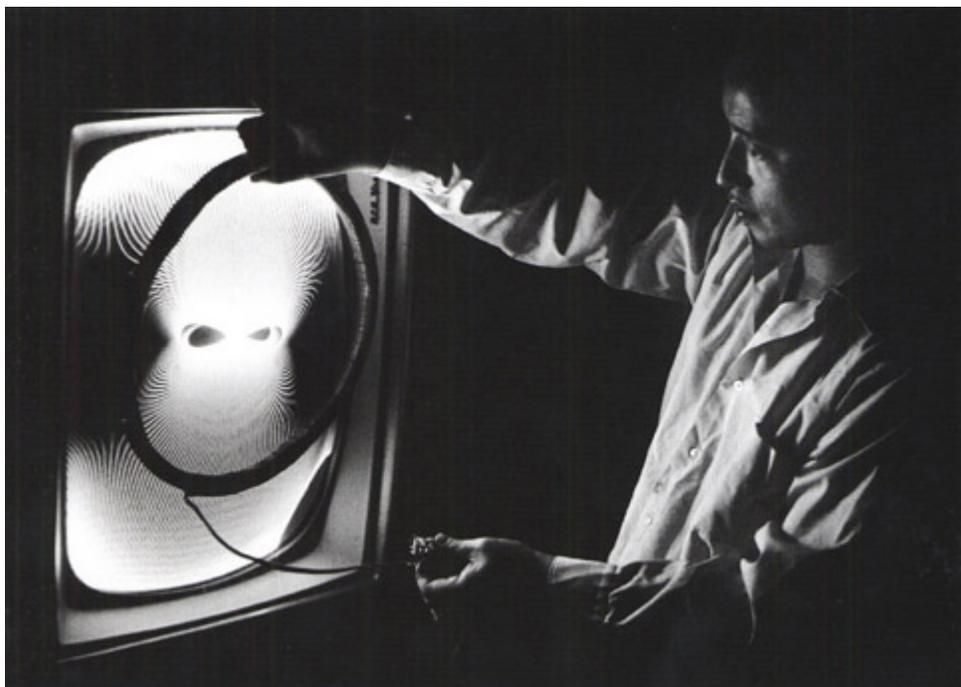
Na TV Globo, as vinhetas de abertura apresentavam um sistema de imagens com narrativas específicas de acordo com os programas a serem exibidos, os signos de identificação, os logotipos e as trilhas sonoras compostas. Com o avanço tecnológico, a TV Globo formou uma equipe especializada com os novos recursos e começou a investir em vinhetas em movimento, primeiramente criadas a base da trucagem do cinema, e em seguida, por meio dos recursos de *design* e computação gráfica. “A natureza eletrônica da televisão por si só já aproximou de certas tendências mais avançadas da arte contemporânea que trabalham com a sintetização da imagem e com o grafismo eletrônico gerado pelo computador” (MACHADO, 2003). Interrompe-se uma era de imagens estáticas para começar uma era de imagens sintéticas que permitiam ao telespectador a ilusão com a tridimensionalidade.

A tecnologia assume uma função primordial na produção das vinhetas, pois são resultados da fusão da arte no vídeo produzida pelas câmeras e pelo *design*. MACHADO (1997, p.158) conceitua que “a evolução da imagem analógica para uma imagem digital pode ser definida por uma televisão figurativa para uma extremamente gráfica. Para Aznar (1997, p.62),” a vinheta adaptada para o vídeo é uma experiência visual contemporânea, produzida artificialmente”, sua

imagem é sintética, eletrônica e sincrônica. Oriunda de novas tecnologias, com seu estilo próprio, a vinheta é a manifestação do *design* na televisão comercial.

A TV Globo compôs um novo olhar para a vinheta aplicada à televisão sobre o comando dos *designers* Nilton Nunes e o austríaco Hans Donner. Primeiro foi composto um núcleo de profissionais de diferentes áreas: animadores, câmeras, cenógrafos, coreógrafos, *designers*, diretores, fotógrafos, diretores de fotografia, editores, figurinistas, ilustradores, maquiadores, músicos e produtores para a produção do produto nos quais eles chamarão de *Videographics*.

O processo de *Videographics* era uma tendência da arte contemporânea fundamentados nos princípios e trabalhos do videoartista, Nam June Paik. O artista sul-coreano quando estudou na Alemanha entrou em contato com a arte eletrônica e com influências neo-dadaístas compôs o grupo *Fluxus* e a partir das várias experimentações ao desmagnetizar aparelhos de televisão criou a Vídeo Arte (figura 7). O vídeo era experimentado de diversas formas desde a não edição do material ou a forma como a imagem era capturada interna ou externamente em um ambiente. Nam June Paik tinha a capacidade de aliar o poder da performance com a nova tecnologia, a televisão, por meio de movimentos de imagem. A TV Magnet é muito além de uma interferência física (pelo ímã) e conceitual (pela ideia), mas uma mudança histórica na compreensão da televisão como sendo um suporte comunicativo a partir da desconstrução da sua função, e os posteriormente desdobramentos do vídeo.



**Figura 7 - Nam June Paik e a TVMagnet**

Em entrevista com Nam June Paik, John Hanhardt concluiu sobre o trabalho. Investigações de Paik em vídeo e televisão e seu papel fundamental na transformação da imagem em movimento em meio eletrônico de um artista fazem parte da história das artes de mídia. Quando olhamos para trás no século XX, o conceito de imagem em movimento, como tem sido empregado para expressar imaginário representacional e abstrato através de tecnologias registradas e virtuais, constitui um discurso poderoso mantido em conceito de diferentes mídias. O movimento, as imagens temporais são modalidades de chave através da qual os artistas têm articulado novas estratégias e novas formas de tomada de imagem (TRADUÇÃO NOSSA)

Considerar a imagem como uma mensagem visual composta por diversos tipos de signo equivale a considerá-la como uma linguagem e, portanto, como uma ferramenta de expressão ou comunicativa, é possível admitir que uma imagem sempre constitui uma mensagem para o outro. No entanto, identificar o destinatário da mensagem visual não basta para compreender para que ela serve. A função da mensagem visual é também, efetivamente, determinante para a compreensão do seu conteúdo. (JOLY, 2004, p. 55)

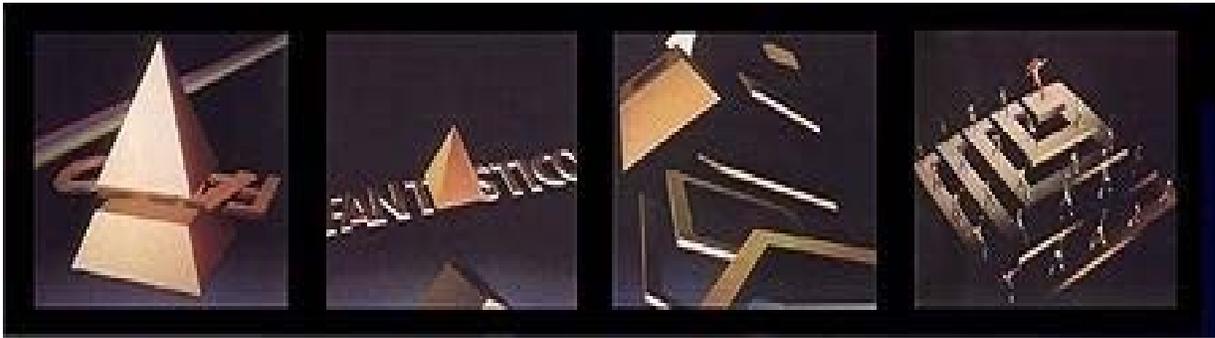
O *Videographics* compõe dois tipos de representações de imagens que se justapõem: semi-abstratas, ou seja, que usam duas codificações e representam as realidades figurativas e não-figurativas ou por imagens estáticas ou em movimento.

A produção de uma vinheta é constituída inicialmente pela construção de um *storyboard* (conjunto de imagens ou ilustrações que orientam como será realizado o projeto). Em seguida é realizado o processo de criação de imagens (filmadas ou desenhadas), modelagem, animação e por último a finalização da imagem. É importante lembrar que o processo de finalização neste período era executada fora do país devido aos sofisticados equipamentos de computação gráfica ainda ausente no Brasil.

As vinhetas criadas por Hans Donner e Nilton Nunes nos períodos de 1980 e 1983 passavam por um processo de finalização no New York Institute of Technology e pela Pacific Data Image (empresas especializadas na área de computação gráfica). A Rede Globo foi pioneira na televisão brasileira em criar identidades visuais através de vinhetas animadas com efeitos tridimensionais, algo visto como visionário para a época.

Segundo Arlindo Machado (1995), a *terceira fase* da televisão é a imensa manipulabilidade da imagem, não apenas ao nível de articulação de planos, através do corte e da montagem, mas sobretudo no nível interno, na articulação dos elementos visuais dentro do quadro. A imagem realista convencional obtida pela câmera passa a ser dissolvida numa rede de efeitos gráficos acentuadamente abstratos, que afastam cada vez mais a televisão do seu padrão figurativo original. A evolução da imagem analógica para uma digital pode ser definida como a transformação de uma televisão predominantemente figurativa em uma televisão gráfica.

