

# Tudo é Ciência: do Big Bang ao Metaverso

1º Congresso Brasileiro de Ciência  
e Saberes Multidisciplinares

**A evolução dos cartazes de filmes do século XXI incluindo o surgimento dos aplicativos de streaming e as similaridades entre os cartazes do mesmo gênero**

Beatriz Narciso Dalboni Soares<sup>1</sup>; [0000-0003-2391-6567](tel:0000-0003-2391-6567)

Silvio Wander Machado [0000-0002-9734-9457](tel:0000-0002-9734-9457)

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[bia.dalboni@hotmail.com](mailto:bia.dalboni@hotmail.com)

**Resumo:** O mundo está em constante mudança, hoje optamos pelo que é mais cômodo. Isso se reflete em vários âmbitos da vida, inclusive na forma de consumir filmes. Em poucos anos, vimos as locadoras de VHS e DVDs desaparecerem e cada vez mais as pessoas passaram a consumir entretenimento de forma online, com os aplicativos de streaming. Com isso, o visual (capa/cartaz/pôster) passou a ser mais relevante na escolha do que vale a pena assistir, de forma a contribuir para o sucesso ou fracasso da produção. Dito isso, o atual projeto visa estudar a evolução dos cartazes de filmes e compreender as identidades visuais que se criaram em cada um dos cinco principais gêneros, levando em consideração alguns elementos das composições visual e fotográfica, além das expressões faciais e corporais presentes. Como método utilizado, tem-se o Design Thinking, por possuir natureza versátil e interativa. Em suma, foi possível obter padrões de tempo e estilo. As mudanças foram sutis, no entanto, agregaram seu valor, como a melhora na qualidade e definição da imagem, proporcionando limites/linhas mais definidos e, portanto, mais instigantes.

**Palavras-chave:** Capas de filmes. Evolução. Gêneros do cinema.

# Tudo é Ciência: do Big Bang ao Metaverso

1º Congresso Brasileiro de Ciência  
e Saberes Multidisciplinares

## INTRODUÇÃO

O mundo de hoje está em constante mudança. Uma das evoluções tecnológicas mais marcantes dos últimos 10 anos vem acontecendo no mundo do streaming. Esta tecnologia de transmissão de dados pela internet, com conteúdo sob demanda, vem ganhando mais espaço a cada dia que passa.

Em pouco tempo, vimos as locadoras de VHS ("Video Home System" ou "Sistema Doméstico de Vídeo", em português) e DVDs ("Digital Versatile Disc" ou "Disco Digital Versátil", em português) se dissolvendo e cada vez mais pessoas consumindo entretenimento de maneira mais acessível, na maioria das vezes, de forma online.

O cinema é uma forma de comunicação, não somente oral, mas principalmente visual e o designer é, acima de tudo, um comunicador. Esse profissional pode contribuir nesse meio com a criação de: cenários, figurinos, personagens, efeitos especiais, fotografia e, também, a elaboração de cartazes. Sempre prezando pela transmissão de sentimentos, valores e confiança.

Dada essa evolução apresentada pelo mundo cinematográfico e pela nova forma de consumo da sociedade, também pela contribuição que o profissional de design oferece a esse meio, a pesquisa objetiva estudar a evolução dos cartazes de filmes, em relação a alguns elementos das composições visual e fotográfica, além da análise das expressões faciais e corporais. Também busca compreender as identidades visuais que se criaram em cada um dos cinco principais gêneros (Ação, comédia, drama, ficção científica e terror) no decorrer do tempo. Tendo como base cartazes de filmes hollywoodianos, produzidos antes e depois dos aplicativos de streaming.

## MÉTODOS

Para desenvolvimento da pesquisa, foram utilizadas algumas das etapas do método Design Thinking, baseado no livro Design Thinking: Inovação em negócios (Viana, et.al, 2012). Este método é composto por quatro etapas, que podem ser configuradas de acordo com a necessidade do projeto por terem natureza versátil.

# Tudo é Ciência: do Big Bang ao Metaverso

1º Congresso Brasileiro de Ciência  
e Saberes Multidisciplinares

Em um primeiro momento visou o entendimento inicial do processo. Em seguida foram analisadas e organizadas as informações antes coletadas, e então categorizadas e estudadas com métodos pré-definidos. Com isso foi possível obter padrões que auxiliaram na compreensão do que foi proposto.

