

UM ESTUDO SOBRE A TÉCNICA E ESTÉTICA NO CENÁRIO DA TELENVELA E NA ANIMAÇÃO.

Prof. Doutoranda Rosineia Oliveira dos Santos¹

Prof. Dr. Luís Fernando Ferreira de Araújo²

Prof. Especialista Rafael Dourado³

RESUMO

O artigo discute como a cenografia de telenovelas é criada a partir da sinopse e ajuda a identificar as classes sociais dos personagens, além de transmitir sentimentos e contextos através de signos visuais e sonoros. Por meio da função narrativa o artigo explora os cenários em animações e destaca a importância do exagero e da eficiência na comunicação visual para servir à história e à atuação dos personagens. De que forma a cenografia da telenovela nasce? Primeiro pela sinopse apresentada pelo diretor, ele analisa tudo e com a sua produção começa a esboçar os núcleos que irão compor toda a história, por meio de pesquisa, a produção elabora a criação das cidades, das casas, das ruas etc., com tudo pronto fornecerão elementos para identificar as classes sociais dos personagens dentro da história. Temos como problema de pesquisa qual é a função dos cenários neste ambiente carregado de signos verbais, cênicos, táteis sonoros dentre outros? Partimos da premissa de que ambientes selecionados revelam uma ação de drama, terror, humor, tristeza, enfim irão transmitir os sentimentos. Portanto, os cenários retratam não só o momento presente, mas também reflete sobre as questões dos conflitos humanos seja onde ela estiver, na saúde, segurança, educação. Por fim, nossas considerações são de que o impacto cultura reflete sobre o papel da cenografia e da estética na saúde mental das pessoas e na formação cultural

¹ Doutoranda em Comunicação pela UNIP com bolsa Prosup. Professora do Centro Universitário Senac. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0238-1268>

² Pós-doutorado em Comunicação e doutor em Educação. Professor do Centro Universitário Senac. Orcid: <https://orcid.org/0000.0001.8297-0120>

³ Pós Graduado em Docência no Ensino Superior; Centro Universitário Senac Santo Amaro, rafael.bdourado@sp.senac.br | Professor em Tecnologia em Design de Animação. <https://orcid.org/0000.0002-5629-9211>.

desses indivíduos, indicando a necessidade de mais pesquisas sobre a relação entre estética, gêneros e culturas.

PALAVRAS-CHAVE: Telenovela. Cenário. Personagem. Sinopse. Ambiente.

ABSTRACT:

The article discusses how the scenography of soap operas is created based on the synopsis and helps to identify the social classes of the characters, in addition to transmitting feelings and contexts through visual and sound signs. Through the narrative function, the article explores scenarios in animations and highlights the importance of exaggeration and efficiency in visual communication to serve the story and the characters' performance. How did the soap opera's scenography come about? First through the synopsis presented by the director, he analyzes everything and with his production begins to outline the nuclei that will make up the entire story, through research, the production elaborates the creation of cities, houses, streets, etc., with everything ready will provide elements to identify the social classes of the characters within the story. Our research problem is what is the function of scenarios in this environment full of verbal, scenic, tactile and sound signs, among others? We start from the premise that selected environments reveal an action of drama, terror, humor, sadness, in short, they will convey feelings. Therefore, the scenarios not only portray the present moment, but also reflect on issues of human conflict wherever it may be, in health, security, education. Finally, our considerations are that the impact of culture reflects on the role of scenography and aesthetics in people's mental health and the cultural formation of these individuals,

indicating the need for more research on the relationship between aesthetics, genders and cultures.

KEYWORDS: Soap opera. Scenario. Character. Synopsis. Environment.

