

DEFESA DE DISSERTAÇÃO

1

Design e Computação Gráfica: A formação das primeiras equipes na Rede Globo no Rio de Janeiro

Departamento de Design - PUC-Rio

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DO RIO DE JANEIRO



AGRADECIMENTOS

A minha orientadora Professora Roberta Portas pelo estímulo e parceria para a realização deste trabalho.

Ao CNPq e à PUC-Rio, pelos auxílios concedidos, sem os quais este trabalho não poderia ter sido realizado.

À minha Professora Rejane Spitz, pelas importantes contribuições e palavras de apoio.

A todos os Professores que aceitaram participar desta Banca de Dissertação de Mestrado.

A Rede Globo, ao Professor Luiz Velho, José Dias, Hans Donner e todos os que participaram respondendo ao questionário.

A todos que aqui estão para me ajudar.

SITUAÇÃO E PROBLEMA DE PESQUISA

3

O QUE?

Pesquisamos a formação das primeiras equipes de Design para a Computação Gráfica da Rede Globo no Rio de Janeiro

QUEM?

Quais foram os profissionais que se viram envolvidos nesta iniciativa

QUANDO?

O período pesquisado foram os anos de 1980

PORQUE?

É importante estudar esta questão para entender como se deu o nascimento desta então nova profissão e seus desenvolvimentos

COMO?

A pesquisa desenvolveu-se baseada no depoimento de personagens-chave, nos questionários e na própria experiência do pesquisador

PARA QUE?

O objetivo da pesquisa é o de revelar o processo de formação dos profissionais e identificar possíveis legados existentes

SUMÁRIO

1. Introdução

2. O Design e Artes no Cinema e na Televisão no período anterior a Computação Gráfica

2.1. Design gráfico para o Cinema e TV, uma introdução.

2.2. Design gráfico para televisão no Brasil dos anos 50, 60 e 70.

2.3. Design gráfico na Rede Globo de Televisão no período anterior a Computação Gráfica.

2.4. Período inicial da Computação Gráfica na Rede Globo de Televisão, como Divisão de Pesquisa e Desenvolvimento

2.5. Primeiros trabalhos em Computação Gráfica realizados nos EUA

3. A formação da Equipe de design e Computação Gráfica na Rede Globo de Televisão nos anos 1980

3.1. A Globo Computação Gráfica

3.2. Equipe Videographics, formação e desenvolvimento.

3.3. Fluxo do Trabalho de design e Computação Gráfica na Globo Computação Gráfica.

3.4. A formação e os desafios dos profissionais do Videographics e Computação Gráfica da Rede Globo de Televisão nos anos de 1980.

4. Reflexões e Possíveis Desdobramentos

Referências Bibliográficas

Apêndices

METODOLOGIA

- A metodologia adotada para a pesquisa foi o Método de Estudo de Caso, conforme sugerido por Robert K. Yin.
- Utilizei um questionário específico para a validação e complementação dos dados apresentados.

APÊNDICES E PRINCIPAIS AUTORES

6



Depoimento de José Dias

GLOBALGRAPH

APÊNDICES E PRINCIPAIS AUTORES

8



Depoimento de Luiz Velho

APÊNDICES E PRINCIPAIS AUTORES

Material mais consultado:

ARRUDA, Giselle. Os elementos gráficos das emissoras de televisão durante a década de 1950 e 1960. Artigo de dissertação de mestrado pela UERJ: Rio de Janeiro, 2010.

