

## As telenovelas da TV Globo e o impacto no motion graphic design no Brasil (1989 – 1999)

*TV Globo soap operas and the impact on motion graphic design in Brazil (1989 - 1999)*

CINTRA, Jaíne; Doutoranda; UFPE

jainecintra@gmail.com

Esse artigo avalia o período de 1989 a 1999 do departamento de artes e design da emissora Globo e a contribuição para o design na TV. A emissora produziu diversas aberturas, sendo as de telenovelas um marco para a área de efeitos visuais (VFX). Apresentamos de que maneira Hans Donner, José Dias, Rudi Böhm e o pioneiro do design na TV, Nilton Nunes, iniciaram os esforços que determinariam, nos anos seguintes, um momento único do país na indústria dos efeitos visuais e no motion graphic design.

**Palavras-chave:** Motion graphic design; TV Globo; História.

*This article evaluates the period from 1989 to 1999 of Globo's art and design department and its contribution to design on TV. The network produced several openings, the telenovela openings being a landmark for the area of visual effects (VFX). This article presents how Hans Donner, José Dias, Rudi Böhm and the TV design pioneer, Nilton Nunes, initiated the efforts that would determine, in the years to come, a unique moment in the country's visual effects and motion graphic design industry.*

**Keywords:** Motion graphic design; TV Globo; History.

## 1 Introdução

A história do motion graphic design varia muito em complexidade, duração e técnicas. Desde os primórdios do cinema, algumas transições influenciaram designers e estúdios. No final do século XIX, o parisiense Georges Méliès já usava técnicas de *stop motion*, técnica que captura imagens estáticas para reproduzi-las em movimento sequencial, e alguns processos de montagem e transições que fizeram com que seja considerado um dos primeiros mestres dos efeitos especiais. Ao lado de Méliès, o designer gráfico Saul Bass também, no século seguinte, nos anos 1950, mais diretamente ligado ao motion graphic design, é uma das principais referências em técnicas, composição narrativa e efeitos especiais.

Apesar dos grandes nomes e estúdios de referência para a área serem estrangeiros, o Brasil teve uma importante participação para o desenvolvimento do mercado de motion graphic design. Ao analisarmos o período de 1989 a 1999 no país, direcionamos nosso olhar a uma época pós-restrições tecnológicas impostas pelo Regime Militar, como a lei federal PNI (Política Nacional de Informática) que dificultava a implementação de computadores e softwares estrangeiros no país e a chegada do *boom* da internet e dos computadores pessoais do final da década e início dos anos 2000. Este período revela uma produção na TV, sobretudo realizada pela emissora Globo, com características relevantes para o cinema, muito devido a produção de aberturas para as telenovelas.

Muitas terminologias são criadas para identificar a área: *Motion graphic*, *motion graphic design*, *title design*, *broadcast design*, sendo que, no Brasil, por exemplo, há o termo videografismo. O uso do termo *motion graphic*, apesar de ser bastante popular para denominar a profissão, em alguns momentos, faz parecer que a atividade significa mover elementos, por sua vez, o *title design* relaciona-se muitas vezes com quem coloca os créditos e o *broadcast design* é usado para os profissionais que trabalham em estúdios de TV, fazendo identidade visual ou até mesmo a abertura, por exemplo. Neste artigo, optamos pelo termo motion graphic design pela popularidade atual e por compreendermos que a atuação desse profissional é mais ampla e abrange outras questões narrativas para além do movimento ou da aplicação do crédito, sendo assim, é mais coerente com o pensamento sistêmico que acontece na elaboração de aberturas.

O período que escolhemos avaliar implementou na cultura nacional recursos de efeitos visuais (VFX) dos clássicos da indústria cinematográfica que são até hoje repetidos, sendo alguns deles antecipadores de estilos vistos em produções como o clipe *Black or White*, de Michael Jackson, em 1992 (DA COSTA, 2021, p. 487). Em um momento único da computação gráfica brasileira a TV era soberana como meio de comunicação e dos estúdios da TV Globo muitos profissionais saíram para abrir produtoras ou trabalhar em estúdios estrangeiros. Vamos apresentar as principais características para a elaboração de aberturas na TV Globo e destacaremos como alguns profissionais foram determinantes para a criação do estúdio de design e tecnologia, o Globograph, que teve seu auge e declínio em dez anos de existência.

## 2 Processos investigativos

O artigo faz parte da pesquisa de mestrado intitulada *O Nordeste em segundos: as aberturas das telenovelas da TV Globo de 1989-1999* (CINTRA, 2020). Escolhermos um campo do design exibido em um produto tão popular é uma forma de apontar como, visualmente, nós,

designers, somos capazes de criar diferenças, contrastes e tendências para uma enorme audiência, conscientemente ou não. Não nos dedicamos a mensurar como essas soluções foram recebidas pelos telespectadores, fizemos uma análise baseada em bastidores e processos de criação, para ilustrar como a ideia que temos sobre determinados grupos e indivíduos pode ignorar a dinâmica cultural. Desta busca, encontramos um rico material sobre o motion graphic design nacional.

