

Inovações na produção da narrativa fantástica na teledramaturgia: da versão original ao *remake* de *Saramandaia*

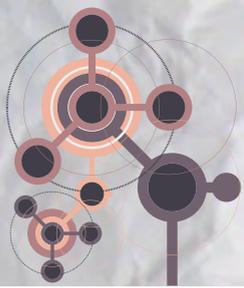
Innovations in the production of fantastic narratives in soap operas: from the original version to the remake of *Saramandaia*

Innovaciones en la producción de la narrativa fantástica en la tele-dramaturgia: de la versión original al *remake* de *Saramandaia*



Carla Montuori Fernandes

- Pós-doutora em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)
- Doutora em Ciências Sociais pela PUC-SP
- Mestre em Comunicação pela Universidade Paulista (Unip)
- Especialista em Comunicação Jornalística pela Fundação Cásper Líbero (Facásper) e em Administração Mercadológica pela Fundação Armando Alvares Penteado (Faap)
- Graduada em Ciências Sociais pela Universidade da Cidade de São Paulo (Unicid) e em Processamento de Dados pelo Instituto Presbiteriano Mackenzie
- Professora titular da Unip e professora do Centro Universitário Assunção (Unifai)
- Docente no curso de MBA em Comunicação e Marketing, do Centro Universitário de Ribeirão Preto (Unirp)
- Pesquisadora do núcleo de estudos “Arte, mídia e política” da PUC-SP
- E-mail: carla_montuori@ig.com.br



Resumo

Este artigo aborda a relação entre o estilo de narrar do realismo fantástico e as técnicas utilizadas na produção dos efeitos especiais do *remake* da novela *Saramandaia*, exibida em 2013. Muito presente na teledramaturgia brasileira, o gênero que evoca um apelo temático ao sobrenatural ganhou destaque com Dias Gomes, na primeira versão da trama. Com o objetivo de descrever as recentes incorporações na produção do gênero, o artigo elucidará os recursos utilizados na construção do enredo e dos personagens da nova versão de *Saramandaia*.

PALAVRAS-CHAVE: TELENOVELA • PRODUÇÃO • REALISMO FANTÁSTICO

Abstract

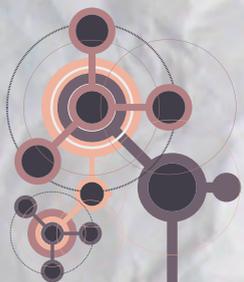
This article addresses the relationship between the narrating style of the fantastic realism and the techniques used in the production of special effects for the remake of the *Saramandaia* soap opera broadcast in 2013. Very present in Brazilian soap operas, a genre that evokes a thematic appeal for the supernatural gained prominence with Dias Gomes, in the first version of the plot. Aiming at describing the recent developments in the production of genre, the article will reveal the resources used in the construction of the plot and of the characters of the new version of *Saramandaia*.

KEYWORDS: SOAP OPERA • PRODUCTION • FANTASTIC REALISM.

Resumen

Este artículo aborda la relación entre el estilo de narración del realismo fantástico y las técnicas utilizadas en la producción de efectos especiales del *remake* de la novela *Saramandaia*, exhibida en 2013. Muy presente en la tele-dramaturgia brasilera, el género que evoca un apelo temático a lo sobrenatural ganó prominencia con Dias Gomes, en la primera versión de la trama. Con el objetivo de describir las recientes incorporaciones en la producción del género, el artículo dilucidará los recursos empleados en la construcción de la trama y de los personajes de la nueva versión de *Saramandaia*.

PALABRAS CLAVES: TELENOVELA • PRODUCCIÓN • REALISMO FANTÁSTICO.



Desde 1951, quando a TV Tupi de São Paulo exibiu em quinze capítulos a obra *Sua vida me pertence*, primeira telenovela veiculada pela televisão brasileira, até as mais recentes produções do gênero, inúmeras inovações no âmbito de produção e linguagem marcaram esse importante produto cultural, que tão bem incorpora as especificidades da história da televisão e a cultura do país.

Como fruto de vários antecedentes, do romance em folhetim ao melodrama teatral, da *soap opera* norte-americana ao cinema (Martín-Barbero, 2003), a radionovela foi o suporte que mais ofereceu elementos para o desenvolvimento do gênero telenovelistico no Brasil. Herdeira do rádio, em sua fase inicial, a telenovela incorporou desse veículo de comunicação não somente a técnica, mas também os diretores, autores e atores. Silvia Borelli (2005) aponta que, até o final da década de 1960, a telenovela percorria, no âmbito da produção, fronteiras difusas e caminhava na busca de uma linguagem que pudesse diferenciá-la das formas radiofônica, teatral e cinematográfica. A carência de recursos tecnológicos e as limitações de ordem técnica e operacional tornavam a produção da telenovela mais próxima das bases artesanais que das industriais, uma vez que a improvisação era a marca do gênero durante o período.

