

UNIVERSIDADE PAULISTA – UNIP

PROGRAMA DE MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

**INOVAÇÃO TECNOLÓGICA E ESTÉTICA DE
UMA TV PÚBLICA: Um estudo exploratório dos
cenários da TV Cultura rumo à virtualização**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para obtenção do título de mestre em Comunicação.

LUCIANA NASCIMENTO MAEDA

São Paulo

2014

UNIVERSIDADE PAULISTA – UNIP

PROGRAMA DE MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

**INOVAÇÃO TECNOLÓGICA E ESTÉTICA DE
UMA TV PÚBLICA: Um estudo exploratório dos
cenários da TV Cultura rumo à virtualização**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para obtenção do título de mestre em Comunicação.

Orientadora: Prof.^a Dra. Solange Wajnman

LUCIANA NASCIMENTO MAEDA

São Paulo

2014

Maeda, Luciana Nascimento

Inovação tecnológica e estética de uma TV Pública: um estudo exploratório dos cenários da TV Cultura rumo à virtualização / Luciana Nascimento Maeda - 2014

113 f. : il. color. + DVD.

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo, 2014.

Área de Concentração: Configuração de Linguagens e Produtos Audiovisuais na Cultura Midiática.

Orientadora: Prof.^a Dra. Solange Wajnman.

1. TV Cultura. 2. Cenografia. 3. História. 4. Tecnologia. I. Título. II. Wajnman, Solange (orientadora).

LUCIANA NASCIMENTO MAEDA

**INOVAÇÃO TECNOLÓGICA E ESTÉTICA DE
UMA TV PÚBLICA: Um estudo exploratório dos
cenários da TV Cultura rumo à virtualização**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para obtenção do título de mestre em Comunicação.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dra. Solange Wajnman – Universidade Paulista - UNIP

Prof. Dr. Fausto Vianna – Universidade de São Paulo – USP

Prof.^a Dra. Carla Montuori – Universidade Paulista – UNIP

DEDICATÓRIA

Aos meus queridos filhos, Lucas e Gabriel, que são a fonte da profissão escolhida. Ao meu esposo, pela paciência. Aos meus pais, Mizael e Neide, que possibilitaram minha escolha de vida. E aos meus sogros, José e Rita, pelo auxílio e força no início deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

À Prof.^a Dr.^a Solange Wajnman, pela dedicação e amizade na condução e orientação para a produção deste estudo.

Ao Prof. Dr. Geraldo Carlos do Nascimento, pelos ótimos momentos, aprendizado e troca de conhecimentos.

À Prof.^a Dr.^a Janette Brusteins Gorodscy, pela insistência em guiar boas práticas da pesquisa metodológica, fundamentais na estruturação deste estudo.

Ao Prof. Dr. Fausto Vianna e à Prof.^a Dr.^a Carla Montuori, pela enorme contribuição e conselhos na construção desta dissertação.

Ao corpo docente do Programa, Prof. Dr. Antonio Adami, Prof.^a Dr.^a Barbara Heller, Prof.^a Dr.^a Carla Longhi, Prof. Dr. Edilson Cazeloto, Prof. Dr. Eduardo Peñuela Cañizal, Prof. Dr. Geraldo Carlos do Nascimento, Prof. Dr. Jorge Miklos e Prof.^a Dr.^a Malena Segura Contrera, que dedicam a vida à formação de novos pesquisadores.

À Capes – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, que acreditou em nossos esforços.

Aos funcionários da UNIP e da Secretaria de Comunicação, que sempre estiveram à disposição de nossas necessidades.

Ao colega Teder Muniz Morás e aos colegas da Fundação Padre Anchieta: a troca de experiências tornou possível este trabalho.

EPÍGRAFE

“A tecnologia adapta a cenografia aos movimentos do *design*.”

Celio Inada

RESUMO

Presume-se que a TV Cultura, pelo fato de ser emissora pública mantida com verbas do governo do Estado de São Paulo, tenha problemas de infraestrutura e defasagens tecnológicas em relação às emissoras comerciais. Sob esse aspecto, nosso objetivo foi verificar o alcance desse pressuposto a partir de abordagem diacrônica da estética cenográfica dos programas da emissora. Pretendeu-se, de um lado, compreender o processo de construção, as articulações e o modo de fazer cenografia na emissora, e verificar como, por outro, com poucos recursos, ela consegue ter organização tecnológica.

Foram realizadas entrevistas e consultas ao acervo institucional da emissora, estudos de programas de diversos gêneros e investigações sob o viés das técnicas, tecnologias e organizações do trabalho na emissora. O referencial teórico pautou-se nos trabalhos de Grumbrecht sobre materialidade nos estudos de comunicação, de João Batista Cardoso sobre a virtualização do cenário, Arlindo Machado e Renato Ortiz, sobre a evolução dos programas de televisão, e ainda Laurindo Leal Filho, com explanações sobre a administração da TV Cultura.

Obtivemos resultados sobre a evolução do espaço cenográfico da emissora, traçamos a narrativa dos processos da linguagem televisiva brasileira levando em conta as exigências da estética cenográfica no processo de chegada de novas tecnologias e mostramos o processo de trabalho da emissora desde as suas telenovelas em preto e branco, como o *Teatro 2*, o uso do *chroma key* no infantil *Glub Glub*, até o atual cenário virtual usado como solução de defasagens da emissora, entre elas, a falta de espaço físico.

Com este estudo, pretendo contribuir para a formatação do olhar contemporâneo do telespectador sobre a estética dos projetos cenográficos televisivos, em função da inserção de novas tecnologias. Através dos cenários da TV Cultura, obtivemos resultados sobre a evolução do espaço cenográfico, traçando uma narrativa dos processos da linguagem da televisão brasileira.

Palavras-chave: TV Cultura. Cenografia. História. Tecnologia.

ABSTRACT

Presumably TV Cultura, by being public broadcaster maintained with funds from the state government of São Paulo, has problems of infrastructure and technological gaps in relation to commercial broadcasters. In this regard, our aim was to verify the extent this assumption from diachronic approach scenographic aesthetic of the station programs.

The aim was, on one hand, to understand the process of construction, the joints and the way of doing scenography at the station, and see how, on the other, with few resources, she can have technological organization.

Interviews and consultations with institutional assets of the issuer, studies from various genres and research programs under the bias of the techniques, technologies and labor organizations at the station were carried out. The theoretical framework was based on the work of Grumbrecht on materiality in communication studies, John the Baptist Cardoso on virtualization scenario, Arlindo Machado and Renato Ortiz, on the evolution of television programs, and even Laurindo Leal Filho, with explanations of the administration of TV Cultura.

We have obtained results on the evolution of scenographic space station, we trace the narrative processes of Brazilian television language taking into account the requirements of scenographic aesthetic the arrival process of new technologies and show the working process of issuing from its telenovelas in black and white, like the Teatro 2, the use of chroma key in child Glub Glub to today's virtual set solution of lags used as the issuer, among them the lack of physical space.

With this study, I intend to contribute to the formatting of the contemporary look of the viewer about the aesthetics of television scenography projects, due to the insertion of new technologies. Through the scenarios of TV Cultura, we obtained results on the evolution of scenographic space, tracing a narrative of the processes of language of Brazilian television.

Keywords: TV Cultura. Scenographic. History. Technology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Relações entre cenário e instâncias que deve atender.....	16
Figura 2 – Etapas de um projeto cenográfico da TV Cultura.....	17
Figura 3 – Espaço cênico composto por figurino e iluminação. Estúdio C,TV Cultura.....	20
Figura 4 – Programa <i>Ensaio</i> , TV Cultura.	20
Figura 5 – Reconstrução de época. <i>Réquiem</i> . Direção TV Cultura.....	22
Figura 6 – Cenário do programa <i>Física Divertida</i> , 2010.....	23
Figura 7 – Cassino do Chacrinha 1982.....	30
Figura 8 – Cenário do <i>Vila Sésamo</i> . Estúdios TV Cultura, 1972.....	31
Figura 9 – <i>Rá-Tim-Bum</i>	32
Figura 10 – Manutenção do cenário do <i>Revistinha</i> , 1988.	34
Figura 11 – <i>Quintal da Cultura</i> , 2011.	35
Figura 12 – <i>Rá-Tim-Bum</i>	37
Figura 13 – Produção para abertura do programa <i>Rá-Tim-Bum</i>	37
Figura 14 – Maquete <i>Castelo Rá-Tim-Bum</i>	38
Figura 15 – <i>Castelo Rá-Tim-Bum</i>	39
Figura 16 – Dr. Abobrinha, personagem do <i>Castelo Rá-Tim-Bum</i>	40
Figura 17 – <i>Castelo Rá-Tim-Bum</i> . Marisa Cauduro, ago.,1994.....	40
Figura 18 – <i>Castelo Rá-Tim-Bum</i>	41
Figura 19 – Julio Cesar trabalhando no cenário do <i>Castelo Rá-Tim-Bum</i>	42
Figura 20 – Externa Zabumba.....	43
Figura 21 – Imagem do site do filme <i>As aventuras de Pi</i> , 2012.	44
Figura 22 – Imagem do site do filme <i>As aventuras de Pi</i> , 2012.	44
Figura 23 – Gravação de uma das cenas externas do Programa <i>Ilha Rá-Tim-Bum</i> .	45
Figura 24 – Gravação de uma das cenas externas do Programa <i>Ilha Rá-Tim-Bum</i> .	45
Figura 25 – Paulo Nigro, que fazia o personagem Gigante. Jardim de Pedras.....	46

Figura 26 – Sala de controle de Nefasto.	46
Figura 27 – Coiso, Coisa e Coisinho.	47
Figura 28 – Voo de Zabumba.	47
Figura 29 – Maquete do cenário da serie <i>Ilha Ra Tim Bum</i>	48
Figura 30 – Solek.	48
Figura 31 – <i>Jornal Hoje</i> , Rede Globo, 2014.	49
Figura 32 – <i>Jornal da Cultura</i> , 2009	50
Figura 33 – <i>Jornal da Cultura</i> , 2010	51
Figura 34 – Gravação do <i>Metrópolis</i>	51
Figura 35 – <i>Cartão Verde</i>	51
Figura 36 – <i>Roda Viva</i>	52
Figura 37 – Divulgação do programa <i>Vox Populi</i>	53
Figura 38 – <i>Vox Populi</i> . Entrevista com a atriz Regina Duarte, 22 set. 1977.	53
Figura 39 – <i>Vox Populi</i> . Regina Duarte, 22 set. 1977.	54
Figura 40 – Curso de Madureza Ginásial, 16 jun. 1969.	57
Figura 41 – Videoaula Centro Paula Souza, 2010.	58
Figura 42 – <i>Enigma</i> , mar. 1988.	61
Figura 43 – <i>Fábrica do Som</i>	62
Figura 44 – <i>Matéria Prima</i>	63
Figura 45 – <i>X-Tudo</i> , 1992.	64
Figura 46 – Cenógrafo adereçando locação para gravação do programa <i>Ilha Rá-Tim-Bum</i> , 2001.	66
Figura 47 – Projeto de mesa para o cenário do programa <i>Nossa Língua Portuguesa</i> . Software 3D Max e AutoCAD.	67
Figura 48 – Cenário para o programa <i>Direções – Réquiem</i> , 2008.	67
Figura 49 – Técnica do Departamento de Efeitos Especiais, 2001.	69
Figura 50 – Pintores de arte do Departamento de Efeitos Especiais, 2010.	69
Figura 51 – Marcenaria da TV Cultura, 1989.	70

Figura 52 – Inauguração da TV Cultura.	72
Figura 53 – Câmeras na TV Cultura.....	72
Figura 54 – Estúdio F da TV Cultura, adaptado para cenário virtual.....	73
Figura 55 – Estúdio C TV Cultura, usado em teledramaturgia.	74
Figura 56 – <i>Castelo Rá-Tim-Bum</i>	75
Figura 57 – Teleteatro. <i>Teatro 2: O Oráculo</i> , com Zanoni Ferrite e Jaime Barcellos, 11 mar. 1974.	76
Figura 58 – Teleteatro. <i>Teatro 2: O que leva bofetadas</i> , 30 jul. 1974.	77
Figura 59 – Teleteatro, <i>Teatro 2: Hoje é dia de rock</i> , 1979.	78
Figura 60 – Cenário virtual programa autor por autor TV Cultura	79
Figura 61 – Cenário virtual programa autor por autor TV Cultura	79
Figura 62 – Inauguração TV Tupi em 1950.....	82
Figura 63 – Programa Domingo Legal.	83
Figura 64 – Programa Raul Gil.....	83
Figura 65 – O Cenário do <i>Encontro com Fátima Bernardes</i> : poltrona e o sofá nos quais ela recebe seus convidados e as possíveis projeções do cenário.....	85
Figura 66 – <i>Contos da Meia-Noite</i> , com Maria Luisa Mendonça, 24 set. 2003.	85
Figura 67 – <i>Contos da Meia-Noite</i>	86
Figura 68 – <i>Festival da Nova Música Brasileira</i> , 2005.	87
Figura 69 – Painel de LED usado no programa <i>Login</i> . TV Cultura, 2010.....	88
Figura 70 – Programa <i>Inglês com Música</i> , anos 1970.	89
Figura 71 – Programa <i>Inglês com Música</i> , 2010.	89
Figura 72 – <i>Quem Sabe, Sabe!</i> , 1981.....	90
Figura 73 – <i>Quem Sabe, Sabe!</i> , 1981.....	91
Figura 74 – Planta do cenário do programa <i>Quem Sabe, Sabe!</i>	93
Figura 75 – Programa <i>Quem Sabe, Sabe!</i> , 6 maio 2006.	93
Figura 76 – <i>Quem Sabe, Sabe!</i> , out. 2006.....	94
Figura 77 – Programa <i>Quem Sabe, Sabe!</i> , 2013.	95

Figura 78 – Programa <i>Vitrine</i> , 1990.	96
Figura 79 – Cenário do <i>Vitrine</i> , 2002.....	96
Figura 80 – Projeto do cenário para o programa <i>Vitrine</i> , 2007.....	97
Figura 81 – <i>Vitrine</i> , 18 anos, 2009.	98
Figura 82 – Cenário virtual do <i>Vitrine</i> , set. 2011.	98
Figura 83 – Livro Uma História da TV Cultura.....	99
Figura 84 – Personagens do <i>Glub Glub</i>	100
Figura 85 – Norman Dawn e sua criação, em 1905.	101
Figura 86 – <i>Matte painting</i> usado em um dos filmes da série <i>Star Wars</i>	101
Figura 87 – Caracterização dos atores para o novo <i>Glub Glub</i>	102
Figura 88 – Cenário da minissérie <i>José do Egito</i> , da Rede Record de Televisão...	103
Figura 89 – Cenário novela Salve Jorge – Rede Globo	103
Figura 90 – Programa <i>Autor por Autor</i> - Inácio Loyola.....	104
Figura 91 – Programa <i>Autor por Autor</i> - Inácio Loyola.....	105
Figura 92 – Estela Ribeiro apresenta <i>Clássicos</i>	105
Figura 93 – Estela Ribeiro apresenta <i>Clássicos</i>	106

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1 ESPAÇO CÊNICO NA TV CULTURA: EVOLUÇÃO DAS LINGUAGENS E TÉCNICAS NOS CENÁRIOS	20
1.1 Linguagem televisiva: do rádio à televisão	24
1.2 Construção da linguagem televisiva	26
1.3 Cor na televisão.....	30
1.4 Design dos cenários: materiais e formas.....	33
1.4.1 Revistinha.....	34
1.4.2 <i>Rá-Tim-Bum</i>	36
1.4.3 <i>Castelo Rá-Tim-Bum</i>	38
1.4.4 <i>Ilha Rá-Tim-Bum</i>	42
1.4.5 Telejornal.....	48
1.4.6 <i>Vox Populi</i>	52
2 RECURSOS E PROCESSOS DE PRODUÇÃO	56
2.1 Procedimentos administrativos da FPA, orçamento e cenografia	56
2.2 Estrutura do projeto cenográfico na TV Cultura.....	65
2.2.1 Elaboração do projeto de cenário.....	65
2.2.2 Estúdios da TV Cultura.....	71
2.2.3 Processo de virtualização – o realismo dos cenários físicos aos virtuais	75
3 CENOGRAFIA E NOVAS TECNOLOGIAS NA TV CULTURA.....	82
3.1 Do vídeo wall para o painel de LED	86
3.2 Evolução tecnológica dos programas <i>Quem Sabe, Sabe!</i> e <i>Vitrine</i>	90
3.3 Cenário virtual	99
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	107
REFERÊNCIAS.....	109
ANEXOS	113

INTRODUÇÃO

Em meu trabalho como cenógrafa, na TV Cultura, acompanhei o desenvolvimento dos projetos de cenários em distintos formatos de programas – jornalísticos, infantis e teledramaturgia–, no que se refere à inserção de materiais, criando novos *designs*. Nesse processo de desenvolvimento, houve dificuldades em decorrência dos baixos orçamentos direcionados aos projetos dos cenários. Porém, apesar de a TV Cultura ser uma emissora com poucos recursos financeiros, os profissionais da cenografia conseguiram acompanhar a chegada ao mercado brasileiro de tecnologias para o meio televisivo, como será apresentado neste estudo, com exemplos de cenários de distintos programas em diversos momentos. Um desses recursos foi a inserção da tecnologia HD. A alta definição de imagem levou a novas técnicas e a novos materiais no acabamento dos cenários. O cenário virtual foi igualmente uma das técnicas acompanhadas pela cenografia, participando de testes e de toda a evolução.

Para a execução do cenário virtual e demais projetos de cenografia entretanto, com ou sem desafios orçamentários, o profissional deve desenvolver projetos para ilustrar o tema do programa.

Mesmo tendo em mente que o cenário deve atuar como elemento de significação no texto televisivo, não devemos nos esquecer de que essa função leva em conta todos os outros elementos presentes na cena. O que temos são relações de linguagens estabelecidas entre cenário e outros signos visuais – os figurinos, os adereços, a iluminação etc. (CARDOSO, 2008, p. 19)

O cenário televisivo tem a função de auxiliar a configuração do espaço, com elementos e estética, cooperando com a mensagem do programa. Real ou virtual, representa o espaço onde estará acontecendo a cena. A cenografia desenvolve a forma e a estética conforme o surgimento das técnicas e estilos (NERO, 2008; SERRONI, 2002).

Equipamentos e tecnologias são fatores importantes em uma televisão de qualidade, mas as emissoras públicas do Brasil não dispõem de recursos suficientes para acompanhar os avanços tecnológicos que se estabelecem no setor de radiodifusão. A TV Cultura, emissora pública que enfrenta as mesmas dificuldades

financeiras das coirmãs, busca soluções para manter a qualidade. A emissora inovou orçamentariamente quando passou a ampliar a produção de vídeos institucionais, vender ou licenciar produtos da “Cultura Marcas” e comercializar parte de sua produção jornalística, documentários e programação (CUNHA LIMA, 2009; LEAL Filho, 1988).

Partiu-se do pressuposto de que a TV Cultura, por não possuir recursos suficientes, uma vez que se trata de emissora pública mantida com verbas do governo do Estado, não teria as mesmas condições de infraestrutura de uma emissora comercial. O objetivo deste estudo é mostrar, a partir dos cenários, que a Cultura participou dos avanços tecnológicos e das inovações estéticas das distintas épocas, produzindo ambientes inovadores e marcantes. Um dos exemplos é o programa infantil *Castelo Rá-Tim-Bum*, no qual a linguagem artística constrói o mundo ilusório do programa por meio de ambientes lúdicos. A linguagem visual do *Castelo* e os formatos de arte dos demais projetos dos programas foram elaborados tendo como base o empenho dos profissionais em pesquisas e a união das diversas técnicas do meio televisivo.

Este estudo acompanha o desenvolvimento tecnológico e a inserção de materiais nos cenários da TV Cultura e mostra como a crescente virtualização condiciona a expressão e os significados dos programas. Não temos grandes teorias para abordar as novas tecnologias e suas aplicações no meio televisivo, mas nos apoiamos em Hans Ulrich Gumbrecht, teórico alemão, na teoria da materialidade, para tematizar a forma em torno dos fenômenos comunicacionais trazidos com os aparatos tecnológicos.

Outros teóricos também compartilham teorias sobre a materialidade, como escreve Erick Felinto e Vinicius Andrade:

Simmel, Kracauer e Benjamin se inscrevem como precursores do pensamento da materialidade por partilharem essa visão de que tão importante quanto os sentidos/significados sugeridos por uma cultura, são os choques, as sensações, as afetações perceptivas, corpóreas, enfim, materiais, que essa mesma cultura promove através de diferentes meios e tecnologias, produzindo transformações corpóreas importantes. (FELINTO; ANDRADE, 2005, p. 88)

De acordo com Erick Felinto e Vinicius Andrade (2005), hoje, encontramos um

novo modelo de cultura da comunicação, na qual o corpo se comporta de modo a se configurar com aparatos tecnológicos, como computadores e aparelhos de celular, completando esse pensamento com base na teoria de Gumbrecht, falaremos da materialidade tecnológica que faz parte do mundo contemporâneo, estudaremos os fenômenos comunicacionais inseridos nos programas televisivos brasileiros e na TV Cultura através dos cenários. Como exemplo: a interação do apresentador com o público de casa por meio da internet, pela imagem da câmera de seu computador, apresentada nos grandes painéis de LED expostos nos cenários desses programas.