Foram duas fases: a primeira, de caráter exploratório; a segunda, de caráter analítico. Inicialmente, buscamos revisar a literatura e atualizar a pesquisa com a qual iremos nos apoiar para identificar métodos e processos do departamento de arte da Globo no período escolhido, de 1989 a 1999. A pesquisa feita por Dorneles em 2007 que mais tarde virou livro, *O design na TV* (2011), abordava aspectos dos anos avaliados. Neste momento, O estudo exploratório foi iniciado com o site *Memória Globo*, no qual identificamos todas as telenovelas exibidas dentro dos anos escolhidos. Feito esse levantamento, partimos para a busca de artigos, livros e sites especializados nas análises de aberturas de filmes, telenovelas, seriados, desde os que analisavam os autores, os estúdios até aqueles que agrupavam estilos e técnicas.

Na segunda fase, a analítica, houve uma busca por métodos de criação das aberturas do período. Para essa busca, entrevistas, pesquisas em livros e em matérias de TV's e jornais foram realizadas. Gostaríamos de deixar claro que as duas etapas não aconteceram de maneira linear, apontamos essa característica para compreender como os caminhos distintos foram trilhados.

Nossa escolha vem do momento em que o departamento de arte da emissora consolida o início de técnicas apuradas de efeitos visuais. Entre 1980 e 2000, o país testemunhou uma nova linguagem para as aberturas, sendo a década de 1990 marcada pelos experimentalismos e altos investimentos para a execução das mesmas. A partir dessas referências, levantamos a quantidade de telenovelas produzidas pela TV Globo entre 1989 e 1999. Da primeira *O salvador da pátria* (9 de janeiro até 12 de agosto de 1989, exibida às 20h), até a última delas, iniciada em 1999, foram 58 obras avaliadas entre as telenovelas, sendo o último lançamento do ano a telenovela das 19h, *Vila Madalena* (8 de novembro de 1999 a 5 de maio de 2000).

### 3 Panorama no Brasil

Nesta seção, analisamos como se deu o progresso da área no país, construindo um breve painel dos movimentos técnicos e sociais do motion graphic design nacional. Em específico, vamos contextualizar o desenvolvimento de aberturas como parte das identidades construídas para as emissoras de TV.

As primeiras aberturas de programas foram elaboradas na TV Tupi nos anos 1950 (Figuras 1 e 2). Segundo Ponte (2009, p. 54), era um recurso que servia para chamar o programa a qual estava anexada e também uma pausa para ajustes técnicos entre um programa e outro, ficando no ar 10 ou 40 minutos.

Mário Fanucci, da TV Tupi, foi o primeiro designer dessas vinhetas. Diretor e cenógrafo, foi requisitado para essa função por saber desenhar. O indiozinho, que virou o mascote da emissora, foi uma vinheta que marcou uma geração, pois delimitava toda a programação. (PONTE, 2009, p. 54)

Figuras 1 e 2 – Mascote da TV Tupi e *frame* de abertura da emissora. Fonte: Dorneles



Fonte: Dorneles (2007).

Com o avanço tecnológico, a TV começou a ser um espaço de lucro mercadológico. De acordo com Dorneles (2007), os anos de 1960 foram fundamentais para o avanço da área, pois surgiu o *videotape* que viabilizou a gravação do conteúdo televisivo. A fotografia já tinha cem anos, o cinema cinquenta e a televisão dez, começando a disputar a verba comercial com outras mídias. Esse estímulo comercial fez surgir a primeira campanha com princípios de animação. “A primeira vinheta com animação foi produzida em 1979 (logotipo do Ministério do Trabalho), que assinava a campanha nacional de prevenção de acidentes de trabalho” (AZNAR, 1997, p. 57).

Nos anos 1970, a TV Globo criou uma assinatura visual para separar os tipos de programas da grade de exibição e os comerciais, uma transição muito curta que, depois, teve o som alterado para o “plim-plim” usado até hoje. Chico Homem de Melo, no livro O design gráfico dos anos 60, classifica aquela década como uma era do domínio da televisão e o símbolo mais importante no Brasil seria o da Rede Globo (MELO, 2008, p.57). A entrada do designer austríaco Hans Donner na emissora, em 1975, coincidiu com os 10 anos da Globo e, também, com a consolidação das transmissões em cores no país. Além das logomarcas da empresa, Donner concebeu e produziu as aberturas de quase todos os programas da Globo desde então.

O Brasil, dos anos 1980 e 1990 assistiu à introdução de técnicas e formas de narrar essas aberturas que ficaram marcadas na memória nacional e que, de certa maneira, estavam em consonância com o que o mercado cinematográfico americano produzia – os trabalhos feitos para os programas *Fantástico*, *Os Trapalhões*, algumas novelas ou minisséries foram produções consumidas massivamente pela audiência nacional. Sobre o avanço tecnológico do período, o professor Luiz Velho, pesquisador titular do Instituto Nacional de Matemática Pura e Aplicada (IMPA) e líder do Laboratório VISGRAF que realiza pesquisas nas áreas de Visão, Computação Gráfica e Multimídia, explica:

Até os anos 1970, as mais significativas incursões de design gráfico no cinema e na TV eram realizadas em película, utilizando técnicas de animação convencional e trucagem. A visualidade típica dos projetos

até esse momento era marcada pela combinação de elementos gráficos bidimensionais animados, incluindo tipografia, e imagem real em movimento. (...) Isso veio a mudar apenas a partir dos anos 1980, com o forte incremento tecnológico na área de computação gráfica, e o desenvolvimento de ferramentas de modelagem e animação 3D avançadas. Nesse período, por exemplo, todas as grandes redes de televisão nos centros mais importantes aderiram às animações de logotipos, marcas e objetos com volume no espaço tridimensional como estilo de identidade visual. (VELHO, 2008, p. 18)

O canal americano MTV, lançado nos Estados Unidos em 1981, chegou ao Brasil em 1990, sendo responsável por boa parte da mudança na comunicação visual que estava consolidada pela Globo até então. A estética grunge da emissora, aliada aos avanços tecnológicos que permitiram a edição de imagens fora dos grandes estúdios, foi responsável por uma ruptura no que era tradicionalmente exibido no país. A década marcada pelo acesso aos computadores pessoais permitiu um aumento significativo na área do motion graphic design para a TV. Softwares de edição de imagens e animações tornaram-se mais acessíveis.

Essa estética mais suja, que abusava de rápidos cortes, foi importada para a MTV Brasil em 1990 [...] Aos poucos, designers brasileiros passaram a criar vinhetas para a filial local, utilizando a computação gráfica e diversas técnicas de animação, experimentando novas ferramentas e estéticas. (PONTE, 2009, p. 56)

Sobre os anos 1990, Alexandre Sadcovitz, gerente de produção gráfica da TV Globo de 1984 a 2004 (CINTRA, 2020, p.28), afirma:

Foi o *boom* de novas produtoras quando surgiram softwares, PCs e interfaces gráficas. Eu mesmo, numa das saídas da Globo, montei uma produtora chamada Intervalo produções, junto com Mário Barreto, Sérgio Fiúza, e Thomas Wilson. Havia outras como a Twist, do Sérgio Schmid, a ZYX, do Alexandre Arrabal e Delfim Fujiwara... A maioria era formada por profissionais da Globo ou que tinham passado por lá.

Aquela época foi determinante para o design na TV, não só pela chegada de equipamentos e softwares mais acessíveis, mas também pela formação dos primeiros estúdios e profissionais em motion graphic design e Visual Effects (VFX). Muitos deles com passagem pela Globo, investiram em aprendizado fora e retornaram para o país trazendo novas técnicas e linguagens. É o caso de Lucia Modesto, atual supervisora executiva de VFX da emissora. Ela foi diretora e gerente técnica de projetos em empresas importantes, por exemplo, da Dreamworks, onde esteve envolvida na criação de filmes como o ganhador do Oscar de Animação *Shrek*, além de *Madagascar* e *Como Treinar Seu Dragão* (DA COSTA, 2021, p.503). A TV Globo, de certa forma, configurou o que seriam nos próximos anos o mercado do motion graphic design e VFX do país.

#### **4 As telenovelas brasileiras: a *Hollywood* verde e amarela**

A telenovela brasileira existe praticamente desde a chegada da televisão no país nos anos de 1950 e foi uma das grandes responsáveis pelo avanço do motion graphic nacional, devido às aberturas que exploraram as mais diversas técnicas até hoje.

No início, era exibida ao vivo, não era diária e nem ocupava o horário nobre, anos depois

tornou-se um dos programas mais lucrativos das emissoras. A primeira emissora a transmitir uma programação foi a TV Tupi, fundada em setembro de 1950. A chegada dos aparelhos de TV foi lenta e praticamente aconteceu no eixo São Paulo - Rio, em parte, porque o Brasil ainda carecia de indústrias para fabricar os componentes dos aparelhos, importados dos Estados Unidos (RÊGO, 2003). O modelo dos programas, por outro lado, era fortemente influenciado pelo que era produzido nos EUA. Apesar de existirem algumas exibições de telenovelas, a “história da telenovela”, de fato, iniciou em 1963 com a exibição de *2-5499 Ocupado*, pela TV Excelsior, a primeira exibida diariamente pela emissora. De forma mais rápida do que qualquer outro tipo de programa da TV, a telenovela expandiu seu alcance e, para a autora, a ascensão da TV Globo nos anos 1970 e os avanços tecnológicos contribuíram para o desenvolvimento de uma arte com características próprias do Brasil.

Inaugurada em 1965, a TV Globo consolidou, nos anos 1970, uma programação de exibição de telenovelas.

Escritas pelos principais dramaturgos do Brasil e interpretadas por grandes astros da televisão (a maioria migrou da TV Tupi e da TV Excelsior), as novelas da Globo começaram a ser veiculadas na década de 1970 às 6, 7, 8 e 10 da noite, cada uma com a sua estilo e ênfase temática, e dirigido a diferentes segmentos de público. (RÊGO, 2003, p. 6)

Rêgo indica que, no final dos anos 1970 e início dos anos 1980, houve uma mudança e cada faixa de exibição recebeu novos significados. A telenovela das 18h era para readaptações dos clássicos, em que destacamos a primeira exibição de *A Escrava Isaura* (1977). Às 19h, as telenovelas eram voltadas para o público adolescente e as das 20h, para o drama, para a sátira ou o mistério. No horário das 22h, faixa de exibição que não é contínua na história da emissora, era exibido um conteúdo “voltado para um público mais sofisticado intelectualmente do que os anteriores, o horário das 22h foi inaugurado em 1969, suspenso em 1979, e reintroduzido em 1983, época em que a TV Globo passou a alternar seriados importados e minisséries próprias no final do primeiro dia horas de visualização de tempo.”(RÊGO, 2003, p.7).