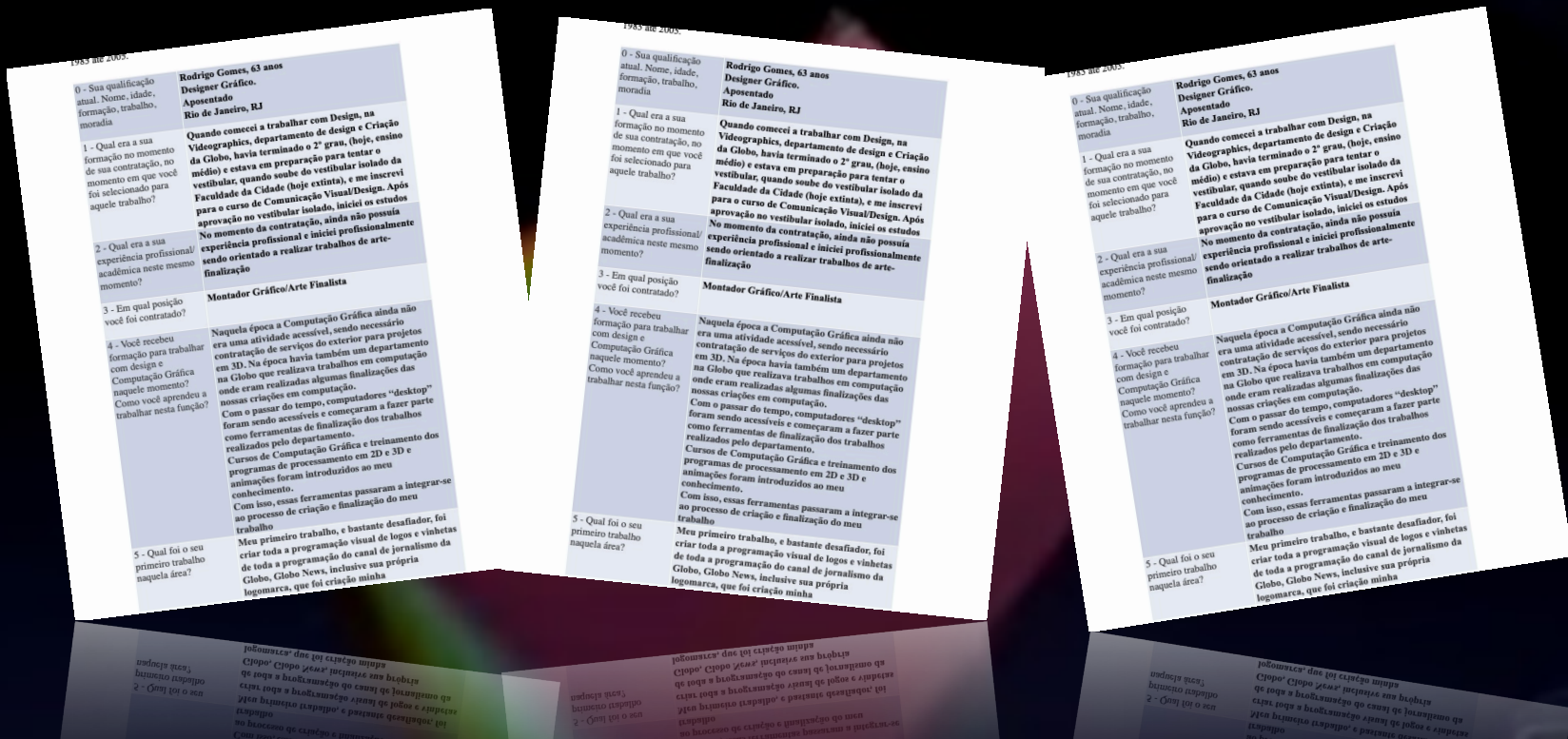
DONNER, Hans. The universe of Hans Donner. Rio de Janeiro: Salamandra, 1997

LIMA, Carlos Alberto Soares. Dissertação de Mestrado: A História da Identidade Visual da Rede Globo de Televisão. Defendida na ESDI, em 2008, pp. 44/48.

COSTA, Mário Firmino Barreto da. Uma História da Computação Gráfica na Televisão Brasileira nos anos de 1980. Rio de Janeiro, 2019.