RESUMEN

El artículo analiza cómo la escenografía de las telenovelas se crea a partir de la sinopsis y ayuda a identificar las clases sociales de los personajes, además de transmitir sentimientos y contextos a través de signos visuales y sonoros. A través de la función narrativa, el artículo explora escenarios en animaciones y resalta la importancia de la exageración y la eficiencia en la comunicación visual al servicio de la historia y la actuación de los personajes. ¿Cómo surgió la escenografía de la telenovela? Primero a través de la sinopsis presentada por el director analiza todo y con su producción comienza a delinear los núcleos que conformarán toda la historia, a través de la investigación la producción elabora la creación de ciudades, casas, calles, etc., con todo listo. Proporcionará elementos para identificar las clases sociales de los personajes dentro de la historia. Nuestro problema de investigación es ¿cuál es la función de los escenarios en este entorno lleno de signos verbales, escénicos, táctiles y sonoros, entre otros? Partimos de la premisa de que los ambientes seleccionados revelarán una acción de drama, terror, humor, tristeza, en definitiva, transmitirán sentimientos. Por lo tanto, los escenarios no sólo

Universidade Católica de Brasília

Mestrado Profissional Inovação em Comunicação e Economia Criativa

retratan el momento presente, sino que también reflexionan sobre cuestiones de conflicto humano dondequiera que se encuentre, en salud, seguridad, educación. Finalmente, nuestras consideraciones son que el impacto de la cultura se refleja en el papel de la escenografía y la estética en la salud mental de las personas y en la formación cultural de estos individuos, indicando la necesidad de más investigaciones sobre la relación entre estética, géneros y culturas.

PALABRAS CLAVE: Telenovela. Guión. Personaje. Sinopsis. Ambiente.

INTRODUÇÃO

O projeto do designer de interiores para criação de um cenário é representar em detalhes o ambiente idealizado pelo autor, podemos dizer que é a materialização do local onde ocorrerá toda a trama da história, este espaço será decorado com iluminação, objetos, figurinos etc. A cenografia da telenovela nasce com a sinopse apresentada pelo diretor, ele analisa tudo e com a sua produção começa a esboçar os núcleos que irão compor toda a história, por meio de pesquisa a produção vai obtendo como será a cidade, as casas, ruas que darão as características dos personagens dentro da história. A função dos cenários nas telenovelas é ajudar os telespectadores a identificarem a ação num ambiente carregado de signos verbais, cênicos, táteis sonoros, ou seja, os ambientes selecionados revelam uma ação de drama, terror, humor, tristeza, enfim transmitem sentimentos.

Para Hamburger (2014, p.33), “Alguns roteiros constroem suas narrativas de tal maneira que os cenários atuam como personagens”. É o caso da telenovela “Velho Chico” de Benedito Ruy Barbosa exibida na Rede Globo em 2016 no horário das 21h, em que o Rio São Francisco era o personagem

dentro da história. Isso também aconteceu na obra “O Cortiço” de Aluísio de Azevedo em que o cortiço era o personagem central da história.

Os adereços do cenário da telenovela têm a função de personificar a cena, pois os elementos que compõem o cenário dão estilo ao set de gravação e suas características como cortinas, móveis, quadros, luminárias, vasos, plantas, esculturas, pisos, são os que vão dar destaque na composição do ator em cena. Tudo isso, definimos como design e não podemos esquecer as cores, o título da telenovela.

Cenografia é a grafia da cena; ou com o que consta no Aurélio: “arte e técnica de projetar e dirigir a execução de cenários (SERRONI, 2013, p.20).

Um dos desafios de desenhar um cenário para uma produção de animação é a capacidade do artista em distinguir o que é, de fato, um cenário, de uma paisagem. O segundo, como um fim em si mesmo, representado em retratos e fotografias, apresentam o ambiente e estão lá com essa intenção, capturar e retransmitir a emoção que o espaço representado sugere. Porém, o cenário, além da função de sugerir o ambiente onde a história se desenrola, precisa ser planejado em razão de sua função na cena. O cenário precisará servir a história, ter espaços para a atuação dos personagens, e será composto da maneira a comunicar de forma mais eficiente possível todo o contexto em que está inserido.