Durante os anos 1970-80, a novela brasileira surpreendeu por sua capacidade, inédita como produto comercial, de atrair público telespectador de diferentes classes sociais, composto de homens e mulheres, das mais diversas gerações e habitantes de todo território nacional. Surpreendeu também pela aceitação internacional. A exportação de novelas brasileiras demonstrou a possibilidade de reversão dos fluxos transnacionais de informação e cultura. (HAMBURGER, 2011, p. 75)

Uma abertura marcante do período, é a da telenovela *Que Rei Sou Eu?* (1989). Diversos conflitos da história mundial foram encenados através de oito sequências de filmagens. No final, um futuro é apontado com uma chegada de uma nave espacial. Destaque também para *Deus nos Acuda* (1992), que fez uso de uma piscina construída em estúdio para captar as cenas com atores vestidos em traje de gala. O investimento na produção foi um dos mais altos da história da emissora (CINTRA, 2020, p.31). As duas produções surpreenderam pela técnica e pelos recursos cenográficos.

A manutenção da audiência da emissora, basicamente, formada pelos que acompanham o telejornal e a telenovela, fez com que atingisse os maiores índices entre as demais do país. Entre 1990 e 1999, a Globo foi líder isolada de audiência com média geral de 25,89 pontos no

Ibope, enquanto a vice-líder, o SBT, teve 8,95 pontos. O Ibope contabiliza um ponto de audiência por lares conectados em determinado programa. Nos anos 1990, entravam para essa conta apenas os aparelhos de TV. A população do Brasil era de aproximadamente 150 milhões, segundo o IBGE. “Um ponto no Ibope equivale a um ponto percentual de todos os televisores de uma região. Se um programa tem um ponto de audiência no Ibope no Brasil inteiro, significa que 1% de todos os aparelhos de TV do Brasil estava ligado naquele programa durante aquele horário” (ZERO HORA, 2015).

Assim como uma capa de livro não é isenta de avaliação e julgamento, mesmo tendo sido desenvolvida para uma trama maior que ela mesma, por ser a primeira percepção do que seria a obra, uma abertura de telenovela, filmes, seriados, etc. também não é. Diferentemente da trama da novela ou minissérie, que pode ser alterada de acordo com a audiência ou outras exigências, uma abertura permanece inalterada enquanto durar a produção, que pode chegar até 7 meses de exibição, no caso das novelas exibidas às 20h. Estas produções estão tão arraigadas na cultura nacional, que parecem, à primeira vista, apenas uma transição entre blocos da programação, mas por ser uma narrativa do design tão poderosa, que conecta pelo som, pela imagem e pela repetição inalterada, propaga discursos e opiniões de forma muito sedutora. Um enredo de segundos que demarca numa escala de valores: O que é bom, desenvolvido, rentável, politicamente acertado e o que não é. Pensar as temáticas e técnicas empregadas nestas produções, de certa forma é relacionar de maneira intrínseca as soluções de design com aspectos sociais, políticos e econômicos.

## 5 O departamento de arte e design da TV Globo

Nos anos 1980 e 1990, o departamento de arte e tecnologia da Globo (Globograph) foi da ascensão até o fechamento. Este parque tecnológico, em pouco tempo, impulsionou e modificou a linguagem do design na TV. Numa época de muito investimento e de experimentação, fez o Brasil ser reconhecido pelo mercado de VFX e motion graphic design americano como centro de inovação em efeitos visuais, graças a algumas figuras, que precisam ser destacadas: Nilton Nunes, Rudi Böhm, José Dias e Hans Donner. Esse último, devido ao alcance da TV Globo, tornou-se um porta voz nas diversas matérias e entrevistas da emissora sobre o que seria ou faria um designer.

Nilton Nunes começou na Globo em 1965 e permaneceu lá até 2005. Iniciou o que seria essa equipe de arte e design na televisão. De maneira bastante analógica, desenhava cenários, tapadeiras, pensava os enquadramentos das câmeras com relação ao trabalho de arte no set, dentre outras funções. Em 1975, ano da chegada de Hans Donner, começou a criar importantes aberturas, como a do programa *O Planeta dos Homens* (Figura 03).

Foi difícil no início: Hans não queria saber de mim. E o trabalho dele era maravilhoso, eu adorava. Quando ele trouxe o portfólio, vi que ele queria implantar a terceira dimensão. Enquanto nós ainda usávamos tudo chapado, branco, preto [...] Eu queria mudar todo o visual do *Fantástico*. E fiz alguns logotipos. Comecei a prender aquilo na parede. Quando Hans bateu o olho, perguntou se tinham sido feitos por mim. Eu disse que sim. Ele elogiou. E não parou mais: ele

começou a pedir coisas, eu fui fazendo. E formamos uma dupla fantástica<sup>1</sup>.