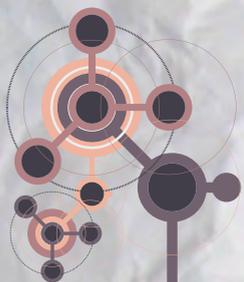
A incorporação de novas tecnologias, entre os anos 1960 e 1970, revolucionou o ambiente televisivo, sobretudo em função do surgimento do videoteipe, que possibilitou que as telenovelas fossem gravadas e retransmitidas posteriormente em qualquer parte do país. Nesse período, as telenovelas tornaram-se diárias e passaram a influenciar os hábitos e costumes da população.

Segundo Borelli (2005), as telenovelas obtiveram então um sucesso ainda maior, com uma audiência cativa que crescia em progressões geométricas, produzindo espetáculos diários, com programações ininterruptas, durante seis dias da semana. O surgimento da televisão como indústria cultural tem seu apogeu com o impulso à compra de bens duráveis e manufaturados, no início da década de 1970, em especial aparelhos de televisão em cores, graças ao crédito facilitado e ao crescimento econômico acelerado que se estabelece no período do denominado “milagre econômico”.

A partir daí, novas tecnologias são introduzidas na produção das telenovelas, como as câmaras de vídeo cada vez mais leves, o processo de divisão de tarefas e a maior preocupação no treinamento e na formação de mão de obra capacitada para atuar com qualidade na esfera televisiva (Borelli, 2005). A linguagem das telenovelas também se transforma, ao migrar de adaptações literárias à incorporação de elementos da realidade brasileira.

Os avanços tecnológicos que marcaram as telenovelas nas décadas de 1980 e 1990 fizeram com que a televisão adquirisse um ritmo mais próximo das produções de cinema, instaurando, de acordo com Renato Ortiz, Silvia Borelli e José Maria Ramos (1991), a fase cinematográfica da novela. O período é marcado pelo aumento dos aparatos tecnológicos na construção de cidades cenográficas e na produção de efeitos especiais, além da busca constante de técnicos qualificados e novos talentos, implantando o chamado “padrão de qualidade”, da qual a Rede Globo de televisão foi precursora.

No início dos anos 1980, em parceria com a empresa norte-americana Pacific Data Image (PDI), a Rede Globo passa a utilizar os recursos da computação gráfica na produção das vinhetas de abertura dos programas, avançando tecnológica e artisticamente, iniciando a era dos efeitos especiais na televisão (Memória Globo, s. d.). A televisão foi o meio de comunicação que mais se beneficiou dos avanços tecnológicos e, com a chegada da tevê digital, passou a incorporar uma forma inovadora de produzir e exibir conteúdos televisivos, amparada por investimentos em equipamentos de última geração, capacitação e profissionalização técnica, que possibilita a veiculação dos programas em formatos de alta definição.



Para destacar, no âmbito da aproximação técnica, o *remake* da telenovela *Saramandaia* incorporou efeitos especiais e recursos tecnológicos de última geração, para criação das características do realismo fantástico na construção dos personagens e do enredo. Nesse sentido, o objetivo deste artigo é analisar os recursos tecnológicos utilizados para a composição do enredo e dos personagens de *Saramandaia*, visando pontuar como foi produzido o realismo fantástico na nova versão da telenovela, em contraposição à versão original, exibida em 1976.

PROBLEMA, JUSTIFICATIVA E METODOLOGIA

A adaptação de *Saramandaia* foi veiculada no período de 24 de junho a 27 de setembro de 2013, com base na versão original de Dias Gomes, transmitida originalmente em 1976 pela Rede Globo de Televisão, durante a rigorosa censura da ditadura vigente. A narrativa trazia um caráter crítico, com personagens e metáforas que se miravam no governo militar. Na primeira versão, que tem como enredo central a mudança do nome da cidade, ela é palco dos maiores absurdos, conforme enumera Ismael Fernandes (apud Balogh, 2002, p. 114):

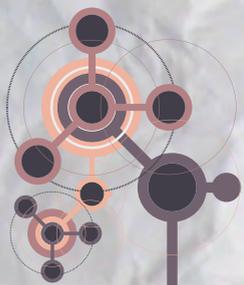
Gibão cria asas; Zico Rosado solta formigas pelo nariz; Dona Redonda (Wilza Carla) explode de tão gorda; Marcina (Sonia Braga), quando excitada, fica em brasa, queimando em tudo [em] que encosta, e o professor Aristóbulo (Ary Fontoura), além de virar lobisomem, não dorme há anos, tendo nas andanças noturnas se encontrado com D. Pedro I e Tiradentes.

Com efeitos especiais tecnicamente difíceis de serem produzidos na época, Dias Gomes (1998) relatou em sua autobiografia que a produção das cenas de realismo absurdo de *Saramandaia*, como a explosão de Dona Redonda, foi extremamente trabalhosa para o diretor Walter Avancini, diante da insuficiência de uma tecnológica que só foi dominada anos mais tarde pela televisão. Apesar do imenso prazer em escrever *Saramandaia*, Gomes reconheceu que havia criado algo muito avançado para o momento, diante do aspecto quase teatral e mecânico da telenovela.