[...] a teoria da materialidade é uma teoria que se faz em torno dessa reconstrução da materialidade. Ela passa, de modo conjunto, pelo meio de comunicação e pelas instituições responsáveis pela reprodução da cultura. As relações entre meios de comunicação, instituições e hábitos de determinada época são vistas como o horizonte de condições em que os elementos das estruturas de sentido podem se organizar. As pesquisas, então, se tecem em volta dessas relações e, para serem investigadas, exigem um reconhecimento sócio-histórico e de constituição material dos meios. Assim, a pesquisa deve levar em conta tanto a reconstrução da época em que o objeto foi produzido, como as circunstâncias socioculturais que cercam essa época, quanto a tecnologia que permitiu a produção do objeto, de acordo com a época. (LYRA apud ROCHA, 2005, p. 21-28)

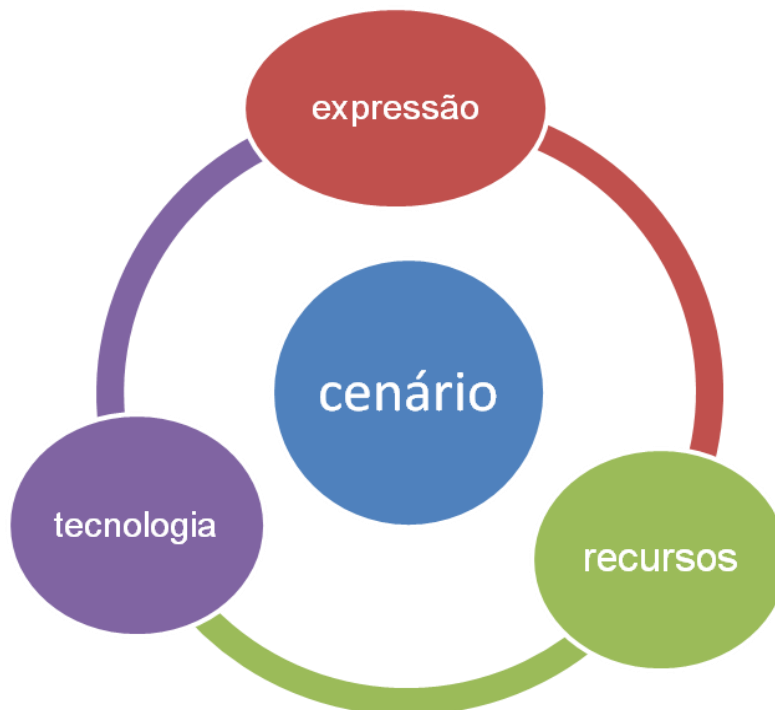
De acordo com a citação acima, as constituições materiais ocorrem pelas circunstâncias socioculturais de cada época, então, para a pesquisa da evolução tecnológica na cenografia, Daniel Filho (2003) argumenta que em meados dos anos 1970 acontece o primeiro forte impacto da tecnologia nos meios de comunicação no Brasil. Ocorreram as primeiras transmissões em cores, proporcionando ótima valorização do papel da cenografia e do figurino no contexto televisivo, a chegada de novas tecnologias, e seus desdobramentos estéticos, impulsionou novas possibilidades para os projetos cenográficos. Com isso, o cenário ganhava realce de cores e luzes, gerado pelas inovações na área de iluminação e de sistemas de imagens. A aplicação das inovações tecnológicas e técnicas nos projetos de cenários foi gradativa, pela necessidade de experimentações e adequações, que verificavam sua viabilidade.

Segundo Teder Muniz (2012), o processo de digitalização foi um desafio enfrentado pelos profissionais envolvidos no desenvolvimento da nova tecnologia na TV Cultura, assim como ocorreu para as demais emissoras brasileiras. Cenógrafos e profissionais do Departamento de Arte, como figurinistas e maquiadores, foram obrigados a se aprimorar, buscando técnicas e materiais para se adaptar à nova

tecnologia. Como empecilhos enfrentados, podem ser citados: (a) estampas dos figurinos, que não obtinham boa leitura pelas câmeras HD; (b) imperfeições no rosto de apresentadores, visivelmente destacadas, obrigando maquiadores a fazer cursos com produtos de maquiagem próprios para a resolução HD. Esses obstáculos foram superados pouco a pouco, mas o aprimoramento técnico continua constante.

Analisaremos os cenários de programas variados, como dramaturgia, jornalismo e infantil, em distintas épocas, uma vez que cada gênero de programa determina diferentes exigências para o espaço, se haverá uso de estúdio ou locação, ou, ainda, as possibilidades de cenário virtual. Discutiremos os conceitos que norteiam a ideia do cenário na TV Cultura, com base nos anseios das diversas direções da emissora. O esquema a seguir indica as relações entre o cenário e as diversas instâncias que deve atender.

Figura 1 – Relações entre cenário e instâncias que deve atender.



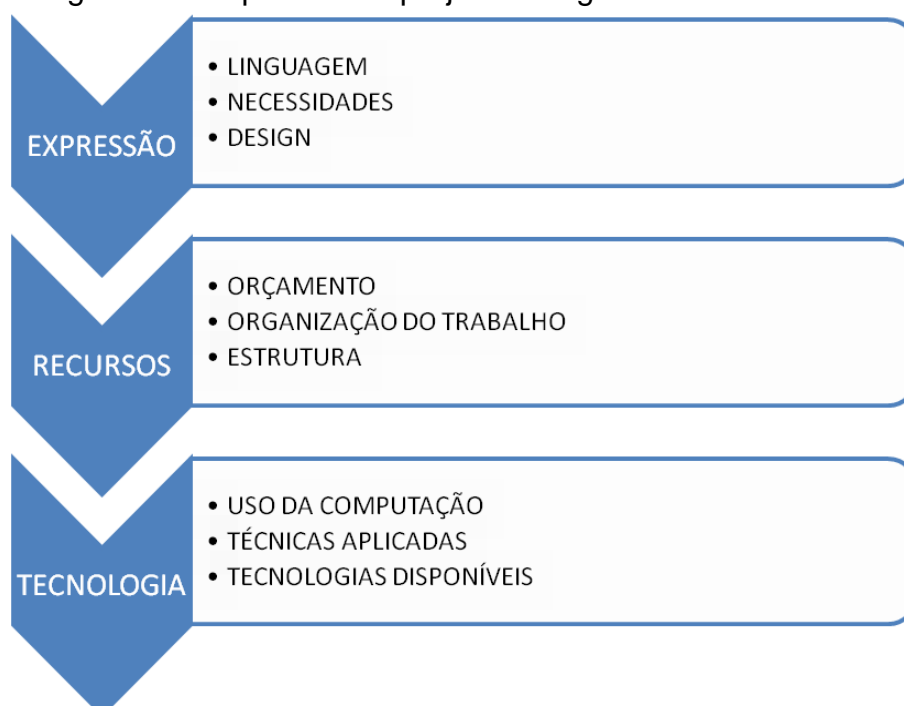
Fonte: Elaborada pela autora.

O cenário deve expressar materialmente a concepção das ideias do diretor do programa, elaborado pelos profissionais do núcleo de Arte e Cenografia. Em nossa experiência e de acordo com a revisão bibliográfica, há concordância de que a elaboração de um projeto cenográfico ocorre basicamente da maneira como descrevem os parágrafos seguintes.

Para os cenários das telenovelas da Rede Globo, Renato Ortiz ressalta que o diretor primeiramente expõe as ideias que tem da trama e dos aspectos físicos que a envolvem. O cenógrafo, com a experiência técnica de projeto, faz o planejamento. Daniel Filho, a partir de sua trajetória como profissional da Rede Globo, assinala que o cenógrafo é o profissional com a prática da medição. Ele deve conhecer todas as dimensões do estúdio, auxiliando a equipe de produção e direção a lidar com a escala do ambiente. A escolha da linguagem visual do cenário e dos objetos de cena é feita pelo cenógrafo e pelo diretor, conjuntamente. Outros fatores relacionados à elaboração do projeto cenográfico são decididos em consulta aos demais profissionais envolvidos na produção do programa, como posicionamento do cenário em relação aos ângulos das câmeras e iluminação da cena. Cardoso, sobre a virtualização dos cenários no ambiente televisivo, frisa a atual utilização de tecnologias que surgiram com a TV digital (ALENCAR, 2004; DANIEL, 2003; ORTIZ, 1989; MACHADO, 2000; CARDOSO, 2008).

Cada conteúdo do cenário é disposto de maneira a atender as exigências do projeto. Suas funções são ou não imprescindíveis, dependendo do formato do programa. No esquema abaixo, estão indicadas as etapas de um projeto cenográfico na TV Cultura.

Figura 2 – Etapas de um projeto cenográfico da TV Cultura.



Fonte: Elaborada pela autora.

Na história da TV Cultura, as expressões da arte foram determinadas, em grande parte, pelos recursos técnicos disponíveis e pelas condições sociopolíticas do momento e do Estado, o que é previsível por se tratar de uma emissora pública. Encontramos estudos indicando mudanças no modo comunicativo do cenário a partir de distintos materiais inseridos no projeto, que mostram a evolução do cenário físico ao virtual. Há outros estudos indicados no referencial teórico,¹ porém, nenhum que detalhe historicamente a inserção de técnicas e tecnologias na formatação cenográfica dos programas da TV Cultura. Pretende-se, com esta pesquisa, contribuir para o estudo da evolução da cenografia da emissora, que envolve um processo de construção e de aplicação de técnicas ao trabalho do cenógrafo e da organização do meio cenográfico diante dos recentes desafios.

Optamos pela TV Cultura de São Paulo, como objeto de estudo, em razão de seu rico histórico de programas inovadores de diversos gêneros, como teledramaturgia, infantis, documentários, entrevistas, esportivos etc. Pretendemos mostrar que, apesar de a TV Cultura não possuir recursos e verbas equivalentes às TVs comerciais, ela acompanhou a evolução de materiais e tecnologias nos projetos de cenário.

Com o auxílio de autores como Leal Filho (1988) e Cunha Lima (2008), este estudo discorrerá sobre a história da TV Cultura e de seus programas inovadores e experimentais. Investigaremos como funciona o Departamento de Arte e Cenografia da TV Cultura, as exigências dos diretores diante do projeto do cenário, o ponto de vista do cenógrafo e como se organizam o Setor de Cenografia e seus funcionários.

Por meio de fotos, vídeos, observação presencial e entrevistas com os funcionários da emissora, faremos uma análise das distintas técnicas utilizadas na estética e na construção dos programas da TV Cultura desde sua fundação. Faremos também uma comparação entre os cenários de programas realizados há alguns anos, que retornaram à grade de programação, em relação a melhorias feitas com a chegada de novos recursos.

¹ MORÁS, Teder Muniz. **Digitalização, a mudança de paradigma no processo de produção de cenários televisivos na TV Cultura**. 2012. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo. CARDOSO, João Batista. **A semiótica do cenário televisivo**. São Paulo: Annablume; Fapesp, USCS, 2008. VITA, Sandra Regina Moreira da Silva. **A percepção visual do espaço arquitetônico e sua representação no espaço televisivo: o caso do Castelo Rá-Tim-Bum**. 2009. Dissertação (Mestrado) – Universidade São Judas Tadeu, São Paulo.

Através do referencial teórico e das entrevistas com os funcionários, nas quais eles descrevem suas condições de trabalho em cada época, analisaremos as gestões da emissora, as oscilações em seu orçamento, e a organização do Departamento de Arte e Cenografia para se adaptar a esses níveis orçamentários, mostrando como os funcionários acompanharam as novas técnicas e tecnologias do mercado televisivo, desde seus primeiros processos construtivos até a passagem do analógico para o digital e, ainda, à fase atual, de inserção dos cenários virtuais.

Apostando na hipótese de Erick Felinto e Vinicius Andrade (2005), de que o sistema perceptivo humano mudou devido aos diversos estímulos sensoriais, como luzes, sons e imagens, decorrentes da modernidade, percebemos em nossa pesquisa dos cenários da TV Cultura, que eles acompanharam essa evolução, possuindo, hoje, o aparato tecnológico necessário para fornecer informações visuais, por meio de imagens projetadas nos cenários, da produção de movimentos por luzes e mensagens produzidas com a utilização de diversas técnicas provenientes da nova geração tecnológica.

1 ESPAÇO CÊNICO NA TV CULTURA: EVOLUÇÃO DAS LINGUAGENS E TÉCNICAS NOS CENÁRIOS

Para o cenógrafo José Dias (1995), o espaço cênico é o local onde se dará a cena e o ator se situa como personagem no espaço. O espaço cênico não exige um cenário. Mesmo vazio, pode se expressar pela iluminação e figurino do ator (CARDOSO, 2008, p. 17).

Figura 3 – Espaço cênico composto por figurino e iluminação. Estúdio C, TV Cultura.



Fonte: Arquivo pessoal, 2008.

Nesse sentido, afirma um dos produtores da emissora:

Muitas vezes, devido à falta de verba destinada a distintos programas da TV Cultura, nossa solução foi contar com um espaço cênico formado por facho de luz, como o caso do programa *Ensaio*, da TV Cultura, onde músicos se apresentavam no estúdio formado por uma cortina preta ao fundo, compondo com facho de luzes. (PRODUTOR DA EMISSORA, 2012)

Figura 4 – Programa *Ensaio*, TV Cultura.



Fonte: cmais.com.br/ensaio.

Essas adaptações criativas, apesar de parecerem simplistas, enriquecem o foco do programa de entrevistas com personalidades que se destacaram na música brasileira.

A TV Cultura possui uma programação diária semelhante aos padrões das emissoras comerciais. Há programas infantis, telejornais diários ao vivo, nos períodos da manhã e à noite, teledramaturgia, entre outros. Para atender a todos os programas, é considerável o volume de trabalho exigido dos profissionais do núcleo de Arte e Cenografia. Além de todo o trabalho de planejamento e execução, sempre é preciso ter em vista as condições orçamentárias e limitações de equipamentos e espaço físico. Neste capítulo, vamos mostrar como os profissionais de arte, figurino e cenografia adaptaram as técnicas de *design* e estilos de linguagem aos recursos disponíveis.

Segundo Dondis (1997), as formas de linguagens visuais sofreram alterações com os avanços tecnológicos verificados nas últimas décadas. Desde as câmeras e suas paralelas, as técnicas vêm apresentando um desenvolvimento gradativo. No cinema e na televisão, novos modelos estéticos são inseridos à medida que as técnicas se desenvolvem apoiadas pelas tecnologias. Porém, como Dondis enfatiza, a arte deve manter sua estética em todos os meios. A partir do pensamento do autor, verifica-se que os cenários de televisão mantêm o formato e a distribuição em relação ao espaço cênico, contendo componentes físicos, em sua maioria, que são fundos de painéis de madeira, poltronas, bancadas, entre outros equipamentos decorativos, relacionados ao tema do programa. O cinema teve maior alteração em relação ao espaço e à chegada crescente de tecnologias, pois conta com efeitos especiais em grande escala para compor seus ambientes cenográficos, mantendo sua linguagem de sempre da magia do cinema.

A linguagem é simplesmente um recurso de comunicação próprio do homem, que evolui desde sua forma auditiva, pura e primitiva, até a capacidade de ler e escrever. A mesma evolução deve ocorrer com todas as capacidades humanas envolvidas na pré-visualização, no planejamento, no desenho e na criação de objetos visuais, da simples fabricação de ferramentas e dos ofícios até a criação de símbolos, e, finalmente, à criação de imagens. (DONDIS, 1997, p. 2)

De acordo com Dondis (1997), a respeito da linguagem, compreendemos que a expressão determinada para um cenário de televisão é produzida de acordo com o

formato do programa. Conforme o cenógrafo Keller da Veiga, o cenário deve permitir o desempenho de uma cena, unindo seus elementos de forma que expressem as características do personagem (VEIGA, 2010, p. 1). As ideias surgem com o roteiro do programa e as descrições do visual a ser empregado no cenário são passadas em reunião a toda a equipe de arte, figurinistas, cenógrafos e iluminadores, que unirão as peças, fazendo nascer a composição artística do programa.

De acordo com o cenógrafo Guimarães, a primeira etapa para o planejamento visual de um cenário televisivo são as pesquisas, principalmente se forem de época. Na TV Cultura, a pesquisa da cenografia e seus adereços é conduzida pelos cenógrafos e produtores, que buscam em antiquários os objetos e mobiliário. Há ainda a pesquisa de tecidos para compor cortinas, toalhas de mesa e lençóis, por exemplo. Com frequência, os figurinistas da TV Cultura auxiliam os produtores da cenografia com a produção, pois esses profissionais possuem conhecimento maior em tendências, cores e texturas de tecidos (GUIMARÃES, cenógrafo, entrevista, 2012).

Figura 5 – Reconstrução de época. *Réquiem*. Direção TV Cultura.



Fonte: Arquivo pessoal, 2008.

Todo o aparato necessário para a criação de cenários físicos vem perdendo importância desde o surgimento dos cenários virtuais, que auxiliam sobremaneira a criação de projetos. Antes da chegada do cenário virtual na TV Cultura, quando nos

deparávamos com a ideia de um cenário futurista, como o interior de um disco voador, optávamos por criá-lo com material reciclado, em razão da limitação de verbas. Assim, era comum utilizar pedaços de hélices de ventiladores, tubos metálicos de ar-condicionado, entre outros materiais, para compor uma grande sala de controle de uma “nave espacial”, ou, no caso de um laboratório de ciências, colocar rodas de bicicleta e pedaços de canos, como fizemos para o programa *Física Divertida*. Eram soluções criativas que atendiam à necessidade e tinham baixo custo.

Figura 6 – Cenário do programa *Física Divertida*, 2010.



Fonte: Arquivo pessoal.

Assim como ocorreu em outras áreas profissionais, as expressões cenográficas sofreram alterações em decorrência de inserções de materiais e técnicas. Cardoso acredita que a evolução surge de acordo com as exigências dos programas:

A evolução da linguagem do cenário na televisão, assim como a própria evolução da linguagem televisiva, está ligada intimamente às variedades, multiplicidades e especificidades dos tipos de programas televisivos, como telenovelas, documentários, seriados etc. (CARDOSO, 2008, p. 17)

É importante analisar se as técnicas foram adequadamente incluídas, de modo a atender às relações estéticas dos programas, permitindo a transmissão da informação desejada.

1.1 Linguagem televisiva: do rádio à televisão

A criação do rádio e sua expansão mundial representou uma das mais marcantes inovações tecnológicas do início do século XX. A possibilidade de ouvir música, notícias, transmissões esportivas e peças de dramaturgia sem sair de casa, logo se tornou acessível a uma grande parcela da população, transformando hábitos de vida, de consumo, de cultura e até mesmo as relações profissionais, com a criação das reportagens e coberturas ao vivo, que deslocavam jornalistas das redações dos jornais para o rádio. Nesse sentido, por seu ineditismo e abrangência da comunicação, o rádio ultrapassa a televisão em importância.

Muitas foram as emissoras que surgiram no rastro da nova invenção e o Brasil também entrou para a era do rádio com emissoras como Roquette Pinto, Tupi, Globo, Nacional, Gazeta, entre outras, que se localizam principalmente em São Paulo e Rio de Janeiro, visando, todavia, aparato técnico para transmissões nacionais, que viriam com o tempo.

A Rádio Gazeta, nos anos 1950, assim como outras, tinha em sua programação o modelo de programa de auditório com apresentações ao vivo de óperas, concertos sinfônicos, interpretação de obras clássicas, além de cantores, cantoras e músicos populares. Os ingressos eram distribuídos na porta da emissora e era muito disputados pelo público, que descobria uma nova forma de diversão e lazer. Os noticiários eram transmitidos em horários predeterminados, havendo chamadas extraordinárias no caso de eventos marcantes (<gazetaam.com/anos/50>).

Herdeira da tradição já consolidada do rádio no Brasil, no início, a televisão era uma espécie de rádio com imagens. Os atores, que até então só existiam na imaginação dos ouvintes, se materializaram na TV. Nesse período, as imagens externas ainda não eram produzidas, ficando sob a responsabilidade da locução dos atores as descrições dos ambientes, como viagens de barco, de avião, entre outros acontecimentos relativos à dramaturgia, cujas limitações a televisão ainda não tinha como superar (RIBEIRO, SACRAMENTO, ROXO, p. 20).

Enquanto as atrações se limitavam às apresentações musicais, a transposição de programas do rádio para a TV deu certo, pois não havia

necessidade de adaptações de formato, mas nem sempre essa estrutura atendeu às exigências de determinada época. Muitas vezes, quando transferidos para a televisão, os programas exigiram estudo espacial elaborado, o que nem sempre ocorreu a contento. Um exemplo relativamente recente disso é o programa *Balancê*, da Rádio Excelsior. Adaptado para a televisão com o nome de *Perdidos na Noite*, apresentado por Fausto Silva, o cenário era simples e a plateia participava dividindo o espaço com a precariedade dos equipamentos. Apesar das condições, essa foi uma das atrações de maior sucesso da televisão nos anos 1980 (ALEX, CARLA, 2010, p. 7).

Outro exemplo da transposição do rádio para a televisão foi o programa *Pânico no Rádio*. Inspirado nos *talk shows* do rádio norte-americano, foi criado em 1993 pelo proprietário da emissora Jovem Pan, Antonio Augusto de Amaral Filho e pelo locutor Emilio Surita. O programa alcançou grande sucesso, e os criadores investiram na transmissão ao vivo via internet. Nessa fase, houve alteração da linguagem tradicional do rádio, pois o estúdio estava sendo acessado pela internet. Para agilizar e dar nova dinâmica ao programa, personagens foram criados, adaptando-se ainda figurinos e maquiagem (ALEX, CARLA, 2010, p. 9). Nesse sentido, é perceptível que, conforme os meios de transmissão se alteram, o mesmo ocorre com a linguagem, o formato, o aspecto visual, entre outras transformações.

Estreando de forma caseira na emissora Rede TV, em 2003, o programa *Pânico na TV* manteve o formato do rádio, sendo Emilio Surita seu âncora. Havia interação com a plateia, o que no rádio era feito pelos ouvintes. O cenário era bem simples, formado por uma bancada e cinco tapadeiras.² Apesar da verba diminuta, a atração caiu nas graças do público (ALEX, CARLA, 2010, p. 10).

Os exemplos mostram que, mesmo anos depois da chegada da televisão no Brasil, programas originários do rádio faziam sucesso nas emissoras, embora sem contar com a estrutura de um programa voltado especificamente para a linguagem da televisivo.

² Tapadeiras são painéis estruturados com sarrafos de madeira cobertos por tecidos ou tábuas de compensado, gerando as paredes ou cicloramas.

1.2 Construção da linguagem televisiva

Na televisão, três linguagens se mesclam na produção de uma única mensagem: a linguagem verbal, a linguagem sonora e a linguagem visual. O processo de criação de uma linguagem própria a esse meio não ocorreu de uma hora para outra, nem se esgotou, pois está em constante transformação.