Figura 3 – Frames da abertura do programa *Planeta dos Homens* uma das primeiras parcerias entre Nilton Nunes e Hans Donner (1976).



Fonte: YouTube (2021).

A chegada do Hans Donner, em 1975, coincidiu com os primeiros esforços em computação gráfica no mundo. Em 1974, por exemplo, foi realizada a primeira edição do que seria referência até hoje de estudos em efeitos visuais, design e tecnologia: a SIGGRAPH. Desde o seu início, um grupo de pesquisadores mantém uma conferência anual que fez criar uma comunidade internacional de artistas, desenvolvedores, cineastas, cientistas e profissionais de negócios que compartilham o interesse em computação gráfica e técnicas interativas. Começavam a surgir as primeiras pesquisas em texturas, renderização e volume, que foram determinantes para área. No Brasil, definitivamente, na Globo, foram iniciadas nesse período essas experimentações gráficas que combinaram design e tecnologia. O pesquisador Luiz Velho, trabalhou na Globo em três momentos distintos e explica:

De uma certa maneira, a computação gráfica na Globo começou com a vinda do Hans Donner e do Rudi Böhm para o Rio de Janeiro, quando o Hans Donner fez a marca da Globo, e naquela época, toda

<sup>1</sup> Disponível em <https://memoriaglobo.globo.com/perfil/nilton-nunes/perfil-completo/>. Acesso em 15/03/2022.

parte visual e os efeitos gráficos. Porque o Hans é um designer, ele faz conceito, faz estética, programação visual e sempre trabalha com gente muito competente para executar o visual que ele concebe. E o Hans tinha um parceiro, um cara fora de série, o Rudi Böhm. Daí o Hans veio aqui, conversou com a cúpula da Globo, deu a ideia de fazer uma nova marca da Globo. O Hans voltou para a Europa e quando o trabalho dele foi aprovado ele voltou ao Brasil para trabalhar na Globo junto com o Rudi Böhm. O Rudi montou uma infraestrutura para fazer computação gráfica. Mas não é a computação gráfica que você está pensando ou que a maioria das pessoas conhecem. Na verdade era animação controlada pelo computador. Então o Rudi montou um núcleo lá no Jardim Botânico (RJ). Era essencialmente uma filmadora de animação, a Oxberry, que era controlada por computador. Então programavam os efeitos no computador para filmagem numa modalidade que a gente chama de “motion control” – controle de movimento. A câmera de animação era programada por computador e todo o visual inicial da Globo foi feito assim. Na época eu já estudava isso e trabalhei com o Rudi nesses projetos. (DA COSTA, 2019, p.59)

Rudi Böhm tinha uma especialidade que foi bastante explorada nas produções desse período, como aconteceu na abertura da telenovela *Tieta* (1989), Figura 4. A telenovela exibiu o primeiro corpo nu feminino em uma abertura que explorava a técnica de transformação de um ser em elementos como pedra, folhas e árvores, a técnica hoje conhecida como morph, era desenvolvida por trucas cinematográficas. Rudi conseguiu implementar um princípio que, depois, seria explorado em softwares mais avançados, a transformação orgânica de um elemento em outro. O Morphing, software que surgiu depois, transforma a imagem de maneira orgânica e precisa para criar o efeito de passagem entre um ser e outro. Naquele momento, a Oxberry citada por Luiz Velho é o nome da fabricante de trucas cinematográficas.

Rudi é um especialista no uso de trucas cinematográficas. Uma truca é um equipamento onde uma câmera de cinema é montada em um suporte móvel, para fotografar quadro a quadro em um filme, artes e desenhos para criar animações. Na truca Oxberry a base dos desenhos se move e inclina em todas as direções. Enquanto isso, a câmera, montada em um trilho, se move para cima e para baixo em relação ao assunto que está sendo filmado. Todos os movimentos são feitos com motores controlados por computador. A luz de fundo também pode ser aplicada abaixo da plataforma composta para criar efeitos visuais especiais. Os resultados são animações mais estáveis e com uma qualidade técnica mais elevada. Muitas vezes o resultado desse trabalho aproximava-se do visual que depois seria alcançado pela imagem de computação. (DA COSTA, 2019, p. 36)

Figura 4 – *Frames* da abertura da telenovela *Tieta* e o efeito de distorção (morph) desenvolvido com a técnica de trucas cinematográficas.



Fonte: Memória Globo (2021).