Não obstante, *Saramandaia* foi reconhecida por renovar a linguagem da teledramaturgia, além do mérito histórico de reproduzir metáforas da ditadura e da liberdade. Na nova edição, adaptada por Ricardo Linhares, *Saramandaia* ganhou uma roupagem moderna e voltou sintonizada com o novo século, os novos espectadores e as novas técnicas de produção. Para criação do realismo fantástico dos personagens, houve a incorporação de avançados recursos tecnológicos.

Nesse sentido, analisar como foram criados os personagens e o cenário de *Saramandaia* e quais técnicas estiveram envolvidas no processo de produção da narrativa fantástica torna-se o mote da pesquisa, que pretende responder como a mídia eletrônica incorporou novas técnicas para atualizar o gênero do realismo fantástico na teledramaturgia. Quase quarenta anos depois, personagens inesquecíveis da televisão brasileira retornam às telas, com símbolos e metáforas que remetem ao atual contexto político, mas preservam a vertente literária que encontrou na teledramaturgia seu principal expoente.

Ao destacar as inovações técnicas na produção de *Saramandaia*, esta pesquisa torna-se relevante, já que possibilita destacar os avanços do fantástico na telenovela brasileira. Como procedimento de análise, recorreu-se à pesquisa documental, por se tratar de um método que favorece a observação do processo de evolução de indivíduos, grupos, conceitos, conhecimentos, comportamentos, mentalidades, práticas, entre outros (Cellard, 2008). Levando em conta esse contexto, o artigo descreverá as avançadas técnicas empregadas na produção dos efeitos especiais de *Saramandaia*, por meio de documentos e publicações retiradas de informativos jornalísticos, revistas nacionais, recortes de entrevistas, artigos e acervo do *Caderno Universidade*, da Rede Globo.



REALISMO FANTÁSTICO NA TELEDRAMATURGIA

Realismo fantástico é o nome dado ao movimento literário latino-americano desenvolvido no início do século XX, com amparo em duas visões: a afirmação identitária da América latina e a revisão crítica da modernidade ocidental. Vera Lúcia Figueiredo (2013) observa que o “realismo maravilhoso” se tornou a característica da cultura do continente, a marca literária que a distinguia do mundo europeu. Pelo viés da perplexidade que os conquistadores tiveram da América quando aqui chegaram no início do século XVI, o escritor cubano Alejo Carpentier criou o estatuto “real maravilhoso”, para designar a dificuldade dos colonizadores em nomear as particularidades do Novo Mundo (Figueiredo, 2013).

Pela trajetória da fábula e sem deixar de adotar uma visão crítica da modernização desigual estabelecida na América Latina, Figueiredo (2013, p. 17) esclarece que o realismo maravilhoso enquanto gênero literário “colocava em destaque a força da cultura latino-americana, marcando positivamente o efeito singular das nossas misturas, simbioses e sincretismos”.

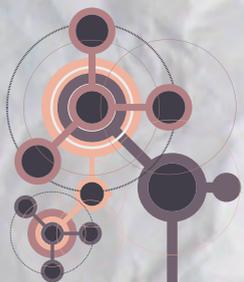
Cabe destacar que a literatura fantástica tem sua origem entre os séculos XVIII e XIX, sobretudo na França; onde a presença do sobrenatural aparecia para contestar a racionalidade do período iluminista, passando posteriormente para as narrativas que revelavam as angústias dos sujeitos, refletidas nos transtornos psicológicos dos personagens, como sinais de loucura, alucinações e pesadelos.

Distanciando-se da corrente do realismo fantástico europeu, o surgimento do gênero na América Latina é reconhecido por narrativas que rompem as relações de casualidade e temporalidade, assim como as barreiras “entre o real e o irreal, o racional e o irracional, que norteiam a lógica ocidental”, de acordo com Figueiredo (2013, p. 16).

Definido por Tzvetan Todorov (2004) como acontecimentos que não podem ser explicados pelas leis racionais, o realismo fantástico é reconhecido na literatura como o momento em que o sobrenatural se impõe ao natural. Se o leitor caracteriza os acontecimentos narrados apenas como uma ilusão de sentido, sem abalar as leis do mundo real, a obra, ainda segundo Todorov (1970), pertence ao gênero do estranho. Mas, se o leitor decide explicar os acontecimentos como parte da realidade, pela qual o fenômeno só pode ser entendido por novas leis da natureza, a narrativa pertence ao gênero maravilhoso. Para o autor, o fantástico se compõe a partir da imbricação entre o maravilhoso e o estranho, criando um ambiente narrativo de incerteza.

Nesse sentido, o fantástico é demarcado pela ausência de compreensão da realidade descrita na narrativa, desenvolvida na oposição entre o mundo natural e o sobrenatural. A relação que se estabelece na construção da narrativa fantástica não cabe apenas ao autor da trama, mas também à maneira como se lê a obra, uma vez que o gênero implica a integração do leitor com os personagens e suas histórias. O envolvimento do leitor na trama, para Todorov (2004), deve seguir o ritmo da negação e da conexão com a literatura convencional, por meio do qual o leitor crê e se identifica com o mundo dos personagens, aceita o acordo ficcional e leva a ficção a sério.

