

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

BEATRIZ NARCISO DALBONI SOARES

**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**

**VOLTA REDONDA
2022**

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**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**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design do UNIFOA
como requisito para obtenção do título de
Bacharel em Design

Aluno:
Beatriz Narciso Dalboni Soares

Orientador:
Silvio Wander Machado

**VOLTA REDONDA
2022**

FOLHA DE APROVAÇÃO



FOLHA DE APROVAÇÃO

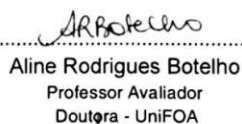
Trabalho de Conclusão de Curso intitulado A EVOLUÇÃO DOS CARTAZES DE FILMES DO SÉCULO XXI INCLUINDO O SURGIMENTO DOS APLICATIVOS DE STREAMING E AS SIMILARIDADES ENTRE OS CARTAZES DO MESMO GÊNERO. Elaborado por **Beatriz Narciso Dalboni Soares** apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design

Aprovada em 31 de maio de 2022

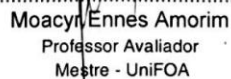
Banca Avaliadora



Silvio Wander Machado
Professor Orientador
Mestre UniFOA



Aline Rodrigues Botelho
Professor Avaliador
Doutora - UniFOA



Moacyr Ennes Amorim
Professor Avaliador
Mestre - UniFOA

Campus Universitário Oreste Galotti
Sete Administrativa
Av. Daltro Pexoto Aragão, nº 1.325 -
Três Poços
27240-560 - Volta Redonda - RJ
Tel.: (24) 3340-8400

Campus Universitário João Pessoa Fagundes
Rua 78, nº 619 - Tangential
27262-340 - Volta Redonda - RJ
Tel.: (24) 3336-7451 / 3336-7483

Campus Universitário Portino José de Almeida
Av. Lucas Evangelista, nº 862 - Aterrado
27215-630 - Volta Redonda - RJ
Tel.: (24) 3344-1412 / 3344-1421

Campus Universitário Colina
Rua Nossa Sra. das Graças, nº 273 -
Colina
27253-610 - Volta Redonda - RJ
Tel.: (24) 3340-8437

Campus Universitário Leonardo Mollica
Av. Jaraguá, nº 1.064 - Retiro
27277-130 - Volta Redonda - RJ
Tel.: (24) 3344-1850

www.unifoa.edu.br

DEDICATÓRIA

Este trabalho é dedicado aos meus pais
Rômulo e Andréa. Sem vocês eu nada seria.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que me acompanhou a cada momento para que mais uma etapa fosse cumprida. Aos meus familiares por todo o apoio e a vocês professores que transmitiram seus conhecimentos e experiências profissionais e de vida.

RESUMO

O mundo está em constante mudança, hoje optamos pelo que é rápido, fácil e prático. 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 ter mais influência 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.

ABSTRACT

The world is constantly changing, today we choose what is fast, easy and practical. This is reflected in various areas of life, including the way of consuming movies. In a few years, we saw VHS and DVD rental stores disappear and more and more people started to consume entertainment online, with streaming apps. With that, the visual (cover/poster) started to have more influence on the choice of what is worth watching, in order to contribute to the success or failure of the production. That said, the current project aims to study the evolution of movie posters and understand the visual identities that were created in each of the five main genres, taking into account some elements of visual and photographic compositions in addition to the facial and body expressions present. As a method used, there is Design Thinking, as it has a versatile and interactive nature. In short, it was possible to obtain patterns of time and style. The changes were subtle, however, they added value, such as the improvement in image quality and definition, providing more defined limits/lines and, therefore, more instigating.

Keywords: Movie posters. Evolution. Cinema genres.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 Introdução	13
1.2 Justificativa	14
1.3 Objetivos.....	15
1.3.1 Objetivo Geral.....	15
1.3.2 Objetivo Específico.....	15
1.4 Problematização.....	16
2 MÉTODO.....	17
2.1 Método	17
3 IMERSÃO.....	18
3.1 Imersão Preliminar	18
3.1.1 Reenquadramento.....	18
3.1.2 Pesquisa Exploratória	19
3.1.3 Pesquisa Desk.....	21
3.1.3.1 Elementos para o Marketing de um Pôster	21
3.1.3.2 Elementos para a Construção de um Pôster	22
3.1.3.3 Elementos da Composição Fotográfica	23
3.1.3.4 Elementos da Composição Visual.....	24
3.1.3.5 Tamanhos e Formatos de um Pôster	25
3.1.3.6 Os Gêneros do Cinema.....	27
3.1.3.7 Coleta de Material Fotográfico.....	28
3.2 Imersão em Profundidade	31
3.2.1 Caderno de Sensibilização.....	31
3.2.2 Análise de Similares	33
4 ANÁLISE E SÍNTESE	36
4.1 Personas	36
4.2 Análise PNI	37
4.3 Mapa Mental.....	37
4.4 Critérios Norteadores	38
4.2.1 Requisitos e Restrições	38
5 IDEIAÇÃO.....	40