A história do motion graphic design nacional nesse período confunde-se com o que estava acontecendo no mundo. Em termos de tecnologia, a Globo investiu em soluções que estavam sendo desenvolvidas para o cinema americano, adaptando a linguagem para as narrativas das telenovelas. No contexto tecnológico, há uma participação de José Dias, que estudou Estatística na Universidade Católica de Pernambuco e, antes de concluir o curso, viajou aos Estados Unidos para estudar Eletrônica. Na emissora, foi chefe do departamento de Pesquisa e Desenvolvimento. Fez a parceria da Globo com membros da Pacific Data Image (PDI), que, mais tarde, seria um dos estúdios mais significativos na história dos efeitos visuais. Em eventos como o SIGGRAPH, Dias buscava empresas que estavam desenvolvendo o que era mais inovador na área. Era um período marcado pelo lançamento do filme *TRON* (1982), com alta demanda no mercado publicitário e de avanços de softwares e soluções computacionais. Buscando uma alternativa para os altos preços em um mercado que estava em franca expansão nos EUA, acabou procurando outros caminhos:

O José Dias descobriu que havia um grupo de jovens que tinha terminado doutorado, onde estudaram computação gráfica, queriam montar uma empresa, e precisavam de investimento. Eram três pessoas, o Glen Entis, o Carl Rosendal e o Richard Chuang, cada um especialista num aspecto da computação gráfica, i.e., respectivamente animação, modelagem e renderização. O José Dias conheceu os três na conferência SIGGRAPH onde eles estavam mostrando filmes que fizeram no computador. Ao ver a qualidade do trabalho deles, o Dias achou que seria uma boa opção para a Globo investir nesse grupo e levou essa proposta para a direção da empresa. (DA COSTA, 2019, p. 48)

A Globo foi a primeira grande cliente do estúdio e a principal financiadora da criação da maioria dos softwares. Essa parceria também levou a PDI para o mercado de animação gráfica. Os softwares desenvolvidos seriam da Globo e, em contrapartida, a PDI receberia todo o investimento necessário para que, mais tarde, no início dos anos 1990, se tornasse o estúdio conhecido como “a casa da metamorfose”. A PDI desenvolveu trabalhos que foram marcos no

cinema. Contribuiu com centenas de efeitos visuais, dentre eles *Terminator II (O extermínador do Futuro II)*, 1991), *Ghost* (1992), *Toys* (1992) e *Titanic* (1997). Posteriormente, conseguiu um feito inédito na indústria de VFX, o aprimoramento matemático do software Morph, usado no clipe *Black or White* (1992), de Michael Jackson, Figura 5, que foi uma ruptura no mercado de design e efeitos visuais. Jamie Dixon, supervisor de efeitos visuais da PDI, comenta:

Recebemos um telefonema da Propaganda Films e eles disseram que estavam fazendo um projeto de Michael Jackson dirigido por John Landis, e nele estavam tentando mostrar que todas as raças e pessoas são iguais. E eles tiveram essa sequência em que haveria um monte de rostos fazendo a transição de um para o outro. Já tínhamos feito esse trabalho antes. Isso estava se transformando. (FAILES, Uma História Oral do Morphing em “Black or White” de Michael Jackson, tradução nossa, S/P)

Figura 5 – Progressão da transformação das imagens em *Black or White*, 1992.



Fonte: Cartoon Brew (2021).

Mais tarde, nos anos 2000, a PDI foi comprada pela Dreamworks, de Steven Spielberg, após sucessos como *Antz* (FormiguinhaZ, 1998) e *Shrek* (2001). Sobre essa parceria e sua própria trajetória, Hans Donner afirma:

A televisão americana não tinha usado Computação Gráfica para cuidar das vinhetas da ABC, da CBS, etc. Então é uma história maravilhosa! Como o Brasil inspira tecnologia pro mundo?! Ninguém espera isso. Porque nós estamos sempre pegando o que vem de fora. O sucesso comercial e financeiro alcançados pela TV Globo permitiu que estivessem disponíveis os recursos financeiros necessários para o empreendimento desta iniciativa. Alguns fatores em muito contribuíram para isto como a existência de um “Padrão Globo de Qualidade”, implantado e duramente defendido por Boni, a existência do designer Hans Donner e seu estilo geométrico e

metalizados, tão adequados às imagens de computação possíveis naquele momento. A disponibilidade de profissionais que conseguiram imediatamente dar bom uso ao grande investimento realizado. São todas condições que, somadas, deram condições para que o Brasil assumisse esta condição de destaque mundial nesta área e neste período, e que é pouco conhecida dentro do próprio país. Desta maneira é possível traçar uma linha reta e direta, entre os primeiros investimentos da TV Globo na tecnologia de computação gráfica e a produção do famoso personagem Shrek. Em uma época anterior ao que reconhecemos como startups e investimentos anjo, a TV Globo investiu e tornou possível o desenvolvimento de uma empresa norte-americana que viria a ser uma das maiores produtoras do mercado mundial de cinema de animação em computação gráfica. (DA COSTA, 2019, p. 88)

Figura 6 – Um dos fundadores da PDI, Carl Rosendahl, no escritório do estúdio em 1992.



Fonte: Cartoon Brew (2021).

Por 10 anos, de 1984 a 1994, o motion graphic design nacional influenciou o mercado de VFX de maneira muito direta, determinando linguagens e investindo em técnicas e softwares. Se lembremos que, na década de 1980, ainda vigorava o regime militar, entenderemos que o acesso aos recursos tecnológicos era limitado. Por exemplo, existia a lei federal PNI (Política Nacional de Informática) que dificultava a implementação de computadores e softwares estrangeiros no país, que, por sua vez, impedia o desenvolvimento interno do mercado. A Globograph não só atuava nas produções da emissora, mas atendeu o mercado publicitário, com parcerias inéditas, e com a curiosidade de ter desenvolvido tecnologia para a Marinha do Brasil, um simulador periscópio.