O cenário tem uma função narrativa. Ele pode nos dizer onde a história se passa, geograficamente, e para isso usa de um dos doze princípios da animação mais recorrente na comunicação visual gráfica: O exagero. É graças a esse exagero e foco na eficiência da comunicação que uma animação que se passe em Paris vai ter, de forma recorrente, a Torre Eiffel enquadrada, mesmo quando o personagem acaba de sair de uma perseguição de uma cidade do interior da França por um córrego e submerge nos esgotos da capital (como acontece em Ratatouille, Disney-Pixar 2007). Ou então que vai nos sugerir o de-serto texano e a famosa Rota 66, porém caracterizado num mundo habitado apenas por carros antropomorfizados, que é o caso das montanhas com formas de carenagem nos cenários de Carros (Disney-Pixar, 2006). Dentre as animações clássicas dos Looney Tu-nes, é o deserto norte-americano

facilmente identificável que nos permite mergulhar na imersão de um episódio do Coiote e Papa-Léguas (Roadrunner Fast and Furry-ous, 1949), mesmo que na direção da arte da época o traço seja mais simplificado e caricato.

A animação é um gênero cinematográfico que cresceu junto com a linguagem do cinema. Hoje, ela é um recurso usado em diversos tipos de filmes para públicos variados inclusive em algumas telenovelas.

Historicamente, o desenho animado passou por várias fases técnicas e estéticas. Autores como Cavalier, Lucena Júnior, Toledo e Bendazzi discutem a historicidade, técnica e estética na animação.

As telenovelas são um gênero popular, ligadas a televisão quase sempre em canais abertos, especialmente na América Latina. Elas também têm suas próprias técnicas e estilos estéticos. A técnica de produção, a direção de arte e a escolha do cenário desempenham um papel crucial na criação de uma atmosfera envolvente que circundam as telenovelas.

A estética das telenovelas varia de acordo com o enredo, o público-alvo e a época em que foram produzidas. Neste artigo, abordaremos alguns aspectos. Nosso objetivo nesse trabalho será estudar a estética nas telenovelas e na animação, para isso é importante considerar que uma boa fundamentação teórica e metodológica é fundamental para esclarecer os temas e acima de tudo identificar lacunas e termos históricos tanto internacionais quanto nacionais.

Utilizaremos também alguns elementos estéticos e técnicos e com isso conseguiremos entender como são usados para criar desenhos animados e telenovelas. Investigaremos também a produção da animação em diferentes estados ou regiões.

O tema tem grande relevância para o meio acadêmico e para a sociedade, pois compreender como a técnica e a estética impactam a experiência do público, gera um papel crucial na saúde mental das pessoas. Além disso, a estética está presente em várias áreas, como ética, formação docente e promoção cultural. Este estudo servirá também para futuras pesquisas dentro das linhas de estética, animação e telenovelas.

1. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Segundo Eni Orlandi, professora da Unicamp/SP, a linguagem é produzida no processo e interação entre as pessoas. “Ela é uma mediação essencial no campo das produções sociais, estando em constante movimento de disputa de significação”. Neste caso, as linguagens verbais e não verbais funcionam dentro da telenovela como aproximação da história e da identificação dos conflitos que envolvem os personagens dentro da trama e dos cenários que compõem a história da telenovela. Com isso, o telespectador se encontra em autenticidade e consonância com o texto, cenário e a trilha sonora. O ambiente nos conduz no tempo, no espaço, personifica e contribui para constituir a identidade da pessoa, o seu modo de viver e perceber o mundo. Logo, a cenografia é indissociável, torna-se elemento estruturante da narrativa. O designer é a forma, a materialização, o jeito como cada um consegue se expressar por meio dos elementos que recolhe, recorta para si. Observamos os exemplos abaixo:

“O Outro Lado do Paraíso” de Walcyr Carrasco exibida na Rede Globo às 21h. A trama se passa em Palmas no Tocantins. A cenografia foi elaborada nos estúdios da Globo no Rio de Janeiro. A cidade fictícia Pedra Santa foi criada como referência da cidade Ponte Alta do município de Tocantins. Há um realismo com todos os detalhes, como por exemplo, a loja de artesanato, as ruas, as casas, e principalmente, a casa da personagem Mercedes (Fernanda Montenegro), dentro há um cantinho onde se encontra imagens de santos em que a personagem faz suas orações e na parte de fora com escultura e as cores combinando com a espiritualidade da personagem.