5.1 Painéis Semânticos	40
5.2 Brainstorm	41
5.3 Matriz Decisória.....	46
5.4 Argumentação Cinematográfica	48
5.5 Rifes	53
6 PROTOTIPAÇÃO	57
6.1 Sketches	57
6.2 Protótipos	60
7 CONCLUSÃO	65
REFERÊNCIAS.....	66

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Similaridades e Evolução em Ação	34
Quadro 2 – Similaridades e Evolução em Comédia	34
Quadro 3 – Similaridades e Evolução em Drama	34
Quadro 4 – Similaridades e Evolução em Ficção Científica	35
Quadro 5 – Similaridades e Evolução em Terror	35
Quadro 6 – Personas	36
Quadro 7 – Análise PNI	37
Quadro 8 – Matriz Gênero Ação	46
Quadro 9 – Matriz Gênero Comédia	46
Quadro 10 – Matriz Gênero Drama	47
Quadro 11 – Matriz Gênero Ficção Científica	47
Quadro 12 – Matriz Gênero Terror	47

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Pesquisa de Opinião Parte 1	19
Figura 2 – Pesquisa de Opinião Parte 2	20
Figura 3 – Pesquisa de Opinião Parte 3	20
Figura 4 – Pesquisa de Opinião Parte 4	20
Figura 5 – Interface Prime Video	26
Figura 6 – Interface Looke	26
Figura 7 – Interface HBO GO	26
Figura 8 – Interface Netflix	27
Figura 9 - Cartazes de Ação Antes dos Streamings	29
Figura 10 - Cartazes de Ação Depois dos Streamings	29
Figura 11 - Cartazes de Comédia Antes dos Streamings	29
Figura 12 - Cartazes de Comédia Depois dos Streamings.....	29
Figura 13 - Cartazes de Drama Antes dos Streamings	30
Figura 14 - Cartazes de Drama Depois dos Streamings	30
Figura 15 - Cartazes de Ficção Científica Antes dos Streamings	30
Figura 16 - Cartazes de Ficção Científica Depois dos Streamings	30
Figura 17 - Cartazes de Terror Antes dos Streamings	31
Figura 18 - Cartazes de Terror Depois dos Streamings	31
Figura 19 - Caderno de Sensibilização Kit	32
Figura 20 - Caderno de Sensibilização Páginas	32
Figura 21 - Mapa Mental	38
Figura 22 - Painéis Semânticos Elementos da Composição Fotográfica	40
Figura 23 - Painéis Semânticos Marketing de um Pôster	41
Figura 24 - Painéis Semânticos Gêneros do Cinema	41
Figura 25 – Brainstorm 1	42
Figura 26 – Brainstorm 2	43
Figura 27 – Brainstorm 3	44

Figura 28 – Brainstorm 4	45
Figura 29 – Argumentação Ação	49
Figura 30 – Argumentação Comédia	50
Figura 31 – Argumentação Drama	51
Figura 32 – Argumentação Ficção Científica	52
Figura 33 – Argumentação Terror	53
Figura 24 – Rafe Cartaz Ação	54
Figura 35 – Rafe Cartaz Comédia	54
Figura 36 – Rafe Cartaz Drama	55
Figura 37 – Rafe Cartaz Ficção Científica	55
Figura 38 – Rafe Cartaz Terror	56
Figura 39 – Sketch Cartaz Ação	57
Figura 40 – Sketch Cartaz Comédia	58
Figura 41 – Sketch Cartaz Drama	58
Figura 42 – Sketch Cartaz Ficção Científica	59
Figura 43 – Sketch Cartaz Terror	59
Figura 44 – Protótipo Cartaz Ação	60
Figura 45 – Protótipo Cartaz Comédia	61
Figura 46 – Protótipo Cartaz Drama	62
Figura 47 – Protótipo Cartaz Ficção Científica	63
Figura 48 – Protótipo Cartaz Terror	64