Na literatura brasileira, o realismo fantástico encontrou seus expoentes no século XX, nas obras *Dona Flor e seus dois maridos*, de Jorge Amado, *O pirotécnico Zacarias*, de Murilo Rubião, *O relógio de Belisário*, de José J. Veiga, *Acontecimentos em Vila Feliz*, de Aníbal Machado, e *O coronel e o lobisomem*, de José Candido de Carvalho, entre outros (Alencar, 2013). Imbricado entre a ficção e a realidade, o realismo fantástico também foi absorvido pela linguagem televisiva e revolucionou o gênero telenovela na década de 1970. No Brasil, segundo aponta Cláudio Cardoso de Paiva (2003), a narrativa produzida no formato de telenovelas servia como forma de romper com a hegemonia dos discursos oficiais do regime político ditatorial,



revelando as formas de oralidade e da inarrável efervescência e vitalidade das culturas populares. A primeira obra televisiva a expressar a atmosfera do realismo fantástico foi *Saramandaia*, escrita por Dias Gomes e exibida pela Rede Globo, em 1976.

Com efeitos especiais difíceis de serem produzidos na época, uma vez que havia personagens que possuíam características sobrenaturais, morriam e retornavam, se transformavam em lobisomens, expeliam formigas pelo nariz e explodiam por comer excessivamente, fatos insólitos eram utilizados como metáfora do mundo exterior, pois remetiam aos despropósitos intrínsecos ao cotidiano dos indivíduos. As imagens absurdas e aceitas como normais eram a melhor forma de driblar a censura e representar os desmandos dos tempos ditatoriais, em que imperavam governos arbitrários e controladores, e a realidade estava subordinada ao falseamento e silenciamento (Trevisan, 2013).

Na década de 1990, verifica-se um aumento do gênero fantástico nas produções das telenovelas e minisséries brasileiras. Entre as produções mais recentes da Rede Globo, têm destaque as telenovelas *Alma gêmea*, de Walcyr Carrasco, exibida em 2005 e 2006, *Eterna magia*, de Elizabeth Jhin, veiculada em 2007, *Araguaia*, de Walter Negrão, exibida em 2010 e 2011, *Cordel encantado*, veiculada em 2011. Considerada uma proposta diferenciada por retomar as narrativas fantasiosas, Esther Hamburger (apud Haag, 2011) assinala que a telenovela *Cordel encantado* inovou na abordagem temática e no acabamento estético por utilizar enredo mágico, filmado com técnicas do cinema.

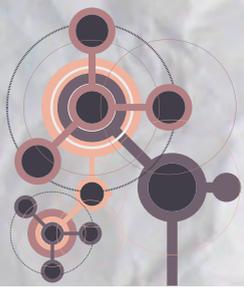
A Rede Record também incorporou o realismo fantástico na teledramaturgia, com destaque para a trilogia *Os mutantes*, exibida em duas fases, a primeira com as telenovelas *Caminhos do coração*, veiculada em 2007, e *Os mutantes: caminhos do coração*, veiculada em 2008. O sucesso da série, de autoria de Thiago Santiago, conduziu a segunda temporada, com a telenovela *Mutantes: promessas de amor*, veiculada em 2009. Com a marca de ter se tornado o enredo mais extenso das novelas no Brasil, a trilogia *Os mutantes* – que teve um total de 607 capítulos – também revolucionou ao incorporar efeitos especiais na construção do realismo fantástico, propiciado pelos avanços tecnológicos nas esferas cinematográfica e televisiva (Marthe, 2008).

Com o emprego de avançadas técnicas da computação gráfica, a trilogia *Os mutantes* imprimiu o realismo fantástico às narrativas, como inúmeras cenas de ação, em que os personagens voavam, sendo mais rápidos que a velocidade da luz, soltavam raios paralisantes, rastejavam, disparavam fogo pelo corpo, entre outros recursos, produzidos com *softwares* de última geração, que permitem modelar pessoas em 3D, além de criar um extenso número de figurantes virtuais, como robôs e seres extraterrestres.

Entretanto, o resgate do gênero fantástico na teledramaturgia tem seu ápice com a versão atualizada da telenovela *Saramandaia*, que voltou sintonizada com o contexto sócio-histórico do Brasil, cujas temáticas refletem os problemas políticos atuais do país, apoiadas por avançados recursos tecnológicos da indústria cinematográfica de Hollywood para criação do enredo e dos personagens.