As imagens televisivas que se adequavam à tela pequena dos aparelhos de TVs nasceram em laboratórios experimentais de universidades. Inicialmente, as formas criativas e televisivas eram elaboradas fora da televisão, mas apropriadas por ela, por mera falta de algo mais adequado. Durante certo tempo, a televisão ignorou as técnicas de transmissão e continuou exibindo filmes feitos para o cinema, peças de teatro, como se o estúdio fosse um palco, e jornais sem imagens externas, baseados apenas na locução (MACHADO, p. 9). A televisão brasileira levou quase vinte anos para definir sua linguagem (RIBEIRO, SACRAMENTO, ROXO, p. 15).

Nossos modelos de rádio e televisão foram construídos a partir dos modelos norte-americanos. Os produtores brasileiros fizeram cursos nos Estados Unidos para implantar técnicas e procedimentos na televisão brasileira (DANIEL Filho, 2003, p. 14). Porém, não havia por parte dos produtores preocupação com uma linguagem televisiva específica, mas, apenas, com a exibição de um conteúdo favorável a questões políticas.

Arlindo Machado (1995, p. 8) comenta que a televisão foi projetada para ser objeto de difusão. No início, todo o desenvolvimento tecnológico e seu orçamento eram destinados à distribuição. O conteúdo, no que diz respeito à qualidade da mensagem e à definição de uma linguagem, ficou em segundo plano. Nos primeiros anos da televisão no Brasil, as principais preocupações eram transmitir eventos públicos e pronunciamentos de autoridades.

Não apenas a falta de interesse dos governantes afetou a linguagem de programação, mas a ausência de recursos também interferiu na produção televisiva, como assinala Arlindo Machado, ao revelar que os estúdios da TV Tupi do Rio de Janeiro, em 1951, eram pequenos, localizados em um prédio na Praça Mauá. Não havia tratamento acústico, as janelas ficavam abertas devido ao calor produzido pelos painéis de iluminação, hoje, refletores de estúdio. Parte da programação era

feita nas ruas, com filmagens em teatros, concertos e musicais. Não havia definição de programação dentro do estúdio de televisão (MACHADO, p. 8).

Condições políticas, como o fechamento dos cassinos, incentivaram, indiretamente, a configuração de uma linguagem televisiva específica, pois, em razão do fim dos shows nessas casas, que reuniam mesas de jogos e atrações musicais, os profissionais viram na televisão a oportunidade de continuar trabalhando. Assim, a linguagem das apresentações do teatro de revista foi transportada para a televisão por diretores e atores da cenografia e do figurino dos antigos cassinos (RIBEIRO, SACRAMENTO, ROXO, 2010, p. 20).

No final dos anos 1950, ressalta Daniel Filho, programas ao vivo ainda tinham características do teatro, com cenografia simples, a partir da boa atuação dos atores. O autor relata que, em 1958, no teleteatro *Câmera Um*, da TV Tupi, havia um cenário que era uma rotunda preta, praticáveis e móveis. Tudo bem simples, para narrar peças de teatro, inspiradas em filmes norte-americanos (DANIEL Filho, 2003, p. 18).

Nos anos 1960, a televisão brasileira começou a se consolidar como veículo de massa e a se popularizar, pois, com as facilidades de crédito, percebeu-se que os aparelhos de TV não ficariam limitados à elite. Paralelamente, começa a haver maiores investimentos nas produções, buscando-se uma identidade adequada ao meio televisivo. Outro fator que fez a produção se ampliar foi a chegada do videoteipe, permitindo que os programas gravados fossem repassados a outras estações (PRIOLLI, p. 16-17). Nessa década, foi inaugurada a TV Excelsior, emissora que iniciou uma revolução na televisão brasileira, criando uma linguagem coloquial, que impôs um novo ritmo às atrações, produzindo programas com temática nacional e substituindo produções estrangeiras. Sua grade de programação era destacada por *slogan* e logotipo. Foi uma emissora que consolidou uma identidade no meio. Para seu aprimoramento técnico, investiu em profissionais gabaritados e criou um Departamento de Cenografia e Figurinos (Ribeiro, Sacramento, Roxo 2010, p. 54).

Nos anos 1970, finalmente, a televisão definiu sua linguagem: não teria mais o caráter experimental inspirado no rádio, no teatro e no cinema, e se consolidaria com uma linguagem própria.

Essa década foi marcada pela TV Globo, que, por meio da tecnologia, passou a buscar a construção de um padrão estético de qualidade, investindo em produções gravadas, que reduziam improvisos, possibilitavam a edição do som e a elaboração de produtos gráficos. Com a chegada da TV em cores, a emissora passou a ter cuidado ainda maior com o visual das imagens. O SBT, inaugurado em 1981, trouxe à tela os chamados programas populares de qualidade. A emissora possuía grade de produção dita “popularesca”, mas investiu em recursos modernos para atingir um padrão de qualidade artístico, possibilitando faturamento com diversos tipos de anunciantes. O diretor artístico da emissora, Carlos Alberto de Nóbrega, solicitou que o programa humorístico *A Praça é Nossa* tivesse um cenário bem trabalhado, moderno, com cores combinadas, e que os figurinos fossem de qualidade. O programa *Viva a Noite*, apresentado por Augusto Liberato, contava com uma plataforma futurista no cenário, onde eram recebidas as atrações (RIBEIRO, SACRAMENTO, ROXO, 2010, p. 168).

A audiência dos programas dominicais de auditório do SBT fez com que a Globo contratasse Fausto Silva, nos anos 1990, criando o programa de auditório que passaria a ocupar, em todos estes anos, as tardes de domingo. As emissoras de TV viram no elemento programa popular um veículo de lucro, pois a economia proporcionou certa ascensão econômica às C e D, gerando nova força consumidora. Entre outras atrações, esse público trouxe grande audiência aos programas do apresentador Ratinho, figura que marcou a televisão. Outro fator que promoveu a audiência foram as produções estrangeiras, com as facilidades oferecidas pela globalização. As telenovelas mexicanas, como *Carrocel*, exibida em 1991, abalaram a audiência do *Jornal Nacional* (RIBEIRO, SACRAMENTO, ROXO, 2010, p. 232, 235).

Nos anos seguintes, a TV digital permitiu uma nova leitura de linguagem na televisão. Equipamentos pequenos e de pouco orçamento fizeram crescer a produtividade e ampliaram possibilidades a profissionais, quebrando paradigmas de efeitos especiais, possibilitando novas mensagens. O uso de computadores com *softwares* de edição de som e imagem proporcionou um mundo ilusório virtual, que levou às telas um universo de possibilidades na materialização do espaço cenográfico. A tecnologia permitiu a criação de distintos formatos de programas e a evolução dos programas existentes (MOURA e BURINI, 2010, p. 5, 6). A união da

animação virtual aos ambientes físicos no *set* de filmagens está presente nos diversos formatos de programas, como os de entrevistas e jornalísticos. O *Globo Esporte*, da Rede Globo, é exemplo do aprimoramento da identidade visual nos cenários e figurinos.

O cenário do *Globo Esporte* foi modificado em 2001 para atualizar a linguagem visual e ganhar mais agilidade. Quarenta quadros eletrônicos, criados pela Editoria de Arte da Central Globo de Jornalismo, passaram a ser utilizados de acordo com o assunto abordado pelo apresentador. O estúdio ganhou também painéis e iluminação especial. Outra novidade foi a movimentação da logomarca do *Globo Esporte*, que deixou de ter um lugar fixo na tela, passando a aparecer em diferentes posições. À frente dessas mudanças estava Delfim Fujiwara, diretor de arte do programa. O figurino dos apresentadores também passou por reformulações, sob o comando da consultora de moda Regina Martelli.

Para comemorar os 30 anos no ar, em 2007, o *Globo Esporte* ganhou um cenário novo, com cores fortes, que simbolizam as diversas modalidades esportivas. O *GE* também ganhou uma série de recursos virtuais, produzidos pelo Departamento de Arte da Central Globo de Jornalismo. No novo formato, os apresentadores podem andar pelo cenário para mostrar gráficos e tabelas na parede virtual.

Em março de 2011, foi inaugurado um novo estúdio para servir a todos os programas de esportes da emissora, que passaram a ter a mesma identidade visual. O projeto do novo cenário foi desenhado para enfatizar a interatividade e a mobilidade. Com *design* em tons cromados e linhas neutras que lembram silhuetas de estádios e instalações esportivas, o cenário se adapta a qualquer tipo de transmissão. Apesar de ter a mesma identidade visual, cada programa tem a sua característica. No *Globo Esporte*, o destaque é uma grande tela 3 x 5 m, com tecnologia *touch screen*, interativa.

A partir de janeiro de 2012, o *Globo Esporte São Paulo* ganhou um estúdio móvel. O objetivo do projeto foi transformar um ônibus de viagem em um estúdio completo, onde uma vez por semana o apresentador Tiago Leifert comanda a atração de um ponto diferente da cidade. Nas edições itinerantes, o programa conta com a participação de convidados e do público.

(Disponível em:
<<http://memoriaglobo.globo.com/programas/esporte/programas-esportivos/globo-esporte/cenarios.htm>>)

De acordo com a relação entre épocas e tecnologias, concluímos que a televisão brasileira atingiu uma definição de linguagem televisiva, passando por variações de distintos formatos de programas, como os programas de auditório, cujo espaço cenográfico contém grande informação visual, destacando-se o Cassino do Chacrinha (1982), que empregava lâmpadas em todo o cenário, substituídas, hoje, pelos painéis de LED.

Figura 7 – Cassino do Chacrinha, 1982.



Fonte: <<http://extra.globo.com/tv-e-lazer/>>

Independente dos conceitos visuais, ao longo do tempo, a televisão brasileira manteve o conceito de exploração da audiência nas programações. As emissoras comerciais buscam sempre ampliar a audiência e não se preocupam com a qualidade do conteúdo destinado ao telespectador (MACHADO, p. 9).

1.3 Cor na televisão

A cor é fator histórico relevante na construção dos cenários. Quando a programação ocorria em preto e branco, a relação de distribuição das cores em um cenário ou figurino era absolutamente distinta. Com a chegada das técnicas de HD, também ocorreu um processo de mudança nas tonalidades e técnicas de pintura dos cenários. O cenário virtual trouxe mudanças radicais se comparado a um cenário físico no mesmo ambiente, no estúdio de televisão.

De acordo com Ricardo Xavier e Rogério Sacchi (2000), a TV em cores foi anunciada ao Brasil em 1963, com a exibição de um documentário norte-americano. Porém, somente em 1972 foram inauguradas oficialmente as imagens em cores nas telas brasileiras.

Figura 8 – Cenário do *Vila Sésamo*. Estúdios TV Cultura, 1972.



Fonte: Cedoc/FPA.

Apesar de as cores terem chegado à TV brasileira em 1972, o programa infantil de grande sucesso, *Vila Sésamo*, foi produzido totalmente em preto e branco. Só mais tarde, a transmissão seria em cores. A atração era uma coprodução nacional, feita com recursos da Rede Globo e TV Cultura, adaptada da série norte-americana *Sesame Street*, produzida de acordo com a realidade da criança brasileira. O grande destaque do programa eram os cenários, projetados pelo cenógrafo Ferrara, da TV Cultura, que usou como inspiração vilas do bairro do Bexiga, em São Paulo. O cenário da *Vila Sésamo* ocupava todo o estúdio (CUNHA LIMA, 2008, p. 79).

As primeiras produções na TV Cultura eram em preto e branco, pois não havia TV em cores na emissora. Figurino e cenário eram pintados com o auxílio de um guia de cores. Pintores e cenógrafos possuíam essa tabela de cores. O Garibaldo, de *Vila Sésamo*, por exemplo, era azul-claro, no projeto original norte-americano, mas, no Brasil, tornou-se amarelo, pois combinava com o clima tropical. Como o amarelo e o azul-claro resultam no mesmo tom de cinza, não houve problema em alterar a cor no Brasil, uma vez que o programa ia ao ar em preto e branco.

No quesito de adaptação das cores, o diretor de cenotécnica, Eduardo Badia Vilató, da TV Tupi, nos anos 1960, argumenta que as cores vermelhas, bordô, azul e bege eram ideais para cenários e figurinos nas produções em preto e branco (RIXA, 2000, p. 129).

Quando se instalou a cor na TV Cultura, cenógrafos e figurinistas, dentre outros profissionais, tiveram que repensar seus projetos, como afirma Ferrara:

Como a câmera em branco e preto não tinha a mesma sensibilidade que em cores, houve necessidade de muita adaptação. Junto com o pessoal da pintura, fizemos uma escala cromática de cinzas e outra com as cores correspondentes e montamos uma tabela. Hoje, por exemplo, quem faz essa dosagem é o computador. Nós fazíamos à mão, com corante. Outro problema eram os cenários. Quando expostos no estúdio por um determinado tempo, a cor começava a sofrer uma alteração, porque queima. E aí na hora que repintava, não era mais aquela cor. Some-se a isso o fator da textura do tecido... Some-se ainda o problema da maquiagem, porque a forma de iluminar era totalmente outra... Então houve uma série de ajustes para a gente chegar a uma qualidade. (apud Ferrara, 2008, p. 93)

Figura 9 – *Rá-Tim-Bum*.



Fonte: <infantv.com.br>.

Isabela Teles, chefe do Departamento de Figurino da TV Cultura, relata que na época do *Rá-Tim-Bum*, as cores era bem primárias e, para compor um figurino interessante, usava-se a mistura de texturas como o listrado, compondo um tecido estampado (UMA HISTÓRIA DA TV CULTURA, p. 251, 2008).

O *Rá-Tim-Bum* foi exibido pela TV Cultura de 1989 a 1992, com direção geral de Fernando Meirelles. O programa era feito para crianças em fase de alfabetização, que aprendiam ludicamente noções de higiene, ecologia, cidadania, língua portuguesa e matemática.

Com a implantação da TV digital, recursos como tintas da construção civil para pintar cenários continuaram sendo aplicados. Porém, a nova cromia das cores e as intensidades dos pigmentos usados nas pinturas dos cenários precisam ser mais eficientes para a leitura das câmeras (JULIO CESAR, técnico de efeitos especiais, TV Cultura, 2013).

Outro detalhe em relação às cores seria a união do cenário físico ao virtual. Em cenários virtuais, foi usada a mistura, porém, o ajuste da cor do cenário físico ao virtual exigiu grande empenho dos profissionais. Os cenários eram pintados na cor marrom, e quando, aplicada aos mecanismos de cenário virtual, a cor marrom se revelava vermelha. Roupas e cabelos claros refletem a cor azul do fundo do estúdio, prejudicando o recorte do *chroma key*.³

1.4 Design dos cenários: materiais e formas

O cenógrafo da TV Cultura Célio Inada, em artigo publicado na revista *SET: Sociedade de Engenharia de Televisão*, alerta que, para a criação de um projeto de cenário, é essencial que o diretor, em um *briefing*, descreva o perfil do programa. As definições plásticas são elaboradas por meio de informações sobre o tipo do programa, público-alvo e horário de exibição. Conforme Cardoso: “Instalado no espaço cênico de modo que possa delimitar as áreas de atuação da encenação, o cenário é um tipo específico de representação plástica que irá configurar o espaço em que se move o ator” (2008, p. 17)

Cardoso acrescenta que o cenário não tem apenas a função de delimitação de um espaço, mas age como signo, informando, com seus elementos, o tipo de programa e a que público se destina (CARDOSO, 2008, p. 18).

A partir de abordagem diacrônica de distintos programas da TV Cultura, constata-se como são desenvolvidos os *designs* dos cenários da emissora, de que modo foram aplicados os materiais e técnicas e os fundamentos que norteiam a escolha do que haverá em cada elemento cenográfico.

³ *Chroma key*, técnica de processamento de imagens cujo objetivo é eliminar o fundo de uma imagem para isolar os personagens ou objetos de interesse posteriormente combinados com outra imagem de fundo.

1.4.1 Revistinha

O programa *Revistinha* era exibido ao vivo, de segunda a sexta-feira. Dedicado ao público jovem, produzido de 1988 a 1990, ganhou o Prêmio de Melhor Programa Infantojuvenil em 1988 e 1989, concedido pela APCA (Associação Paulista de Críticos de Arte) (AMORIM, p. 64).

Figura 10 – Manutenção do cenário do *Revistinha*, 1988.



Fonte: Cedoc/FPA.

A diretora Eliana Lobo e a produtora Célia Regina criaram a estrutura do programa, o jornalista Dan Sene ficou com a responsabilidade do espelho do programa, e a roteirista Sandra Franco redigia uma nova história diariamente.

Havia um tema diário, o que se refletia diretamente no cenário. Em reuniões semanais, eram apresentadas ao cenógrafo as exigências dos programas daquela semana, e, nas reuniões diárias, era checado o cumprimento das determinações. Não havia limitação de verbas para os projetos e o que a produção propunha era elaborado com materiais de ponta.

Certa vez, foi confeccionado um imenso ovo de Páscoa em fibra de vidro, do qual saía a apresentadora Luciana Adami, o que configurava uma introdução de tecnologia, pois tradicionalmente os adereços eram feitos com isopor, massa corrida e tinta látex. A técnica demandava secagem e exigia outro tipo de tinta que poderia

aderir à nova superfície, verdadeiro aprendizado para os profissionais (JULIO, 2013).

As limitações se originavam do fato de que nem sempre havia estúdios livres para as gravações. No programa, existiam vários quadros, sendo imprescindível que algumas cenas fossem gravadas em locações externas. A sátira Adão e Eva, escrita por Flavio de Souza, foi gravada no Horto Florestal, em São Paulo, resultando no visual esperado para o ambiente do quadro.

Conforme Eliana Lobo:

Alguns cenários eram construídos para os quadros do programa. Certa vez foi feito um cenário em estúdio de um consultório de hospício, onde a atriz Marisa Orth era enfermeira. Nessa época, não tinha restrição de verba. Mas tudo era feito com a intenção de passar conteúdo informativo para o público jovem, de maneira divertida. O *Revistinha* tinha quadros gravados e o programa era ao vivo, dividia então um cenógrafo para os quadros e outro para o programa ao vivo. (ELIANA, 2013)

Atualmente, há na emissora um número restrito de cenógrafos, que atendem a várias produções, não havendo a mesma disponibilidade, como relata Eliana Lobo, no caso do *Revistinha*. O menor número de profissionais não altera a criatividade dos cenógrafos, apenas limita aplicações de técnicas e tecnologias, devido ao pouco tempo para elaboração e construção dos projetos. Como exemplo, o programa *Quintal da Cultura*, no qual há uma linguagem formada por elementos simples, que agradam ao público infantil pelo realce de cores.

Figura 11 – *Quintal da Cultura*, 2011.



Fonte: <gertseewald.blogspot.com.br>

Eliana Lobo comenta que o *Revistinha* era direcionado a adolescentes de 14 e 15 anos. O programa exibia aulas educativas, ilustradas com objetos de acordo com os temas. Para as aulas de química e física, a gravação era feita na casa do próprio professor Sadau, onde foi adaptado um espaço, sendo instalada pela equipe de cenografia uma bancada na qual ele fazia as experiências ilustrando o assunto. O contrarregra Cesar Ribeiro, da equipe de cenografia da emissora, testava todos os objetos da cena, evitando erros. Um dos objetos usados foi uma locomotiva. Depois de se constatar que dela saía fumaça suficiente, a aula foi gravada. Em uma aula sobre o fígado humano, foi levado à locação um fígado de boi. Sobre o trânsito de objetos de cena para externas o assistente de cenografia da TV Cultura Jorge Santos relata: “Tirar certos objetos de cena da emissora para transportar para locações pode ser considerado um processo complicado, pois podem quebrar nesse transporte. Já tivemos até casos de objetos esquecidos pela equipe de cenografia na emissora, ficando sem gravar a cena na locação” (JORGE, 2013).

O cenário ao vivo mudava de acordo com o tema. Em uma entrevista com o grupo Sepultura, havia tumbas e cruzes. Os apresentadores estavam caracterizados de acordo com o tema. Como lembra Julio Cesar, do Departamento de Adereços da TV Cultura, o *Revistinha* provocou “muita adrenalina” nos profissionais. Era ao vivo, com intensa produção de objetos inusitados que exigiam habilidade da arte e cenografia.

A seguir, com as séries *Rá-Tim-Bum*, *Castelo Rá-Tim-Bum* e *Ilha Rá-Tim-Bum*, é possível perceber como se adicionaram as técnicas e foram desenvolvidas as linguagens.

1.4.2 *Rá-Tim-Bum*

O primeiro programa *Rá-Tim-Bum* era formado por vários quadros, sem ligação entre eles. Cada quadro tinha formato, cenário e roteiro próprios. Descreve Lourenço Raposo, atual supervisor do Departamento de Efeitos Especiais da TV Cultura,

O diretor do programa Fernando Meirelles era muito versátil, tinha muitas ideias. Os roteiros do programa chegavam e os cenários tinham de ser resolvidos de um dia para o outro. Por falta de tempo, os cenários eram

simples, sem muita elaboração. O cenógrafo responsável pelo projeto foi Daniel Clabunde, que hoje é coordenador do Núcleo de Novelas da TV Record.

Figura 12 – *Rá-Tim-Bum*.



Fonte: Cedoc/FPA/Danilo Pavani.

Lourenço afirma que a produção mais bem elaborada para o *Rá-Tim-Bum* pelo Departamento de Cenografia e Arte foi a abertura, pois houve tempo suficiente para produzir as traquitanas que moviam os objetos.

Figura 13 – Produção para abertura do programa *Rá-Tim-Bum*.



Fonte: <infantv.com.br>.

O aderecista Julio Cesar assinala que seu primeiro desafio na Cultura foi o programa *Rá-Tim-Bum*:

Entrei na TV Cultura por um pedido do coordenador do Departamento de Arte, Silvio Galvão, e fui trabalhar na equipe do Edio Guerra, que foi o pintor de arte do programa *Vila Sésamo*. Naquela época, a TV Cultura fazia uma transição do que era do teatro para a televisão, então as estruturas, a pintura, os adereços, eram exatamente o que eram no teatro. Os profissionais da cenografia passaram por um processo de mudança para a televisão, foi um acréscimo de tecnologias. Os materiais foram se modificando ao longo dos projetos. Foi um acréscimo de tecnologias no *Rá-Tim-Bum* e no *Castelo Rá-Tim-Bum*, de maneira mais intensiva.

Os profissionais da cenografia criaram métodos construtivos, com resina, processos de moldes e forma. Esse tipo de material não era comumente usado em cenografia para a TV. As tintas, da mesma maneira, também tiveram um processo de evolução na televisão.