APÊNDICES E PRINCIPAIS AUTORES

Questionários Enviados



Introdução e Capítulo 2

Nestas partes é realizada uma contextualização e uma introdução histórica ao processo de criação e produção de design para a Televisão. Procura dar um mínimo fundamento para que se possa entender o que é o processo este processo e como ele se diferenciou com o uso dos computadores.

Capítulo 3

Neste capítulo está o desenvolvimento da pesquisa, com sub-capítulos explicando a organização dos departamentos e como se deu a implementação dos processos, com os fluxos de trabalho necessários. E com a análise dos questionários enviados.

Capítulo 4

Neste capítulo é oferecida uma conclusão, onde é realizada uma reflexão sobre o tema, sobre os seus legados e sobre a necessidade de se entender e divulgar academicamente o importante trabalho que foi realizado.

QUESTÕES ORIENTADORAS

12

QUESTÃO 1

A formação em Design
foi a mais importante



QUESTÃO 2

A formação em
Computação foi a mais
importante



QUESTÃO 3

A formação em Televisão
foi a mais importante



QUESTÃO 4

Uma outra formação foi
mais importante



INTRODUÇÃO

- A jornada do Design com Computação Gráfica começou nos anos 1980.
- Durante os anos 1980, o termo "Computação Gráfica" estava primariamente associado à produção de imagens.
- Era um processo caro e complexo, exigia investimentos.
- A Rede Globo no Rio de Janeiro conseguiu reunir os recursos necessários.

INTRODUÇÃO

- Sem um mercado estruturado para Computação Gráfica, formar equipes especializadas foi um desafio.
- Comparando os computadores dos anos 1980 a disparidade em termos de poder e sofisticação é notável.
- Para simular movimento de forma convincente, era necessário recorrer à tecnologia da televisão.



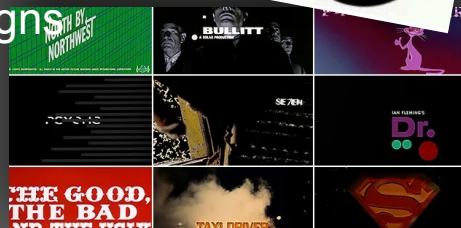
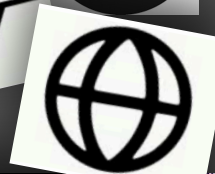
INTRODUÇÃO

- A experiência do autor nesse contexto foi crucial para a realização deste trabalho.
- O autor esteve na equipe da Globo Computação Gráfica de 1987 a 1989.
- Anteriormente, de 1983 a 1987, trabalhou na TV Globo em funções que o colocaram em posição de acompanhar de perto o desenvolvimento.

CAPÍTULO 2

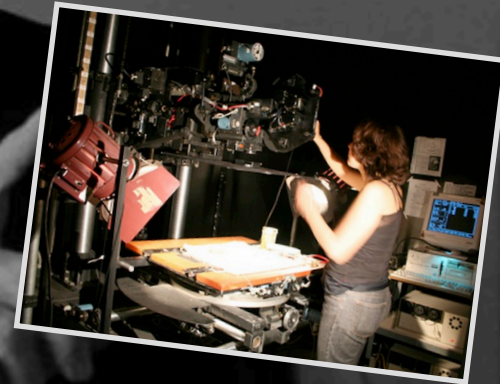
16

- Necessidade de fazer uma ligação acadêmica
- A televisão inicialmente se baseou muito no cinema para inspiração.
- Muitos designers que trabalhavam no cinema migraram para a televisão.
- A TV Tupi enfrentou o desafio de criar elementos gráficos para sua programação.
- Desde sua fundação em 1965, a Rede Globo tem produzido designs para sua programação.