Definido o tema central e seus objetivos, foram realizadas pesquisas teóricas acerca das plataformas de streaming, elementos das composições visuais e fotográficas, além das expressões corporais e faciais.

Com isso, foi realizada a coleta de material fotográfico (cartazes/pôsteres e capas) na internet. Tendo a coleta como base, foram apontadas as similaridades entre os cartazes do mesmo gênero, assim como a evolução geral e particular dos mesmos.

Posteriormente, foi realizada uma pesquisa com o público, utilizando de artifícios como: capas hollywoodianas conhecidas e capas fictícias produzidas pela autora.

Com os resultados adquiridos, foi possível a obtenção de alguns padrões acerca dos cartazes/pôsteres e capas de filmes em relação ao público e a estética esperada.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com pesquisas feitas na internet, foi realizada a coleta do material fotográfico: cartazes de filmes dos 5 principais gêneros (Ação, comédia, drama, ficção científica e terror) pertencentes ao século XXI antes e depois dos aplicativos de streaming, tendo como marco o ano de 2007 para o surgimento dessas plataformas.

Feita a coleta, os materiais foram analisados de acordo com os elementos das composições visual e fotográfica listados: ponto, distância, cor, tom, iluminação, equilíbrio, tipografia, hierarquia e legibilidade. Também foram apontadas as similaridades entre o mesmo gênero, incluindo as expressões faciais e corporais existentes, e a evolução particular de cada um.

# Tudo é Ciência: do Big Bang ao Metaverso

1º Congresso Brasileiro de Ciência  
e Saberes Multidisciplinares

Quadro 1: Gênero Ação

Ação	
	<p><b>Similaridades entre o gênero</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ponto central, a maioria personagens e atores.</li> <li>• Geralmente o personagem principal se encontra em primeiro plano e como plano de fundo temos, muitas vezes, algo remetendo a uma certa ocasião.</li> <li>• Cores predominantemente quentes, com amarelo e laranja. Porém alguns apresentam uma tonalidade azul eventualmente em combinação ao amarelo e laranja.</li> <li>• A maioria dos títulos em branco com tipografia bold sem serifa.</li> <li>• Hierarquia e legibilidade boas.</li> <li>• É comumente utilizado luz frontal e três quartos.</li> <li>• Equilibrados com elementos predominantemente alinhados ao centro.</li> <li>• Expressões faciais e corporais sérias e desafiadoras.</li> </ul> <p><b>Evolução entre o gênero</b> antes e depois do streaming</p> <p>O padrão se manteve, no entanto, é possível perceber que foi dado um maior destaque para o personagem presente na capa, fazendo com que ele se destaque mais que o fundo. Também foi possível de observação a distribuição da saturação e a ação cada vez mais constante de tonalidades azul esverdeadas.</p>

Fonte: Adaptado de Google Imagens, 2021

Quadro 2: Gênero Comédia

Comédia	
	<p><b>Similaridades entre o gênero</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ponto central, a maioria personagens.</li> <li>• Em geral, temos o personagem principal em primeiro plano e uma cor chapada, usualmente branca como plano de fundo. No entanto, também temos um ambiente que transparece a atmosfera do filme como plano de fundo.</li> <li>• Cores predominantemente saturadas.</li> <li>• A maioria dos títulos em vermelho e/ou azul com tipografia bold sem serifa.</li> <li>• Em geral, hierarquia e legibilidade boas.</li> <li>• Utilizam comumente luz frontal.</li> <li>• Equilibrados com elementos predominantemente alinhados ao centro.</li> <li>• Expressões faciais e corporais em geral exageradas situ que transpareçam a personalidade do personagem.</li> </ul> <p><b>Evolução entre o gênero</b> antes e depois do streaming</p> <p>O padrão se manteve, no entanto, houve uma maior preocupação com background, onde foi inserido cenários que remetem à atmosfera do filme. No entanto, alguns permaneceram na maioria lida (fundo chapado branco), porém com um design mais clean, sem tantos elementos.</p>