1.4.3 Castelo *Rá-Tim-Bum*

Em relação ao *design* do *Castelo Rá-Tim-Bum*, o diretor Cao Hamburger, em entrevista para o programa *Vitrine*, em 1994, diz ter se inspirado em imagens que via quando criança. Porém, não queria a ostentação dos castelos medievais dos contos de fadas, por isso solicitou aos cenógrafos que buscassem outras referências. O desejo do diretor era de que o castelo tivesse ar moderno, em meio a uma grande cidade; seu interior deveria ter um ar de mistério e fantasia.

Figura 14 – Maquete *Castelo Rá-Tim-Bum*.



Fonte: Arquivo pessoal, 2005.

Marcelo Oka, então chefe do Departamento de Cenografia, revela que se inspirou na obra do arquiteto espanhol Gaudi, cujo estilo é o *art nouveau*,⁴ misterioso e alegre, unindo elementos requisitados para criar o visual do castelo. O cenário deveria igualmente ser atemporal, não estar relacionado a nenhum momento histórico, e ainda assim apresentar elementos que remetessem à civilização, lembra Luciene Grecco, cenógrafa da equipe. A intenção da cenografia era permitir que as crianças “soltassem a imaginação” somente com as imagens dos ambientes do *Castelo*.

Figura 15 – *Castelo Rá-Tim-Bum*.



Fonte: Marisa Cauduro, 1994. Cedoc/FPA.

Isabela Teles, chefe do Departamento de Figurino da TV Cultura, relata que estava em moda o estilo *patchwork*, que é a mistura de vários tecidos. Em um único figurino, como o do Dr. Abobrinha, foram usados vários tipos de tecido xadrez (UMA HISTÓRIA DA TV CULTURA, 2008, p. 251).

⁴ Na estética da *art nouveau*, diz-se que linhas ondulares, assimétricas e entrelaçadas são características muito presentes em sua ornamentação. Dificilmente veremos outro estilo com características tão musicais e de tão extrema preocupação com o aspecto decorativo da obra. (<<http://portalarquitetonico.com.br/art-nouveau/>>)

Figura 16 – Dr. Abobrinha, personagem do *Castelo Rá-Tim-Bum*.



Fonte: <cmais.coml.br>.

Figura 17 – *Castelo Rá-Tim-Bum*. Marisa Cauduro, ago., 1994.



Fonte: Cedoc/FPA.

Monteiro, chefe do Departamento de Marcenaria, em entrevista ao programa *Vitrine*, em 1994, lembrou que a habilidade da equipe esteve à prova o tempo inteiro, quando da produção das partes do cenário do castelo, que possuíam diversas curvas devido ao estilo *art nouveau*. Nesse processo, a equipe de pintura de arte

transformou compensado em madeira de lei, aplicado nas portas e janelas, e as paredes em mármore, com uma mistura de tinta látex e aguarrás (JULIO, 1994).

Outros materiais, como metal, látex e tinta, foram transformados pela equipe de Silvio Galvão, de efeitos especiais, para criar uma árvore de seis metros de altura, instalada no centro do castelo. A equipe criou móveis e objetos “estranhos” que faziam parte do cenário, com um *design* especialmente criado para a atração.

Figura 18 – *Castelo Rá-Tim-Bum*.

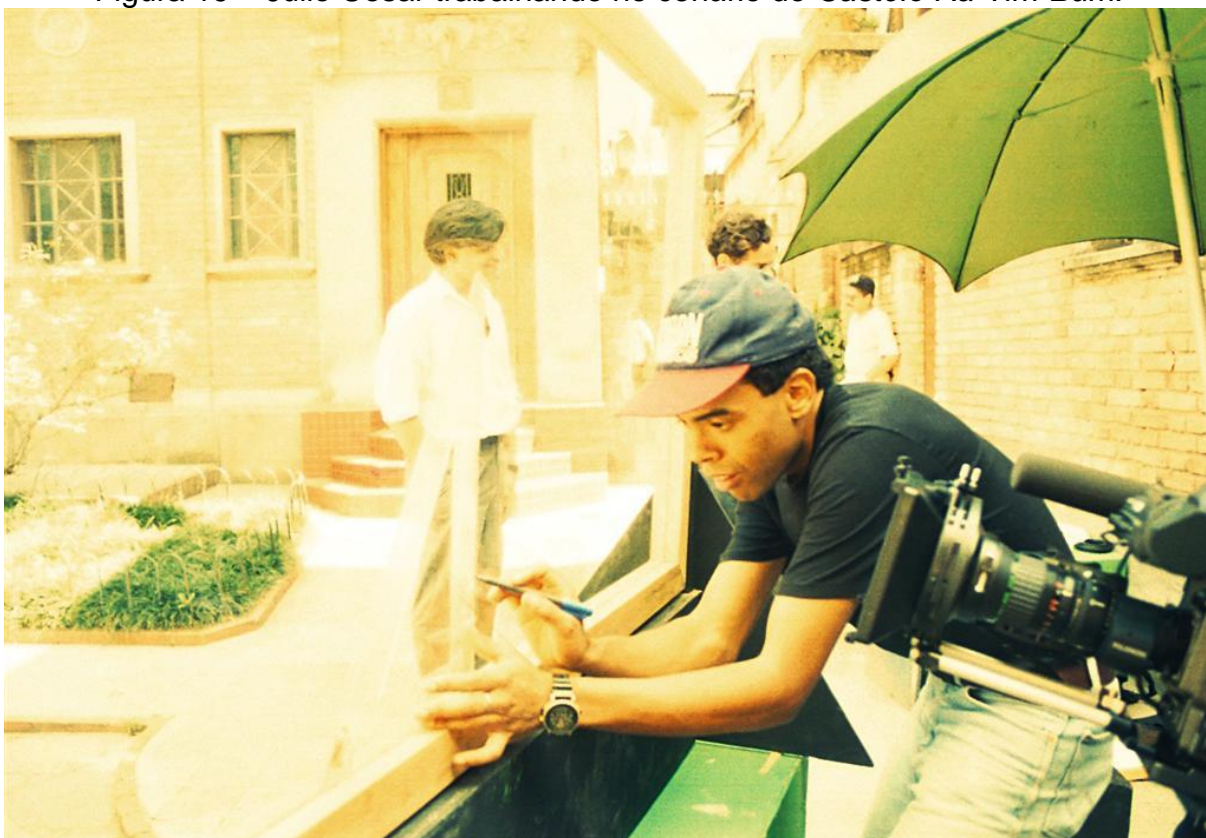


Fonte: Jair Bertolucci, 1993. Cedoc/FPA.

Para a equipe de efeitos especiais e cenografia, as mudanças nos processos construtivos dos cenários e elementos do *Castelo* foram significativas e representaram um profundo aprendizado técnico. Por se tratar de cenários complexos e com diversos objetos inusitados, houve um processo experimental e o uso de novos materiais levou a equipe a descobrir possibilidades de pinturas e acabamentos, que poderiam ser aplicados em outros cenários:

O cenário possuía várias curvas, então usamos muitos materiais flexíveis, que eram muito menos aderente à tinta. Então fomentamos conhecimento nessa época. A TV Cultura se tornou para nós um celeiro de experimentação, cada profissional novo que chegava trazia novidades, então era um aprendizado permanente. (JULIO CESAR, 2013)

Figura 19 – Julio Cesar trabalhando no cenário do *Castelo Rá-Tim-Bum*.



Fonte: Marisa Cauduro, 1994.Cedoc/FPA.

1.4.4 *Ilha Rá-Tim-Bum*

Para o último programa da série, o *Ilha Rá-Tim-Bum*, foram adotadas novas técnicas para a formulação dos cenários. Isso ocorreu devido a um processo evolutivo do mercado, com a chegada de novos materiais, proporcionando distintas possibilidades, e ao grande orçamento proposto para o projeto, que teve patrocínio de cerca de R\$ 4 milhões da Fundação Bradesco (<observatoriodaimprensa.com.br>).

O *Ilha Rá-Tim-Bum* foi um seriado criado por Flavio de Souza em 2001, indo ao ar até 2004, dirigido por Fernando Gomes e Maísa Zakzuk. O programa gira em torno de três adolescentes e duas crianças perdidas em uma ilha que não existe no mapa, habitada por vários seres fantásticos.

No projeto da série, havia vários personagens semelhantes a bichos e o cenário seria a Mata Atlântica. Roteiristas, diretores, cenógrafos, figurinistas e maquiadores chegaram à conclusão de que seria difícil gravar somente cenas

externas, em decorrência de vários fatores, entre eles, o fator natural: a equipe teria que contar com o dia e a noite, a chuva e o sol. Até mesmo o chiado do vento ou um avião atrapalhariam a captação do áudio.

Figura 20 – Externa Zabumba.



Fonte: Arquivo pessoal, 2001.

A solução foi gravar a maior parte das cenas da mata e das habitações em estúdio. Somente algumas cenas seriam externas. Os cenógrafos foram então pesquisar materiais para reproduzir a Mata Atlântica e optaram por uma mistura de mata real com elementos exuberantes. Foram usados produtos artificiais misturados com matéria natural, como folhas secas e musgos. De acordo com Eliana Lobo: “Um rio com cachoeira foi construído dentro do estúdio, com ajuda dos encanadores, que faziam parte da equipe de Engenharia e Manutenção da emissora. Então, tendo dinheiro pode-se fazer muita coisa” (2013).

Hoje, por exemplo, no cinema norte-americano, com as novas tecnologias HD e recursos de computação gráfica e *chroma key*, é possível fazer belas cenas de mar dentro do estúdio, como no caso do filme *As aventuras de Pi*.

Figura 21 – Imagem do site do filme *As aventuras de Pi*, 2012.



Fonte: <beforevfx.tumblr.com/post/44014531395/life-of-pi>.

Figura 22 – Imagem do site do filme *As aventuras de Pi*, 2012.



Fonte: <beforevfx.tumblr.com/post/44014531395/life-of-pi>.

No *Ilha Rá-Tim-Bum*, antes de a equipe gravar uma externa, fazia-se uma visita para checar se o local era realmente adequado. Na foto abaixo, fez-se a checagem pelo alto, com um balão, do local onde seria feita a cena do jardim de pedras.

Figura 23 – Gravação de uma das cenas externas do Programa *Ilha Rá-Tim-Bum*



Fonte: Arquivo pessoal, 2001.

Figura 24 – Gravação de uma das cenas externas do Programa *Ilha Rá-Tim-Bum*



Fonte: Arquivo pessoal, 2001.

Mas as dificuldades das locações externas não se resumiam ao clima ou a outros fatores impossíveis de controlar, como a passagem de um avião, havia também o assédio dos fãs, que, além do barulho, causava transtornos técnicos:

Tivemos muita dificuldade no início das cenas com o ator Paulo Nigro, pela gritaria das fãs, tendo que repetir as cenas várias vezes. E nessa cena nós, da equipe de cenografia, usávamos fumaça e gelo nesse ambiente cenografado. E quanto mais se repete a cena, mais nosso material é estragado. E o clima quente fazia o gelo seco se derreter rapidamente (ZÉ GERALDO, 2013).

Figura 25 – Paulo Nigro, que fazia o personagem Gigante. Jardim de Pedras.



Fonte: Arquivo pessoal, 2001.

Mas, além de superar esses problemas ocasionais, o *Ilha Rá-Tim-Bum* se destacou pelas técnicas de efeitos cenográficos que foram aplicadas nos projetos, para tornar os ambientes os mais fantásticos possíveis. Por exemplo, o personagem Nefasto, grande vilão da história, possuía em sua torre uma sala de controle de onde vigiava toda a ilha. Para dar efeito orgânico aos monitores da sala de controle, a equipe de cenografia usou sacos com água em frente a monitores de televisão de vários tamanhos. Esses monitores recebiam imagens de videocassetes modernos.

Figura 26 – Sala de controle de Nefasto.



Fonte: Arquivo pessoal, 2001.

Outro recurso tecnológico usado na série foi o aparato para criar a família dos personagens Coisos, criaturas peludas e diferentes. O casal Coiso e Coisa eram, na verdade, figurinos trajados por atores, com cabeças robóticas, olhos e bocas por controle remoto. O filho Coisinho era um robô igualmente comandado por controle remoto.

Figura 27 – Coiso, Coisa e Coisinho.



Fonte: Arquivo pessoal, 2001.

Já para as cenas de voo do personagem Zabumba, foi usada a tecnologia do *chroma key*.

Figura 28 – Voo de Zabumba.



Fonte: Arquivo pessoal, 2001.

Figura 29 – Maquete do cenário da serie *Ilha Ra Tim Bum*



Fonte: Arquivo pessoal, 2001.

Isabela Teles, figurinista da TV Cultura, ressalta:

Foi complicado produzir os figurinos da série *Ilha Rá-Tim-Bum*, porque muitos eram personagens de bichos. Para o Solek, que era um grande lagarto, houve diversos projetos e pesquisas para definir um figurino e uma maquiagem que permitissem veracidade e uma movimentação articulada ao personagem. Os figurinistas usaram uma malha com bastante flexibilidade, que tinha um brilho melado, remetendo a uma pele de lagarto. (TELES, p. 251)

Figura 30 – Solek.



Fonte: Arquivo pessoal, 2001.

1.4.5 Telejornal

O telejornalismo é o espaço dedicado à apresentação da informação. Todas as emissoras têm em sua grade noticiários diários. O atual modelo de telejornal,

conduzido por um apresentador ou uma apresentadora atrás de uma bancada foi inaugurado na década de 1950, pela BBC, no Reino Unido. Com o passar dos anos e a busca de maior audiência, os produtores começaram a formular estratégias para remodelar os telejornais. Assim, houve mudança no cenário, com acréscimo de materiais ao *design* das bancadas e da redação ao fundo, quando faziam parte do cenário, alterações significativas que se mantiveram como critério de formato para o telejornal mundial e brasileiro. A proposta de deixar a redação aparente relaciona-se ao objetivo de dar veracidade às notícias veiculadas em tempo real e à dinâmica de trabalho dos profissionais do jornalismo (SARAIVA, FERNANDES, AZEVEDO, 2009, p. 150).

O cenário do *Jornal Hoje*, da Globo, por exemplo, insistiu, em 2014, em técnicas de *design* no balcão e piso e na tecnologia de painéis que se movimentam durante o programa, formando imagens.

O telejornalismo da TV Cultura é exemplo do *design* e das técnicas desenvolvidos na emissora, com um formato de programa explorado pela cenografia diante de sua linguagem. Nos projetos de cenários do telejornal da TV Cultura, não houve restrições significativas de verbas, por se tratar de um dos carros-chefes da emissora.

Figura 31 – *Jornal Hoje*, Rede Globo, 2014.



Fonte: <tvfoco.com.br>.

O cenário do principal telejornal da emissora, o *Jornal da Cultura*, sofreu alterações ao longo do tempo, somando experiências de vários formatos espaciais, modificando o modo de apresentação da notícia.

Em 2008, o cenário de fundo era composto com a redação aparente, mas não era tão visível, por haver imagens aplicadas em um vidro que separava a redação do cenário central. Uma das apresentadoras ficava de pé, usando como apoio parte da grande bancada dos apresentadores.

Figura 32 – Jornal da Cultura, 2009



Fonte: Site Portal da imprensa, 2009.

Em 2010, com a proposta de mesclar o estúdio do jornalismo com programas de informação, o *Jornal da Cultura* passou a usar o mesmo fundo de estúdio dos programas *Metrópolis* e *Cartão Verde*, alterando o fundo de cubos, com luz colorida e elementos sobrepostos. Continuou com uma terceira apresentadora, que, porém, permanecia sentada em uma poltrona, ao lado da bancada.

Figura 33 – Jornal da Cultura, 2010



Fonte: Jair Bertolucci. Cedoc/FPA, 2010.

Figura 34 – Gravação do *Metrópolis*.



Fonte: Cheni, 2012

Figura 35 – *Cartão Verde*.



Fonte: Cheni, 2012.

Além das inovações nos cenários do telejornalismo diário, a emissora lançou outros formatos de programas jornalísticos, inovadores na televisão brasileira, como o programa *Roda Viva*. O espaço é ocupado por uma espécie de arena, valorizando o posicionamento das câmeras, de modo que o público visualize todos os participantes em um plano frontal.

Figura 36 – *Roda Viva*.



Fonte: <tvcultura.cmais.com.br/rodaviva>.

1.4.6 *Vox Populi*

Como parte da história dos programas jornalísticos da TV Cultura, mencionamos a trajetória do *Vox Populi*, que obteve grande repercussão, inovando com seu formato espacial, que influenciou a composição da arena do *Roda Viva*.

O programa estreou em 1977. O título, *Vox Populi* (Voz do Povo), foi escolhido porque dava oportunidade às pessoas do povo de fazer perguntas ao entrevistado convidado, em uma forma de interação que agradava. O *Vox Populi* foi premiado em 1978 pela Associação Paulista de Críticos de Arte como melhor programa jornalístico do ano.

Figura 37 – Divulgação do programa *Vox Populi*.



Fonte: Cedoc/FPA.

O entrevistado ficava sentado no centro do cenário. Um painel com imagens do rosto de pessoas e silhuetas recortadas em madeira transmitia a mensagem do nome e conteúdo do programa. Essas figuras no cenário representavam o povo em conversa com o entrevistado, em uma espécie de arena.

Figura 38 – *Vox Populi*. Entrevista com a atriz Regina Duarte, 22 set. 1977.



Fonte: Bernardino G. Novo. Cedoc/FPA.

No cenário seguinte, o programa *Vox Populi* inovou com recursos tecnológicas, como conta Eliana Lobo. O apresentador ficava dentro do *suiter* e fazia as perguntas para o entrevistado, que não o enxergava. A câmera dentro do *suiter* mostrava o apresentador de costas, falando com o entrevistado. Como no cenário anterior, o entrevistado continuou sentado no centro do estúdio. O entrevistado escutava a voz com eco. Havia uma câmera que girava no alto.

Figura 39 – *Vox Populi*. Regina Duarte, 22 set. 1977.



Fonte: Bernardino G. Novo, Cedoc/FPA.

Nas intervenções das pessoas do povo, as perguntas chegavam ao entrevistado por meio de um monitor que reproduzia o vídeo da pessoa que lhe propunha a questão. .

Em um dos primeiros programas, o entrevistado foi Luiz Inácio Lula da Silva, então presidente do Sindicato dos Metalúrgicos de São Bernardo do Campo. Ao longo do período de existência do programa, foram entrevistados vários generais, pois o país ainda vivia sob a ditadura militar. Artistas consagrados, como Chico Buarque, Regina Duarte e Elis Regina, também fizeram parte do time de entrevistados, em programas que alcançaram grande audiência. As luzes eram sempre mais marcadas, no cenário e nas pessoas; não existia a luz *soft*, um tipo de iluminação suave e mais abrangente.

Assim, como pudemos perceber, apesar de ser uma emissora pública, a TV Cultura sempre procurou aprimorar as técnicas utilizadas em seus programas, primando pela escolha de recursos cenográficos que agregassem qualidade à sua grade de programação. Desse modo, pode-se afirmar que o *design* do espaço cênico de um programa da TV Cultura é projetado pelas ideias do diretor e sugestões dos cenógrafos, obedecendo aos recursos disponíveis. Porém, a criatividade e a responsabilidade dos profissionais da emissora são aplicadas de acordo com esses recursos para atender ao público satisfatoriamente.

2 RECURSOS E PROCESSOS DE PRODUÇÃO

Este capítulo discute as questões da implantação da TV Cultura, a relação dos governadores do Estado de São Paulo com a TV, como a emissora se estabelece administrativamente, a origem dos recursos, distribuição das verbas pelos diversos setores, especificamente aquelas destinadas ao Departamento de Arte e Cenografia e a importância da distribuição de verbas para o projeto cenográfico.

Veremos ainda como é desenvolvido o projeto de cenário pelos profissionais da emissora, o trabalho do cenógrafo, como cada setor atua no desenvolvimento de um projeto de cenário, a dinâmica da montagem e acabamento de cenários. A evolução dos materiais e tecnologias aplicadas aos cenários em relação aos procedimentos orçamentários e estruturais da emissora será igualmente abordada neste capítulo.

2.1 Procedimentos administrativos da FPA, orçamento e cenografia

A Fundação Padre Anchieta, Centro Paulista de Rádio e TV Educativa, foi criada em 1967 pelo governador Roberto de Abreu Sodré, com a finalidade de proporcionar atividades educativas e culturais, mantendo a emissora TV Cultura, a Rádio Cultura AM e a Rádio Cultura FM. O governo do Estado de São Paulo estabeleceu convênio com a emissora TV Cultura em 1963, para produzir dez horas semanais de programação educativa, por meio do Serviço de Educação e Formação pelo Rádio e Televisão.

No início da existência da emissora, seu primeiro presidente, José Bonifácio Coutinho Nogueira, posicionou a TV Cultura como veículo de mensagem da democratização do ensino e da cultura, conquistando para o povo a igualdade de oportunidades, ressaltando o trabalho de artistas e autores brasileiros nos programas, como mencionado no discurso do primeiro presidente (LEAL Filho, 1988, p. 23). Nessa época, a TV Cultura transmitia uma linguagem de programas elitizados (LEAL Filho, 1988, p. 50).

Em 1969, sua programação permanecia no ar por quatro horas diárias, à noite. O primeiro programa foi *Planeta Terra*, documentário sobre meio ambiente e mistérios das civilizações. Após *Planeta Terra*, seguia-se *A Moça do Tempo*, boletim

meteorológico apresentado por Albina Mosqueiro. E, em seguida, vinha *Madureza Ginásial* (cursos educativos). Os cursos na TV Cultura tinham apelo diferente, pois eram apresentados por atores. O objetivo era obter mais receptividade do público, tirando o feitiço de uma aula.

Segundo Carmem Amorin, a TV Cultura, por ser educativa, preocupa-se em divulgar educação e oferecer suporte para a formação dos telespectadores. A emissora tem o intuito de ensinar o telespectador com programas não cansativos. Ela deseja passar informação sem impor regras e promover a diversidade cultural e suas formas de expressão (AMORIN, 2008, p. 14).