INOVAÇÃO NA PRODUÇÃO DA NARRATIVA FANTÁSTICA EM SARAMANDAIA

A nova edição de *Saramandaia* ganhou uma roupagem moderna e atualizada, sem romper com o enredo original: o plebiscito que se trava em torno da mudança do nome da cidade de Bole-Bole para Saramandaia. Semelhante à trama original, a batalha



se estabelece entre os progressistas, que defendem a mudança para Saramandaia, e os tradicionalistas, que querem manter o nome da cidade inalterado. A polêmica da mudança de nome tem início quando o vereador João Gibão (Sérgio Guizé) tem uma visão que revela que tempos de paz e de mudanças políticas seriam alcançados se o nome da cidade mudasse para Saramandaia. Para colocar o sonho em prática, Gibão apresenta um projeto de lei e lidera o movimento de mudança.

O enredo da versão adaptada é marcado pela briga de décadas entre as famílias Rosado e Vilar, que disputam o comando da cidade. A rivalidade entre as famílias havia sido motivo de morte para ambos os lados, mas também é nutrida por histórias de amor que se estendem por três gerações. A matriarca da família Rosado, Candinha (Fernanda Montenegro), vivera uma intensa paixão por Tibério (Tarcísio Meira), coronel e patriarca da família Vilar. Mas a família obriga-a a se casar com outro homem. Mais tarde, o filho de Candinha, Zico Rosado (José Mayer), e a filha de Tibério, Vitória Vilar (Lília Cabral) revivem a mesma paixão durante a juventude, mas se distanciam por causa de uma tragédia familiar, que faz aumentar o ódio entre as famílias.

Vitória Vilar parte de Bole-Bole, grávida de Zico Rosado, deixando para trás a história de amor que viveu com o inimigo político, une-se a outro homem, que assume a paternidade de Zélia. Trinta anos depois, com a morte do marido, Vitória retorna a Bole-Bole com o filho mais novo, Pedro Vilar, interpretado por André Bankoff, que durante a trama desenvolve um romance secreto e proibido com a neta de Zico Rosado, Stela (Laura Neiva).

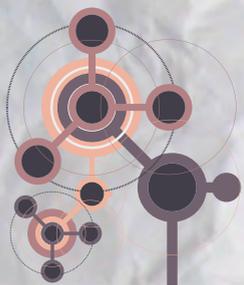
A disputa política entre as famílias já aparece no primeiro capítulo, quando Vitória Vilar retorna à cidade e pousa com um helicóptero em plena praça, para apoiar a manifestação e a discussão política entre os que defendiam a permanência de Bole-Bole como nome da cidade e o movimento que defendia a mudança do nome para Saramandaia, do qual sua filha Zélia era a líder. Em meio a histórias de amor e ódio, a batalha familiar se trava entre o coronel Zico Rosado e a revolucionária Zélia Vilar, que desconhecem a verdadeira história da paternidade.

Para evitar que a alteração do nome da cidade afete a produção e venda de cachaça da empresa do influente ex-prefeito Zico Rosado, que leva o nome Bole-Bole, práticas de corrupção e criminalidade ocupam o espaço central da narrativa.

Além de reproduzir temas de significativa importância no cenário brasileiro atual, como cenas de corrupção e crimes políticos que resgatam os problemas do país, o enredo da nova versão de *Saramandaia* incorpora a metáfora da tolerância com as diferenças, representada por personagens que têm características peculiares. Os aspectos sobrenaturais dos personagens da primeira versão da telenovela são redesenhados para incorporar os recursos das novas tecnologias de produção, com vistas a garantir maior verossimilhança ao enredo fantástico.

Para produção dos efeitos especiais dos personagens de *Saramandaia*, a Rede Globo firmou uma parceria com o Institute for Creative Technologies (ITC), em Los Angeles, onde os atores receberam tratamento de cinema, com escaneamento do rosto e do corpo para confecção de próteses, construídas sob a supervisão do artista plástico inglês Mark Coulier.

Para compor Dona Redonda, personagem que se alimentava de maneira compulsiva e pesava aproximadamente 250 quilos, a atriz Vera Holtz teve seu corpo moldado e escaneado em fibra de vidro por meio da avançada técnica de *body scanning*, que permite a manipulação da aparência dos personagens com próteses ajustada ao corpo do ator, além de dispor de um figurino especial, que comportava um sistema de refrigeração composto de tubos internos com o objetivo de abaixar a temperatura, impedindo que as próteses de silicone que deixavam a personagem visualmente obesa se descolassem do corpo.



Para caracterizar Dona Redonda, a equipe de produção, formada por trinta profissionais, com destaque para os escultores de próteses, maquiadores, figurinistas, costureiras, *designers* gráficos e maquiadores, trabalhava em média quatro horas. A descaracterização do personagem era feita em uma hora, mas o tempo de permanência com a estrutura de silicone no corpo de Dona Redonda durava no máximo três horas (Rodrigues, 2013). Na versão original de *Saramandaia*, a atriz Wilza Carla que interpretou Dona Redonda já estava acima do peso e sua caracterização era realizada com apenas um pequeno enchimento na cintura, sobreposto por vestidos largos (Brugger, 2013).