Fonte: Adaptado de Google Imagens, 2021

Quadro 3: Gênero Drama

Drama	
	<p><b>Similaridades entre o gênero</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ponto lateral, a maioria personagens, especificamente rostos. Porém, em alguns pode-se notar que o ponto de interesse é dividido, devido a quantidade de elementos presentes.</li> <li>• Geralmente em tons sépia, podendo ainda conter parcelas de verde e amarelo.</li> <li>• A maioria dos títulos em branco ou amarelo alaragado com tipografia light com ou sem serifa.</li> <li>• Em geral, hierarquia ruim e legibilidade boa.</li> <li>• Utilizam em sua maioria luz zenital e três quartos.</li> <li>• Desequilibrados, com muitos pontos de atenção. Personagens principais geralmente alinhados ao lateral.</li> <li>• Expressões faciais e corporais em sua maioria tristes e preocupadas.</li> </ul> <p><b>Evolução entre o gênero</b> antes e depois do streaming</p> <p>O padrão se manteve o mesmo, com um leve destaque a mais aos personagens principais.</p>

Fonte: Adaptado de Google Imagens, 2021

# Tudo é Ciência: do Big Bang ao Metaverso

1º Congresso Brasileiro de Ciência  
e Saberes Multidisciplinares

## Quadro 4: Gênero Ficção Científica

Ficção Científica	
	<p><b>Similaridades entre o gênero</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ponto predominantemente central, a maioria personagens. Porém, em alguns pode-se notar que o ponto de interesse é dividido, devido a quantidade de elementos presentes.</li> <li>• Geralmente em tons frios de azul e verde, contendo parcelas de branco, prata e vermelho.</li> <li>• A maioria dos títulos em branco com a combinação de tipografias light e bold sans serif.</li> <li>• Em geral, hierarquia e legibilidade mediana.</li> <li>• Comumente utilizam luz frontal.</li> <li>• Em sua maioria desequilibrados com muitos pontos de atenção.</li> <li>• Expressões faciais e corporais de seriedade e confronto.</li> </ul> <p><b>Evolução entre o gênero antes e depois do streaming</b></p> <p>O padrão se manteve, no entanto, se tornaram mais bem elaborados e detalhados com melhores efeitos especiais.</p>
	

Fonte: Adaptado de Google Imagens, 2021

## Quadro 5: Terror

Terror	
	<p><b>Similaridades entre o gênero</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ponto predominantemente central, a maioria personagens e ações.</li> <li>• Em sua maioria, o personagem principal se encontra em primeiro plano e como plano de fundo nada muito elaborado, apenas uma cor chapada, podendo variar em branco e vermelho.</li> <li>• Geralmente em tons de vermelho envelhecido e alpa avermelhado, podendo também conter parcelas de preto e verde escuro.</li> <li>• A maioria dos títulos em branco ou vermelho com tipografias light ou bold com ou sem serif.</li> <li>• Em geral, hierarquia e legibilidade boas.</li> <li>• Comumente utilizam luz trêe, quanta e luz de kicker.</li> <li>• Em sua maioria desequilibrado devido à disposição dos elementos. Personagens principais geralmente alinhados ao centro.</li> <li>• Expressões faciais e corporais de medo ou assombro.</li> </ul> <p><b>Evolução entre o gênero antes e depois do streaming</b></p> <p>O padrão se manteve, no entanto, o design ficou menos carregado e mais clean.</p>
	

Fonte: Adaptado de Google Imagens, 2021

Em suma, as mudanças que a evolução geral proporcionou foram sutis, no entanto, agregaram seu valor. Pois com o aprimoramento de softwares de edição e câmeras, a indústria cinematográfica começou a explorar um limite/linhas mais definido. Deixaram o esfumaçado e a sobreposição de lado e optaram por capas com elementos mais delineados.

Ainda vale destacar que os pôsteres ficaram levemente mais sugestivos. Com o uso mais frequente de silhuetas e cortes.

# Tudo é Ciência: do Big Bang ao Metaverso

1º Congresso Brasileiro de Ciência  
e Saberes Multidisciplinares

Figura 1: Cartazes 2000 a 2021



Fonte: Adaptado de Google Imagens, 2021

Por fim, foi realizada uma pesquisa com o público na plataforma Google Forms acerca da percepção e aceitação dos mesmos em relação aos filmes e seus respectivos cartazes. É válido citar que, para tais testes foram desenvolvidas capas de filmes fictícios produzidos pela própria autora, guiadas pelas percepções das etapas anteriores.

A pesquisa contou com 111 respostas e apresentou os seguintes resultados: a maioria dos participantes eram estudantes e as outras profissões identificadas pertenciam a área humana.