As videoaulas são formatos que sempre estiveram presentes na emissora. O setor de Cenografia e Arte participou com os projetos de cenário e outros objetos, que auxiliavam a passar o conteúdo educativo. Geralmente, os programas têm auxílio de verbas de órgãos governamentais ou instituições ligadas à educação. Porém, a verba destinada à cenografia geralmente não é de grande monta, limitando o trabalho. Como as produções das videoaulas geralmente são patrocinadas, o orçamento prevê uma equipe destinada exclusivamente ao projeto, na qual há cenógrafos responsáveis por todo o andamento.

Eliana Lobo assinala que, nos cenários das primeiras aulas, havia sempre um fundo com logotipo e outros elementos para passar o conteúdo. Além dos elementos para as videoaulas, gravava-se um pequeno teatro, que dramatizava o conteúdo do assunto abordado. Não havendo teatro, eram feitas animações para ilustrar o tema. Esses vídeos eram transmitidos em um monitor de televisão no cenário.

Figura 40 – Curso de Madureza Ginásial, 16 jun. 1969.



Fonte: Cedoc/FPA.

As técnicas e tecnologias usadas nas videoaulas da década de 1970 eram empregadas artesanalmente. O visual era o professor falando à frente, como em uma sala de aula, e as imagens coladas nas paredes do cenário ilustravam o tema. Para a confecção desses painéis com imagens, a produção do programa pesquisava na biblioteca e passava para a arte como deveriam ser elaborados, por exemplo, no caso de uma foto de um livro, era preciso ampliá-la ou, dependendo da necessidade, produzir um desenho, tudo ficava a cargo da equipe de arte. Como ainda não existia o gerador de caracteres, o rodapé do quadro da imagem na TV era feito pela arte em uma cartolina preta, escrita em branco. Em 2010, segundo o cenógrafo Mauricio Cunha, o projeto das videoaulas produzidas pelo Centro Paula Souza na TV Cultura não era diferente dos anteriores. A ideia era um formato de programa simples e claro, com informações e o conteúdo das aulas. Como nas primeiras videoaulas, havia histórias com atores para ilustrar o tema. Os assuntos eram explicados por professores em vídeos ou entrevistas.

Figura 41 – Videoaula Centro Paula Souza, 2010.



Fonte: Mauricio Cunha.

Esse tipo de programação não resultava no número esperado de audiência. Anos mais tarde, em 1979, ficou definido pelo coordenador geral da emissora, Carlos Queiroz Telles, que a Cultura tivesse uma programação que atingisse o público em geral, mas continuando a transmitir conteúdo informativo voltado à educação e evolução intelectual. A decisão dos diretores era apostar em uma

programação que permitisse ao indivíduo acessar informações às quais não tinha acesso, conhecendo os meios e caminhos da cultura e arte por meio de diferentes formatos de programas (LEAL Filho, 1988, p. 51, 53).

Quando criada, a FPA se estabeleceu como entidade de direito privado, instituída pelo governo do Estado, sem fins lucrativos e pessoais, mantida por doações orçamentárias e recursos adquiridos na iniciativa privada e administrada por um conselho misto, com representantes de instituições públicas e privadas ligadas à área de cultura e educação do Estado.

No entanto, esse estatuto não foi cumprido por alguns governos, e, em 1974, jornalistas da emissora não aceitaram a divulgação de interesse pessoal no programa *Hora da Notícia*, optando por se demitir da empresa. Como diretor do Departamento de Telejornalismo da TV Cultura, Vladimir Herzog, jornalista reconhecido por suas contribuições no campo da notícia, via na emissora a possibilidade de comandar um trabalho com a responsabilidade social do telejornalismo no qual acreditava. Mas foi assassinado pelos militares em 1975.

Outro exemplo aconteceu em 1979, no governo de Paulo Maluf, que tentou usar a emissora para promoção pessoal. Em 1982, José Maria Marin, governador, tentou alterar os estatutos da Fundação, demitindo membros do Conselho Curador a fim de serem substituídos por pessoas de sua “confiança”. O Tribunal de Justiça não aceitou as mudanças impostas pelo governador, devolvendo a autonomia à Fundação.

De acordo com Matrone (2013), os anos 1980 foram do governo Paulo Maluf e seu partido investia fortemente na emissora, usando-a como divulgadora do partido em campanhas eleitorais.

Os diretores e produtores soltavam a imaginação, pois não havia restrições quanto a custos. A TV Cultura era o paraíso da televisão para os produtores, porque os profissionais não tinham que se preocupar com a audiência, mas, sim, em criar um bom produto educativo e cultural para ser exibido. Carlos Fonseca (2010), cenotécnico, ressalta que não havia limite de materiais para a construção de cenários. Existia “muita madeira, todo tipo de tinta do mercado”, além de os

profissionais receberem bônus pelas produções e usufruírem intervalos para o descanso, com paradas para lanches distribuídos gratuitamente.

Em 1981, com a compra do teatro Franco Zampari, a TV Cultura passou a ter uma produção mais intensa de programas de auditório, com o consequente aumento das exigências em relação ao Departamento de Cenografia. Os programas eram produzidos diariamente e os cenógrafos da emissora, como a maioria dos profissionais de arte da televisão, vinham do teatro, no entanto, quando se depararam com o espaço de um teatro para projetar cenários, tiveram dificuldades para elaborar um ambiente que atendesse às câmeras e à plateia, relata Dan Sene, produtor da emissora à época.

Na época em que começaram a usar o Teatro Franco Zampari para gravação de programas, houve confusão entre cenógrafos e os produtores dos programas, pois os cenógrafos faziam os cenários para a plateia e não para as câmeras. Eles sentavam na plateia na sexta fileira para visualizar o cenário, sendo que a visualização era para as câmeras. (entrevista, 2013)

As discussões entre cenógrafos, produtores e diretores resultaram em cenários satisfatórios para os programas. Na década de 1980, passaram a existir as faixas de shows do Teatro Franco Zampari, todos ao vivo, de domingo a domingo. Entre eles, *Viola*, *Minha Viola*, *Enigma*, *Quem Sabe*, *Sabe*, *Ligue para um Clássico*. A respeito disso, relata Matrone:

O Zampari era como uma Hollywood brasileira, muita gente, um movimento muito grande de montagem e desmontagem dos cenários. Todas as madrugadas desmontavam um cenário e montavam outro. Acabava a gravação de um programa entre 22h30 e 23h, os maquinistas do Departamento de Cenografia começavam a desmontar esse cenário e montar o cenário durante a madrugada para o programa do próximo dia. De manhã cedo, a equipe de pintura fazia as pinturas e retoques desse cenário. À tarde, havia a iluminação do cenário e a microfonagem para a gravação à noite. Era todo dia assim, eram 24 horas de trabalho no Zampari. (entrevista, 2013)

Ao programa *Enigma* era destinado um grande volume de verbas, especialmente à cenografia. Exibido de 1987 a 1989, a atração era focada em perguntas de cultura geral (<mais.com.br>). Produzido sempre com uma semana de antecedência, havia a participação do professor Manuel, que elaborava as questões de história (Egito e Roma).

Figura 42 – *Enigma*, mar. 1988.



Fonte: Jair Bertolucci. Cedoc/FPA.

Wagner Matrone, criador e diretor do programa, lembra que o cenário era como o interior de uma pirâmide. Havia a tumba do Tutancâmon, câmara sagrada, diamantes e outros artefatos egípcios. Um cenário todo maquiado.

Faziam-se as provas de todos os gêneros, maquinadas com tubos, luzes e gases. Usávamos todos os departamentos da TV Cultura, elétrica, eletrônica, computação gráfica, muita tecnologia. Em relação ao orçamento, não existia o *badget* por programa, que seria o orçamento, você sabia o quanto poderia gastar no projeto. Nos anos 80, na TV Cultura, o *badget* era do Departamento de Produção, então fazíamos os pedidos para o departamento e eles administravam os gastos. Não existia recusa quanto a valores gastos em cenários.

Elemento relevante na estrutura da TV Cultura era o Departamento de Ensino, para o qual se destinava a verba. Os roteiros escritos para os programas passavam pelo *copy desk* (revisores e redatores do roteiro). Antes de a mensagem ser colocada em um gerador de caracteres, o Departamento de Correção checava possíveis erros de português.

A TV Cultura, em seu procedimento administrativo, firmou parcerias com outras instituições para elaboração de projetos. Em parceria com o Sesc, em 1983, a TV Cultura estreou *Fábrica do Som*, programa que mostrava as criações da música jovem independente. Com apresentação de Tadeu Jungle, foi um marco no rock paulista. Participaram bandas como Ira, Titãs e Ultraje a Rigor. Era gravado no Teatro do Sesc Pompeia.

Estanislau da Silva Telles, então gerente da unidade Sesc Pompeia, concorda que o programa era de grande efervescência, com público que chegava a duas mil pessoas (site <programatahligado.wordpress.com>).

Figura 43 – *Fábrica do Som*.



Fonte: <cmais.com.br/fpa/>.

Em 1986, a emissora sofreu um grande incêndio, perdendo quase todos os equipamentos. Somente em 1989, a emissora conseguiu retornar operando totalmente. Os novos equipamentos fizeram com que as produções operassem com capacidade maior.

Nesse sentido, o programa *Matéria Prima*, produzido nos anos 1990, para adolescentes, apresentado por Serginho Groisman, teve formato inovador. O apresentador questionava os jovens da plateia, deixando o microfone em suas mãos, provocando debates sobre variados temas. O formato é até hoje aproveitado por outras emissoras.

O cenário do *Matéria Prima* foi montado dentro do estúdio, as arquibancadas construídas de modo que a plateia ficasse bem próxima ao apresentador. A plateia participava do programa o tempo todo, ocupando todos os espaços. Apresentador, músicos e plateia ocupavam o mesmo espaço. As arquibancadas e o cenário eram montados e desmontados semanalmente.

Figura 44 – *Matéria Prima*.

Fonte: <cmais.com.br/fpa/>.

Segundo o relato da produtora Eliana Lobo, os programas de auditório demandam um orçamento mais elevado e são trabalhosos para a equipe de produção, pois exigem desenvoltura em relação ao transporte desse público, equipe de paramédicos, disponibilização de alimentação (entrevista, 2013). Maquinistas da Cultura e o cenógrafo Marcio Mattos do SBT frisam que a construção de arquibancadas para compor o cenário eleva o valor do orçamento de qualquer programa.

Outro fator agravante para o custo seria o armazenamento das arquibancadas, que ocupam muito espaço e necessitam de mais maquinistas para o transporte. De acordo com o produtor Bruno Alves, da TV Cultura, “esse trabalho vale a pena, pois a presença da plateia fazendo um complemento do cenário ou palco valoriza os programas de auditório”.

A gestão de Roberto Mulyaerte, de 1986 a 1995, foi considerada a mais produtiva da emissora. Os índices de audiência chegavam a 14 pontos, como relata Rocha (2010). Foram produzidos grandes programas que mantêm história, como *Rá-Tim-Bum* e *Castelo Rá-Tim-Bum*. Havia programas com cenários de técnicas variadas, a exemplo do *chroma key*, como *Glub Glub*, em 1991, e o *X-Tudo*, em 1992.

Figura 45 – *X-Tudo*, 1992.



Fonte: Cedoc/FPA.

Na gestão de Jorge da Cunha Lima (1995 a 2004), a emissora passava por grave crise econômica devido ao corte de verbas imposto pelo governo Mario Covas, resultando na demissão de vários funcionários e extinção de departamentos, como o de Ensino (Rocha, 2010, p. 15).

O Departamento de Cenografia sofreu diretamente: cenógrafos e assistentes de cenografia foram demitidos e contratados estagiários com salário bem reduzido, passando os projetos a serem executados por um número menor de profissionais com menor experiência profissional. Houve atraso na entrega de trabalhos, erros nos projetos, ocasionando descrédito da emissora.

Na luta para arrecadar verbas e suprir a queda orçamentária, Cunha Lima inseriu a propaganda comercial, nunca antes usada pela emissora, o que ocorreu em 1999. Buscou-se uma propaganda comercial diferenciada por se tratar de TV pública.

Na gestão de Jorge da Cunha Lima, foi efetivado o projeto da Rede Pública de Televisão (RPTV), em 27/9/99: 20 emissoras públicas e 938 retransmissoras que recebiam os sinais da TVE e da Cultura passaram a exibir, à noite, a programação única da RPTV em tempo real. Também a partir desta data, a propaganda comercial selecionada foi incorporada aos intervalos dos programas da TV Cultura (apud CUNHA LIMA, p. 241, 242).

Outras medidas foram a venda de VHS de programas e exploração da marca *Castelo Rá-Tim-Bum* (Rocha, 2010).

Nos anos seguintes, não houve mudanças no setor de Cenografia, mas ocorreram adequações de profissionais em decorrência do lançamento de programas em parcerias com outras instituições. O projeto *Direções*, parceria com o Sesc TV, permitiu que fossem contratados cenógrafos e assistentes.

Os trabalhos para os profissionais foram ampliados de acordo com medidas administrativas dos diretores. A comercialização de DVDs do programa *Cocoricó* foi um dos trabalhos da equipe de cenografia nos estúdios, assim como a *TV Rá-Tim-Bum*, canal por assinatura com conteúdos infantis educativos. A ideia do canal foi desenvolvida na Fundação Padre Anchieta, mantenedora da TV Cultura, e as Rádios Cultura AM e FM. O canal estreou em dezembro de 2004, com sede no complexo da Fundação Padre Anchieta, no bairro da Água Branca, em São Paulo. A *TV Rá-Tim-Bum* estimula a produção nacional, com desenhos animados produzidos totalmente pelos profissionais da emissora, há parcerias de produtores nacionais para completar a programação, voltada ao desenvolvimento infantil, abordando temas como saúde, cultura e relacionamento social.

Em 2013, a TV Cultura enfrentou nova crise, demitindo 35 profissionais. Antes disso, em 2012, programas já vinham sendo cancelados (*Folha de S.Paulo*, 2 set. 2013). O trabalho dos cenógrafos, porém, continua em grande escala, porque projetos para novos programas são propostos, mesmo que não sejam lançados. A equipe de construção dos cenários está bem reduzida, pois, desde 2012, a marcenaria não opera por falta de equipamentos, sendo os trabalhos terceirizados.

2.2 Estrutura do projeto cenográfico na TV Cultura

2.2.1 Elaboração do projeto de cenário

Segundo Alencar (2004), o cenógrafo cria e projeta os cenários em reuniões com os diretores e produtores. Nessas reuniões, são passadas todas as informações necessárias à elaboração do projeto, de acordo com as necessidades da produção. O cenógrafo ainda dá a orientação dos detalhes do projeto para as equipes envolvidas, acompanha os orçamentos, em se tratando de produção cenográfica para a televisão, acompanha gravações para checar o andamento do cenário produzido, entre outras atribuições. Ele acompanha diretores quando se

trata da escolha de locais externos para as gravações, analisando o ambiente que melhor se adapta ao fundo ou, se for preciso, verifica o adereçamento ou outro detalhe cenográfico.

Figura 46 – Cenógrafo adereçando locação para gravação do programa *Ilha Rá-Tim-Bum*, 2001.



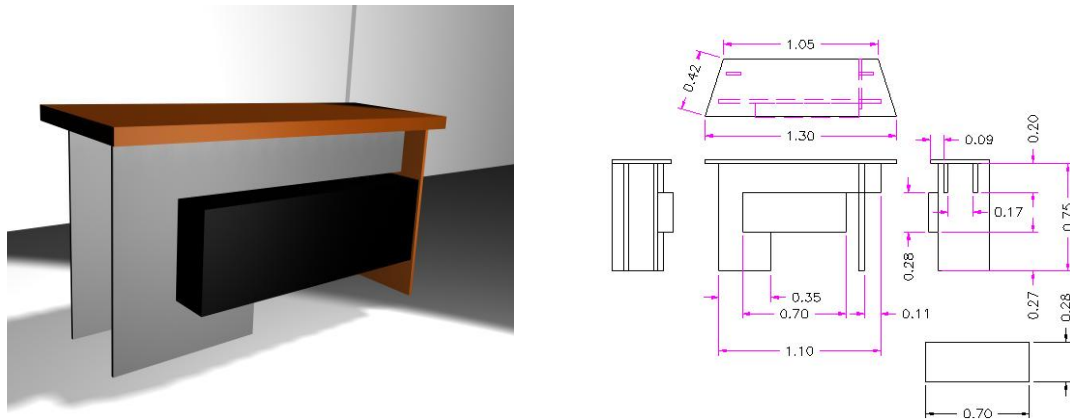
Fonte: Arquivo pessoal.

De acordo com Alencar, ao cenógrafo atribuem-se diversas tarefas relacionadas ao projeto, que são distribuídas e executadas por uma equipe.

Mas, na TV Cultura, o cenógrafo assume tarefas que, geralmente, não são executadas por ele em outras emissoras. Na TV Cultura, o cenógrafo produz todas as etapas do projeto do cenário, como maquete, orçamento, escolha de objetos de cena e gravação em estúdio, ou seja, participa da execução completa do projeto, que é bastante complexo.

Em vista disso, o cenógrafo deve ser apto à construção de maquetes físicas e maquetes eletrônicas, desenhando seus projetos de cenário em *software* AutoCAD e *software* 3D Max. Segundo o cenógrafo Sigue, os computadores agilizam e facilitam o trabalho.

Figura 47 – Projeto de mesa para o cenário do programa *Nossa Língua Portuguesa*.
Software 3D Max e AutoCAD.



Fonte: Arquivo pessoal

Para cenários de reconstrução de época, normalmente, em outras emissoras, existe um departamento de arte responsável pela pesquisa dos materiais, o que não ocorre na Cultura, pois o trabalho de pesquisa fica a cargo do cenógrafo, que deve buscar fontes confiáveis para criar a ambientação histórica, que dê fidelidade à trama, os ornamentos, cores e texturas que se relacionem à realidade da época em questão. Assim, ele deve encontrar documentos de arquitetura, fotografias, imagens de livros, prédios e locais históricos, além dos objetos, móveis e figurinos.

Figura 48 – Cenário para o programa *Direções – Réquiem*, 2008.



Fonte: Arquivo pessoal

Conforme a produtora Eliana Lobo, os cenógrafos da década de 1970, da TV Cultura, seguiram o estilo geométrico. As plantas baixas dos cenários eram feitas manualmente, como um arquiteto desenha a planta de uma casa. A figurinista Eleonor de Mendonça, que fazia cenários, detalhava as cores de cada parte do cenário.

Na TV Cultura, trabalharam vários cenógrafos consagrados e premiados. Os primeiros cenógrafos vieram do teatro, e o trabalho incluía o figurino. Entre os profissionais de destaque que atuaram na emissora, destacam-se Ferrara, Campelo Neto, Eleonor de Mendonça, Julieta Lira e Naum Alves de Souza. Ferrara, por exemplo, foi o primeiro grande chefe do Departamento de Arte e Cenografia, cuidava da parte de arte e figurino e estruturou esse departamento.

Eu desenhei muito tempo no papel vegetal. Entrei na cenografia em 81. Trabalhei primeiro na arte. Fazia vinhetas, abertura, logotipo. Hoje a arte fornece alguns elementos cenográficos para a cenografia, mas naquela época não tínhamos quase nenhum contato com a cenografia. O departamento de arte era dividido em dois, artes gráficas e arte e animação, onde se fazia vinheta. Nessa época, na cenografia, os cenógrafos eram cenógrafos e figurinistas. Então, quando passei para cenógrafo, passei para cenógrafo figurinista. (SIGUE, cenógrafo da TV Cultura)

Em alguns projetos, determina-se um produtor de arte para o cenário, nesse caso, é ele quem desenvolve pesquisas relacionadas à ambientação do cenário junto aos cenógrafos e assistentes de cenografia. Todo o conteúdo decorativo, como objetos de cena e adereços, é produzido de acordo com a época, linguagem ou costumes da trama encenada. Mas, além do trabalho do cenógrafo, há diversos profissionais que atuam intensamente até o produto final. O cenógrafo trabalha em distintos projetos, com assistentes e estagiários, que o auxiliam nas montagens no estúdio, acompanhamento de gravações, entre outras funções.

Esses importantes profissionais do Núcleo de Cenografia são o aderecista e o pintor de arte. Os aderecistas constroem e transformam objetos cênicos a partir do meio artesanal, para atender às necessidades do programa. Na TV Cultura, esse é o Departamento de Efeitos Especiais. O pintor de arte se encarrega de todo o acabamento artístico de pintura do cenário.

Figura 49 – Técnica do Departamento de Efeitos Especiais, 2001.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 50 – Pintores de arte do Departamento de Efeitos Especiais, 2010.



Fonte: Arquivo pessoal.

Na maquete do *Cocoricó*, trabalhamos de maneira bastante intensa com elétrica, para iluminar os pequenos prédios. O Flavio estava presente nesse projeto, e era um técnico em efeitos especiais que acrescentou bastante, pois era o mais preparado nessa técnica de elétrica em efeitos especiais. (JULINHO, 2013)

Quanto ao perfil do profissional do Departamento de Arte da TV Cultura, Julio acredita que não houve mudanças em relação às diversas gestões. Constata que as mudanças dos profissionais seguem o formato das demais emissoras.

O que seria eficiente há 20 anos, hoje pode não ser mais, pois há a necessidade de refazer a realidade de maneira mais interessante. Para o profissional de arte de televisão, o tempo utilizado em uma tarefa há 20 anos hoje tem de ser muito menor. A evolução tecnológica obriga os profissionais a se refazer, buscar novos caminhos, o que é positivo.

O profissional de efeitos especiais obrigatoriamente deve ter perfil mais amplo, ser multidisciplinar, pois a evolução tecnológica e o mercado assim exigem, da mesma forma que vem ocorrendo em outras áreas profissionais. A respeito disso, Julio declara:

Se havia um pintor de arte, ou um aderecista, esse profissional era especializado somente em sua técnica em uma área. Mas hoje ele tem de ser multifuncional; quanto mais habilidade tiver, mais condições tem de aplicar. Um profissional de efeitos tem de ter um mínimo de experiência em marcenaria, elétrica, mecânica, construção de bonecos, pinturas. Quanto maior o leque de conhecimentos, o profissional será de maior interesse para o departamento. O aderecista tem até habilidade de fazer uma costura simples em uma máquina de costurar. (JULIO, 2013)

Figura 51 – Marcenaria da TV Cultura, 1989.



Fonte: Cedoc/FPA.

