

1. Apresentação

Segundo Donis A. Donis no texto “A sintaxe da linguagem visual” (apud MACHADO, Arlindo, *A televisão levada a sério*, 1998:34), desde os anos cinquenta até os últimos dez anos, os teóricos da comunicação viram a televisão como “um meio popularesco” e “de massa”. Caso naquele momento uma pesquisa séria e exaustiva tivesse sido realizada, esta poderia ter proporcionado uma surpresa a todos aqueles que encaram a televisão como um meio *menor*. Apesar de todos os discursos — estes sim, popularescos e mercadológicos — que tentaram e ainda tentam explicá-la, a televisão acumulou, nos seus mais de 50 anos de história, um acervo de obras criativas muito maior do que comumente se supõe; um acervo suficientemente denso e amplo para que se possa, sem esforço, incluir a TV entre os fenômenos culturais mais importantes do nosso tempo.

Para suprir as necessidades da TV, surge o design aplicado ao vídeo. A partir dos anos 80, com o surgimento da computação gráfica, o design começa a ser percebido pelo público e por grande parte dos estudiosos e teóricos da comunicação.

A inovação tecnológica e o surgimento de projetos de design na televisão nas últimas décadas, assim como as técnicas ali utilizadas, contribuíram para a crescente participação do designer nesse mercado de trabalho, e, principalmente, para o crescimento e o aprimoramento da qualidade da televisão brasileira. Acrescente-se a isso o fato de que o design na televisão é um assunto polêmico, justamente por envolver a utilização da computação gráfica, elemento facilitador dos projetos e cada vez mais determinante na criação e na execução destes.

A televisão começa a evoluir a partir da revolução da tecnologia das telecomunicações. Na década de 1960, presenciamos um grande avanço, com o surgimento do videoteipe, viabilizando a gravação do conteúdo televisivo. Com o progresso aliado ao crescimento econômico, a televisão passa a disputar com outras mídias a distribuição de verbas de propaganda. A TV Globo, inaugurada

em 1965, mantém um alto investimento em tecnologia e estratégia política, possibilitando o destaque da emissora em relação as suas concorrentes.

Diante da precariedade de estudos teóricos sobre o design nas vinhetas de abertura de programas de televisão, este projeto deverá promover, em sua trajetória, uma discussão sobre a importância de tais vinhetas, focando-se na teledramaturgia da TV Globo. A pesquisa pretende refletir sobre o processo de criação e produção, por meio da investigação das vinhetas de abertura da TV Globo no período de 1980 a 2000. Ao longo do trabalho, realizaremos um levantamento, uma classificação e uma descrição dos projetos produzidos pela emissora, e, com isto, pretendemos contribuir para a pesquisa no meio acadêmico. Utilizaremos, para tanto, o levantamento de fontes primárias e entrevistas para, enfim, mapear, organizar e descrever tais projetos.

Não se pretende, porém, realizar uma análise *per se* dessa produção na teledramaturgia brasileira. Trata-se este, mais especificamente, de um trabalho de levantamento que, esperamos, sirva de fonte para pesquisas analíticas posteriores.

Sabemos que o vídeo tornou-se um dos principais meios de expressão audiovisual de gerações de artistas como Andy Warhol, que despontaram no século XX. Em fins da década de 1960, apenas dois ou três anos após seu lançamento comercial no exterior, os primeiros modelos portáteis de videoteipe começaram a aparecer no País. A indústria eletrônica japonesa colocou esses equipamentos no mercado visando o uso privado em empresas, especialmente para o treinamento de funcionários. Mas a simples disponibilidade daquele aparato eletrônico no mercado abriu espaço para a experimentação não só do novo equipamento e da nova linguagem, como da utilização do design nos produtos audiovisuais então produzidos. Com isto, houve o surgimento de gerações de novos profissionais, que contribuiram para o aprofundamento da função cultural da televisão e para o avanço na experimentação das possibilidades da linguagem eletrônica aliada ao design, a partir do envolvimento da arte com a computação gráfica.

Apesar de nos anos 80 ter havido uma grande produção de vinhetas de abertura na televisão, e de este fato ter propiciado o surgimento de grandes

projetos, há que se ressaltar que, paralelamente, testemunhamos numerosas críticas a tais vinhetas. Essas críticas apontavam, justamente, para a utilização dos recursos de computação gráfica.

Sabemos da crescente produção videográfica no país a partir da década de 1970 e da difusão da computação gráfica na década de 1980, desenvolvendo técnicas cada vez mais apuradas. Projetos e profissionais tornaram-se ícones de uma época, cuja influência no desenvolvimento qualitativo da televisão deu ensejo ao surgimento do design na televisão comercial. As emissoras de televisão passaram a criar departamentos específicos para criações em design, treinando e qualificando mão-de-obra, elevando, assim, o nível profissional do seu corpo técnico. Os créditos de novelas passaram a ser um show à parte no que se refere à informação visual, gerando, conseqüentemente, polêmicas e críticas por parte da sociedade. Vinhetas de abertura, apoiadas em logomarcas dinâmicas, reforçaram a identidade visual das emissoras, personalizando-as e as conceituando.

Numa produção para a televisão, além da função principal de informar, uma vinheta de abertura esteticamente bem elaborada torna-se fator de interesse do público telespectador. Entretanto, os créditos contidos nas vinhetas deixam de ter, ali, a função estrita de informar, e, com o passar do tempo, o tamanho da fonte utilizada é reduzido e sua composição informacional é aplicada como mais um elemento visual, juntamente com as técnicas de design e edição.

Hoje, uma vinheta de abertura é considerada a *embalagem* de um programa de televisão, e é notória a importância de uma embalagem para o êxito de lançamento de um produto no mercado.

De fato, essas vinhetas passaram a ser percebidas pelo público e por profissionais especializados como obras merecedoras de críticas e considerações. Exemplo disso é o fato de que uma vinheta de abertura há muito deixou de ser vista como uma simples moldura que marca o início de uma novela: sua importância passou a envolver, *inter alia*, técnicas e recursos de computação gráfica, animação, edição, trilha musical, relação com produto, preocupação com conceitos, autenticidade, estilo e valores de comunicação, sendo sua estréia tão aguardada quanto à da própria novela a que se destina.

Muitas dessas vinhetas tornaram-se relevantes devido ao seu envolvimento com a informação que transmitem e à emoção que despertam. Elas revelam artistas, resgatam imagens e personagens históricos, obras renomadas e estilos artísticos, viajando pela forma dos elementos ali utilizados e pela própria natureza, através de belas paisagens.

Tudo isso aliado às mais diversas técnicas de design.