LISTA DE SIGLAS

AIDA - Atenção, interesse, desejo e ação

MIT - Massachusetts Institute of Technology

1 INTRODUÇÃO

1.1 Introdução

O mundo de hoje está em constante mudança e evolução. A sociedade atual aderiu a um estilo de vida na qual demanda ações que antigamente eram inevitáveis. Hoje em dia temos menos tempo, ou pelo menos queremos as coisas em menos tempo, optamos pela comodidade, conforto e acima de tudo a praticidade.

Segundo Beck (2016, p.15), vivemos num mundo que não está apenas mudando, mas está se metamorfoseando. Mudança implica que algumas coisas mudam, porém outras permanecem iguais [...]. A metamorfose implica uma transformação muito mais radical, em que as velhas certezas da sociedade moderna estão desaparecendo e algo inteiramente novo emerge.

Uma das evoluções tecnológicas mais marcantes dos últimos dez anos vem acontecendo no mundo do streaming. Em poucos anos, vimos as locadoras de VHS e DVDs se dissolvendo e cada vez mais pessoas consumindo entretenimento de maneira mais acessível.

Os aplicativos de streaming são plataformas criadas para disponibilizar conteúdos “on demand” na íntegra, de forma online. Através deles, é possível ver filmes ou séries por meio de um modelo de assinatura.

Como exemplo temos a Amazon Prime Video, Looke, Telecine Play, HBO GO, FOX+ e Netflix. Considerando a Netflix pioneira no ramo, sendo a primeira empresa a oferecer streaming de vídeos no ano de 2007, ela pode ser considerada o marco inicial do mundo do streaming de filmes e séries que conhecemos hoje.

Bom comunicador é aquele que tem algo a dizer [...]. A grande arte da comunicação é dizer o que precisa ser dito, com códigos suficientes que permitam uma boa e clara recepção da mensagem (MADUREIRA). 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 cinematográfico com: a criação de cenários, figurinos e personagens, trabalhar efeitos especiais, fotografia e elaboração de cartazes.

Todo longa-metragem possui um cartaz, pôster ou capa. Alguns podem ser esteticamente agradáveis, outros não, mas o fato é que desempenham um papel importante, o papel de divulgar e vender o filme.

Para que essa estratégia de marketing seja bem sucedida, é preciso dar a devida importância para essa linguagem não verbal e zelar pelos elementos da composição. Isso porque, com todos esses elementos em harmonia e coerência, a aceitação do público ocorre de forma natural.

Deste modo, o presente trabalho visa estudar a evolução dos cartazes de filmes, compreender as identidades visuais que se criaram em cada um dos cinco principais gêneros e aplicar os resultados em cartazes fictícios, tendo como metodologia o design thinking, abordado no livro “Design Thinking Inovação em Negócios” de VIANNA et.al 2012, trazendo uma abordagem interativa com o público e oferecendo versatilidade entre suas fases.

1.2 Justificativa

O interesse por esse tema surgiu mediante a evolução apresentada pelo meio cinematográfico e pela nova forma de consumo da sociedade em relação a filmes, onde os cartazes são peça chave na decisão.

O cartaz é um elemento de grande importância na produção de um filme por ser uma das principais formas de divulgação. No meio cinematográfico, o profissional responsável pela criação do cartaz é o designer, que deve prezar pela transmissão de sentimentos, valores e confiança.

Nós humanos, somos capazes de processar uma informação visual quase que instantaneamente. Cerca de 90% de todas as informações que nós percebemos e que é transmitido para nosso cérebro é visual, segundo estudos feitos pelas empresas 3M Corporation e Zabisco. Além disso, neurocientistas do MIT (Massachusetts Institute of Technology) descobriram que o cérebro humano pode identificar imagens em menos de 13 milissegundos. Dessa forma, as imagens podem e devem ser usadas para capturar a atenção do público e vender o produto, seja ele qual for.

Segundo um estudo realizado em 2021 pela Associação Motion Picture, os streamings de vídeo ultrapassaram a marca de 1 bilhão de assinaturas, um acréscimo de 26% em relação ao ano de 2020.