A técnica do *body scanning* também foi utilizada para compor as próteses do corpo, do nariz e da orelha em fibra de vidro e as unhas postiças de animal, do professor Aristóbulo (Gabriel Braga Nunes), personagem que se transformava em lobisomem nas noites de lua cheia. Para composição do corpo do lobisomem, a equipe de produção recorreu a materiais translúcidos de silicone, que facilitaram a pintura da pele em tons de marrom, pois se ajustavam com mais facilidade ao corpo do ator, permitindo a colocação dos pelos e conferindo o formato da musculatura do lobisomem. Com duração de aproximadamente cinco horas, o encaixe das peças era realizado sempre que o personagem se transformava em Lobo.

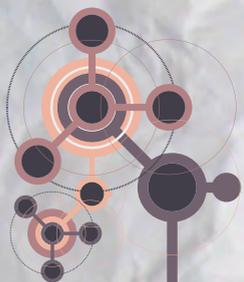
Na versão original, a transmutação de Aristóbulo (Ary Fontoura) era produzida com o apoio do maquiador Eric Rzepecki, que colava manualmente as penugens no corpo e no rosto do personagem, com cenas gravadas em diferentes etapas do processo de aplicação, para produzir, por meio de edição, os efeitos de crescimento dos pelos, simulando a transformação do homem em lobo. O visual se complementava com uma dentadura utilizada para simular o focinho do lobisomem.

Outros personagens também utilizaram as próteses produzidas em Los Angeles, como João Gibão que, na trama, possuía asas e as disfarçava em uma suposta corcunda (Fernando, 2013). Para compor o figurino do personagem, foi produzida uma prótese que simulava a corcunda, complementado com um gibão produzido em couro. Na versão original, um enchimento de espuma era inserido nas costas do personagem, que também utilizava um gibão de couro para esconder as asas.

A tecnologia da computação gráfica foi utilizada para compor os personagens de Zico Rosado, interpretado por José Mayer, que expelia formigas pelo nariz, e o farmacêutico Cazuzza (Marcos Palmeira), que colocava o coração pela boca quando ficava exaltado. As formigas que eram expelidas pelo nariz e andavam pelo rosto de Zico Rosado, na ocasião em que o personagem ficava nervoso, foram produzidas em sintonia com recurso mecânico e virtual. Em entrevista, o ator José Mayer contou que parte das cenas foram gravadas com formigas vivas, incorporadas a insetos produzidos com o efeito digital (Soares, 2013). Na versão original, formigas saúvas coletadas no formigueiro do sítio em Guaratiba (RJ), onde ocorriam as gravações das cenas externas, eram colocadas no rosto do ator Castro Gonzaga, que interpretava Zico Rosado.

As cenas em que o personagem Cazuzza expelia o coração pela boca foram totalmente digitalizadas, com os recursos da computação gráfica, tendo o ator sido responsável apenas por conferir veracidade na interpretação dos movimentos de colocar e engolir o órgão vital. Em entrevista, o ator Marcos Palmeira conta que, para tornar o efeito mais próximo do real, precisou repetir inúmeras vezes a cena, com o objetivo de afinar os movimentos do ato de engolir o coração pela boca com a equipe de efeitos visuais (Globo.com, 2013). Na primeira versão de *Saramandaia*, uma bexiga na cor azul era colocada na boca do ator e, por meio dos recursos do *chroma key*, a cor da bexiga era substituída pela imagem de um coração batendo e saindo pela boca.

A natureza fantasiosa do enredo se completava com as personagens Marcina (Chandelley Braz), que pegava fogo quando estava apaixonada, e Stela, cujas lágrimas tinham o poder de cura. A produção das cenas em que o corpo de Marcina entrava



em chamas era realizada no período de pós-produção, momento em que ocorria a incorporação dos efeitos especiais do corpo pegando fogo. Por vezes, era utilizado um dublê, que usava uma roupa adequada e se mantinha preparado para atuar nessas cenas. Na versão original, Marcina foi interpretada por Sonia Braga, que diante das escusas do namorado João Gibão era acometida por crises de febre, as quais deixavam seu corpo em brasa, provocando queimaduras em quem a tocasse.

Como parte do novo elenco, o personagem Tibério Vilar (Tarcísio Meira), presente apenas na versão adaptada de *Saramandaia*, havia sido um vigoroso fazendeiro, mas criou raízes por ficar recluso um longo período na poltrona de sua residência. Para composição do personagem, raízes de árvore foram incorporadas ao redor da poltrona, simulando que saíam de suas pernas, mantendo-o pregado ao chão da sala.

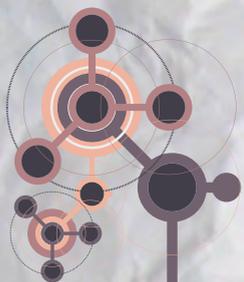
Entre as esquisitices do enredo atual, Candinha (Fernanda Montenegro), cria galinhas imaginárias, que as acompanham por toda parte da casa. Imaginárias, somente a personagem consegue visualizá-las. As cenas foram gravadas com trinta galinhas reais, que, segundo aponta Montenegro, “conferiu muito trabalho na hora da gravação, porque as galinhas ficavam desorientadas com muita gente, barulho e luz” (Bittencourt, 2013). Na primeira versão, a personagem interpretada por Maria Veloso era a Vó Candinha, senhora de quase noventa anos, que apenas apresentava sinais de surdez e senilidade.