Um das vinhetas mais famosas deste período é a abertura do programa Fantástico do ano de 1983. A vinheta apresentava bailarinas dançando sobre uma pirâmide tridimensional que se dividia em diversas partes por meio de fractais. O conceito futurista das formas geométricas com a movimentação do balé trouxe um ritmo e dinamismo às imagens.



**Figura 8 - Abertura do Fantástico feita pelo Hans Donner em 1983.**

A Rede Globo de Televisão modernizou o Departamento de *Videographics* e a entrada de novos recursos de computação gráfica com a concretização de ideias com recursos de *insert*, *fastspeed*, *chromakey* outros. O próprio Hans Donner (1997) em seu livro *The Universe of Hans Donner* diz: “Porque da ousadia da Globo e a vontade em se investir e conseguir a melhor imagem, eu fui o primeiro *designer* televisivo ousar desta tecnologia”. A computação gráfica estava dominando o espaço no processo de criação das imagens das vinhetas.

Pode-se mesmo dizer que uma das grandes proezas da computação gráfica é a sua potencialidade para dar uma dimensão concreta ao universo de pura abstração matemática, em outras palavras o seu poder de tornar o sensível e o formal. Com a codificação do digital, o vídeo se distancia cada vez mais do desenho ou das artes gráficas em geral. Ele se converte, portanto, num meio de extrema sofisticação imagética, capaz de produzir uma gama de formas e de cores que antes era privilégio exclusivo das artes gráficas. (MACHADO, 1997)

As vinhetas na TV Globo ganham funções de acordo com o programa a ser exibido. São divididas da seguinte maneira: vinhetas de identidade, vinhetas de chamada, vinhetas de passagem e vinhetas de abertura. Esta última será o foco de análise deste trabalho associada às minisséries televisivas.

### 7.3. A linguagem e as funções das vinhetas de aberturas em telenovelas e minisséries da TV Globo.

As vinhetas de abertura difundem tendências e são embalagens para os programas a serem exibidos. Representam produtos resultados de um processo criativo e estético realizado por *designers* e artistas, e são consumidos como um objeto da indústria cultural. O objetivo principal é vender a telenovela ou a minissérie para telespectador por meio de imagens e som com o propósito de cativá-lo.

A inspiração para as vinhetas televisivas surgiu com as radionovelas. Essas se limitam somente em apresentar o título, o patrocinador e o nome do autor e dos atores usando somente uma música de fundo. A primeira novela a ser exibida pela TV Tupi, em 1950, foi *Sua Vida me pertence*. A abertura era composta por fichas previamente desenhadas com títulos da trama, diretor e elenco que eram filmadas e exibidas enquanto os atores se preparavam para entrar em cena.

Os créditos começam a ganhar destaque na composição da abertura nesse período da década de 50 por meio de elementos audiovisuais. O pesquisador e professor Luiz Fernando Las-Casas (2006) na sua tese de doutorado: *Cinedesign: Typography and Grafic Design and Motion pictures* diz que “os créditos principais são a alma da apresentação de um filme e é resultado de uma forte interação entre as qualidades funcionais e persuasivas. Podem introduzir o espectador de forma apropriada ao ambiente para assistir ao filme. Saul Bass (SD, p. 108) também explicita o seguinte ponto de vista: “o título pode agir como um prólogo”. Pode na verdade contar a você sobre o tempo antes do filme. Muitas vezes, faz parte da história na verdade”.

O desenvolvimento rápido das novas tecnologias como o *videotape* permitiu o uso de recursos gráficos mais expressivos aliados à linguagem do vídeo. Os efeitos variavam desde transições e sobreposições, som diagético e extradiagético. Elementos que permitiram a sofisticação e desenvolvimento do design na televisão.

Diversos elementos extra-imagéticos conferem um sentido imediato às imagens construídas a partir de recursos gráficos. Tais elementos contêm informações que mesmo não sendo de ordem plástica, aderem às imagens. Por exemplo, certas imagens usam o conhecimento prévio de obras de arte, fragmentos de filme ou fotografias para comporem a vinheta de abertura. O grande desafio para o *designer* passa a ser, desde modo, sugerir a utilização de imagens de

conteúdo extra-imagético capaz de nos remeter os conceitos internos da trama da telenovela, permitindo que o processo de percepção ultrapasse a própria imagem.

As vinhetas de aberturas com o passar dos anos foram se modificando, bem como os avanços tecnológicos e as temáticas apresentadas. Mais do que um indicativo do começo da exibição, a vinheta situa o espectador sobre o tipo de obra que irá assistir. Apresentam narrativas repletas de simbologias que se relacionam com o conteúdo das novelas e das minisséries. Ao situar o espectador ao tipo de obra assistida, as vinhetas podem ser compostas pelos personagens principais da história, retratar o local físico onde se passa, a época e, por fim, destacar algum aspecto importante da história seja o tema principal ou o clima da narrativa.

Para reforçar a identidade da obra exibida, as vinhetas de aberturas vêm acompanhadas de uma trilha sonora. A música-tema contribui para a criação do discurso audiovisual por meio da identificação e os sentidos criados pela obra. Assim, a TV Globo provoca no telespectador uma identificação não somente pela visão, mas também pela audição. O telespectador ouve a música e já cria mentalmente a imagem da obra assistida. Vale ressaltar que a escolha da música-tema é tão importante quanto concepção do *design* da vinheta de abertura, pois o objetivo é alcançar uma enorme quantidade de telespectadores.

A vinheta na televisão surge como um espetáculo. Segundo (ANTONIETTI; FERREIRA; CARRASCO), as telenovelas são herdeiras de uma tradição dramática-musical do ocidente, *overture*,<sup>7</sup> uma de suas perenes convenções. Em suas origens, a abertura era usada para marcar a entrada dos nobres no recinto do espetáculo. Ao longo do tempo se transformou e passou a exercer uma importante na transição entre o mundo das experiências cotidianas e o mundo do espetáculo, no caso a telenovela e a minissérie que se inicia.

O som e a imagem em uma vinheta são carregados de intenções. A partir do momento que a música-tema se torna familiar aos telespectadores, estes atribuem novos significados àquilo que ouvem, já que essas serão repetidas muitas vezes de acordo com a duração da telenovela ou da minissérie e, ao contrário do cinema, que transmite apenas uma vez.

Assim, as vinhetas além de comporem peças estruturais e decorativas para a obra exibida, também trazem discursos e intenções. Apresentam mensagens para o imaginário do telespectador

---

<sup>7</sup> Abertura

envolvidas de significados e de processos culturais que compõe a comunicação do meio e da mensagem que se passam e ocorrem no mundo.

Segundo os autores Maria Jesús Buxó e Jesús de Miguel em seu livro, *De La investigación audiovisual*: “as imagens não são cópias e sim estruturas cognitivas ativas que buscam informações em ambientes possíveis”. Tem a capacidade de provocar reações emotivas, desejos e choros, assim como ativar criativamente o imaginário.

Cada vinheta de abertura possui um discurso construído pelo autor da novela e pelo *design* das imagens que irão compor. A partir da escolha do conceito da peça a ser criada. Inicia-se uma construção de sentidos, discursos relacionados à trama e o contexto cultural. A forma como as imagens são construídas permitem compor a estética e a linguagem a ser transmitida. Para exemplificar, algumas aberturas foram consagradas por suas músicas-temas. A novela *Tieta* de 1989, de autoria de Aguinaldo Silva e Direção de Luiz Fernando Carvalho e Reynaldo Boury foi uma livre adaptação do romance de Jorge Amado, *Tieta do Agreste* e transmitida na faixa das oito horas da noite.

A vinheta de abertura da novela *Tieta* (figura 9) é eternizada pela música-tema de mesmo nome e cantada pelo cantor Luiz Caldas. A produção é assinada pelo *designer* Hans Donner e pelo departamento de *Videographics*. O enfoque da vinheta concentrou-se em um tema recorrente nos trabalhos de Jorge Amado e Hans Donner: a nudez feminina. Os conceitos de beleza, a paisagem natural e a sensualidade feminina são expostos na imagem de maneira sutil e delicada. Segundo Hans Donner em entrevista, “os elementos como pedras, árvores e folhas se contorciam ao torno de 486 linhas e cortes para compor os efeitos de computação gráfica da imagem”.

A modelo escolhida para protagonizar a abertura foi Isadora Ribeiro. Os planos filmados do seu corpo com o recurso de *chormakey* e inseridas após, na computação gráfica, são dispostas sob uma penumbra ao fundo do litoral de Mangue Seco e Aldeia do Norte na Bahia. A vinheta se inicia com a imagem distorcida de um corpo feminino nu se entrelaçando em árvores como uma cobra, que em alguns momentos remete ao fruto proibido e a profecia do pecado original dita na história bíblica de Adão e Eva. As fusões entre um plano e outro permitem construir um dinamismo à narrativa aliados ao efeito de contraluz criado pela computação gráfica, gerando um sombreamento, um aspecto enigmático e sensual à mulher em cena.