Para atender à demanda dos programas, a emissora possui uma fábrica de cenários, com marceneiros, pintores e setor de tapeçaria. Maquinaria é o nome do setor responsável pela montagem e manutenção dos cenários e dos elementos cênicos.

2.2.2 Estúdios da TV Cultura

Assim como ocorre nas TVs comerciais, a Cultura tem em sua grade programas de diversos gêneros, havendo necessidade de espaços adequados para acomodar os cenários desmontados e adereços, além de estúdios para a montagem. Para isso, os estúdios devem ser bem localizados, ter dimensões e estrutura em recursos técnicos e equipamentos, fatores de grande importância, para atender à logística da programação. Os estúdios são aprimorados de acordo com as tecnologias e exigência dos programas.

Mas, nos primórdios da TV não era assim, João Loredó relata as técnicas artesanais das instalações da TV Tupi em 1957.

Fazíamos ali, na Avenida Venezuela, o teleteatro *Histórias do Teatro Universal*, com Chianca de Garcia. Os estúdios não tinham tratamento acústico e nem ar condicionado, por isso deixávamos as janelas abertas por causa do calor. A estação era próxima ao cais do porto e os apitos nos navios eram ouvidos no ar, até mesmo numa história romântica passada no Egito, com Paulo Porto e Yoná Magalhães. (RIBEIRO, SACRAMENTO, ROXO, p. 44)

O relato de João Loredó permite concluir que o local de instalação é fundamental ao trabalho das produções. João Caires, atual chefe do Departamento de Montagens de Cenários da TV Cultura, acrescenta a respeito da localização inadequada de um estúdio:

Nos anos 90, nas instalações do SBT na Vila Guilherme, em São Paulo, os cenários dos programas da emissora foram muitas vezes destruídos completamente devido a constantes enchentes que inundavam os estúdios de ponta a ponta.

Na TV Cultura, o processo de adequação das instalações às especificidades da programação televisiva também apresentou diversos obstáculos a ser superados. As primeiras instalações da emissora foram criadas em 1960, na rua Sete de Abril, 230, sede dos Diários Associados, Centro de São Paulo, com estúdios instalados no 15º andar do edifício Guilherme Guinle. Inicialmente, a TV Cultura era domínio das Emissoras Associadas de Assis Chateaubriand, proprietário da TV Tupi. Em um estúdio com pouco mais de 30 m² e com pouca infraestrutura era difícil realizar as produções.

Figura 52 – Inauguração da TV Cultura.



Fonte: Livro Almanaque da TV.

Em 1965, a emissora teve que se instalar em um estúdio no bairro do Sumaré devido a um incêndio que destruiu grande parte dos seus equipamentos. No ano seguinte, a TV Cultura se instalou em um grande espaço, com vários estúdios, no bairro da Freguesia do Ó.

Na nova instalação, a emissora recebeu estúdios adequadamente equipados para gravações, permitindo um melhor aproveitamento, com a exploração de movimentos de câmeras e posicionamento de luzes.

Figura 53 – Câmeras na TV Cultura.



Fonte: Cedoc/FPA.

Nos novos estúdios equipados, verificou-se grande incremento à produção, pois foi possível dobrar os períodos de gravação e produzir até nos finais de semana. Nesse período, foram criados os *Telecontos*. Para gravá-los era necessária uma grande quantidade de materiais, que eram armazenados em um depósito, do outro lado da rua, na Carlos Espera, o que causava grandes contratempos pela distância e dificuldade para carregá-los, sem contar as chuvas, conforme relato dos maquinistas. Mas esse não era problema exclusivo da TV Cultura, outras emissoras também tinham dificuldade com o armazenamento de cenários e materiais usados na programação..

Além do maquinário, dos materiais e dos demais suportes de cena, outro departamento que supre as necessidades dos cenários nos estúdios é o Almoxarifado da Contrarregra, onde são guardados os objetos menores usados nas cenas. Dentro da TV Cultura, inicialmente, havia a famosa “casinha”, galpão onde eram guardados os objetos menores da contrarregra. Esse era o local de trabalho de figurinistas e cenógrafos. Nesse período, não havia uma divisão dos setores de figurino e cenografia.

Em relação às disposições dos estúdios, ficaram estabelecidos, para o telejornalismo, dois estúdios, usados diariamente. Os estúdios maiores eram reservados para as dramaturgias e os menores para as demais programações. Atualmente, há um estúdio destinado aos cenários virtuais, com equipamentos para a produção de cenografia virtual e um fundo infinito pintado de azul *chroma*.

Figura 54 – Estúdio F da TV Cultura, adaptado para cenário virtual.



Fonte: Arquivo pessoal, 2010.

Cada programa comporta um espaço cenográfico preestabelecido pelas exigências. As emissoras que produzem novelas necessitam de espaço significativamente maior.

Figura 55 – Estúdio C TV Cultura, usado em teledramaturgia.



Fonte: Arquivo pessoal, 2008.

Em entrevista, o cenógrafo Mattos, do SBT, discorre sobre os estúdios da emissora destinados às gravações das novelas: “São os de maiores dimensões, porém esses estúdios têm uma altura baixa, que não favorece certos projetos de cenários, como residências com dois pavimentos”.

Renato Ortiz relata a importância das dimensões do estúdio para a cenografia:

Na TV Globo, as gravações das novelas das sete e das oito são realizadas uma em cada estúdio. Há, no entanto, uma hierarquia do espaço em função da importância dos horários. O estúdio da novela do horário nobre é maior, permitindo que se possa retirar um melhor partido estético da cenografia. (ORTIZ, 1989, p.139)

O cenário principal do *Castelo Rá-Tim-Bum* foi montado em um único estúdio. Partes do cenário, devido a dificuldades de enquadramento por falta de recuo para a câmera, foram construídas em outro estúdio, assim como os quadros do programa.

Figura 56 – *Castelo Rá-Tim-Bum*.



Fonte: Marisa Cauduro, 1994. Cedoc/FPA.

2.2.3 Processo de virtualização – o realismo dos cenários físicos aos virtuais

Neste item, indicaremos com exemplos como evoluíram os cenários – das formas físicas aos formatos virtuais –, de acordo com as necessidades técnicas e financeiras. Levantaremos as técnicas usadas na teledramaturgia para que ambientes passassem a ideia de serem reais e não cenográficos. E como os cenários virtuais devem ser projetados, quando se trata de transformar virtual em ideia de real.

As produções cenográficas na televisão começaram a se destacar em 1951, com as telenovelas, que exigiam ambientes decorados com objetos e mobiliário. Conforme Rixa:

Até dois meses após a inauguração da TV no Brasil, a teledramaturgia se restringia a excertos de obras teatrais e rápidos esquetes. Mas ainda na primeira década de atividade no vídeo, os teleteatros se firmariam como o mais importante formato de programa. Uma peça completa era exibida numa só sessão, que poderia durar de 30 minutos a mais de três horas. Cada emissora programava seus teleteatros uma vez por semana ou quinzenalmente. (2000, p. 110)

Segundo o autor, as primeiras produções dos teleteatros foram feitas basicamente por atores do rádio. O primeiro teleteatro completo foi ao ar em 1950, pela TV Tupi de São Paulo. Um ano depois, a participação em uma das produções da primeira atriz de prestígio do teatro, Madalena Nicol, marcaria a história da TV. A

partir daí, outros nomes do teatro passaram a prestigiar a teledramaturgia, como Walmor Chagas, Fernanda Montenegro e Sérgio Britto, entre outros, que aderiram ao novo veículo, seguidos de Cacilda Becker e Nicete Bruno. Os teleteatros eram um sucesso, porém, ao longo do tempo, sua linguagem teatral foi superada por outros formatos de programas televisivos.

Somente em 1974, o teleteatro voltou ao seu conceito inicial, em um formato mais teatral. Esse retorno se deu na TV Cultura com o nome de *Teatro 2*.

Figura 57 – Teleteatro. *Teatro 2: O Oráculo*, com Zanoni Ferrite e Jaime Barcellos, 11 mar. 1974.



Fonte: Danilo Pavani. Cedoc/FPA.

Havia uma preocupação constante dos diretores de orientar a produção (atores, filmagem, cenografia) no sentido de obter uma qualidade fílmica, menos teatral. Tendo como ponto de referência o cinema, eles procuravam tratar a imagem como uma linguagem específica, distinta, portanto, do teatro na TV, que a utilizava meramente como um meio emissor (ORTIZ, p. 43).

O *Teatro 2* na TV Cultura era uma experimentação de teatro na televisão, com diretores como Antunes Filho, Abujamra, Ademar Guerra, Sergio Brito. Ali foram lançados grandes atores.

Naquela época, não havia o realismo da cenografia, materiais e técnicas existentes hoje. Eliana Lobo assinala que as cenas de carros em movimento eram feitas dentro do estúdio, com recursos manuais dos profissionais do Núcleo de

Cenografia. O carro era colocado em cima de pneus e os contrarregras balançavam-no, fora do alcance das câmeras. Luzes eram colocadas como a criar a ilusão do carro passando por postes de iluminação. As chuvas eram feitas com mangueiras de água seguradas pelos contrarregras. Alguns dos carros usados em cena eram feitos de madeira pelos profissionais da cenotécnica (LOBO, produtora, entrevista em 2013). Para o *Teatro 2*, móveis e objetos de cena eram alugados pela cenografia, pois a emissora não dispunha de local de armazenamento.

Figura 58 – Teleteatro. *Teatro 2: O que leva bofetadas*, 30 jul. 1974.



Fonte: Bernardino G. Novo. Cedoc/FPA.

Nesse início de aprimoramento técnico, as adaptações de materiais eram frequentes, com resultados não muito bons a olho nu, mas como as imagens da época não tinham alta definição, para o telespectador, tudo parecia perfeito. O uso de isopor, por exemplo, era muito comum. Como exemplo, a escultura de um leão feita de isopor era imperfeita, mal acabada, mas, na tela, isso não era notado.

Além do apuro técnico, o cenógrafo da TV Cultura deveria apresentar habilidade para trabalhar com reutilização de materiais e cenários, pois a limitação de verba não permitia que se façam grandes aquisições de novos materiais. Assim, cabia ao cenógrafo a sensibilidade para criar uma atmosfera cênica, com conceito plástico e estético, que atenda às expectativas da equipe de produção. Por exemplo, algumas comidas de cena dos teleteatros eram feitas em isopor. Evidentemente, a comida real é mais interessante, por poder ser degustada em cena, porém é mais cara. As comidas falsas podem ser reaproveitadas, mas levam certo tempo para serem confeccionadas (RIXA, 2000).

Figura 59 – Teleteatro, *Teatro 2: Hoje é dia de rock*, 1979.



Fonte: Cedoc/FPA.

Com a chegada da tecnologia HD na TV Cultura, os cenógrafos se depararam com um tipo de captação que identificava detalhes da construção dos cenários. Conforme relato do pintor Luiz Silva, não era mais possível unir as partes dos cenários com fita crepe e depois pintá-las, como geralmente se fazia. As imagens HD mostravam essas emendas, resultando em um acabamento estético ruim. As cores antes realçadas ficaram mais claras, sendo necessária uma alteração na quantidade de tinta utilizada nos cenários.

Afirma Teder Muniz (2012) que a equipe de produção optou por cenários virtuais em algumas produções, pois, para o bom acabamento do cenário físico, eram exigidos mais recursos e investimentos, o que era inviável naquele momento.

O aprendizado da implantação do cenário virtual na TV Cultura ocorreu realmente na prática. Para a equipe da computação gráfica, como explicou o designer Samuel, havia um manual em inglês. Eram feitos testes a cada nova tentativa de execução do cenário virtual. Os cenógrafos se viram obrigados a fazer vários experimentos de cores dos objetos reais para que se igualassem às cores dos objetos irreais. Todo o processo ficava dificultado pela falta de tempo e de recursos financeiros voltados à reciclagem profissional. I.

A série *Autor por Autor*, produzida na emissora em 2010, foi um exemplo de uso do cenário virtual para economia de recursos. Fruto de uma parceria entre TV Cultura e Sesc TV, tinha por objetivo homenagear grandes nomes da literatura

brasileira. Para produzi-la, era preciso grande quantidade de cenários para narrar a história de importantes autores, na perspectiva do próprio autor (<tvcultura.cmais.com.br>). A direção decidiu pela produção em cenário virtual, conforme relata o diretor Ricardo Elias: “Essa série possuiu projetos cenográficos virtuais imitando um espaço físico real e também tem projetos de cenários totalmente lúdicos” (2011). Com o cenário virtual, houve economia de orçamento com cenários físicos e uso de estúdios.

Figura 60 – Cenário virtual programa autor por autor TV Cultura



Fonte: Jair Bertolucci/Divulgação TV Cultura, 2010.

Figura 61 – Cenário virtual programa autor por autor TV Cultura



Fonte: Arquivo pessoal, 2010.

J. B. Cardoso argumenta que o cenário virtual acarretou mudanças no setor de cenografia. Essa tecnologia de cenário pelo computador fez com que os estúdios imensos, que acomodavam os cenários físicos, dessem lugar aos pequenos estúdios, com fundo infinito pintado de azul ou verde. Como cenários de madeira foram substituídos por cenários virtuais, os profissionais que os construíam, em suas grandes fábricas, foram substituídos pelos profissionais que constroem o cenário virtual no computador.

Samuel, designer do setor de computação gráfica da TV Cultura, acredita que o cenário virtual surgiu para agregar, porque trouxe possibilidades que no cenário físico não eram possíveis; o virtual, além de reduzir custos, abre possibilidades, como a interação. Pode-se em um estúdio pequeno criar um cenário gigantesco e infinito, como um labirinto, animação de nuvens passando, avião... enfim, são múltiplas as possibilidades de solução.

A relação do setor de computação gráfica da TV Cultura com o de cenografia é compartilhada nos projetos. A principal questão é estabelecer o que será cenário virtual e o que será cenário físico, escolher o melhor caminho, o que pode ser interativo, como o virtual impede a projeção de sombra, entre outras questões. Deve-se estabelecer o melhor objeto para o cenário virtual, a melhor composição para ambos, cenário virtual e físico. Cenógrafos e designers gráficos compartilham ferramentas para que os projetos no estúdio caminhem dentro das expectativas, conforme relata Samuel: “Estamos sempre em conversa com a cenografia, para produzir o cenário. Trocar referências etc.”.

Cardoso, em seu artigo sobre cenário virtual, assinala que a nova técnica, como projeto dos programas televisivos, afeta todo o Departamento de Arte em uma emissora. Os projetos dos cenógrafos são substituídos pelo trabalho dos videodesigners, que já têm seu espaço nas emissoras de televisão, como produtores de vinhetas e aberturas de programas. Todo o pessoal das fábricas de cenários, como os marceneiros e os maquinistas, responsáveis pela instalação do cenário no estúdio, tiveram suas equipes reduzidas, pois, nesse momento, é mais favorável para as emissoras contar com uma estrutura menor de estúdios, de pessoal, eliminando grandes espaços para construção e armazenamento de cenários, diminuindo, assim, vários custos de produção.

Na TV Cultura, a substituição do pessoal do departamento de cenografia por profissionais que realizam o cenário virtual ainda não aconteceu, pois há semelhanças entre os tipos de programas e suas necessidades perante projetos cenográficos. No Departamento de Computação Gráfica da TV Cultura, pode-se determinar o que será feito em cenário virtual ou o que será feito na pós-produção.

Existem emissoras nas quais os setores são bem segmentados. Há um departamento só para cenário virtual, artes e dinâmicas interativas, outros, como o Departamento de Computação Gráfica para o jornalismo, Departamento de Computação Gráfica de promos e chamadas etc. Na TV Cultura, o Departamento de Computação é um só, mantendo uma equipe reduzida que atende a todos os departamentos. Isso gera vantagens e desvantagens. Para a TV Cultura, seria melhor um departamento segmentado para atender melhor a cada área, porém, para os profissionais, o trabalho diversificado traz maior conhecimento. Esse tipo de organização também se relaciona ao fato de a Cultura ser uma emissora pública e suas verbas muito menores que as das TVs privadas.

3 CENOGRRAFIA E NOVAS TECNOLOGIAS NA TV CULTURA

O objetivo deste capítulo é identificar e analisar as novas tecnologias em distintas propostas de cenários na TV Cultura e sua relação com a interação no programa. Com isso, este estudo pretende ilustrar o comportamento de programas televisivos brasileiros com a aplicação de novas tecnologias na construção dos cenários.

No relato da produtora Eliana Lobo (2013), nos primeiros tempos da televisão no Brasil, o cenário no qual o apresentador se postava era formado por um fundo com cortina e um totem com o logo do programa. A figura abaixo, retirada dos depoimentos do diretor Daniel Filho (2003), confirma o relato. Na imagem, vê-se Assis Chateaubriand na inauguração da primeira emissora de televisão brasileira, a TV Tupi, em 1950.

Figura 62 – Inauguração TV Tupi em 1950.



Fonte: Livro Circo Eletrônico, p. 15

Essa forma de expressão nos cenários televisivos não foi alterada. O apresentador continua em frente a painéis com imagens, porém o suporte mudou, pois agora há o acréscimo tecnológico. Em 2013, os painéis com logo eram formados pelos painéis de LED, que permitem a troca de imagens. O fundo possibilita interação do programa com o público, alterando as imagens conforme o tema comentado.

Figura 63 – Programa Domingo Legal.

Painel de LED. *Programa Domingo Legal*, site rede Record, 2011.

As principais emissoras brasileiras mantêm a mesma linguagem utilizada há décadas, apesar do uso dos recursos tecnológicos. O SBT é um desses exemplos, conforme explicam Ribeiro, Sacramento e Roxo (2010, p. 167-168). A emissora mantém sua linguagem popularisca no formato de programas, conteúdo e visual geral, cenários, figurinos etc. Com os avanços tecnológicos, a emissora abusa dos recursos, usando em excesso luzes, cores e brilho.

Figura 64 – Programa Raul Gil.



Fonte: Site SBT.

Quando observamos um objeto ou uma imagem, ele se reflete ou apenas guardamos as informações em nosso inconsciente? Ao assistirmos a um programa de televisão, um programa de entrevistas, vemos o cenário, mas não analisamos os detalhes. Em um primeiro momento, processamos a informação que o cenógrafo tenta passar. Se é programa feminino e o fundo do cenário for rosa ou tiver flores, processamos inconscientemente que o fundo com essa estampa deve-se ao assunto tratado, por ser essa cor atribuída ao universo feminino. Já em uma telenovela, se há uma pessoa sentada junto a uma mesa de jantar, com utensílios de prata e taças de cristal, sugere-se que ela está em uma sala de jantar de uma casa de pessoas ricas, finas. Desse modo, constata-se que o cenário na televisão tem o objetivo de compor o contexto de cada programa, levando o telespectador a “entrar no clima” de cada atração, antecipando a mensagem que será veiculada, ou, como afirma Del Nero, o cenário diz algo, “ele conversa conosco”:

O cenário empresta o seu corpo à liquidez da luz como instrumento refletivo que, então, dá um significado magnificante às palavras. Como seria possível ilustrar um professor em uma sala de aula sem ao fundo haver a lousa, que em princípio era um grande quadro verde, no qual se escrevia com giz, e mais recentemente é o quadro branco, com pincel atômico? Sem esses detalhes, seria muito difícil. (2010, p. 18)

Em nossa pesquisa sobre cenografia, a ideia seria a mesma. Como passar a temática do programa sem as estruturas de madeira pintadas? Atualmente, apenas com uma projeção é possível pintar um fundo e mudar a cor a qualquer momento. Com a nova tecnologia por projeção, não só se permite mudar a cor do cenário instantaneamente, mas passar informações, além de interagir com os temas abordados. No programa *Encontro com Fátima Bernardes*, apresentado pela Rede Globo, o cenário interage com o tema, mudando as imagens o tempo todo.

Esta tecnologia permite manter o cenário do programa diário sempre renovado e gera grandes possibilidades ao criar uma atmosfera aconchegante e mutável, que dá a sensação de movimento e transformação. A ideia é não parar, sempre fazer algo diferente. E também que seja útil, gerando link, matéria, informação, quase como um personagem de apoio a esse grande bate-papo. (FABRÍCIO MAMBERTI, diretor-geral do programa)

Figura 65 – O Cenário do *Encontro com Fátima Bernardes*: poltrona e o sofá nos quais ela recebe seus convidados e as possíveis projeções do cenário.



Fonte: Nathalia Fernandes/TV Globo.

No programa *Contos da Meia-Noite*, da TV Cultura, gravado em 2003, foi usado esse sistema da projeção, possibilitando a presença de imagens de acordo com o texto narrado pelo ator. Segundo o cenógrafo Celio, o cenário era composto por duas telas de *voil* preto da Rosco, com três metros de altura e três de largura cada uma. O ator ficava entre essas telas e ali fazia a narração. Nessas telas, eram projetadas as imagens. O recurso de projeção de imagens resultaria em texturas e sombras, possibilitando interpretação mais rica para o texto. Com a projeção da imagem do rosto do ator em maior dimensão, haveria o detalhe das expressões do rosto, sendo possível destacar o olhar e os lábios.

Figura 66 – *Contos da Meia-Noite*, com Maria Luisa Mendonça, 24 set. 2003.



Fonte: Eduardo Campos. Cedoc/FPA.

O programa contava com a presença de grandes atores do teatro, cinema e televisão interpretando os contos. O foco principal das tomadas eram esses atores e atrizes, dispensando figurinos e cenários. Mas existia o desejo do diretor de enriquecer o texto com algo além da interpretação, Surgiu, então, a ideia de projetar imagens relacionadas ao conto, em um cenário eletrônico.

Figura 67 – *Contos da Meia-Noite*.



Fonte: Cedoc/FPA.

Em decorrência do avanço tecnológico, é comum presenciar uma imagem produzida pelo aparelho retroprojetor, que provêm do computador, televisão ou aparelho semelhante. Pelo projetor, as imagens são dimensionadas de acordo com a superfície projetada e a necessidade de quem assiste à projeção. Existem no mercado diversos modelos de retroprojetores, utilizados em instituições de ensino, nos domicílios, como *home theatre*, cinemas, reuniões etc.

3.1 Do vídeo wall para o painel de LED

O vídeo wall foi uma forma de interação com imagens muito usado como fundo de cenário em shows e eventos. Programas da TV Cultura, que o utilizavam, dão uma mostra da transição para a nova tecnologia do sistema de painel de LED.