Além disso, a nova versão incorporou a estranha família do professor Aristóbulo. Seu pai, Belisário (Luiz Henrique Moreira), renomado militar, havia sido decapitado em uma emboscada e teve sua cabeça deixada na porta de casa pelos bandidos. Na trama, sua esposa Dona Pupu (Aracy Balabanian) a recolheu e colocou em uma redoma de vidro. Para produzir a redoma com a cabeça de Belisário, foi realizado um escaneamento do rosto do ator para, posteriormente, encaixá-lo no material de vidro. Na versão original, apenas a história trágica do personagem era conhecida, na qual Belisário, um importante senhor de engenho, foi assassinado por cangaceiros.

As cenas de maior requinte, como o voo final do personagem João Gibão e a explosão de Dona Redonda foram construídas por meio de computação gráfica. Para obter o efeito desejado, o ator Guizé passou semanas parado diante das telas dos computadores do Centro de Pós-Produção da Rede Globo (Fernando, 2013) e, com auxílio da tecnologia adquirida por meio da parceria com o ICT, abriu as asas e voou sobre a cidade. Na versão original, segundo relata Mauro Alencar, em entrevista ao *Caderno Universidade Globo* (2013), o voo do personagem Gibão foi produzido de maneira mecânica, por meio de um guindaste, alçado nas costas do personagem e pendurado por um cabo de aço.

Para produzir o momento em que Dona Redonda explode de tanto comer, recorreu-se a computação gráfica para criar os efeitos visuais que permitiram inchar as mãos, os braços e as bochechas da personagem. Para conferir veracidade à cena, gases e fumaças coloridas são expelidos como parte dos efeitos da explosão. Na primeira exibição foi inserido um enorme balão inflável atrelado ao figurino da personagem, que era preenchido por um compressor até arrebentar (Trevisan, 2013). No momento da explosão, a atriz foi substituída por uma boneca vestida com roupas da personagem.

Foi também na Califórnia (EUA) que nasceu a cidade cenográfica virtual da nova versão de *Saramandaia*. Para produzir um cenário mais próximo do real, a equipe de técnicos e diretores da Rede Globo partiu em busca dos recursos mais avançados de cenografia virtual, a fim de construir a cidade cenográfica praticamente sem plano físico. Com a utilização de retoques virtuais e tecnologia 3D, a cidade fictícia, que contava apenas com um cenário, ganhou uma dimensão de aproximadamente 5 mil metros quadrados, com dunas, mares e plantações, além de um enorme cemitério (Padiglione, 2013).



Para construir um efeito cenográfico eclético, *Saramandaia* contou com referências de grandes capitais do Brasil, misturadas a detalhes de cidades menores. A equipe de produção buscou imagens de praias, canaviais e fazendas nas cidades do Maranhão, de Pernambuco, do interior de São Paulo e de Minas Gerais, para integrá-las, via computação gráfica, e dar aspecto real à cidade cenográfica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presença da telenovela como narrativa que ajuda a construir e disseminar imagens sobre a identidade nacional é recorrente na mídia televisiva. Desde o seu surgimento, na década de 1960, o gênero incorporou inúmeras mudanças, ao se tornar cada vez mais um espaço privilegiado em que transitam as relações de hegemonia, consenso e resistência, ao lado da hibridização do discurso popular e massivo, amparado pelo aprimoramento de sofisticadas técnicas de produção.

Em clima de superprodução, a recente adaptação da telenovela *Saramandaia* não rompeu com o realismo fantástico da versão original, em particular nas características sobrenaturais dos personagens. No âmbito da representação da realidade, a telenovela incorporou ao enredo abordagens que se aproximaram dos problemas reais do país, além de personagens da ficção que mantiveram traços de identificação com figuras públicas da política brasileira.

Nesse sentido, a adaptação de *Saramandaia* deixa uma marca na linguagem televisiva, ao aprimorar o realismo fantástico de um clássico da telenovela, com avançados recursos tecnológicos da indústria cenográfica norte-americana, mas em total sintonia com os temas sociopolíticos nacionais e regionais do país. Trata-se de uma obra que bem reflete a interculturalidade desse importante gênero ficcional na televisão brasileira.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Mauro. A magia da América Latina. In: *Caderno Globo Universidade*, Rio de Janeiro, Globo, n. 3, 2013.

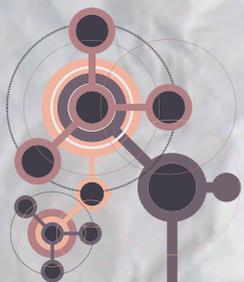
BALOGH, Ana Maria. *O discurso ficcional na TV: sedução e sonhos em doses homeopáticas*. São Paulo: Edusp, 2002.