É importante ressaltar a tipografia criada na construção da logomarca da novela. Optou-se por uma logomarca delicada e coerente ao contexto praiano. Estilo de caligrafia eletrônica criada, onde as letras sugerem a textura da areia na praia e um contorno formado por uma sombra de uma mulher chegando ao sertão. Efeitos de luz e sombra foram criados dentro de estúdio e simulados por um tanque de luz.

O uso de texturas como foi sugerido nessa vinheta é um recurso que provoca possibilidades reais e interessantes retomando a um aspecto sinestésico baseado no conceito escolhido. De acordo com o autor Alberto Lucena Barbosa Junior no livro, *Arte da Animação*:

As técnicas de mapeamento de textura se desenvolveram como possibilidade da subdivisão recursiva de fragmentos proposta por Edwin Catmull, que postulava a correspondência entre pontos na superfície do fragmento com os pixels da matriz de exibição, associando aos pixels informação de cada ponto. Agregando dados de luminosidade referentes a imagem do tipo bitmap (desenho ou fotografia) a esses pixels, o fragmento de superfícies exibiria a textura dessa imagem, com os seus brilhos, cores e padrões. (BARBOSA JUNIOR, 2002)

A música-tema dava o ritmo exato para os usos das fusões e cortes para a construção da montagem do produto. A sombra final de uma mulher aparecendo junto à logomarca retoma a característica dessa vinheta de abertura, apresentar o retorno da personagem principal, Tieta, a Santana do Agreste, o local onde a narrativa será passada. Mistérios e os aspectos cômicos dos personagens compuseram uma receita de sucesso aos telespectadores, que vinham de uma abertura política no país após anos de Ditadura Militar.



Figura 9 - Abertura da novela *Tieta* (1989).

A música-tema tem uma importância fundamental na composição das vinhetas de aberturas. Possui um elemento unificador junto à imagem e sugere um movimento e cria uma atmosfera. FERRARETTO (2000, p.286) afirma que “a música e os efeitos sonoros exploram a sugestão, criando imagens na mente”. Uma abertura antológica para a época foi da novela *Dancin' Days* que trazia imagens de uma discoteca, no auge dos anos 70, composta com a trilha musical de mesmo nome interpretada pelas Frenéticas.

*Dancin' Days* surgiu no final dos anos 70, mas precisamente em 1978 e tinha como tema a rivalidade entre duas irmãs: a ex-presidiária Júlia Matos (Sônia Braga) e a socialite Yolanda Pratini (Joana Fomm). O Brasil estava passando um processo de abertura política do regime militar e a criação da lei de anistia, que permitiu a libertação e retorno de exilados políticos ao país, enquanto o mundo inteiro sofria com a crise do petróleo dos anos de 1973 e 1979. Durante o período de 1973 a 1975, houve uma mudança na Rede Globo de Televisão com os altos investimentos publicitários, aos poucos a TV Globo instituiu o seu padrão de imagem e som agora em cores nas televisões brasileiras. O marco do início da televisão em cores no país é com

a transmissão, em 1973, da novela o Bem-Amado, uma adaptação da obra de Dias Gomes, que criticava com humor o Brasil da Ditadura Militar.

Diante dessas mudanças no cenário político, o autor Gilberto Braga estreia na faixa das oito horas com uma discussão de valores da classe média e das elites urbanas no país. A novela procurou representar plenamente a atualidade da época e as transformações sociais como o aparecimento dos shoppings, dos supermercados, da urbanização das cidades e das discotecas.

Essa última foi o elemento central da vinheta de abertura aliado à moda presente na época. Luzes, neon, formas geométricas, meias coloridas de lurex e fosforescentes e sandálias prateadas e douradas de tiras lançaram moda e inserindo novos hábitos de consumo dos brasileiros. Todos queriam fazer como a personagem central e dançar na discoteca para esquecer os problemas e embalados pela música-tema das Frenéticas: “Abra suas asas, solte suas feras, caia na gandaia, entre nessa festa”.

A vinheta de abertura de *Dacin’Days* (figura 10) se inicia com planos detalhes dos pés dançando em uma pista de dança. Destaque para as sandálias de tiras altas e as meias lurex, ditando moda. Em seguida se usa um fade e a logomarca com o nome da novela aparece em luzes de neon, chamando a atenção do telespectador e uma alusão aos letreiros de boates e casas noturnas da época. A montagem ganha ritmo com a música-tema, close-up e contra-plongee da personagem principal transportam o espectador para cena. Movimento de zoom nas imagens e alternados a imagens de pessoas dançando provocam a euforia e a alegria presente no ambiente de brilho e luzes da discoteca.

A elaboração da vinheta resultou em um processo manual e não eletrônico, estruturada por fotos e animação de máscaras. Tratava-se de animação de fotografia e sobreposição dessas fotografias, feitos em 35mm. O resultado junto às cores era uma inovação a lógica visual do período segundo as autoras Solange Watnman e Maria Gabriela SMC Marinho no artigo: *Visualidade, consumo, materialidade: uma análise em perspectiva histórica da telenovela Dacin’Days (1978)*. “A imagem tomada neste cenário e neste movimento é fragmentada, imagem pulsação, imagem velocidade. Tal como a cidade (vitrine, vestuário, elementos materiais e urbanos) e a moda [...] introduzidas por uma cultura de massa e vertiginosa tecnologia”.



Figura 10 - Abertura da novela Dancin' Days (1978).

#### 7.4. A função do profissional em uma vinheta de abertura

O profissional de *design* começa a atuar na gênese do processo com a definição dos conceitos de criação. Escolhe os elementos de linguagem (cores, texturas, formas, volumes, ilustrações, detalhes ergonômicos e materiais) até as ferramentas tecnológicas para a manipulação e criação das peças. Juntos esses elementos se tornam indispensáveis para construção da imagem do produto e os rumos que ele terá até o produto final, que neste caso será a vinheta de abertura.

O *designer* responsável pela vinheta de abertura participa de todas as etapas de construção com reuniões com autores e diretoras da trama, definição de cenários e figurinos com o departamento de arte, produção e finalização no processo de pós-produção e inclusão de trilha sonora. Esse profissional deve ter um conhecimento da linguagem audiovisual além de um repertório vasto de referências artísticas para explorar na criação da vinheta. Saul Bass “o melhor *designer* é alguém que tenha mente aberta para a vida tão bem como para o *design*”.

O *design* apresenta um campo de possibilidades de criação. Estrutura-se no sentido horizontal por meio de combinação entre os elementos e no sentido vertical em profundidades associativas, ou seja, as relações combinatórias determinam os aspectos formais do produto e as relações associativas o simbólico. Segundo o autor, Bruno Munari (2000) no livro *Das coisas*

*nasce as coisas*: “No campo do *design* não se deve projetar sem um método, pensar de forma artística procurando logo solução, sem ter feito uma pesquisa para se documentar acerca do que já foi feito semelhante; sem saber que materiais utilizar para a construção, sem ter pesquisado bem a sua exata função.” O trabalho realizado pelo profissional da área de design é extremamente meticuloso até a chegada do produto final.

A consciência visual do designer em geral é inquestionavelmente útil- este tipo de entendimento sobre o problema em particular é lidar sobre o ponto de vista do conteúdo. Mas as qualidades que fazem um designer e um bom cineasta realmente não tem haver com a estética específica do design. Eles têm mais a ver com o senso da história, da sua criatividade e da sua sensibilidade visual e auditiva. (BASS, 2011, TRADUÇÃO NOSSA)

A revolução tecnológica presente nos dias atuais exige um profissional com habilidades completas, que tenha domínio do uso das palavras, imagens, formas, sons e animações. Esses elementos interagem tanto semanticamente quanto esteticamente resultando na persuasão ao produto a ser criado. Diante dessas mudanças o *design* se mistura a elementos do Audiovisual e surge o para alguns autores a área do *motiongraphics*. “É uma área projetual que tem suas bases na origem do entretenimento” (VELHO, 2008; SANDE, 2010), de acordo com a monografia de Guilherme dos Santos Haupenthal (2012), *Motion Graphics- como auxílio no ensino da história do design*.

Hans Donner acredita que “o *designer* tem ferramentas visuais em seu vocabulário. A habilidade de manipulação associada aos estilos estabelecidos compõe o filme. Essas emoções associadas constituem uma linguagem universal que pode ser explorada pela sensibilidade do *designer*.” O grande desafio a ser criado é sugerir imagens com conteúdos capazes de remeter o espectador aos conceitos internos à trama da telenovela ou da minissérie, permitindo que o processo de percepção ultrapasse a própria imagem.

A criação de um produto de *motiongraphics* não fica restrita apenas a uma área do *design*. Para VELHO (2008, p.32), “Envolve conhecimentos e procedimentos multidisciplinares e recorre a elementos oriundos de diversas linguagens, resultando em um processo essencialmente caracterizado pelo hibridismo projetual”. De acordo com Phillips Meggs (VELHO, apud, 2008),

pode-se notar que o método projetual herda procedimentos de um lado, do *design* gráfico, e de outro lado, do cinema e da animação.