“Em Tempo de Amar” de Alcides Nogueira no horário das 18 h, foi construída uma cidade fictícia chamada Morros Verdes referência das aldeias portuguesas com casas de parede de pedra e flores para dar um clima de aldeia. E na parte do Rio de Janeiro, criaram um Rio dos anos 20 com carros antigos, cinema da época, objetos como gramofones, cartazes e no meio dos capítulos são exibidas imagens das ruas do Rio de Janeiro dos anos 20.

“Pega Pega” de Cláudia Souto das 19h, apresenta um hotel de luxo chamado Carioca Palace com piscina, quiosques, lustres de cristal, loja de

souvenires e uma cozinha industrial e o calçadão foi criado com pedras portuguesas. No bairro da tijuca fictícia, encontramos carrinho de pipoca, banca de jornal, florista, vendedor, dando uma visão do bairro da tijuca do Rio de Janeiro.

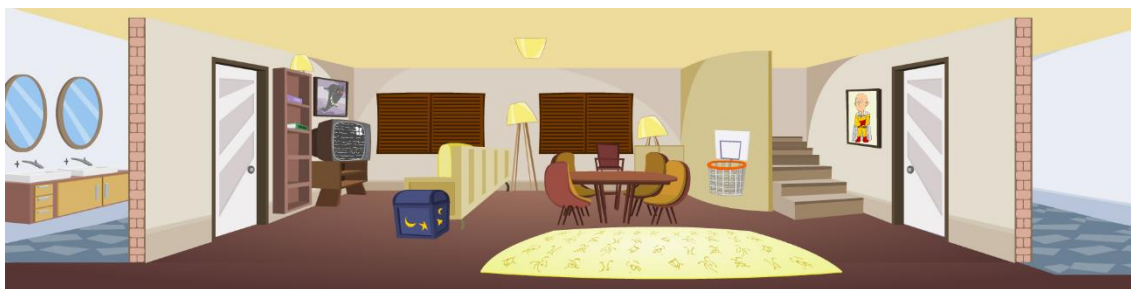
“Meu Pedacinho de Chão” de Benedito Ruy Barbosa, exibida pela Rede Globo, no horário das 18h, trazia uma estética bem diferente e um cenário com tom pastel, transportando tudo para a magia dos contos de fadas. A cidade cenográfica era revestida por latas e tintas recicladas, a luz criava uma sensação de animação. Tínhamos a impressão de olhar para uma pintura de Van Gogh ou um filme de Tim Burton. Tudo isso foi criado pelo artista plástico Raymundo Rodriguez.

“No Rancho Fundo” de Mario Teixeira, no horário das 18h30, traz em sua abertura uma animação da trama da novela com seus personagens em forma de desenho animado, emulando visual de cordel, usando uma animação em 2D Cutout. Usando a abertura para chamar a atenção em formato de narrativa. Sua cidade cenográfica é construída como referência de cidades dos interiores nordestinos com suas culturas e tradições, envolvendo os personagens dentro da trama.

“Família é tudo” de Daniel Ortiz, no horário das 19h30, a sua abertura tem elementos que remetem a motion design e uma animação em 3D CGI, emulando recortes e dobraduras. Sua cidade cenográfica é construída nas ruas e bairros de São Paulo.

“Cheias de Charme” de Isabel de Oliveira e Filipe Miguez, sendo exibida numa edição especial no horário das 14h30, com uma animação 3D CGI, usando um estilo cartunesco, emulando brinquedos e elementos de decoração. Essa novela usou a cidade do Rio de Janeiro como cenário e uma comunidade foi construído no estúdio Globo para representar o cenário onde a personagem da Thais Araújo morava.