O *Festival da Nova Música Brasileira*, promovido pela TV Cultura em 2005, idealizado e organizado por Solano Ribeiro, ofereceu a oportunidade para a equipe de cenografia se adaptar às novas tecnologias. O evento foi realizado no Teatro Sesc Pinheiros, em São Paulo.

Figura 68 – *Festival da Nova Música Brasileira, 2005.*



Fonte: Célio Inada.

Célio Inada, criador do projeto, lembra que o cenário era composto por um vídeo wall de monitores de televisão que transmitia imagens conforme a frequência musical. Acima do vídeo wall e nas laterais, havia três painéis brancos que recebiam imagens geradas pelo equipamento *catalist* (uma técnica de projeção de imagens). Eram três projetores, um para cada painel.

Os primeiros vídeos wall usados em projetos de cenários na TV Cultura eram formados por tubos de televisores, próprios para o que se destinavam, pois tinham intensidade de luz maior do que os monitores de TV e não tinham a caixa de madeira. Os tubos para o vídeo wall eram pesados e grandes. Quando usados em projetos, o equipamento era alugado. O uso da aparelhagem se justificava porque a imagem em movimento, em grande escala, está sempre presente nos projetos de shows, pois preenche o palco, além de proporcionar interação da música com o cenário.

Quando a TV de plasma surgiu no mercado brasileiro, o vídeo wall já estava presente em vários projetos de cenários dos programas da TV Cultura. Cenógrafos comentam que a tevê de plasma era equipamento de fácil utilização devido ao peso e tamanho. E se comparada aos antigos monitores de TV, seu design se adaptava

melhor aos projetos, além disso, podia ser sustentada por um simples suporte, sendo sua altura facilmente ajustada. As TVs de plasma foram muito utilizadas como vídeo wall em programas da TV Cultura e eventos.

Após o vídeo wall de monitores e vídeo wall de TVs de plasma, vieram os grandes painéis de LED, inovando mais uma vez os recursos tecnológicos disponíveis. Abaixo, vê-se a imagem do programa *Login*, que usou o painel que ficava atrás do apresentador como peça fundamental de interatividade com o público, a partir de imagens ao vivo pela internet.

Figura 69 – Painel de LED usado no programa *Login*. TV Cultura, 2010.



Fonte: Clarissa Paulillo.

Outro exemplo do uso do painel de LED ocorreu no programa *Inglês com Música*, exibido pela emissora desde 2010. A proposta do programa é incentivar o aprendizado da língua inglesa de forma leve e divertida, usando canções atuais e jogos para a plateia.

Na primeira edição do programa, de 1969 a 1981, cantava-se a música com a plateia; havia a letra escrita, distribuída aos estudantes. Para o telespectador, a letra era mostrada por meio do JC, no pé da imagem na tela.

Figura 70 – Programa *Inglês com Música*, anos 1970.



Fonte: Imagem vídeo cultura 40 anos.

Para a nova edição do programa, em 2010, a direção decidiu promover mudanças. A apresentadora e cantora da primeira edição, Marisa Leite de Barros, ganharia uma companheira mais jovem, para dar suporte à plateia de jovens eufóricos. A produção pensava em um verdadeiro show, com muitas luzes.

Figura 71 – Programa *Inglês com Música*, 2010.



Fonte: Arquivo pessoal.

Foi sugerido pela equipe de cenografia da TV Cultura posicionar um grande painel de LED no palco, próximo à banda, onde surgia a letra da canção, conforme era apresentada, de modo que a plateia também cantasse, acompanhando tudo, conseguindo olhar para o palco sem perder o show.

A tecnologia do painel de LED proporcionou grande interação entre público e atrações do programa. Quando a letra não estava sendo transmitida, geravam-se imagens com a temática do programa ou mesmo o logotipo com o nome do programa em animação, proporcionando intensa um ar moderno e tecnológico ao cenário.

3.2 Evolução tecnológica dos programas *Quem Sabe, Sabe!* e *Vitrine*

O Programa *Quem Sabe, Sabe* teve início em 1982, na TV Cultura, com o apresentador Walmor Chagas. Posteriormente, Chagas foi substituído por Randal Juliano, que acabou se tornando um símbolo do programa. Ao vivo, no Teatro Franco Zampari, a atração era um *game show* educativo, apresentando competição entre escolas, bairros ou faculdades.

Figura 72 – *Quem Sabe, Sabe!*, 1981.



Fonte: Bernardino G. Novo. Cedoc/FPA.

O cenário era todo elaborado com madeira. O apresentador ficava atrás de um púlpito, o microfone preso a um tripé, de onde ele se comunicava com os participantes. As fichas com as questões para os jogos eram feitas artesanalmente, pintadas à mão.

No programa havia várias provas, 60% delas de perguntas, formuladas pelo Departamento de Ensino e pela produção. Havia também perguntas que os telespectadores enviavam por cartas.

Segundo Wagner Matrone, a produção do *game show* recebia as cartas e checava as fontes. A pergunta enviada pelo telespectador era apresentada e seu nome anunciado. Wagner Matrone fez carreira no *Quem Sabe, Sabe!*, nos anos 1980: foi estagiário, produtor, assistente de direção e diretor. O programa ficou no ar durante dez anos.

Figura 73 – *Quem Sabe, Sabe*, 1981.



Fonte: Bernardino G. Novo. Cedoc/FPA.

Nesse período, houve três diretores: Luiz Antonio Simões de Carvalho, que colocou o programa no ar, Marcelo Amadei, o principal diretor do programa, que afirmava que ele era pensado para o telespectador jogar em casa, e o já citado Wagner Matrone.

As questões eram propostas e um relógio marcava o tempo, para o público de casa responder. O apresentador anunciava: “Atenção, você em casa, tempo, 10 segundos para responder”. O telespectador podia, então, telefonar de sua casa e tentar responder à pergunta desafiadora. No final do programa, era anunciado o nome de quem havia ganhado o prêmio.

O *Quem Sabe, Sabe!* era diversificado e trabalhava com criatividade, memória e conhecimentos gerais. As ambientações e recursos para provas eram construídos manualmente pela equipe de arte e cenografia, em uma delas, havia o painel com “foto mistério”.

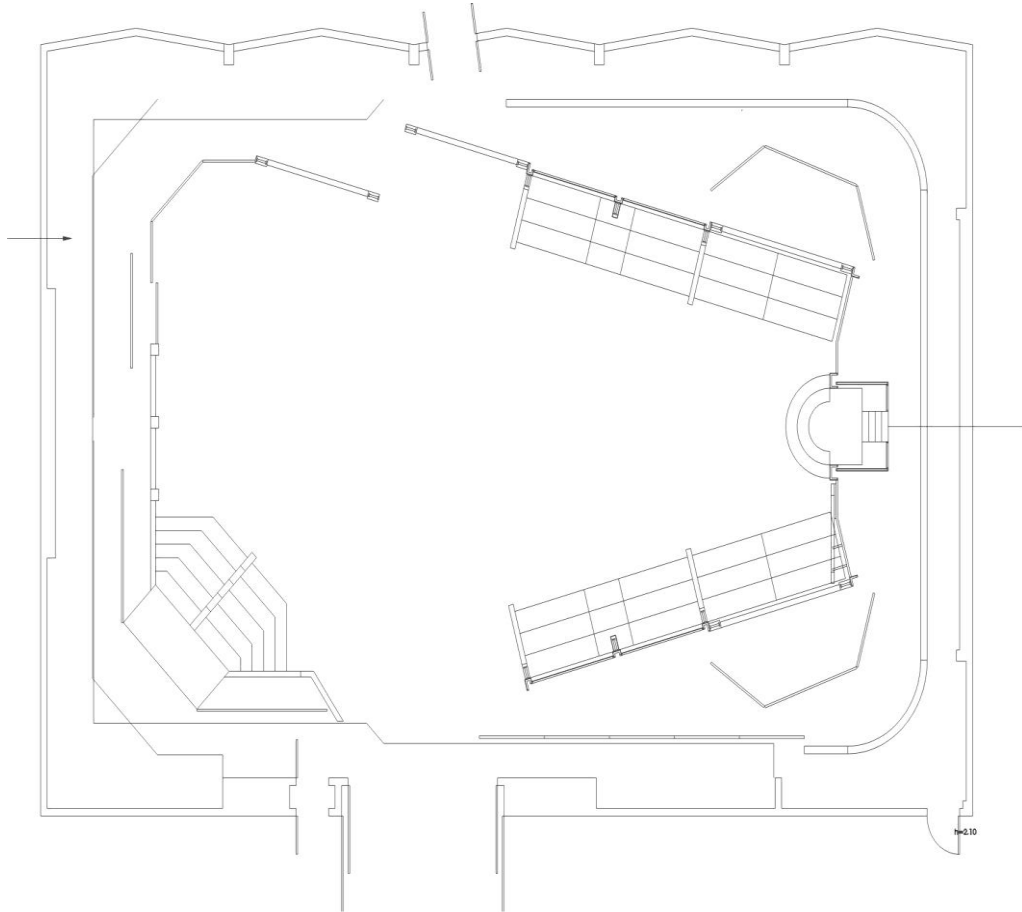
A cenografia do programa foi iniciada com Mario Martini, passando, em seguida, para Henrique Di Passi. As exigências eram grandes e diversos cenógrafos participavam para dar conta do trabalho, entre eles Shigue e Marcelo Oka.

O uso da imagem com recursos da tecnologia ocorreu com o passar do tempo. No começo das gravações, havia envelopes e caixinhas de madeira. Ainda na década de 1980, quando a TV Cultura já contava com um aparato tecnológico mais interessante, usavam-se sons, imagens e vídeos. O *Quem Sabe, Sabe!* era muito ousado, pois desafiava o telespectador. Os produtores utilizavam toda a tecnologia disponível, por exemplo, o *chroma key* era usado na prova “Máquina do Tempo”, que visitava vários países, da França moderna ao Egito antigo. O vídeo da brincadeira era gravado em *chroma key* e exibido em vários monitores espalhados pelo estúdio, enquanto a pergunta era proposta aos participantes. Para conseguir um bom resultado, o Departamento de Computação Gráfica atuava intensamente.

Em 2006, o programa voltou a ser exibido, liderado por dois apresentadores, Cunha Jr. e Alessandra Zamari. Na elaboração das provas, em 2006, havia o auxílio do computador e seus aparatos, como impressora e scanner, facilitando a produção de imagens e letreiros para os painéis. No cenário, em lugar de tapadeiras de madeira, usou-se plotagem em lona para formar o fundo. Foram impressas nas lonas imagens divertidas, símbolos que remetiam ao adolescente.

Na produção de 2006, o cenário passou a ocupar os estúdios da emissora, deixando de ser gravado no Teatro Franco Zampari. Na nova estrutura, o cenário ocupava toda a área do estúdio, compondo um ambiente de 360 graus.

Figura 74 – Planta do cenário do programa *Quem Sabe, Sabe!*



Fonte: Estúdio D da emissora, 2006.

Figura 75 – Programa *Quem Sabe, Sabe!*, 6 maio 2006.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 76 – *Quem Sabe, Sabe!*, out. 2006.



Fonte: Arquivo pessoal.

De um lado do estúdio ficava a plateia, e, do outro, eram realizadas algumas provas do programa. Os participantes eram jovens estudantes de escolas estaduais do interior e da Grande São Paulo. Os apresentadores Cunha Jr. e Alessandra Zamari não ficavam atrás de um balcão, mas circulavam pelo cenário. Como elementos de destaque para o cenário, foram usados globos de iluminação, que produziam desenhos no piso.

Nos *game shows*, há a participação da plateia, como torcida ou participando das provas. Nos programas da TV Cultura, as provas foram inovadas com a aplicação de recursos tecnológicos, resultando em um visual mais elaborado. Mas, segundo relatos dos técnicos de efeitos especiais da emissora: “isso não facilitou o trabalho da equipe de cenografia, pois a quantidade de profissionais também foi reduzida com o passar do tempo”.

O atual programa retornou em maio de 2013, igualmente com dois apresentadores, João Victor D’Alves e Gabriela França. Para o novo programa atrair os públicos infantil e adulto, além da participação de estudantes, está recebendo pessoas acima de 18 anos.

No *Quem Sabe, Sabe!*, de 2013, quatro pessoas participam de uma competição de perguntas e respostas. O cenário tem o fundo gerado por telas, com projeção de cores, que mudam de acordo com o participante. No centro do cenário, há um tabuleiro virtual, projetado por uma tecnologia de projeção de mapeamento.

Figura 77 – Programa *Quem Sabe, Sabe!*, 2013.



Fonte: Arquivo pessoal.

A nova tecnologia permite mapear uma superfície com informações geradas por um computador. Avatares escolhidos pelos participantes se movimentam no tabuleiro central. Cada participante possui um *tablet*, que funciona como peça do jogo, permitindo aos participantes jogar dados e escolher alternativas.

As ações no estúdio ocorrem de forma integralmente tecnológica, deixando de lado os processos artesanais de construção de ambientações recursos para as provas. O trabalho para a equipe de cenografia se restringe à montagem e desmontagem de um cenário simples e retoques na pintura.

Assim que o programa entra no ar, telespectadores com um iPad podem participar do jogo em casa e responder às mesmas questões do programa em tempo real, por meio da tecnologia de segunda tela, em que as informações mostradas na TV são imediatamente repassadas via internet. Explica Eduardo Brandini, vice-presidente de conteúdo da emissora, em entrevista ao jornal *O Estado de S. Paulo*, em 2013: “A gente quer modificar a forma com que o espectador fica diante do programa”. O público, porém, não disputa o prêmio com quem estiver no estúdio.

Ainda de acordo com a equipe de produção: “A nova presidência da TV Cultura, pilotada por Marcos Mendonça, tem a ideia de voltar o programa ao formato original, com a presença de uma plateia, dando mais emoção ao jogo”. Outro programa que marcou época na TV Cultura, foi *Vitrine*, que entrou no ar em 1990, estreando como revista eletrônica, com a intenção de mostrar os bastidores da

produção da emissora. Era apresentado por Nelson Araujo e Maria Antonia Demasi. O formato funcionou bem, fazendo com que os diretores da emissora decidissem transmitir o programa para o público em geral (<cmais.com.br>).

Figura 78 – Programa *Vitrine*, 1990.



Fonte: <cmais.com.br>.

Após algum tempo, o *Vitrine* passou a abordar assuntos sobre cinema, teatro, internet, TV, entre outras mídias. Em 1998, Marcelo Tas estreou como apresentador e conectou a atração ao mundo virtual.

O projeto do cenário de 2002 era um modelo tecnológico, moderno, composto por painéis de metal forrados por plásticos translúcidos e placas de policarbonato alveolar na bancada. Os materiais iluminados compunham uma ambientação tecnológica.

Figura 79 – Cenário do *Vitrine*, 2002

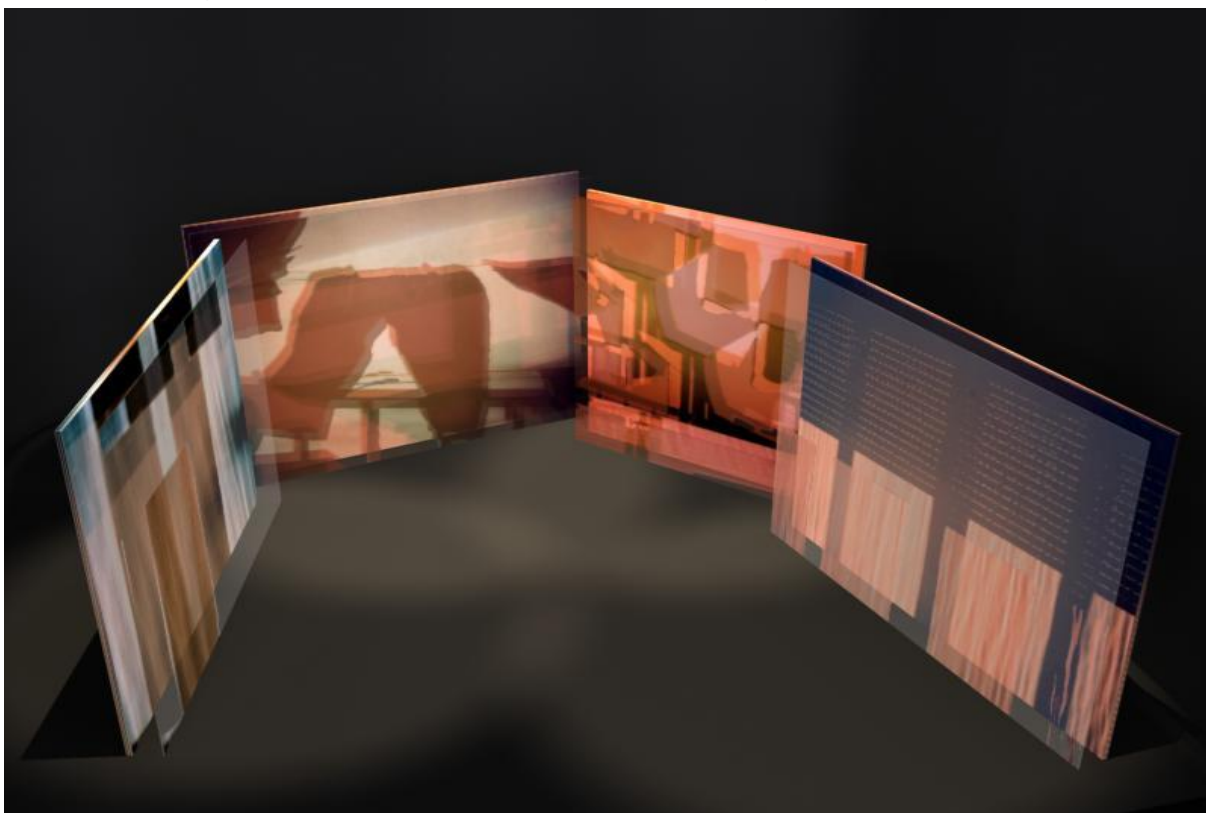


Fonte: Jair Bertolucci. Cedoc/FPA.

Em 2005, o programa passou a ser apresentado por Sabrina Parlatore e Rodrigo Rodrigues. A proposta original foi mantida, mas deu-se mais ênfase às reportagens externas sobre os bastidores do cinema, da televisão e da própria TV Cultura (UOL entretenimento, 2005).

Em 2007, o projeto de cenário foi alterado para uma proposta *clean* e inovador, remetendo à arte e cultura, sendo usada uma tecnologia que permitia atender a essas exigências. O cenário era composto por painéis com impressões de imagens artísticas no tecido *voile*, que é bem fino, com leve transparência, sua aplicação permite a sensação de leveza e elegância.

Figura 80 – Projeto do cenário para o programa *Vitrine*, 2007.



Fonte: Arquivo pessoal.

A direção da emissora desejava cenários de fácil armazenagem e desmontagem, em decorrência do aumento de programas a ser gravados nos estúdios.

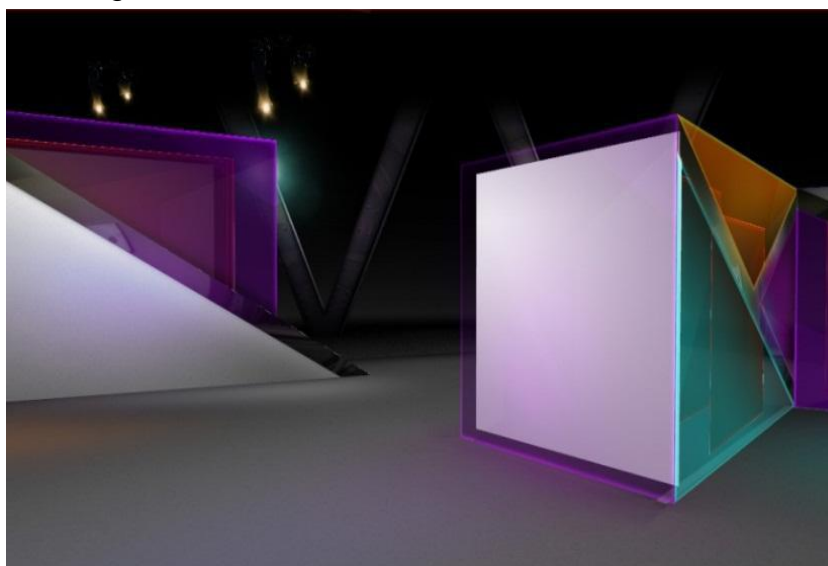
Figura 81 – *Vitrine*, 18 anos, 2009.



Fonte: Arquivo pessoal.

A tecnologia de impressão em painéis foi muito utilizada pelos cenógrafos da TV Cultura, por oferecer facilidade de armazenamento e baixo custo. Além dos tecidos, eram usados painéis com impressão em lonas e adesivos.

Figura 82 – Cenário virtual do *Vitrine*, set. 2011.



Fonte: Cedoc/FPA.

Com a chegada da tecnologia de virtualização em 2011, passa-se a adotar a proposta de um cenário totalmente virtual. Em 2012, o *Vitrine* foi integrado ao *Metrópolis*, como um quadro do programa.

3.3 Cenário virtual

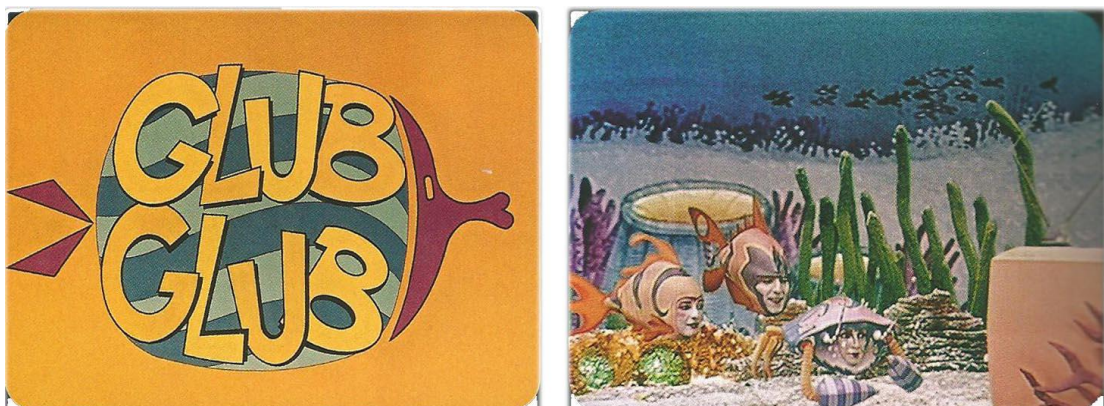
Como vimos até aqui, a evolução do cenário e do trabalho do cenógrafo foi marcante ao longo do século XX e das primeiras décadas do XXI, podendo-se afirmar que não há limites para criar e inovar na arte de levar o espectador a acreditar no que vê na tela da sua TV. As imagens reais criadas pelo mundo virtual são, de certa forma, mais coerentes com a ilusão criada pelas imagens da TV, que, afinal, nada mais são que uma ideia de representação de mundo, ou seja, uma ilusão de realidade, porque, na verdade, nada do vemos existe concretamente fora da tela, seja a casa da família de classe média da novela, seja o ambiente futurista do programa de variedades. Nesse sentido, a inovação tecnológica reforça e se coaduna à ilusão.