Assim como a imagem passa por um tratamento com o uso da computação gráfica, a escrita sofre uma manipulação também para se apresentar na tela. Após o advento do gerador de caracteres e novos *softwares*, infinitudes de intervenções nas letras, palavras e textos ocorreram. Os textos passarão a ter distorções, fusões ou animações que permitam uma união às imagens e a sonoridade a ser expressa na tela.

Acredita-se que o ritmo possua uma contribuição de maior significação na construção do produto audiovisual como um todo, pois assegura uma fluidez entre a imagem e o som, onde o título, os créditos, as ações dos atores e a trilha sonora atuam ao mesmo tempo constituindo uma articulação de vários elementos da linguagem audiovisual como o tempo, a continuidade, a percepção imagética e sonora, narrativa a ser contada e a estética estabelecida na composição do produto final, neste caso a vinheta de abertura que cria uma identificação com o telespectador.

Percebe-se nas vinhetas de abertura o resultado de um intenso trabalho de manipulação de imagens até a chegada de uma mensagem final. O *designer* trabalha com uma enorme equipe de profissionais que estruturam de uma maneira dinâmica e organizada como serão estabelecido a montagem, os movimentos de câmeras, a disposição dos elementos dentro do quadro até a inserção da trilha sonora. Aliado a essa construção audiovisual os recursos tipográficos ganham destaque na apresentação de elementos na narrativa, créditos e títulos.

Os elementos gráficos são associações presentes da arte e do *design*. A tipografia, a cor da fonte, os efeitos gráficos como sombras, contornos e texturas permitem criar junto à imagem e ao som um signo que expresse a mensagem a ser transmitida. “O conceito de invisível, que é constituído pela soma de imagens com o que o observador vê além dos limites do quadro, tornar-se preponderante sobre a imagem” (MACHADO, 1997). O grande ponto a ser ressaltado é aproximar o conteúdo presente na narrativa da abertura ao interesse do telespectador em assisti-la.

Os projetos de desenvolvimentos de uma vinheta de abertura normalmente segue um *briefing* (roteiro de atividades) composto por: definição do público-alvo, cronograma de execução com *storyboard*, pesquisa, definição de conceitos, linha criativa, técnicas e recursos gráficos, desenvolvimento e finalização com inserção de créditos, animações e trilha sonora.

Assim, o *designer* é autor, gerente e diretor do projeto de abertura de uma vinheta. O conhecimento em todas as áreas permite um desenvolvimento mais organizado e seguro ao longo de todo o processo em que a otimização do tempo e a excelência de resultados são sinônimas de um trabalho realizado dentro da televisão.

## **7.5. A Minissérie na Televisão Brasileira**

Um dos aspectos mais importantes das narrativas transmitidas pela televisão é a sua capacidade de serialização de histórias. A produção seriada produz três modalidades distintas: a novela, a minissérie e o seriado. A novela é uma obra aberta e divide sua narrativa em capítulos que se inter-relacionam. Já a minissérie é uma obra fechada e não se sujeita às alterações na trama, por exemplo se o público não gostar do personagem, não existe a possibilidade de modificar a trajetória deste.

As minisséries entram na grande programação da TV Globo na década de 80 após a consolidação das novelas como o seu principal produto de ficção. A primeira minissérie produzida foi *Lampião e Maria Bonita* (figura 11) e se baseava nos últimos seis meses da vida de Virgulino Ferreira da Silva, Lampião e personagem mítico dos anos 20 e 30 dos sertões brasileiros. Interpretados por Nelson Xavier e Tania Alves nos papéis principais. A pesquisa detalhada sobre a caracterização dos personagens e a busca de novas linguagens na trama, torna-se uma característica fundamental deste formato de exibição na televisão.

O conceito de minissérie alcança diferentes depoimentos, mas sempre com o mesmo viés. De acordo com o livro *A História da Televisão no Brasil*, p.67 “em geral, parecem uma telenovela curta, diferindo-se no número menor e limitado de capítulos e pelo fato de ser uma “obra fechada”, ou seja, não comportam modificações durante suas exibições. Adaptações literárias são as principais fontes.” O diretor-artístico da programação especial da Rede Globo em 1981, Afonso Grisolli afirmou: “nosso grande esforço é que, se existe uma procura de linguagem, que ela não se acomode nunca”.

Uma característica marcante deste formato é o contato com a literatura, principalmente brasileira. Muitas produções conquistaram prestígio e valor diferenciado diante às novelas. As minisséries ganham uma função fundamental na divulgação de importantes obras literárias e um incentivo à leitura. Segundo o Guia Ilustrado da TV Globo Novela e Minisséries (2010), “os

êxitos e os avanços de linguagem nesse formato, com maior liberdade de criação, têm impulsionado a qualidade da teledramaturgia como um todo”. Nos últimos anos, a TV Globo tem inovado no formato das minisséries e criados novos gêneros.

Tanto o cinema quanto a televisão tiveram como base para as suas dramaturgias textos literários. As fontes das mais diversas se tornavam uma forma direta para transmissão da mensagem ao espectador brasileiro. As adaptações permitiam introduzir elementos da linguagem audiovisual, que conquistavam o público. “O modelo consagrado das séries de TV é aquele que assume uma forma circular, que reitera ideias e sensações a cada novo plano”. (MACHADO, 2000, p. 87)

A transposição dos gêneros literários para televisão ou cinema, por exemplo, deve salvaguardar especificidades que fazem parte da história dos campos em questão. Ainda que os gêneros mantenham suas características, neste processo de reapropriação algumas alterações podem demandar outras classificações, de maneira a permitir que modelos sejam dinamicamente recriados. (BORELLI, 1994, P.131)



**Figura 11 - Minissérie: Lampião e Maria Bonita (1982).**

## **8. CAPÍTULO 2: ESTUDO DE CASO DAVINHETA DE ABERTURA DA MINISSÉRIE CAPITU**

### **8.1. A escolha de uma obra Machadiana**

Em homenagem ao centenário de Machado de Assis, a Rede Globo estreou em no dia 9 de dezembro de 2008 a minissérie Capitu, adaptação televisiva do romance Dom Casmurro (1899) de Machado de Assis. Dirigida por Luiz Fernando Carvalho, a minissérie está inserida em um projeto a longo prazo do cineasta, o “Projeto Quadrante” cuja proposta era transpor clássicos da literatura para a televisão brasileira.

O romance é estruturado em 148 capítulos narrados em primeira pessoa pelo personagem do título (Bentinho, já velho, apelidado de Dom Casmurro), a narrativa trata da infância, namoro, casamento e separação de Bentinho e Capitu. Após um namoro iniciado na infância, as duas personagens se casam. O nascimento do filho (Ezequiel) parecia selar a felicidade do casal quando Bentinho começa a desconfiar que o menino seria fruto da traição da mulher com o seu melhor amigo, Escobar. Justifica a suspeita a enorme semelhança física que ele enxerga entre o filho e o amigo. Bentinho planeja envenenar-se; entretanto, ao ver o filho, muda de opinião.

Por ser uma adaptação para a televisão, a minissérie Capitu foi composta em cinco capítulos e exibida na faixa das 23h. Conforme o livro de origem e a história de Bento Santiago (Bentinho/Dom Casmurro) e Capitolina (Capitu) são resumidos. Na primeira fase da narrativa, a infância e adolescência, Bentinho é interpretado por Cézar Cardadeiro e Capitu por Letícia Persiles. Sua mãe, Dona Glória (Eliane Giardini) após uma promessa, predestina o filho ao sacerdócio. Bentinho e Capitu criam um amor ingênuo, mas interrompido com sua ida ao seminário onde conhece seu amigo Escobar interpretado por Pierre Baitelli. Bentinho sai do seminário e contraria as ordens de sua mãe com a ajuda de Escobar. Torna-se um advogado e casa-se com Capitu, agora interpretados na fase adulta por Michel Melamed e Maria Fernanda Cândido. A dúvida, a desconfiança e o ciúme compõem o estado mental do personagem Bentinho e o ponto de vista por onde será contada a história.

A minissérie é composta pelos registros de memória do personagem, Bentinho. A narrativa é construída por um único ponto de vista. Dom Casmurro fala sobre o seu amor por Capitu e sua amargura e infelicidade gerados pelo seu ciúme entre sua esposa e o seu melhor amigo. Tais fatos foram ordenados de maneira não-linear como no livro. Além dos figurinos e

comportamentos de época, tais como Machado de Assis descreveu, a partir de um rigoroso trabalho de pesquisa pela equipe técnica.

É importante lembrar que o romance se passa no Brasil do século XIX transformado com a vinda da família real portuguesa ao Rio de Janeiro, que desencadeou mudanças no país como: abertura dos portos, a fundação do Banco do Brasil, criação dos Tribunais de Justiça, a implantação da imprensa e a inauguração da Biblioteca Real. Tais fatores contribuíram para intensificar o sentimento anti-colonialista do povo brasileiro, gerando a independência do país em 1822. O Rio de Janeiro torna-se uma metrópole e segue os moldes do pensamento positivista. O público consumidor dos romances era basicamente urbano e classe média que se identificava com o padrão de gostos da classe dominante.