BITTENCOURT, Carla. "Saramandaia": aos 83 anos, Fernanda Montenegro contracenava com 30 galinhas. *Extra – Globo.com*, 20 jul. 2013. Disponível em: <<http://extra.globo.com/tv-e-lazer/telinha/saramandaia-aos-83-anos-fernanda-montenegro-contracena-com-30-galinhas-8745435.html>>. Acesso em: 25 fev. 2014.

BORELLI, Silvia H. Simões. Telenovelas: padrão de produção e matrizes populares. In: BRITTO, Valério Cruz; BOLAÑO, Cesar Ricardo S. (Org.). *Rede Globo: 40 anos de poder e hegemonia*. São Paulo: Paulus, 2005.

BRUGGER, Mariana. Saramandaia digital. *IstoÉ*, n. 2275, 21 jun. 2013. Disponível em: <http://www.istoe.com.br/reportagens/308964_SARAMANDAIA+DIGITAL>. Acesso em: 13 fev. 2014.

CELLARD, André. A análise documental. In: POUPART, Jean et al. *A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos*. Petrópolis, Vozes, 2008.



FERNANDO, João – Agência Estado. "Saramandaia" termina com recorde de efeitos especiais. *Hoje em Dia*, 27 set. 2013. Disponível em: <<http://www.hojeemdia.com.br/noticias/saramandaia-termina-com-recorde-de-efeitos-especiais-1.174491>>. Acesso em: 27 nov. 2013.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain. Realismo maravilhoso: o realismo de outra realidade. In: *Caderno Globo Universidade*, Rio de Janeiro, Globo, n. 3, 2013.

GLOBO.COM. Palmeira, sobre efeito de colocar coração pela boca: "Fomos encontrando um jeito". *Globo.com*, 20 jul. 2013. Disponível em: <<http://gshow.globo.com/novelas/saramandaia/por-tras-das-cameras/noticia/2013/07/palmeira-sobre-efeito-de-colocar-coracao-pela-boca-fomos-encontrando-um-jeito.html>>. Acesso em: 25 fev. 2014.

GOMES, Dias. *Apenas um subversivo*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

HAAG, Carlos. A novela perdeu o bonde da história. *Pesquisa Fapesp*, n. 186, ago. 2011.

LINHARES, Ricardo. In: *Caderno Globo Universidade*, Rio de Janeiro, Globo, n. 3, 2013.

MARTHE, Marcelo. A máquina de fazer mutantes. *Veja*, n. 2065, 18 jun. 2008. Disponível em: <http://veja.abril.com.br/180608/p_158.shtml>. Acesso em: 9 jan. 2014.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

MEMÓRIA GLOBO. [s. d.]. Disponível em: <<http://memoriaglobo.globo.com>>. Acesso em: 2 jan. 2014.

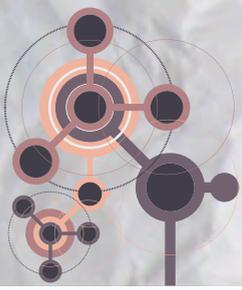
ORTIZ, Renato; BORELLI, Silva Helena Simões; RAMOS, José Maria. *Telenovela: história e produção*. São Paulo: Brasiliense, 1991.

PADRIGLIONE, Cristina. Saramandaia traz conceito da Califórnia. *Estadão Cultura*, 29 mai. 2013. Disponível em: <<http://estadao.tv.br/noticias/impresso,saramandaia-traz-conceito-da-california,1036756,0.htm>> Acesso em: 9 jan. 2014.

PAIVA, Cláudio Cardoso de. Comunicação e latinidade: um estudo de televisão e ficção seriada. *Desafios da Comunicação Social*, Québec, Canadá, v. 1, n. 1, p. 1-15, 2003. Disponível em: <<http://www.er.uqam.ca/nobel/gricis/actes/utopie/Paiva.pdf>>. Acesso em: 9 jan. 2014.

RODRIGUES, Diogo Mendes. Saramandaia: muito realismo fantástico na excêntrica Bole-Bole. *NaTeleinha*, 23 jun. 2013. Disponível em: <[Http://natelinha.ne10.uol.com.br/novelas/2013/06/23/saramandaia-muito-realismo-fantastico-na-excentrica-bolebole-62788.php](http://natelinha.ne10.uol.com.br/novelas/2013/06/23/saramandaia-muito-realismo-fantastico-na-excentrica-bolebole-62788.php)>. Acesso em: 27 nov. 2013.

SOARES, Louise. José Mayer Grava novela com formigas de verdade caminhando sobre o rosto. *F5*, Folha de S.Paulo, 06 jun. 2013. Disponível em: <<http://f5.folha.uol.com.br/televisao/2013/06/1290772-jose-mayer-grava-novela-com-formigas-de-verdade-caminhando-sobre-o-rostos.shtml>>. Acesso em: 25 fev. 2014.



TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

_____. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

TREVISAN, Ana Lucia. Caminhos da representação do real. In: *Caderno Globo Universidade*, Rio de Janeiro, Globo, n. 3, 2013.

Artigo recebido em 26.02.2014 e aprovado em 30.06.2014.