CAPÍTULO 2

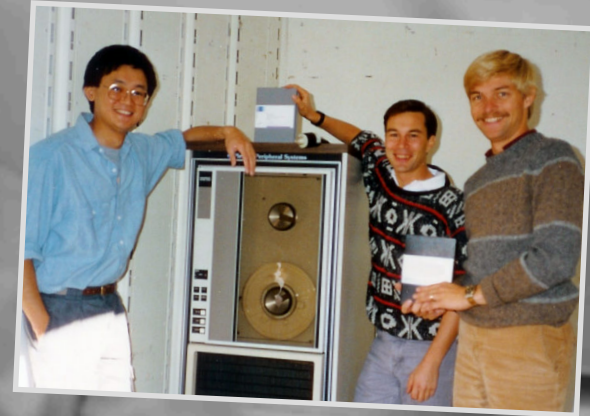
- Em 1975, a Rede Globo contratou o designer austríaco Hans Donner, que estabeleceu o departamento Videographics.
- Ao assumir seu cargo na Rede Globo Hans Donner investiu na tecnologia da truca cinematográfica Oxberry, necessária para o seu design.



CAPÍTULO 3

18

- Antes de colaborar com a PDI, a Rede Globo considerou licenciar o software do NYIT, mas o custo foi considerado inviável. Isso levou a emissora a desenvolver sua própria abordagem na Computação Gráfica.
- No início dos anos 1980, a Rede Globo contratou a PDI.
- Em 1984, foi estabelecida a Globo Computação Gráfica (GCG).