O escritor Machado de Assis criou um estilo próprio em suas obras. O mundo era visto muitas vezes de maneira pessimista e o humor usado como uma válvula de escape diante a constatação da miserável condição humana. Seus personagens são homens e mulheres comuns com sentimentos contrários e complexos. Impossível de classificá-los como sendo somente ruins ou bons, porque são seres humanos e têm falhas. A grande questão era penetrar na consciência de cada personagem e transcrever o mundo complexo de sua mente. Algumas características são ressaltadas com o egoísmo, o medo da opinião alheia, a dissimulação e a vaidade na composição destes personagens. Bentinho sente medo de sua mãe, da opinião dos vizinhos se o filho seria seu ou não. Capitu possui “olhos de ressaca” indecifráveis e visto em alguns momentos como uma dissimulação a inquestionável dúvida da paternidade de seu filho. Vale ressaltar que esses temas só ganham essa abordagem profunda devido ao horário de transmissão, neste caso às 23h.

Mais do que nunca as minisséries brasileiras vão usar como referências a literatura brasileira. Grandes obras chegam ao público, ganham inovações estéticas e sucesso no formato exibido. O processo de adaptação de uma obra literária para televisiva possui algumas direções como sempre um olhar a obra de origem e outro como ela será realizada. A nova forma como a narrativa será apresentada torna-se uma nova obra, que sempre gera comparações. O importante é criar novos pontos de vista e estimular uma divulgação a obra original.

## 8.2. Conceito

A vinheta de abertura foi desenvolvida pela produtora Lobo e Vetor Zero com sede em São Paulo e com a supervisão do departamento de *Videografics* da Rede Globo de Televisão. Ganhou o prêmio internacional Best in Book da revista londrina de artes visuais Creative Reviews e o Cannes Lion RP Digital Mil Casmurros em 2009, segundo o Guia Ilustrado da TV Globo: Novelas e Minisséries.

O conceito central da abertura é composto por um dualismo, ou seja, uma mistura harmônica de apostos: o teatro e o cinema, o antigo e o novo, o minimalismo com o rebuscado, o estilo noir com a estética pós-moderna. Diferentes elementos de linguagem que se misturam com um objetivo: contar uma história de Machado de Assis com elementos do mundo contemporâneo, por meio de uma ópera.



**Figura 12 - Bentinho e Capitu (cenário de teatro em uma obra televisiva).**

### 8.3. Estética

#### 8.3.1. Personagens

A composição da minissérie se constrói de forma heterogênea, com muito mais liberdade de criação. Essa vinheta de abertura tem a função de retratar os personagens principais (Bentinho, Capitu, mãe de Bentinho, Escobar e a criança) e apresentá-los para o telespectador por meio de fragmentos e de colagens à narrativa. É a mente perturbada do personagem Dom Casmurro recria e expõem os pedaços de sua vida desestruturada com a dúvida.

Como visto anteriormente nas descrições da obra de Machado de Assis, o personagem principal, Bentinho é caracterizado de uma forma *clownesca* (figura 12). Sempre olha para a câmera e se dirige aos espectadores expondo o seu ponto de vista, rompendo a quarta parede com o telespectador. Os personagens são apresentados de forma concisa e suas ações são curtas e densas como uma ópera.

Os olhos da personagem Capitu ganham uma atenção especial na narrativa e nos enquadramentos de câmera. *Closes-up* ressaltam o poder de sedução da personagem e o aspecto enigmático, a grande dúvida da história: traiu ou não traiu. Para conseguir esse resultado na interpretação da personagem tanto jovem quanto adulta, o diretor Luiz Fernando Carvalho compôs no processo de preparação trazer a figura de uma cigana nesta criação. Suspense, sedução e beleza mesclados a uma dança que envolvia todas com a movimentação das vestimentas.

Os outros personagens da narrativa são preenchidos por um virtuosismo irreverente e habitual do pós-modernismo, muitas vezes compostos de forma exagerada e caricaturadas (f 13) mesclados com os aspectos operísticos e movimentos de câmera, cenários e figurinos. Todos parecem que irão abrir a boca e cantar, ainda que isso jamais aconteça. O conceito dual sempre é ressaltado e junto com todas as escolhas estéticas compõe a *mise em scène* do produto.

#### 8.3.2. Cenários e figurinos

Os cenários e figurinos são resultado de um intenso processo de pesquisa do núcleo de direção de arte da minissérie. Por ser uma adaptação de obra literária, a equipe manteve a época dos personagens, século XIX, mas inseriu alguns elementos pós-modernos na narrativa.

A locação escolhida foi o salão do Automóvel Club do Brasil no centro do Rio de Janeiro. Era um único espaço onde se passaria toda a narrativa. Diretores de Arte e cenógrafos em meio ao único espaço, onde não se havia paredes ou portas, o ambiente se tornava minimalista. Os revestimentos das colunas com papel de parede envelhecido retomavam ao estado de espírito em ruínas de Dom Casmurro. Os ambientes se multiplicavam com a cenografia, a luz e os movimentos de câmera. O cenário era aberto às imaginações do telespectador e imersão ao universo de Bentinho e Capitu.

Os recursos visuais do teatro orientavam na composição do desenho de roupas e na paleta de cores: pastéis na fase jovem dos personagens e tecidos leves e fortes (vermelho e o azul) e intensas na fase adulta. Elementos que desse o tom operístico à obra. Os telespectadores eram provocados pelas vestimentas que ganham diferentes formas de acordo com a movimentação dos atores em cena e pela câmera. Destaque para a composição das roupas da personagem Capitu, recortadas obliquamente tal como se fosse o olhar enviesado de uma cigana. Flores e folhas e tecidos leves com Capitu Jovem e cores fortes com Capitu adulta. Esses elementos ganhavam força com os efeitos especiais que expandiam e valorizavam o figurino dos personagens.



**Figura 13 - Dom Casmurro clown e personagem caricaturesco.**



Figura 14 - Cenário e figurinos.

### 8.3.3. Técnicas: *Stopmotion* e a *Décollage*

A composição da vinheta de abertura da minissérie *Capitu* é uma mescla de elementos da linguagem do *Stopmotion* com referências da *Décollage*. O dualismo adotado nas cenas compõe uma aparência contraditória, resultante do estado de espírito dos personagens. Dentro das escolhas da equipe técnica, é importante que haja uma vontade de se contar uma história, de sugerir um tema ou mostrar algo a partir de uma nova perspectiva. De acordo com Barry Purves (2011, p.50), o modo de contar a história é tão importante quanto à própria história. Contudo, embora a técnica de animação certamente seja interessante, ela sozinha não é garantia que o público seja cativado.

Diante dessas circunstâncias, os profissionais envolvidos na criação precisam criar maneiras que predam a atenção do público. A escolha pelo *stopmotion* com o seus dispositivos de *table-top* é capaz de sugerir uma atmosfera intimista, por meio de ritmos contrastantes e tensões para compor um mistério no desenvolvimento das ações dos personagens. É importante lembrar que o *stopmotion* é composto por algumas técnicas como o uso de grãos de areia, blocos de notas adesivos ou grandes pedaços de jornais recortados. Essa última foi utilizada na criação da vinheta mesclada com uma montagem de cortes secos, que permitiu um dinamismo ao produto. “Se o sentido da imagem existe em função do contexto fílmico criado pela montagem, ele existe em função do contexto mental e cultural do espectador.” (MARTIN, 2001, p.34).

As páginas picotadas, sujas e amassadas de livros e revistas velhas constroem uma mescla do novo com o velho, que se misturam à desordem e à bagunça presente nas obras de

Machado de Assis. Nada será linear ou previsível, as ações vão surgindo e revelando os personagens de maneira rápida e contínua, por meio do *stopmotion*. Muitas das experimentações usadas na abertura são reflexos da linguagem do *motiongraphics*, que neste caso uniu o *stopmotion* e a *décollage* para composição da narrativa.

Primeiro é importante compreender o processo técnico de colagem, que surgiu com calígrafos japoneses no século XII ao colar pedaços de papéis na superfície dos seus poemas. O termo deriva do verbo francês *coller* (colar). A partir do século XIX, desenvolve-se como uma arte popular, mas se consolida no início do século XX com as vanguardas europeias (cubismo, dadaísmo, futurismo e surrealismo), que utilizam o recurso como uma possibilidade de experimentação e confrontação com a arte tradicional. O processo é composto pela fragmentação de formas e depois a junção desses fragmentos. Os maiores expoentes dessa técnica foram os cubistas, Pablo Picasso e George Braques.

A principal fonte de inspiração para a construção da vinheta foi às obras do artista plástico francês, Jacques Villeglé. O artista desenvolveu no século XX uma técnica conhecida como *décollage*: apropriação de cartazes de rua, sobrepostos em várias camadas. (figura 17) Ele rasgava-os, retirava as camadas superiores a fim de revelar as porções de cartazes que se encontravam ocultos. Na abertura de *Capitu*, as animações foram editadas juntamente com os trechos da minissérie e o resultado foi apresentado quadro a quadro conforme o *stopmotion*, explorando as cores e as texturas diferentes.