Figura 01 - Cenário da Animação “Sapo Brothers e o Bebê de Amarelo”



(Elaborado pelos autores, 2024)

O design é uma criação e seu desenvolvimento na telenovela contribui para que o telespectador possa se sentir dentro da cena com os atores e possibilita ao telespectador se servir de uma viagem tão individual quanto coletiva, na tentativa de fazer com que esse cenário tão extenso de imaginação e sentimento seja confortável o bastante para se ter uma vida agradável e feliz. A cenografia na telenovela ocupa um espaço muito importante nos núcleos dos personagens e serve para ser visto como uma metáfora visual dentro de um objeto de design.

A cenografia na animação se comunica com a estrutura de composição de ambiente no teatro. Um dos paralelos que se pode traçar é o das possibilidades da simplificação de conceitos. Assim como numa peça teatral é possível representar um ambiente inteiro com poucos itens de mobília, onde um sofá já sugere uma sala, na animação também podemos ter poucos elementos sobre um fundo infinito e a representação minimalista já ser suficiente para indicar o contexto em que a história se passa. É o exemplo de Pocoyo (2005), animação 3D pré-escolar cujo cenário é composto de um fundo branco supostamente infinito com escassos elementos de mobília, apenas os necessários, para a interação com os personagens.

O que podemos também destacar como um outro desafio da composição de animação: O cenário pode ter uma direção de arte própria que seja distinto do estilo de desenho dos personagens em primeiro plano. Nas animações clássicas a partir da década de 30 (em específico após 1935, com o processo de colorização), os cenários variavam entre extremamente simplificados e bidimensionais (como os produzidos pela U.P.A. e pela MGM Cartoons pós Pantera Cor-de-Rosa) como cenários realistas com resultados

visuais que se assemelham a pinturas clássicas, sombreados e volumétricos. Mas com personagens de cores chapadas e contornos grossos correndo na frente deles. E quando algum objeto de cena estava no cenário e seria manuseado pelo personagem? A peça que seria animada se destacava das demais, tornando possível antecipar qual porta seria aberta no corredor, qual livro seria manuseado da prateleira, qual fruta seria a escolhida no balcão.

Devido a uma limitação técnica que definia a estética (como bem apontado por Lucena Jr. no livro *Arte da Animação, Técnica e Estética Através da História*, Editora Senac, 2021), os elementos de composição de cena acabavam por harmonizar visualmente mais com os personagens do que com os cenários. A partir de avanços tecnológicos (principalmente os processos digitais) essa limitação técnica foi superada mas o princípio estético dessa separação nítida entre cenário e personagem se manteve como identidade visual de animações bidimensionais, deixando os objetos de cena no meio do caminho, como por exemplo na série *O Incrível Mundo de Gumball* (Cartoon Network, 2011), onde os cenários são produzidos em modelagem 3D com renderização realista e os personagens do núcleo principal em 2D com cores e formas simplificadas, e, quando precisam manusear algo do cenário, o objeto também está no mesmo traço dos personagens, em 2D simplificado e por vezes sequer aplicado na perspectiva do cenário. Porém na série animada brasileira em 2D *Irmão do Jorel* (Cartoon Network, 2014), a direção de arte não distingue visualmente quais elementos são personagens, cenários ou objetos de cena (assim como acontece em animações 3D), quebrando o paradigma e mantendo uma integração visual mais coerente.

Essa identidade visual mais integrada entre cenário e personagens também acontece na série *Os Simpsons* (EUA, Fox, 1989), onde podemos destacar a preocupação de manter os personagens em contraste com o cenário pelo trabalho de cor. Como já compartilhado em entrevista dos criadores, a pele amarela dos personagens impede que haja paredes ou muros amarelos no universo da série, sob o risco de camuflar os personagens (exceto em circunstâncias de roteiro que esse efeito seja intencional).