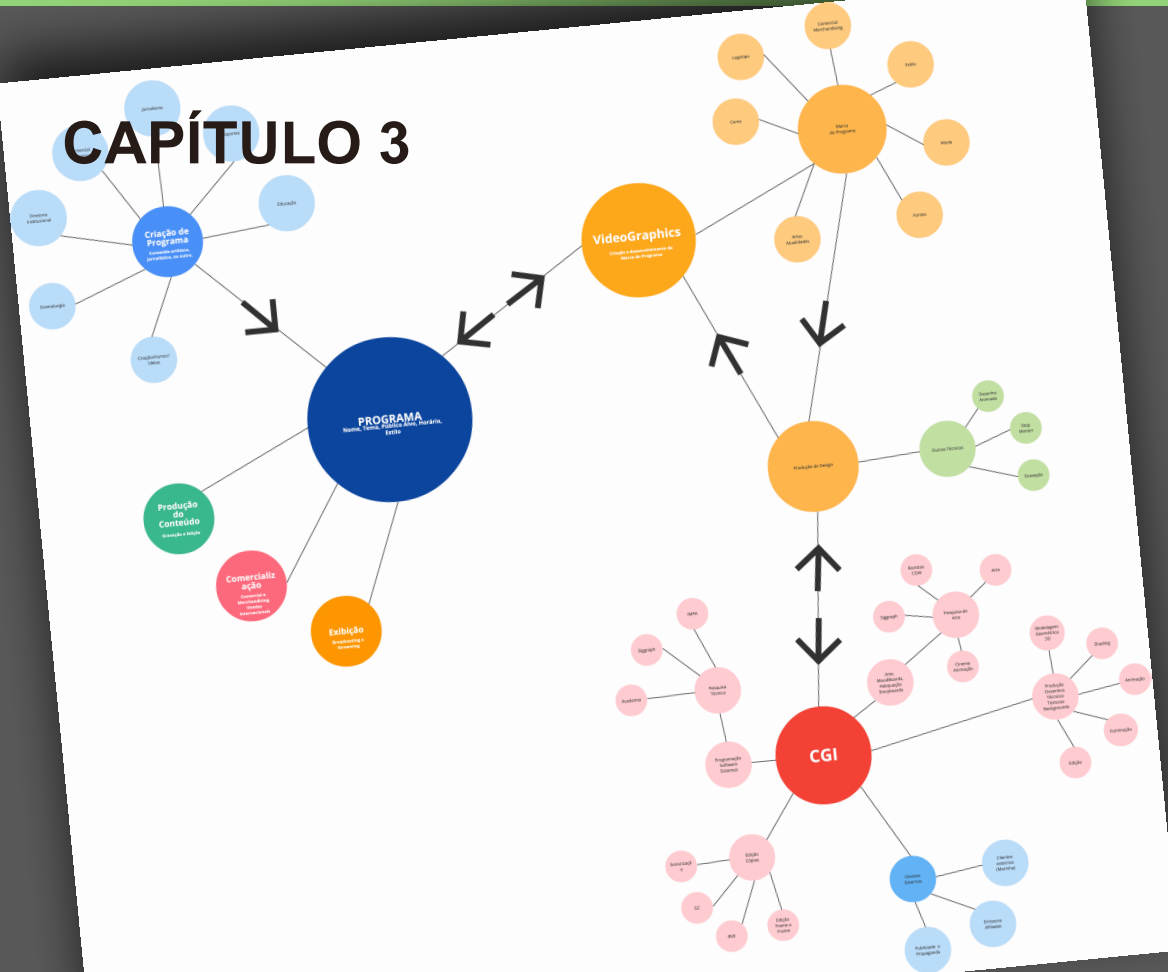
CAPÍTULO 3

19

- O design em Computação Gráfica é uma atividade que abrange um campo amplo e multidisciplinar.
- Enquanto o Departamento Videographics era composto principalmente por designers, diretores de arte e profissionais de televisão, a equipe da GCG era uma fusão de diversos especialistas, incluindo artistas gráficos, publicitários, engenheiros, matemáticos, arquitetos e designers.
- Quatro elementos principais contribuíram para o sucesso do investimento na Computação Gráfica. PGQ/Boni, Hans, Dias, Marinhos



CAPÍTULO 3



Fluxograma ou Mapa Mental do trabalho em Computação Gráfica na GCG nos anos de 1980

CAPÍTULO 3

21

- Para a pesquisa, foi criado um questionário com dez questões.
- Além da formação acadêmica, pesquisamos experiências anteriores em áreas como arte, design ou outras, poderiam ter sido relevantes para a contratação.

1983-2002

0 - Sua qualificação atual. Nome, idade, formação, trabalho, moradia	Rodrigo Gomes, 63 anos Designer Gráfico. Aposentado Rio de Janeiro, RJ
1 - Qual era a sua formação no momento de sua contratação, no momento em que você foi selecionado para aquele trabalho?	Quando comecei a trabalhar com Design, na Videographis, departamento de design e Criação, havia terminado o 2º grau, (hoje, em média) e estava em preparação para tentar o vestibular, quando soube do vestibular isolado vestibular, que era em preparação para tentar o vestibular da Faculdade da Cidade (hoje extinta), e me inscrevi para o curso de Comunicação Visual/Design, para o curso de vestibular isolado, iniciei os estudos e fui aprovado no vestibular isolado, ainda não possuo experiência profissional e iniciei profissionalmente sendo orientado a realizar trabalhos de arte finalização
2 - Qual era a sua experiência profissional/acadêmica neste mesmo momento?	Montador Gráfico/Arte Finalista
3 - Em qual posição você foi contratado?	Naquela época a Computação Gráfica ainda era uma atividade acessível, sendo necessária contratação de serviços do exterior para contratação de serviços de exterior para criação em 3D. Na época havia também um departamento na Globo que realizava algumas finalizações onde eram realizadas algumas finalizações nossas criações em computação. Com o passar do tempo, computadores foram sendo acessíveis e começaram a ser utilizados como ferramentas de finalização dos trabalhos realizados pelo departamento. Cursos de Computação Gráfica e treinamento em programas de processamento em 2D e animações foram introduzidos ao meu conhecimento. Com isso, essas ferramentas passaram a ser utilizadas no processo de criação e finalização do trabalho.
4 - Você recebeu formação para trabalhar com design e Computação Gráfica naquele momento? Como você aprendeu a trabalhar nesta função?	Meu primeiro trabalho, e bastante interessante, foi criar toda a programação visual de toda a programação do canal de Globo, Globo News, inclusive sua logomarca, que foi criação minha
5 - Qual foi o seu primeiro trabalho naquela área?	