**Figura 15 - *Décollage* feita por Jacques Villeglé**

O processo de produção ocorreu com a colagem das páginas de revistas e jornais, uma sobre as outras, formando um bloco em que o primeiro quadro da abertura se encontra no topo, e o último na base. Em seguida, esse bloco é posicionado em uma mesa de vidro sob uma câmera e os animadores começam a rasgar as folhas e fotografá-las fotograma a fotograma, revelando gradualmente a sobreposição de camadas até a chegada da última página. São as memórias de Bentinho sendo reveladas conforme as fases de sua vida (figura 18). O processo foi fotografado em intervalos regulares e as fotos retornavam ao computador como uma única sequência de imagens na montagem. “A boa animação está relacionada ao controle e à orientação do movimento, de modo que o significado, a emoção e a narrativa sejam compreendidos com absoluta certeza.” (PURVES, 2011, p.168).



Figura 16 - Frames da Abertura de Capitu, 2008.

A tipografia usada na abertura é feita de maneira lúdica e a disposição dos caracteres na televisão manipulados pela computação gráfica. O trabalho tipográfico é composto por fontes serifadas tradicionais em composições modernas, ressaltando novamente o dualismo presente no conceito (figura 19). Segundo Las Casas, os créditos chamados em sua pesquisa de *movie titles* contemplam três princípios: a informação, a identidade visual e a persuasão. Os cortes secos da montagem permitem que esse apareça de maneira contínua e rápida até compor a logomarca da minissérie. Os créditos se assemelham a páginas impressas recortadas e montadas em uma colagem. As relações entre figuras e fundo estabelecidos em termos de cor e textura ajudam a melhor à existência da estética criada para ao universo machadiano. A significação global de uma mensagem visual é construída pela interação de diferentes ferramentas e signos diferentes: plásticos, icônicos e linguísticos. E que a interpretação desses diferentes tipos de signos joga com o saber cultural e sociocultural do espectador. (JOLY, 2004).



Figura 17 - Créditos da Abertura de Capitu

#### 8.3.4. Trilha sonora

As escolhas das trilhas sonoras nas vinhetas de aberturas da Rede Globo são tão importantes quanto à concepção do design da vinheta. A música estabelece uma forte ligação com o telespectador, que identifica e se situa com relação ao início da exibição da minissérie, neste caso. A trilha sonora da minissérie *Capitu* é original e foi composta por Tim Escala. O músico seguiu o conceito operístico proposto pelos autores e diretores e compôs uma trilha sonora instrumental para a vinheta.

Cada projeto possui uma especificidade e a força narrativa de cada elemento sonoro se articula à imagem, que neste caso estabelece uma ponte entre o estilo clássico e contemporâneo. A ideia do diretor na concepção da trilha sonora junto com o músico era atrair o interesse do público jovem à minissérie. O elo de ligação feito entre a trilha e a montagem realizada por cortes secos e aliadas ao *stopmotion* criam um ritmo acelerado à vinheta. Tal união entre a imagem e o

som permitem credibilidade e autenticidade às cenas. É o fluxo de consciência de Dom Casmurro sendo apresentado ao telespectador.

A repetição da trilha sonora ao longo dos cinco capítulos durante a vinheta de abertura torna o produto identificável e contribui para a formação do discurso audiovisual proposto pela narrativa. Transita entre o informativo e o emocional para compor uma simbologia. “A música intervém como um contraponto psicológico tendo em vista fornecer ao espectador um elemento útil para a compreensão da tonalidade humana” (MARTIN, 2001, p.158). Muitas vezes somente os elementos sonoros permitem à imaginação da cena, que a imagem não mostra. Diante da importância fundamental da trilha sonora como elemento de persuasão: “a música é fundamental para o sucesso da abertura. Sem uma boa música raramente uma abertura funciona”. (FILHO, 2001, p. 320).

## 9. CONCLUSÃO

A proposta deste trabalho foi investigar o processo de criação da vinheta de abertura de uma minissérie televisiva e, a partir disso, por meio de uma pesquisa exploratória compreender a evolução do formato desde as artes gráficas até o surgimento da arte televisiva e a sua consolidação como identidade audiovisual.

Para alcançar esse objetivo foi necessário estabelecer o limite de análise do objeto de pesquisa, já que o termo vinheta é usado em diferentes ocasiões e funções nos meios de comunicação. Desse modo, o primeiro capítulo apresenta uma breve trajetória da vinheta em diferentes épocas e meios de comunicação, o destaque destas na Rede Globo de Televisão e a presença consolidada na teledramaturgia. De acordo com as mudanças tecnológicas ocorridas ao longo do tempo, as vinhetas também se modificavam seguindo novas tendências culturais e históricas aliadas à linguagem audiovisual.

Com o surgimento da televisão, a vinheta de abertura imprimiu características importantes na apresentação e divulgação do produto a ser exibido. A escolha por uma adaptação literária proporcionou uma releitura por meio de imagens e sons que permitem transcender o carácter literário da obra e ampliam um olhar por meio do audiovisual, aproximando um novo público à obra machadiana. O importante é criar novos pontos de vista e estimular uma divulgação da obra original. Capitu proporcionou uma análise rica e interessante da criação da obra como um todo, o constante dualismo presente no conceito, o destaque para a Direção de Arte, que explorou um universo lúdico e experimental aliados à técnica de *stopmotion* e à *decollage* revelaram os lapsos de memórias confusas e perturbadas de Bentinho. Grande trabalho de pesquisa e produção realizado plenamente por Luiz Fernando Carvalho e equipe de Carlos Bêla, designer e criador da vinheta de abertura Capitu.

A dificuldade em encontrar material bibliográfico me instigou um interesse cada vez maior em descobrir sobre o meu objeto de estudo. Inicia-se uma busca pela trajetória evolutiva e tecnológica dos meios de comunicação, que permitiu compreender o comportamento do público-alvo às mudanças político-sociais presente no Brasil e no mundo para compor universos de referências das linhas criativas e dos conceitos das obras analisadas. É necessário entender as

origens do meio e suas transições para pensar nas possibilidades ampliadas pela computação gráfica na criação das vinhetas.

É importante ressaltar o trabalho dos profissionais envolvidos na concepção de uma vinheta de abertura. No Brasil, não há uma definição exata ou precisa sobre o profissional, que se envolve em áreas do audiovisual, da animação e do design. Após algumas leituras e questionamentos, o *motion graphics* é o que mais se aproximou do profissional que cria a vinheta de abertura, pois consegue unir o entretenimento presente no cinema e na animação e as técnicas e elementos do design gráfico na composição do produto final.

As vinhetas de abertura assumem um papel fundamental ao apresentar ao telespectador elementos da narrativa a ser exibida. A união entre imagem e som (música-tema) transita por um espectro desde a informação até a emoção. Os telespectadores precisam ter empatia e interesse ao assistir a vinheta de abertura para conseqüentemente verem a obra original. O *designer* é um criador e nesta vinheta, buscou-se por um processo manual, que não “aparecesse” o computador. Realizar colagens, recortes, amassar fotografias, tudo isso pode compor o universo machadiano da minissérie de maneira manual. As agilidades com as imagens e a trilha sonora são colocadas como fragmentos e ressaltam a instabilidade das memórias de Bentinho, valorizadas com o uso do computador na fase final do processo.

O estudo sobre a vinheta Capitu permitiu além de entender o processo de criação e composição da linguagem audiovisual compreender as estratégias e articulações de persuasão e venda de um produto audiovisual, onde a embalagem precisa ser de extremo bom-gosto para atrair os telespectadores e não se restringir apenas em pontuar o início e término da atração. O telespectador é imerso e convidado a entrar nesse mundo de dúvidas e incertezas, construído pelo o dualismo proposto no conceito de criação da minissérie, resultando em uma obra prima para a televisão brasileira.

## 10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABREU, Rogério. **Design na TV- pensando vinheta**. São Paulo: Schoba, 2011.
- \_\_\_\_\_. **O design na Teledramaturgia: Um olhar sobre as vinhetas das telenovelas da TV Globo**. Dissertação de mestrado pela PUC-RIO: Rio de Janeiro, 2007.
- ALENCAR, Mauro. **A Hollywood brasileira: panorama da telenovela no Brasil**. 2.ed. Rio de Janeiro: Ed. Senac Rio, 2004.
- ALVES, Bernardo Marquez. **Trilha Sonora: o cinema e seus sons**. Revista Novos Olhares, Vol.1, n.2, pág (90-95).
- ALVES, Vida. **TV Tupi uma linda história de amor**. Imprensa Oficial. Coleção Aplausos, São Paulo, 2008.
- ANTONIETTI, Andre C.; FERREIRA, Sandra C. N. C.; CARRASCO, ClaudineyR. **A música nas aberturas nas telenovelas da Rede Globo de Televisão no período de 1970 a 2012: funções e dramaturgia musical**. Opus. Porto Alegre, v. 18, n. 2, p. 237-256, dez. 2012.
- ARRUDA, Giselle. **Os elementos gráficos das emissoras de televisão durante a década de 1950 e 1960**. Artigo de dissertação de mestrado pela UERJ: Rio de Janeiro, 2010.
- BARBOSA Júnior, Alberto Lucena. **A arte da animação. Técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora SENAC, 2002.
- BASS, Saul. **A life in film& Design**. First edition. Ed. Laurence King Publishing, 2011.
- BORELLI, Silva (org). **Gêneros ficcionais produção e cotidiano na cultura popular de massa**. São Paulo: Intercom, 1994.
- BUXÓ, Maria de Jesús e MIGUEL, Jesús M. **De la investigación Audiovisual: Fotografía, Cine, Vídeo e Televisión**, Barcelona: Proyecto, 1999.
- COSTA, Luiz Claudio da. **Cinema Brasileiro, anos 60-70: dissemetria, oscilação e simulacro**, Rio de Janeiro, ed. 7 letras, 2000.
- DONNER, Hans. **The universe of Hans Donner**. Rio de Janeiro: Salamandra, 1997.
- SCOREL, Ana Luisa. **O Efeito Multiplicador do design**. 3. ed. São Paulo: Senac, 2004.
- FREITAS, Leonardo Fialho. **A vinheta e sua evolução através da história: Da origem do termo até a adaptação ao meio de comunicação**. Dissertação de Mestrado pela PUC-RS: Porto Alegre, 2007.
- GIL, Antônio C. **Métodos técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.