Este trabalho de arte é percebido também em outras mídias de referências gráficas, como os quadrinhos. Nas histórias do cachorro Bidu,

criação de Maurício de Sousa, o pelo azul do animal contrasta mal com um céu azul, mas a solução da direção de arte nos quadrinhos é variar a cor do céu (até para aumentar o dinamismo da diagramação, principalmente levando em consideração que nas HQs do estúdio há pouca variação de enquadramentos e é a cor do céu trocando de azul para amarelo ou cor-de-rosa que permite que a página não fique monótona).

Figura 02 - Loja Grega de Presentes



(Elaborado pelos autores, 2024)

Sobre cenários, personagens e objetos de cena, há situações híbridas, como por exemplo veículos. O carro que os personagens estão manuseando é tratado pela direção de arte como um objeto de cena. Ou até mesmo como um personagem, a depender de sua função na cena (ou no filme como um todo, como o já citado Carros, ou a série Carangos e Motocas, Hanna Barbera, 1974). Porém, se os personagens estiverem dentro do carro (e a câmera acompanhando esta visão interna) o veículo passa a ser o próprio cenário. O mesmo pode ser dito de ambientes que mantêm as duas funções por conta da dinâmica do roteiro, como a casa que dá título ao filme A Casa Monstro (2006), ou a baleia do Pinóquio (Disney, 1940).

2. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A nossa pesquisa neste artigo explorou algumas técnicas e estéticas utilizadas tanto nas telenovelas quanto na animação. Com isso, identificamos semelhanças e diferenças nas abordagens visuais e narrativas desses dois meios. As telenovelas frequentemente priorizam a autenticidade e a representação realista, enquanto a animação permite maior liberdade criativa.

A estética desempenha um papel crucial na conexão emocional do público com as histórias. Tanto nas telenovelas quanto na animação, a estética influencia a imersão e a compreensão das narrativas.

Nosso objetivo nesse artigo foi estudar a estética nas telenovelas e na animação e para isso consideramos que uma boa fundamentação teórica e metodológica foi fundamental, tanto para esclarecer os temas relacionados e acima de tudo identificar lacunas e termos históricos.

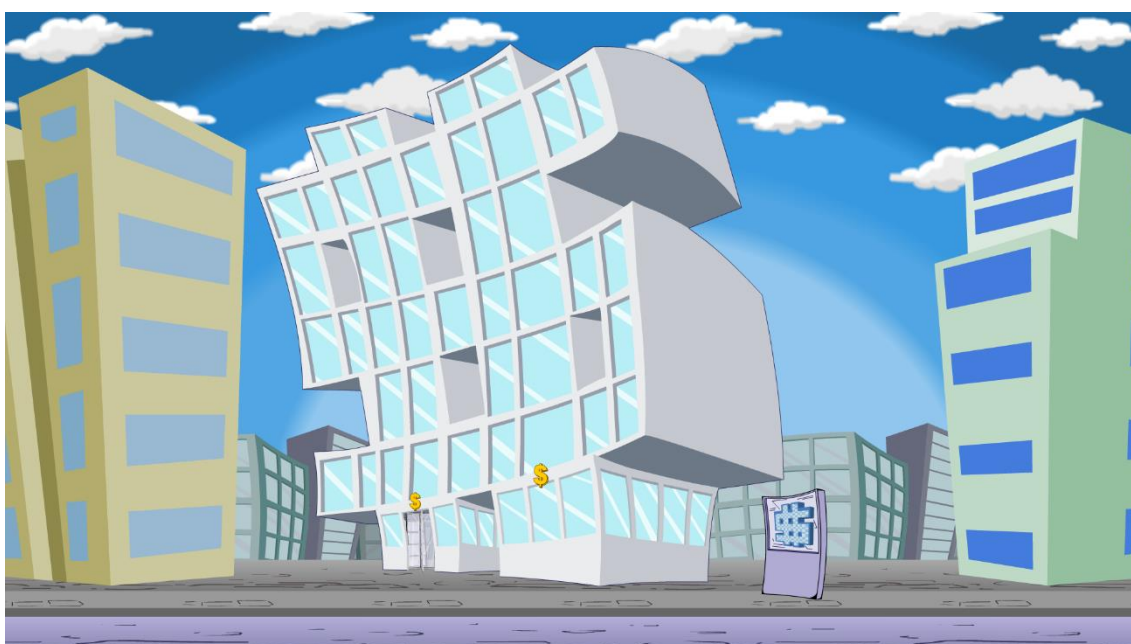
Entendemos que uma estética bem executada pode cativar e envolver o público, tornando a experiência mais memorável. Algumas limitações ocorreram, ou seja, falta de estudos comparativos detalhados, exigem pesquisas futuras para explorar como a estética se relaciona com diferentes gêneros e culturas. Portanto, a estética não é apenas uma questão artística, mas reflete valores e normas sociais. Compreender sua relevância nos ajuda a apreciar a diversidade criativa e a evolução da mídia.