Também foi identificado que, apesar da maioria das pessoas não assistirem filmes frequentemente, cerca de 75,7% deixam o pôster influenciar na decisão e aproximadamente 70 pessoas já deixaram de assistir um filme devido isso. Os motivos mais comuns são: Pôsteres não instigantes ou com baixa qualidade de foto/montagem, a não identificação com os gêneros do cinema e o sentimento de desconforto ou desconhecimento do que está sendo apresentado.

# Tudo é Ciência: do Big Bang ao Metaverso

1º Congresso Brasileiro de Ciência  
e Saberes Multidisciplinares

Sobre as capas produzidas pela autora temos que: o gênero terror, drama e comédia são facilmente identificados pelo público, muito provavelmente pela sua vertente radical. Porém, o gênero ficção científica e ação podem gerar uma certa dúvida em alguns espectadores.

Por último, sobre as capas hollywoodianas existentes anteriormente temos que: a maioria das pessoas acertaram de quando eram as capas presentes, alguns por lembrar quando assistiram os filmes, mas a grande maioria se guiou pelo estilo e qualidade da foto/montagem (em torno de 70 pessoas - 60% -) e a aparência dos atores (em torno de 45 pessoas - 40% -). Há ainda aqueles que se guiaram pela vestimenta dos personagens, porém não representaram uma parcela tão significativa.

## CONCLUSÕES

A presente pesquisa buscou averiguar a evolução apresentada pelo meio cinematográfico, refletida nos cartazes/ pôsteres e capas de filmes e as identidades visuais que se criaram em cada um dos cinco principais gêneros do cinema. Em primeiro lugar, é importante destacar que as evoluções particulares de cada um dos gêneros foram sutis, com apenas pequenos destaques ao personagem principal, como no caso do gênero ação e drama, e um design mais clean, como no gênero comédia e terror. Porém, em suma, todos os gêneros mantiveram seu padrão antes e depois do surgimento das plataformas de streaming.

A evolução geral, independente de barreiras de gênero, também foi sutil e se deu em decorrência do aprimoramento dos aplicativos de edição e manipulação de imagem e das câmeras fotográficas. Sendo assim, a qualidade e definição da imagem melhoraram de forma considerável e a indústria cinematográfica passou a trabalhar com limites/linhas mais definidos.

Outro item analisado foram as identidades visuais de cada gênero e as expressões faciais e corporais presentes. Em resumo foram obtidos alguns padrões, em sua maioria condizentes com o gênero a que pertencem.

Com a análise do material fotográfico coletado e pesquisas feitas com o público, foi possível perceber que, atualmente, o cartaz/pôster ou capa é sim um grande

# Tudo é Ciência: do Big Bang ao Metaverso

1º Congresso Brasileiro de Ciência  
e Saberes Multidisciplinares

influenciador na escolha de assistir ou não a um filme, pois é ele quem tem o poder de instigar e chamar a atenção.

Portanto, conclui-se que a pesquisa obteve padrões suficientes para que qualquer designer, ilustrador ou correlato possa utilizar como guia nos processos de criação.

## REFERÊNCIAS

CANGUÇU, Raphael. **Como funcionam os aplicativos de streaming como o Netflix**. Codificar, 2018. Disponível em: <<https://codificar.com.br/como-funcionam-os-aplicativos-de-streaming-como-o-netflix/>>. Acesso em: set. de 2021

COSTA, Rafael. **Qual a relação do cinema com o design?**. Clube do Design, 2013. Disponível em: <<https://clube.design/2013/qual-a-relacao-do-cinema-com-o-design/>>. Acesso em: set. de 2021

REINA, Andrei. **O cartaz de cinema como obra de arte**. Medium, 2019. Disponível em: <<https://medium.com/revista-bravo/o-cartaz-de-cinema-como-obra-de-arte-231b2d395043>>. Acesso em: set. de 2021

TINGA, Mélio. **Princípios básicos de composição visual**. Design Culture, 2017. Disponível em: <<https://designculture.com.br/principios-basicos-de-composicao-visual>>. Acesso em: out. de 2021

VIANA, Maurício et al. **Design Thinking: Inovação em negócios**. 1. ed. MJV press, 2014. 195 p. Acesso em: out. de 2021

VIERO, Eduardo. **Os 10 elementos da composição fotográfica**. Eduardo & Mônica, 2021. Disponível em: <<https://www.eduardo-monica.com/new-blog/elementos-composicao-fotografica>>. Acesso em: set. de 2021