GOMES, Márcia. **O intertexto midiático: ficção seriada televisiva e adaptação de obras literárias: as ideias no fluxo das mídias**. Conexão- Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, v.8, n.15, jan/jun.2009, pág 95-108.

GOMES, Rogério. **O design na teledramaturgia: Um olhar sobre as vinhetas de abertura das telenovelas da TV Globo**. Dissertação de Mestrado pela PUC-RS: Porto Alegre, 2007.

GUIA ILUSTRADOTV GLOBO: **Novelas e Minisséries/Projeto Memória Globo**. Rio de Janeiro, Jorge Aznar Ed. 2010.

HAUPENTHAL, Guilherme dos Santos. **Motion Graphics – como auxílio no ensino da história do design**. Trabalho de conclusão de curso para título de *designer* pela UFRGS: Porto Alegre, 2012.

HERDERG, Walter. **The filmgrafics**. The graphispress, 107, Duforustrasse, CH- 8008, Zurich, 1976.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papyrus, 2004.

LAVILLE, Christina e DIONNE, Jean. **A construção do saber – manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas**. Belo Horizonte: Artmed, 1999.

LAS CASAS, Luiz Fernando Luzzi. **Cinedesign: typographyandgraphic design in motion pictures – The ampas awards 1927 to 2004 – Best Pictures**. Tese de Doutorado em Filosofia pela The Steinhardt School of Education: New York University, 2006.

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

\_\_\_\_\_. **Pré-cinemas e Pós-cinemas**. 5. ed. Campinas: Papyrus, 200

\_\_\_\_\_. **A Televisão Levada a sério**. 3.ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

MAGALHÃES, Denise Azevedo Duarte. **Iconização do verbal e criatividade em vinhetas de abertura de telenovelas brasileiras**. Revista FAMECOS mídia, cultura e tecnologia: Porto Alegre, v.18, n.1, pág (147-162), jan/abril, 2011.

MATIAS-PEREIRA, José. **Manual de metodologia da pesquisa científica**. São Paulo: Atlas, 2012.

MARTIN, Maciel. **A linguagem cinematográfica**. Portugal: Dina livro, 2001.

MUANIS, Felipe. **O caminho do olhar: entre as pinturas e as vinhetas de televisão**: UFF, n.35, pág (119-128), 2011.

MULLER, Karin. Artigo sobre **Rede Globo 1982-2010: a divulgação de obras literárias através das minisséries adaptadas**, pág (1-7).

MUNARI, Bruno. **Das Coisas nascem coisas**. São Paulo: Ortiz, 2000.

PURVES, Barry. **Stop-motion**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

RIBEIRO, Ana Paula Goulart, SACRAMENTO, Igor e ROXO, Marcos (orgs.). **História da televisão no Brasil**. São Paulo: Contexto, 2010.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado**. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

SADECK, José Roberto. **Telenovela: Um olhar do cinema**. São Paulo: Summus,2008.

SCHIAVONI, Jaqueline Esther. Vinheta uma questão de identidade na televisão. Dissertação de Mestrado: Universidade Estadual Paulista “Junior de Mesquita Filho” \*,SD.

SHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo**. Tradução: Marisa TrenchFonterrada. São Paulo: Unesp, 2001.

SILVEIRA, Rosana Vaz. **Design Televisual-Linguagens e Processos**. Dissertação de Mestrado: Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008.

SOUZA, Luciano; VARGAS, Herom. **A colagem como processo criativo: da arte moderna ao motion graphics nos produtos midiáticos**. Universidade Municipal de São Caetano do Sul-Brasil, Revista Comunicação Midiática, v.6, n.3, p. 51-70, set/dez. 2011.



## 11. WEBGRAFIA

- Abertura da minissérie: <http://www.youtube.com/watch?v=dFnIyvAKxwQ> , acesso 20/02/2014
- Making of da minissérie: <http://www.youtube.com/watch?v=fqJSVFEemrgU> , acesso 20/02/2014
- Abertura da novella Tieta: <https://www.youtube.com/watch?v=G8RdZz1EcJ0>, acesso 25/03/2014.
- Abertura da novella Dancin' Days: <https://www.youtube.com/watch?v=dQuSRfDjHQM> , acesso 25/03/2014
- Abertura do filme Vertigo: <https://www.youtube.com/watch?v=IrwXU415C90>
- Blog Televisual: <http://blogtelevisual.com/a-abertura-e-o-design-de-capitu/> , acesso 25/03/2014
- Blog Diálogos Históricos: <http://dialogohistoricos.wordpress.com/historia/brasil-anos-60-e-70/>. Acesso 30/03/2014
- Tele História de A a Z: <http://www.telehistoria.com.br/colunas/index.asp?id=3780> , acesso 25/03/2014
- The Worlds of Nam June Paik by John Han Hardt: <http://www.paikstudios.com/>, acesso 20/03/2014.
- Abertura comentada de Tieta por Hans Donner: <http://vimeo.com/33809510> , acesso 20/03/2014.
- Site da minissérie Capitu: <http://capitu.globo.com/>, acesso 06/04/2014
- Foto Capitu e Bentinho: <http://blogs.estadao.com.br/daniel-piza/capitu/> , acesso 06/04/2014.
- Fotos Minissérie (Bentinho, Capitu): <http://beautevintage.blogspot.com.br/2013/05/figurino-capitu.html> , acesso 06/04/2014.
- MemóriaGlobo-Capitu: <http://memoriaglobo.globo.com/programas/entretenimento/minisseries/capitu/cenografia-e-arte.htm> , acesso: 07/04/2014
- Animação 2D e 3D: <http://pmorgado.wordpress.com/animacoes-2d-animacoes-3d/>, acesso 07/04/2014.
- Jacques Villeglé : [http://en.wikipedia.org/wiki/Jacques\\_Villegl%C3%A9](http://en.wikipedia.org/wiki/Jacques_Villegl%C3%A9) , acesso 07/04/2014.
- Boni: <http://memoriaglobo.globo.com/perfis/talentos/boni/trajetoria.htm>, acesso 10/04/2014.

Hans Donner: <http://memoriaglobo.globo.com/perfis/talentos/hans-donner.htm>, acesso 10/04/2014.

Daniel Filho: <http://memoriaglobo.globo.com/perfis/talentos/daniel-filho/trajetoria.htm>, acesso 10/04/2014.

## **12. ANEXOS**

### **12.1. Ficha técnica da minissérie Capitu**

#### **Elenco**

Alan Scarpari – Ezequiel Santiago

Alby Ramos – Pai do Manduca

Antônio Karnewale – José Dias

Beatriz Souza – Capituzinha, filha de Sancha e Escobar

Bellatrix – Sancha

César Cardadeiro – Bento Santiago jovem

Charles Fricks – Pádua

Eduardo Pires – Jovem poeta

Eliane Giardini – Dona Glória

Emílio Pitta – Padre Cabral

Fabício Reis – Ezequiel Santiago

Flávia Carrancho

Gabriela Luiz - Escrava

Izabela Bicalho - Fortunata

Jacy Marques - Escrava

Juliana Nasciutti

Kallanda Caetana

Leo Villas Boas

Letícia Persiles – Capitu jovem

Maria Fernanda Cândido – Capitu adulta

Michel Melamed – Bento Santiago adulto/ Dom Casmurro

Paula Sofia

Paulo José – Vigário da paróquia

Pierre Baitelli – Escobar

Renata Nascimento

Rita Elmôr – Prima Justina  
Sandro Christopher – Tio Cosme  
Stella Maria Rodrigues  
Thelmo Fernandes – Gurgel  
Vitor Ribeiro – Dândi do cavalo-alazão  
Wladimir Pinheiro  
Cenografia e produção de arte: Raimundo Rodriguez  
Figurino: Beth Filipecki  
Direção de fotografia: Adrian Tejjido  
Música original: Tim Rescala e Chico Neves  
Produção de arte: Isabela Sá  
Coreografia: Denise Stutz  
Preparação de elenco: Tiche Vianna  
Preparação vocal: Agnes Moço  
Produção de elenco: Nelson Fonseca  
Caracterização: Marlene Moura, Rubens Libório, Deborah Levis  
Edição: José Carlos Monteiro, Bibi de Motta  
Sonoplastia: Aroldo Barros, SamyLima  
Produção musical: Tim Rescala  
Efeitos especiais: Marcos Soares  
Efeitos visuais: Eduardo Halfen, Rafael Ambrosio  
Colorista: Sergio Pasqualino  
Abertura e cartelas: Lobo, Vetor Zero  
Câmeras: Murilo Azevedo, Sebastião de Oliveira  
Continuidade: Lúcia Fernanda  
Assistência de direção: Gizella Werneck  
Produção de engenharia: Ilton Caruso  
Coordenação de produção: Guilherme Maia  
Gerência de produção: Andrea Kelly e Daniel Vincent