## 6 O processo de criação – da concepção à finalização

Fazer uma abertura na Globo envolve várias áreas: arte, computação gráfica, tecnologia, figurino, financeiro, todos orquestrados para definir um produto que será exibido todos os dias por meses. Na emissora, são classificadas quatro tipo de vinhetas: Vinheta de abertura – a que estamos analisando –, vinheta de passagem, vinheta de chamada e vinheta de identidade. Elas aparecem nos diversos programas, de telejornais a telenovelas. A vinheta de passagem é o que identifica o programa no início ou fim do bloco; a de chamada é bem curta para iniciar ou encerrar o programa e a de identidade, uma apresentação breve da logomarca da emissora.

Rogério de Abreu Dorneles, ex-integrante do departamento de videographics da Globo (CINTRA, 2020), explica que o processo de concepção e execução ocorre por pelo menos três meses. Dorneles é designer e integrou, de maneira exclusiva, a equipe de arte da emissora de 1999 até 2007. No período que estamos analisando, era comum que membros da equipe fossem escolhidos para dialogar diretamente com o diretor do núcleo de produção e o autor da novela durante os três meses do trabalho. Numa espécie de direção artística, esse profissional assumia do conceito às equipes necessárias para a finalização do projeto. Como em qualquer trabalho de abertura, é natural que, pelo menos, três áreas estejam interligadas. A de criação, a de animação e a de computação gráfica. Sobre as etapas, Dorneles afirma:

O processo é bem metodológico. Todos os *briefings* de vinhetas de aberturas são setorizadas. Tem a vinheta comercial, a de entre programas e a vinheta de abertura. Quando é a vinheta de abertura o primeiro contato é com o diretor geral do projeto e o autor. Nesse momento eles não dão um *briefing* formal, a gente vai anotando os pontos principais e normalmente a gente recebe a sinopse do autor e por ela a gente já sabe mais ou menos as linhas gerais: os personagens principais, o ano que a obra acontece, se é uma estética nordestina ou gaúcha... Claro que a sinopse não dá o desfecho, porque a novela é uma obra aberta, mas tudo isso é passado pra gente nesse primeiro contato. O Hans era o coordenador da equipe e ele colocava três ou quatro membros da equipe para tocar esse produto, já que existem diversos sendo feitos ao mesmo tempo. Um membro dessa equipe era o diretor de arte que decidia quais profissionais da computação gráfica, da parte de figurino... A partir da ideia que vai ser desenvolvida. E esse líder da equipe fica responsável por todos os profissionais envolvidos e pelo resultado do trabalho. (CINTRA, 2020, p.40)

Por envolver muitos profissionais, é comum que uma abertura seja creditada ou pelo nome do estúdio ou pelos vários integrantes. Chamou-nos a atenção o fato de que, até o fim dos anos 1990, praticamente todas as aberturas fossem creditadas apenas pelo nome de Hans Donner, que integrava o núcleo Globograph. Sobre as equipes do fim dos anos 1980, Alexandre Sadcovitz (2020) explica:

Nessa época havia o início de um departamento de computação gráfica se formando e me transferi pra lá, onde dei os primeiros passos na nova técnica até ficar lá como animador de computação gráfica. Os processos eram muito diferentes dos de hoje. Não havia interface gráfica e todas as imagens e animações partiam de uma linguagem de programação. Nem mouse havia ainda. Essa linguagem foi criada por uma parceria que havia entre esse departamento e uma jovem empresa americana chamada PDI, Pacific Data Images, de São Francisco. Havia 2 equipes na Globo Computação Gráfica (o departamento virou uma empresa dentro da Globo para poder

atender também o mercado publicitário) que depois virou Globograph. Eu fazia parte da equipe de produção e havia uma equipe de pesquisa e desenvolvimento formada por engenheiros de software. Depois de alguns anos fui promovido a gerente de produção de computação gráfica. (CINTRA, 2020, p.42)

Esse “apagamento” dos créditos dos profissionais envolvidos pode ser relacionado a um desconhecimento dos processos de uma área que começava a formar-se, ao midiatismo direcionado a Hans Donner ou mesmo a uma política interna. Esses equívocos acontecem até nas matérias da própria emissora quando tratam do processo de elaboração de aberturas. A época de ouro da indústria de motion graphic design e VFX no Brasil resume-se, na plataforma Memória Globo, a no máximo duas pessoas, Hans Donner e José Dias. Não que esses profissionais não mereçam o destaque, mas o desconhecimento de uma área nova (motion graphic design/VFX) dentro de um campo ainda em construção (Design) facilitou a criação desse santuário dentro da emissora e no imaginário popular. Sobre se todo processo era submetido ao Hans, Dorneles comenta:

Nem sempre. Hans tinha um filho predileto que era vinheta do carnaval, a Globeleza, então, quando chegava perto do carnaval, ele largava tudo pra pensar essa vinheta. Então, a gente tinha a autonomia e assinava o projeto mesmo como diretor de arte. Alguns projetos, a gente contrata ilustradores, outros produtoras, tipo aqueles que têm mais complexidade de animação, por exemplo... Isso quando é necessário. Normalmente, são três meses entre a passagem de briefing e a aprovação final. Nesse processo, temos três reuniões. A primeira com o diretor geral do produto, que a gente chama de diretor artístico, a primeira reunião é sobre o conceito e a linguagem: se vai ser desenho, colagem, quadrinhos... e o custo disso. Porque o diretor vai viabilizar esse trabalho. Digamos que a abertura vai utilizar muito figurino de época, daí ele diz se é possível levantar os investimentos para isso. Até os anos 2000, a gente tinha um orçamento muito grande. A partir dos anos 2002, 2003, reduziu muito o investimento, o design. Muito mesmo. Não sei se pela facilidade dos programas de execução... Talvez, até por isso, o Hans tenha saído. Só pra você ter uma ideia, a novela *Deus nos acuda*, na década de 1990, o investimento nela seria o equivalente hoje a R\$ 30 mil reais. Essa realidade hoje é quase impossível. Se for uma coisa muito importante, é algo em torno de R\$8 mil reais, então reduziu bastante. A própria locação de produtoras e artistas foi reduzida muito, muito mesmo. Aquelas grandes engenharias de aberturas acabaram. (CINTRA, 2020, p.43)

Nos dez anos da Globograph, um processo de criação repetia-se e os investimentos financeiros diminuíam. Continuava sendo, no geral, um resultado final de poucos encontros entre a direção da novela e o departamento de arte, de muito experimentalismo em efeitos visuais, que criavam um espetáculo à parte na TV. O Brasil passou a ver a transição de soluções estáticas, tradicionais para resultados que desafiavam a compreensão técnica e visual. Numa pirotecnia, o design e a tecnologia viram uma experiência nacional.

## 7 Conclusão

A TV iniciada há 70 anos, demorou pelo menos duas décadas para que fosse consumida massivamente pela população brasileira. É precisamente no momento de um maior número de

aparelhos no país conectados à programação da TV Globo, que direcionamos o olhar da nossa pesquisa. A chegada do designer Hans Donner à emissora Globo coincide com um processo de revolução na história da computação gráfica que também estava começando na indústria americana de VFX, mas o crédito não fica exclusivamente para ele, muitos outros contribuíram com a evolução técnica e narrativa. Nos anos seguintes, enquanto duravam as medidas restritivas de um governo militar, fator que também impediu o amplo desenvolvimento do país na área da computação gráfica, a emissora começava a determinar uma linguagem própria de comunicação visual na área do motion graphic design. Os caminhos iniciais dessa linguagem acontecem em boa parte devido às facilidades que a Globo tinha mesmo no período de restrição política no Brasil. O estilo técnico/visual desenvolvido entre 1989 e 1999 foi um marco por não ficar atrás das grandes produções feitas para séries ou para o cinema e isso se deve boa parte às aberturas desenvolvidas para as telenovelas.

## 8 Referências

- AZNAR, Sidney Carlos. **Vinheta: do pergaminho ao vídeo**. São Paulo: Arte e Ciência; Marília: Unimar, 1997.
- CINTRA, Jaíne. (2020). **O Nordeste em segundos: as aberturas de telenovelas da TV Globo (1989–1999)**. Dissertação, Departamento de Design, UFPE, Recife, 2020.
- DA COSTA, Mário Firmino Barreto. **Uma história da computação gráfica na televisão brasileira nos anos 1980**. TCC (Licenciatura em História) - Universidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.
- DA COSTA, Mário Firmino Barreto. **Uma história da computação gráfica na televisão brasileira nos anos 1980**. Cantareira, 2021, ed. 34, p – 486 – 504.
- ZERO HORA. **Entenda como funciona a medição de audiência do Ibope**. In ZH explica. 13 abr. 2015. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2015/04/entenda-como-funciona-a-medicao-de-audiencia-do-ibope-4739225.html> (Acesso em 27/02/2018).
- FAILES, Ian. **An Oral History of Morphing in Michael Jackson's 'Black or White'**. 14 nov. 2016. Disponível em: <https://www.cartoonbrew.com/vfx/oral-history-morphing-michael-jacksons-black-white-144015.html> (Acesso em 31/01/2019).
- MELO, Chico Homem de (Org.). **O design gráfico brasileiro: anos 60**. 2 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- MEMÓRIA GLOBO. **Tieta**. Disponível em:  
<http://memoriaglobo.globo.com/programas/entretenimento/novelas/tieta.htm> (Acesso em 02/02/2018).
- PONTE, Raquel. **Reflexões sobre o processo semiótico da identidade televisiva: o sonoro, o visual e o verbal nas vinhetas**. Rio de Janeiro, 211 p. Dissertação de Mestrado em Design, Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ – Universidade Estadual do Rio de Janeiro, 2009.
- RÊGO, Cacilda M. **Novelas, Novelinhas, Novelões: The Evolution of the (Tele)Novela in Brazil**. Global Media Journal, (Spring Issue) 2 (2), 2003.
- VELHO, João. **Motion Graphics: linguagem e tecnologia - anotações para uma metodologia de análise**. Dissertação (Design), UERJ, Rio de Janeiro, 2008.



14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design  
ESDI Escola Superior de Desenho Industrial  
ESPM Escola Superior de Propaganda e Marketing