Conforme Cardoso:

O cenário virtual hoje é um tipo de ambiente formado ilusoriamente; possui paredes, piso, mas não existe na forma física. É capaz de receber pessoas e possui objetos que interagem entre si. Os cenários virtuais resolvem a problemática de armazenamento nos galpões das emissoras, pois estão armazenados somente na memória dos computadores. (CARDOSO 2002, p. 34).

Atualmente, o estúdio F da TV Cultura é o local onde estão os equipamentos destinados ao cenário virtual. Anos antes de essa técnica chegar à emissora, o estúdio usava seu ciclorama pintado de verde para produções como o programa *Glub Glub*.

Figura 83 – Livro Uma História da TV Cultura.



Fonte: Uma história da TV Cultura.

O programa infantil *Glub Glub* estreou em 1991 com direção de Arcângelo Mello Junior. O infantil ia ao ar de segunda a sexta-feira, com meia hora de duração.

Glub e Glub era apresentado por dois peixinhos, que tinham uma colega caranguejo chamada Carol. Eles narravam como era a vida marinha, e suas grandes aventuras no fundo do mar. Além dos peixinhos, havia apresentação de desenhos animados. Essa versão foi ao ar até 1994.

Na década de 1990, o cenário do *Glub Glub* era composto do fundo infinito do estúdio, com pintura verde para o *chroma key*. Foi usada a cor verde, pois o azul ficava mais presente na representação visual do mar.

Figura 84 – Personagens do *Glub Glub*.



Fonte: Livro uma historia da TV Cultura

Para a visualização, havia uma sobreposição de três pontos. A câmera enquadrava um aquário de vidro, em primeiro plano, soltando bolhas. À frente, ficavam os atores, com as cabeças de peixes, e o fundo verde, mas, na tela, aparecia uma animação de fundo do mar.

Os atores vestiam um macacão verde com o adereço de peixe na cabeça, havia ainda duas cordinhas, com as quais os atores manipulavam as barbatanas, para dar a ilusão de que “eram peixinhos nadando no oceano”.

O programa era gravado com três câmeras, cada uma com um aquário. A técnica do elemento vidro em frente às câmeras tinha o objetivo de simular outro ambiente, sendo amplamente empregada no cinema e na televisão como ambientação cenográfica.

Eliseu, mestre em efeitos especiais, relata sobre a produção do programa:

Usamos essa técnica de pintura de cenário na televisão em varias situações, uma delas foi em um seriado em que o ator Antônio Fagundes vestia uma armadura e estava em um castelo medieval. O castelo medieval era uma pintura em vidro.

A pintura de cenários em vidro, denominada *matte painting*, foi desenvolvida pelo cineasta Norman Dawn, em 1905. Sua técnica consistia em uma placa de vidro adaptada à frente da câmera. A primeira etapa, como mostra a figura abaixo, utilizava tinta preta para bloquear todas as partes da cena, que seriam substituídas pela pintura de cenário.

Figura 85 – Norman Dawn e sua criação, em 1905.



Fonte: <<http://lazer.hsw.uol.com.br/pintores-cenarios-digitais1.htm>>.

Figura 86 – *Matte painting* usado em um dos filmes da série *Star Wars*.



Fonte: <<http://lazer.hsw.uol.com.br/pintores-cenarios-digitais1.htm>>.

O programa *Glub Glub*, depois de ficar um período fora do ar, retornou em 2006, em nova versão, focada na biologia marinha. O visual dos peixinhos e o cenário foram remodelados, sendo usada, na caracterização dos peixinhos, uma nova maquiagem, com técnicas de pintura e máscara de borracha.

Figura 87 – Caracterização dos atores para o novo *Glub Glub*.



Fonte: Cedoc/FPA.

O cinema é a arte que possui a maior gama de recursos tecnológicos nas produções. Mas a televisão, incluída a televisão brasileira, utiliza cada vez mais inúmeros recursos tecnológicos, visando dar maior veracidade às suas cenas. Recursos de cenários virtuais complementam e definem o ambiente de maneira surpreendente e imprescindível. Sem determinados recursos virtuais seria impossível realizar algumas produções, como as de época ou as futuristas. Certas cenas são evidentemente mais usuais em produções cinematográficas. Mas, ratificando, em produções da televisão brasileira é praxe a utilização, na cenografia, de diversos recursos tecnológicos para auxiliar a produção dos programas.

Na minissérie *José do Egito*, da Rede Record de Televisão, foram usados recursos de ponta da tecnologia em computação gráfica, para reproduzir ambientes existentes há mais de 2 mil anos.

Figura 88 – Cenário da minissérie *José do Egito*, da Rede Record de Televisão.



Fonte: <<http://entretenimento.r7.com/jose-do-egito/fotos/saiba-detalhes-sobre-os-efeitos-visuais-da-minissérie-jose-do-egito/?pid=774#ngg-img>>.

A equipe da minissérie passou por três países para fazer imagens como a exposta acima. Foram colocados pirâmides e barcos num meio que continha apenas uma pequena lagoa. Nessa imagem, somente são verdadeiras a água, a meia-lua de areia e as plantas, todo o resto foi criado digitalmente.

Na novela *Salve Jorge*, da Rede Globo, foi usada, no cenário físico, que imita as formações de pedra da cidade da Capadócia, na Turquia, uma grande tela azul para o *chroma key*, facilitando a continuidade da cidade cenográfica por meio de imagens inseridas na pós-produção.

Figura 89 – Cenário novela *Salve Jorge* – Rede Globo



Fonte: <meusroteirosdeviagem.com>.

Na TV Cultura, são grandes as exigências para atender aos requisitos dos programas que utilizam cenários virtuais, conforme relata Samuel:

Os equipamentos disponíveis na TV Cultura, para o cenário virtual, exigem detalhes da equipe de produção e implantação dessa técnica. Existem no mercado equipamentos com melhor qualidade de recorte e cuidado com a intensidade de luz, que simula uma projeção. Deve-se usar piso real ou piso de cenário virtual mais escuro, para não haver a sensação de que o apresentador está flutuando. Mesmo sem todos os recursos instalados no estúdio disponíveis para o cenário virtual, é possível criar espaços ilusórios de amplitudes infinitas. (2013).

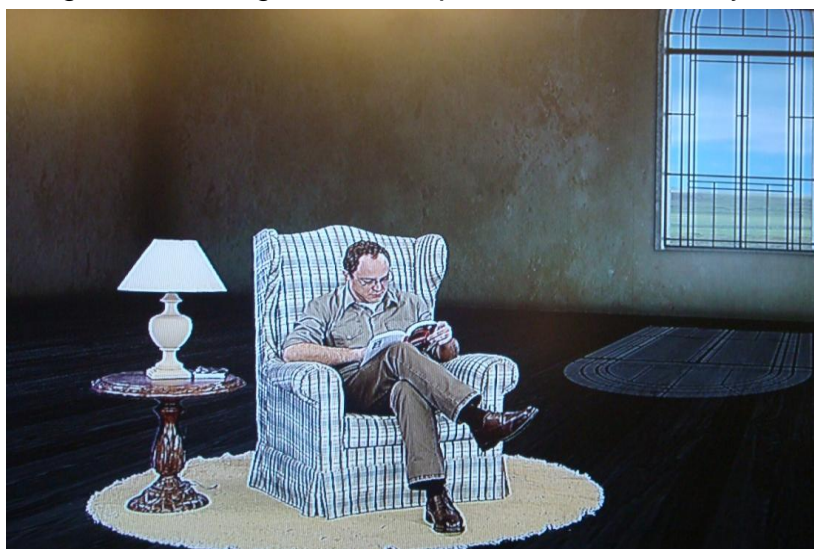
Com o auxílio de um objeto, como uma poltrona, foi possível aos projetistas criarem uma enorme sala de estar, como ilustra o exemplo, do programa *Autor por Autor* .

Figura 90 – Programa *Autor por Autor* - Inácio Loyola.



Fonte: Arquivo pessoa, 2010.

Figura 91 – Programa *Autor por Autor* - Inácio Loyola.



Fonte: Arquivo pessoa, 2010.

O programa *Clássicos* também é exemplo dos primeiros cenários virtuais utilizados na emissora, para retratar grandes momentos da música erudita mundial. A apresentadora Estela Ribeiro faz as chamadas dos espetáculos e comenta a apresentação das orquestras.

Figura 92 – Estela Ribeiro apresenta *Clássicos*.



Fonte: Arquivo pessoal.

O cenário do programa sempre foi um fundo bem básico e simples. Porém, a equipe de coordenação quis incrementá-lo, pois os programas de música erudita vinham ganhando destaque na emissora. A vinheta do programa era muito bonita e suave, apresentada ao som de música clássica, enquanto notas musicais dançavam

pela extensão de uma onda. A ideia inicial era dar a impressão de que Estela estivesse em um ambiente de exposição de arte. Seria um projeto com objetos que transmitissem a ideia de virtual. O cenário não transmitiria ideia de realidade.

Apesar de se tratar de um programa de música erudita, a ideia do projeto de cenário seria remeter ao moderno, com linhas retas e cores contrastantes, nada de curvas rococó. Para isso, foram inseridas colunas com imagens do programa, que giravam e mudavam o conteúdo a cada troca de quadro e assunto. A apresentadora caminhava entre as colunas e em todo o espaço cenográfico virtual, tornando o trabalho mais dinâmico. Assim, a apresentadora interagia com o cenário e vice-versa.

Figura 93 – Estela Ribeiro apresenta *Clássicos*.



Fonte: Arquivo pessoal.

O mundo pede mais agilidade, o que pode ser percebido pelo grande número de inovações tecnológicas que põem uma gama enorme de possibilidades ao alcance de cada pessoa. Por sua vez, os espaços estão mais disputados e a informação é cada vez mais essencial. Nesse contexto, a interatividade faz parte do dia a dia, é uma necessidade psíquica do ser humano. As novas tecnologias aplicadas nos cenários de TV permitiram transmitir mais informações no mesmo espaço, ao mesmo tempo; além de contribuir para novos rumos do *design*, possibilitando maior versatilidade ao trabalho, promovendo maior agilidade em montagem e elaboração, economizam mão de obra, entre outros efeitos, que são algumas vantagens das novas tecnologias.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A TV Cultura é uma emissora que enfrentou diversos desafios. É TV pública, não tem recursos próprios e não mantém uma constância administrativa em consequência de mudanças de seus diretores.

A emissora passa por provações constantes para manter seu padrão de qualidade no que se refere ao conteúdo educativo e informativo. É uma emissora que possibilita experimentações, tendo reconhecimento positivo do público (AMORIN, 2008).

Mesmo com limitações orçamentárias, a Cultura teve que seguir a evolução tecnológica e experimentar diversas linguagens. Seu conteúdo educativo não pode caminhar separado das recentes tecnologias, como o uso da internet dentro de um programa, recurso que amplia possibilidades de educação a distância e gera interatividade com o telespectador.

Diante das limitações orçamentárias, concluímos que os recursos disponíveis definirão possibilidades dos projetos de cenários. Mas a Cultura, apesar de dificuldades na instalação, não deixou de utilizá-las nos cenários físicos, nem nos cenários virtuais. Como TV educativa, possui diferenças administrativas em relação às TVs comerciais. Os recursos orçamentários são disponibilizados de modo escasso, pois não há patrocinadores para os projetos.

Os programas têm apelo educativo, não sendo essencial um aparato tecnológico ou *design* arrojado para atrair determinado público. Já as TVs comerciais investem em ambientes sofisticados, com o emprego de tecnologia de ponta, pois, com frequência, não têm conteúdo adequado, mas é esse ambiente que faz os anunciantes se interessarem em atrelar sua marca, pois são os programas de maior audiência, que valem o investimento em publicidade para vender seus produtos. Muitas vezes, os programas investem em vestir bem os apresentadores, elaborar um cenário com *design* arrojado e tecnologia de última geração, para suprir a banalização do conteúdo.

Na TV Cultura, a estrutura dos profissionais do núcleo de arte e cenografia foi alterada inúmeras vezes em razão de demissões nos períodos de crise. Mas as

pesquisas com os funcionários comprovaram que, entre o profissional da TV Cultura e a emissora, a relação é de “honra” com o resultado final da obra, pois eles se sentem responsáveis pelo conteúdo informativo e visual que será transmitido ao telespectador.

Profissionais já usaram recursos pessoais para viabilizar o trabalho, como revela o cenógrafo Sigue: “Já trouxe meu computador para aprimorar os projetos cenográficos no departamento”. O produtor Adriano fez muitas vezes horas-extras sem remuneração, para que o projeto de um cenário fosse terminado.

A partir dos anos de trabalho na TV Cultura, e tendo como base esta pesquisa, concluímos que a emissora acompanhou a evolução tecnológica.

Além disso, evidencia-se que os profissionais da emissora, apesar das limitações orçamentárias, possuem organização definida de equipe, facilitando e permitindo a manutenção de um padrão de qualidade em seu processo de produção. Ao lado dos produtores, os cenógrafos procuram inovar no formato visual, oportunidade gerada com frequência pela falta de orçamento, forçando os profissionais de arte a elaborar criativamente os projetos, diferentemente dos projetos de cenários das TV comerciais, que dispõem de grande valor orçamentário, mas são um misto de linguagens repetidas e muitas vezes exageradas.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Mauro **A Hollywood brasileira: panorama da telenovela no Brasil**. 2. ed. Rio de Janeiro: Senac, 2004.

AMORIN, Carmem Lucia. **O Telespectador Jovem e a TV Cultura de São Paulo**. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Universidade Metodista de São Paulo. São Bernardo do Campo, 2008.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993.

BEACHAM, Richard C. **Adolphe Appia: artist and visionary of the modern theatre**. Harwood: Academic Publishers GmbH, 1994.

BONACCIO, Alex, SILVA, Carla Pollake. **Programa Pânico: a transposição da linguagem do rádio para TV**. Intercom –Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Vitória, 2010.

BURINI, Debora, MOURA, Jefferson Jopsé Ribeiro. **Educação para a cidadania e o rádio.: Uma equação possível**. Intercom –Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Caxias do Sul, 2010.

CARDOSO, João Batista Freitas, **A semiótica do cenário televisivo**. São Paulo: Annablume, 2008.

CARDOSO, João Batista Freitas. **Cenário televisivo, linguagens múltiplas fragmentadas**. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2009.

CARDOSO, João Batista Freitas. **Semiótica das locações. Uma leitura do ambiente natural como espaço cenográfico**. Disponível em: <<http://www.unicap.br/gtpsmid/pdf/CD-Joao-Batista.pdf>>. Acesso em: 2 jul. 2014.

CARDOSO, João Batista. **O cenário virtual televisivo: uma forma específica de representação cenográfica**. Disponível em: <http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/502>. Acesso em: 2 jul. 2014..

CASSETTI, F; CHIO, F. **Análises de La Televisión: Instrumentos, Métodos y Prácticas de Investigación**. Barcelona: Paidós, 1999.

Cultura, TV. Linha do tempo. Disponível em: <<http://www3.tvcultura.com.br/40anos/linha-do-tempo>>. Acesso em 22 mar. 2013.

DANIEL, Filho. **O circo eletrônico: fazendo TV no Brasil**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

ESTADAO, Jornal. Arte e Lazer. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/artelazer,quem-sabe-sabel-estreia-hoje-na-tv-cultura,1031346,0.htm>>. Acesso em 07 ago. 2013.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

FELINTO, Erick, ANDRADE< Vinícius. **A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação**. Contemporanea, 2005.

FELINTO, Erick; ANDRADE, Vinícius. A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação. **Contemporânea, Revista de Comunicação e Cultura**, v. 3, n. 1, p. 75-94, jan./jun., 2005.

IMPrensa, Revista. **No pique da informação**. Disponível em: <http://www.portalimprensa.com.br/revista_imprensa/conteudo-extra/42947/no+pique+da+informacao>. Acesso em 05 abril. 2014.

INSTITUTO VLADIMIR HERZOG. **Biografia de um jornalista**. Disponível em: <<http://vladimirherzog.org/biografia/>>. Acesso em: 2 jul. 2014.

LEAL Filho, Laurindo. **A melhor TV do mundo. O modelo britânico de televisão**. São Paulo: Summus, 1997.

LEAL Filho, Laurindo. **Atrás das câmeras: relações entre cultura, estado e televisão**. São Paulo: Summus, 1988.

LEVY, Pierre. **O que é virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2007.

LIMA, Evelyn Furquin Werneck (Org.). **Espaço e teatro: do edifício teatral à cidade como palco**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2008.

LIMA, Fernando Barbosa; PRIOLLI, Gabriel; MACHADO, Arlindo. **Televisão e vídeo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. (Col. Brasil: os anos de autoritarismo).

LIMA, Jorge da Cunha. **Uma história da TV Cultura**. São Paulo: FPA, 2008.

LOREDO, João. **Era uma vez... a televisão**. São Paulo: Alegro, 2000.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. Campinas: Papirus, 1997.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinema e pós-cinema**. Campinas: Papirus, 1997.

MACHADO, Arlindo. **Televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2001.

Mais, Cultura. Programa Vitrine. Disponível em: <http://tvcultura.cmais.com.br/vitrine>>. Acesso 24 jun. 2013.

Mais, Cultura. TV Ra-tim-bum Disponível em: <http://tvratimbum.cmais.com.br/>>. Acesso 05 abril 2013.

MANTOVANI, Anna. **Cenografia**. São Paulo: Editora Ática, 1989.

MONTEZ, Carlos; BECKER, Valdecir. **TV digital interativa: conceitos e tecnologias**. Disponível em: <http://www.das.ufsc.br/~montez/publications/2004%20MinicursoWebMidia.pdf>>. Acesso em: 11 jul. 2014.

MORÁS, TEDER MUNIZ. **Digitalização, a mudança de paradigma no processo de produção de cenários televisivos na TV Cultura**. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) UNIP. São Paulo, 2012.

NERO, Cyro Del. **Cenografia, uma breve visita**. São Paulo: Claridade, 2008.

NERO, Cyro Del. **Máquina para os deuses: anotações de um cenógrafo e o discurso da cenografia**. São Paulo: Senac; Sesc, 2009.

NO CAMPO, Cheni. **Anderson Cheni**. Disponível em: <http://cheninocampo.blogspot.com.br/2012/09/oscar-ulisses-e-o-convidado-do-cartao.html> >. Acesso em 07 de fev. 2014

ORTIZ, Renato; BORELLI, Silva H. Simões; RAMOS, Jose Ortiz. **Telenovela: história e produção**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

ORZA, Gustavo F. **Programación televisiva: um modelo de análisis instrumental**. Buenos Aires: La Corujía, 2002.

PIGNATARI, Décio. **Signagem da televisão**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1984.

RABIGER, Michael. **Direção de cinema**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

RATTO, Gianni. **Antitratado de cenografia: variações sobre o mesmo tema**. São Paulo: Senac, 2001.

RECORD, Rede. José do Egito. Disponível em: <<http://entretenimento.r7.com/jose-do-egito/fotos/saiba-detalhes-sobre-os-efeitos-visuais-da-miniserie-jose-do-egito/?pid=774#ngg-img>>. Acesso em 07 ago de 2013.

RIBEIRO, Ana Paula Goulart, SACRAMENTO, Igor, ROXO, Marco. **História da televisão no Brasil**. São Paulo: Contexto, 2010.

ROCHA, Liana Vidigal. **A História da TV Cultura em quatro fases: de 1969 a 2006**. Palmas: UFTO, 2010.

SARAIVA, Maria do Rosário; FERNANDES, Luciana; AZEVEDO, José. O Telejornal sob o olhar da cenografia: da experimentação à imagem de marca. **Comunicação e Sociedade**, v. 15, 2009, p. 149-162.

SERRONI, J.C. **Teatros: uma memória do espaço cênico no Brasil**. São Paulo: Senac, 2002.

TV, Infan. Arquivo TV Cultura. Disponível em: <<http://www.infantv.com.br/glub.htm>>. Acesso em 17 fev. 2013.

VFX, Before. **Blockbuster movies without visual effects**. Disponível em: <http://beforevfx.tumblr.com/image/44014531395/> Acesso em 05 jan. 2013

VIAGEM, Meus roteiros de. **Uma visita ao Projac da Rede Globo e a novela Flor do Caribe** Disponível em: <<http://www.meusroteirosdeviagem.com/2013/03/visita-projac-rede-globo>>. Acesso em 23 jun. 2013.

Works, How stuff. Pintura de cenários para filmes. Disponível em: <<http://lazer.hsw.uol.com.br/pintores-cenarios-digitais1.htm>>. Acesso 09 maio 2013.

XAVIER, Ricardo (Rixa); SACCHI, Rogério. **Almanaque da TV 50 Anos de Memória e Informação**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2000.

ANEXOS

Lista das entrevistas

Carlos Fonseca, Cenotecnico, TV Cultura, 2013.

Célio Inada, Cenógrafo, TV Cultura, 2013

Eliana Lobo, Produtora, São Paulo, 2013

Eliseu B., Professor, São Paulo, 2013

Milton Sigue, Cenógrafo , TV Cultura, 2013

Marcio Mattos, Cenógrafo, SBT, 2013

Julio Cesar(Julinho), Técnico em efeitos especiais, TV Cultura, 2013

Samuel M., Designer, TV Cultura, 2013

Wagner Matrone, Professor, São Paulo, 2013

Zé Geraldo, Contra Regra, TV Cultura, 2013