Assistência de produção de arte: Ricardo Cerqueira, Tainá Xavier, Zuila Cohen, Amir Regina, Ana

Claudia Piacenti, Luiza Gomes

Assistência de figurino: Daniela Garcia, Letícia da Hora, Renaldo Machado, ThanaraShonardie

Equipe de apoio ao figurino: Analice Alves Cunha, Angela Mota dos Santos, Cristiane Ribeiro Pinheiro, Daniela Lima, Denise Prado Pereira, Edeneire Nascimento dos Santos, Eliete Catraio

Equipe de atelier de arte: Alexandre Cordeiro, Amir Regina, Ana Claudia Piacenti, André Valle, Antonieta Nogueira, Dário Estêvão, Débora Badauê, Denise Lima, DenisvaldoSaviano, Elizabeth Felkis,

Eridiane Correa

Equipe de apoio a operação de câmera: Willian Sardezas, Luiz Bravo

Equipe de cenotécnica: Aleshandro dos Reis, Alexandre Santos, Carlos Alexandre, Celso Mariano da

Costa, Cyntia Lyra Carvalho, Edson Moulas Borges, Francisco Rosa, Gilmar Muniz, Jean Pereira, João

Batista

Equipe de vídeo: Carlos Eduardo, André Mendes, Felipe Augusto

Equipe de áudio: Evandro Sardinha, Flávio Fernandez, Luiz Ferreira

Equipe de iluminação: André Camelo, Fabio Rodrigues, Joel Fernandes, Marcio Ribeiro, Orlando Vaz,

Warley Miquéias

Equipe de apoio à caracterização: Bárbara Santos, Eliane Farinhas, Lindomar Pereira, Sid Andrade,

Vânia Menezes

Operação de sistema: Rodrigo Siervi, Felipe Chaves

Gerência de projetos: Marco Antonio Tavares

Supervisão de produção de cenografia: Cláudio Crespo, Reinaldo Freire da Fonseca, Ronaldo Buiu

Direção de produção: César Lino

Núcleo: Luiz Fernando Carvalho

## 12.2. Entrevista com o designer da minissérie Capitu: Carlos Bêla

**1) Sou formada em Audiovisual pela Universidade de Brasília e produtora de cinema. Atualmente estou concluindo o curso de Publicidade e Propaganda pela mesma Universidade. Entre meus interesses pela área está o tema da minha monografia, que é um estudo de caso sobre a vinheta da minissérie Capitu e nesse sentido, foram utilizadas técnicas para a sua criação e realização, que são a *décollage*, que é relativamente nova. Gostaria que explicasse como foi a decisão da escolha para a minissérie junto com os *stopmotion*?**

A natureza caótica e desarticulada do movimento dadaísta e as peças de “descolagem” do artista plástico francês Jacques Villeglé serviram de paralelo para traduzir bem a estrutura de “Dom Casmurro” de Machado de Assis, uma das mais importantes obras da literatura brasileira. A sobreposição de imagens sugere a passagem do tempo, a memória fragmentada, a experiência de vida; e o rasgar evoca a violência inerente do personagem principal, atormentado por suas dúvidas e desejo de vingança.

Foi procurado todo o tempo um resultado manual, “de verdade”, que não parecesse feito num computador.

Todo o processo de testes da técnica até se chegar num resultado satisfatório demorou cerca de 3 meses. Durante os testes, achamos que o *stopmotion* seria mais apropriado para passar tudo o que queríamos com essa linguagem. O objetivo era procurar o erro, a instabilidade, o acaso, o imperfeito, e a técnica ajudava muito nisso.

**2) Como é a produção dessa técnica? Poderia explicar um pouco mais sobre este processo?**

Comecei primeiramente com layouts estáticos de possíveis telas, inspirados no *Dadaísmo* e em cartazes produzidos com tipos móveis de madeira.

Após selecionar os melhores layouts, passei a animar no AfterEffects, misturando com cenas dos atores e cenários da série, fornecidas pelo diretor. Esta animação já foi feita propositalmente com imperfeições e pequenos defeitos.

Com cerca de 40 segundos de animação, começou o trabalho de impressão. Foram escolhida uma gama razoável de papéis diferentes entre si, com cores e texturas distintas. Aleatoriamente colocados na impressora, foi feita a impressão de cada um dos quadros da animação originalmente produzida.

Passou-se então ao processo de amassar e desamassar, dobrar e desdobrar cada uma das folhas, também de forma aleatória: umas mais, outras menos.

Com 3 tipos diferentes de cola (2 sprays de fixação menor e uma cola branca), as folhas foram então fixadas uma às outras, sempre com a preocupação de passar lixas com intensidades diferentes ou até estilete cada uma delas, a fim de provocar mais imperfeições. Ora uma folha era colada com uma cola tipo de post-it que desgruda muito fácil sem danos, ora outra folha era colada com cola branca, para que ao ser posteriormente rasgada, danificasse a folha abaixo dela.

Após a secagem, inicia-se o processo de animação propriamente dito. Num “*table top*” devidamente iluminado, uma câmera apontada para a mesa tirava as fotos. E o processo manual, semelhante ao trabalho de Villeglé, era feito por horas: rasga, fotografa, rasga de novo, fotografa, passa um estilete ou lixa, rasga, fotografa.

De volta para o computador, são importadas as seqüências de fotos para o AfterEffects para que sejam feitas pequenas correções e ajustes de cor. Também foram criados nele alguns leves “erros” a mais de foco e posicionamento de câmera.

Dessa maneira que foram produzidas duas aberturas (a do primeiro episódio era ligeiramente distinta dos outros, havia um mapa antigo mostrando a localização da história), duas vinhetas de passagem (conhecidas como bumpers, aquelas que separam o programa do break comercial), um encerramento e mais 100 vinhetas de 5 segundos com os títulos dos micro-capítulos que Machado de Assis usou originalmente na sua obra.

### **3) Qual foi o conceito que pretenderam passar com a linha criativa da vinheta? Foi pensado junto às características da obra de Machado de Assis?**

Exato, como explicado na primeira questão, foi importantíssimo se traçar um paralelo da técnica e visual empregados com a obra de Machado de Assis.

**4) Como ela não chega a ser apenas uma técnica de determinada área de produção, uma equipe multidisciplinar trabalhou junto. Quais foram os profissionais envolvidos e como se deu essa troca de ideias e trabalho conjunto com o produto final?**

O processo foi todo produzido por apenas duas pessoas: eu e minha, então, assistente Kel Moraes, recém formada em design na época, e durou 11 meses das primeiras conversas com o diretor e pesquisas (fevereiro de 2008) até a entrega final (dezembro daquele ano).

Tivemos ajuda de algumas pessoas, ocasionalmente, na fase de colagem, apenas, pela “diversão”.

**5) A escolha da trilha foi pensada durante o processo de produção para o melhor casamento de imagens e som ou já havia uma ideia do que seria feito?**

Na criação de aberturas, é muito comum que som e imagem sejam discutidos desde o princípio da produção, até porque é muito importante que eles falem a mesma língua, ajudando um ao outro na transmissão do conceito todo.

Mas neste caso, pela sua natureza caótica e imprevisível, não foi possível nem procurado qualquer tipo de casamento de imagem com som. Evidentemente que o maestro seguiu as mesmas referências e ideias, mas trabalhamos em paralelo até que o *stopmotion* ficasse pronto.

A música mais orquestral e menos ritmada, com cara de colagem sonora, também foi uma escolha pensada para que ajudasse na linguagem.

**6) O conceito de *motiongraphics* é relativamente novo. Como vocês chamam o profissional envolvido nessa área? Ele é visto como um designer ou um animador?**

Embora desde a década de 50 existam profissionais fazendo esse tipo de criação, de fato o termo e a profissão de “*motiongraphics*” são relativamente novos.

Acredito que o profissional que trabalha com isso é um designer que pode ou não ser animador. O mais importante é a ideia: e isso é projeto, vindo de um designer.

No caso das aberturas de programas ou filmes, é comum chamarmos tudo de “embalagem”. E o paralelo com uma embalagem de produto é preciso; trata-se dos mesmos raciocínios e conceitos: atrair o interesse e ao mesmo tempo traduzir conceitualmente aquele produto.

A diferença é onde isso é exposto: numa prateleira de supermercado ou numa emissora de TV.