A telenovela é um produto cultural, pois cria hábitos e costumes junto das pessoas e passa a ter um espaço diário em suas vidas, como forma de comunicação, de informação e de divertimento, nesse processo de democratização e nos países em desenvolvimento é o meio mais influente. Isso, também, está diretamente relacionado com essa geração, a das imagens.

A cenografia da telenovela torna-se uma forma de design e tem uma função de estratégica. Qualquer cenário de uma nova telenovela obtém uma nova dimensão quando são inseridos num contexto criativo e dinâmico, como é o universo das telenovelas brasileiras. A cenografia é a casa do personagem, aquilo que lhe confere a personalidade e de onde tudo se inicia, desenvolve e conclui logo, a forma (designer) como tudo está disposto são elementos que vão revelando o perfil de cada história.

A telenovela constitui sua dimensão estética e transitória sob a forma de uma prática cultural presente no cotidiano de cada um. O telespectador intercambia o sistema de signos do design do folhetim como um mundo vivido, transformando-o em produto, espetáculo, mercadoria, aquilo que em seu contexto de ocorrência é o ponto culminante de um processo que parte do telespectador e a ele retorna, sendo indissociável em sua vida. Esse mundo vivido e expresso na cenografia, nos personagens, nas histórias, ou seja, um espaço de apreensão e conhecimento do imaginário coletivo.

Figura 03 – Vista Externa do Banco da Animação “O Cão, o Coelho e o Camundongo”



(Elaborado pelos autores, 2024)

Ao elaborar um cenário na animação é necessário levar em consideração sua função na cena. Ambientar, localizar e conduzir a narrativa, quando possível. As fotos nos quadros na parede auxiliam a entender o núcleo de personagens, o aspecto malcuidado de elementos aleatoriamente espalhados num quarto nos conta sobre características da personalidade bagunceira de quem dorme ali. Ruínas e destroços de um galpão antecipam a percepção de que um monstro passou por ali, ou que algo explodiu. O exagero nos elementos como um vulcão em erupção para aumentar a dramaticidade de um desfecho empolgante (como em *Os Incríveis* da Pixar-Disney, 2004) ou o

espaço vazio de um local de representações simbólicas do inconsciente (a sala dos pensamentos não-figurativos em *Divertidamente*, 2015) são elementos que estão lá para auxiliar a maneira como a história está sendo contada. O cenário está lá para isso. E precisa ser desenhado da maneira mais eficiente possível para colaborar com a intenção da narrativa.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Luís Fernando. **Telenovela & conto: um encontro**. São Paulo: Edições Pulsar, 2001.

AZEVEDO, Wilton. **Os signos do design**. 2. ed. São Paulo: Global, 1996.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Senac, 2014.

JUNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. 3. ed. São Paulo: Senac, 2011.

ORLANDI, Eni. **Discurso em análise: sujeito, sentido, ideologia**. 3.ed. Pontes Editores: Campinas-SP, 2016.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de televisão**. São Paulo: Moderna, 1998.

SERRONI, JC, **Cenografia brasileira: notas de um cenógrafo**. São Paulo: Edições Sesc, 2013.