CONCLUSÕES

22

CONCLUSÃO 1

Nenhuma especialidade anterior foi mais importante do que a outra, e sim a capacidade de aprender e misturar conhecimentos

CONCLUSÃO 2

Não houve um esforço de treinamento estruturado para a formação das equipes

CONCLUSÃO 3

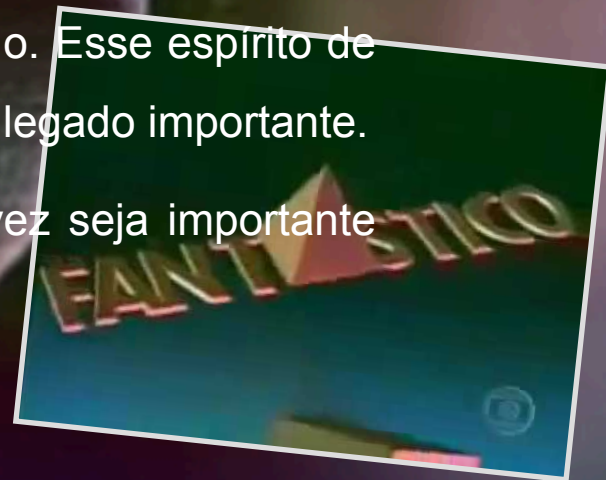
O autodidatismo foi fundamental para a aprendizagem

CONCLUSÃO 4

A leitura em inglês e a colaboração entre os profissionais foram fatores importantíssimos para a formação e aprendizagem

- É impossível contar uma história da computação gráfica no mundo, sem contar a participação da Rede Globo.
- O sucesso de empresas como a Dreamworks e a criação de obras como Shrek podem ter sido influenciados por essa participação.
- Culturalmente, o desconhecimento desse pioneirismo é preocupante.
- Como exemplo, em uma palestra para profissionais da Rede Globo em 2019, o autor descobriu que a maioria dos presentes não tinha conhecimento sobre o designer Hans Donner e sua contribuição.

- Há uma falta de disponibilidade de informações acadêmicas sobre esse tema.
- A necessidade de superar limitações tecnológicas e escassez de recursos impulsionou a formação de comunidades de aprendizado. Esse espírito de colaboração e compartilhamento de conhecimento é um legado importante.
- A televisão mudou, hoje é um grande computador, talvez seja importante saber como era antes.



CAPÍTULO 4

- Espera-se que esta pesquisa, e outras relacionadas, aumentem o conhecimento sobre o pioneirismo na Computação Gráfica.
- É importante dar crédito aos autores e participantes desse período inicial.
- O conhecimento teórico e prático adquirido é valioso para os profissionais que estudam Design e Computação Gráfica hoje e no futuro.

AGRADECIMENTOS

Ao meus amigos Sonia Reese, Mário Nakamura, Adolfo Rosenthal, Maria José Rodrigues e Arcanjo Magaldi por todo apoio, paciência e compreensão.

Aos meus pais (in memoriam), pela educação, atenção e carinho de todas as horas.

As minhas filhas Júlia e Joana e minha irmã Maria Inês por todo apoio, carinho e amor.

A Chris Carvalho, minha namorada.

Aos meus colegas da PUC-Rio.

A todos os professores e funcionários do Departamento, especialmente ao Romário, pelos ensinamentos e pela ajuda.

A todos os amigos e familiares que de uma forma ou de outra me estimularam ou me ajudaram.



MARIO F. BARRETO DA COSTA

Mestrando, Historiador, Jornalista.



ROBERTA PORTAS

Orientadora. Doutora em Design pela PUC-Rio,
Mestre em Design e Bacharel em Desenho
Industrial.

FIM

28

DEFESA DE DISSERTAÇÃO

1

**Design e Computação Gráfica: A
formação das primeiras equipes
na Rede Globo no Rio de Janeiro**

Departamento de Design - PUC-Rio