A pesquisa também demonstrou que o mercado de entretenimento móvel teve uma receita global de US\$ 69 bilhões em 2020. Isso representa um crescimento de 23% em relação a 2019. Portanto, faz-se novamente presente a necessidade de um investimento em cartazes coerentes que instiguem e vendam seus produtos, os filmes.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo Geral

Estudar a evolução dos cartazes de filmes, compreender as identidades visuais que se criaram em cada um dos cinco principais gêneros e aplicar os resultados em cartazes fictícios. Tendo como base cartazes de filmes hollywoodianos, produzidos antes dos aplicativos de streaming e os produzidos após o surgimento dessas plataformas.

1.3.2 Objetivo Específico

- Coletar e analisar material fotográfico (Cartazes, pôsteres e capas de filmes) antes e depois dos aplicativos de streaming;
- Pesquisar e delimitar quais elementos da composição serão levados em consideração;
- Estudar as expressões faciais e corporais presentes nos cartazes;
- Apontar as similaridades presentes em cada um dos gêneros do cinema (Ação, comédia, drama, ficção científica e terror);

- Analisar a evolução geral e particular;
- Elaborar cartazes de filmes fictícios.

1.4 Problematização

A pesquisa visa estudar e compreender a evolução dos cartazes de filmes em relação a alguns elementos da composição e as identidades visuais que se criaram em cada um dos gêneros. Isso porque, o meio cinematográfico mudou e a forma de consumo também.

O acesso as plataformas de streaming de vídeo cresceram com o passar dos anos. Com isso, passou-se a ter uma preocupação maior com a criação de cartazes e capas atrativas que vendam os filmes.

Analisando material fotográfico de acordo com elementos da composição é possível obter esses resultados e usá-los como guia nos processos de criação, mostrando-se interessante aos designers, ilustradores e correlatos.

Utilizando ferramentas como entrevistas/questionários, caderno de sensibilização e protótipos é possível obter resultados satisfatórios e extrair um padrão relevante para futuras pesquisas e criações acerca do tema proposto.

2 MÉTODO

2.1 Método

O projeto objetiva estudar e compreender a evolução dos cartazes de filmes, antes e depois dos aplicativos de streaming e as identidades visuais que se criaram em cada um dos cinco principais gêneros, levando em consideração alguns elementos da composição e as expressões faciais e corporais presentes nos cartazes, pôsteres ou capas.

Para desenvolvimento do mesmo, será utilizado o 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.

A primeira etapa corresponde a etapa de imersão, que é dividida em duas partes: imersão preliminar e imersão em profundidade. A imersão preliminar ainda é dividida em outras três partes: reenquadramento, pesquisa exploratória e pesquisa desk. Porém, de modo geral, essa fase visa o entendimento e compreensão de todos elementos do tema, tentando sempre compreender a percepção do público acerca do que foi proposto.

A segunda etapa recebe o nome de análise e síntese. É nesse momento em que todo o material coletado será analisado e sintetizado, para que guie o processo de criação da solução.

A terceira etapa é apelidada de ideação, onde se desenvolve ideias eficientes, levando em consideração o público que se destina.

A quarta e última etapa é a etapa de prototipação. Essa etapa é dedicada a testes e busca por resultados efetivos.

3 IMERSÃO

Essa etapa visa, em um primeiro momento, o entendimento inicial do processo e posteriormente, um entendimento mais aprofundado. Conterá com estudos da história dos cartazes e pôsteres dos filmes, pesquisas de opinião, análise dos elementos das composições fotográficas e visuais, revisão de formatos, gêneros cinematográficos, coleta de material fotográfico, estudos da comunicação não verbal, similaridades e evolução geral e particular.

3.1 Imersão Preliminar

Essa fase visa um melhor entendimento e uma melhor visualização do tema proposto. É dividida em três partes: a primeira é o reenquadramento, que corresponde a história dos cartazes e pôsteres de filme; a segunda referente a pesquisa exploratória, envolve uma pesquisa de opinião e a última, pesquisa desk, contém, de um modo geral, insumos para a elaboração de um cartaz, pôster ou capa.

3.1.1 Reenquadramento

Os cartazes e pôsteres de filmes são exibidos dentro e fora dos cinemas, em lugares da rua, nas lojas, anúncios em jornais, revistas, sites e aplicativos de streaming. Esse artifício tem sido usado desde as primeiras exposições públicas de filmes.

Começaram como cartazes do lado de fora, listando o programa de curtas a serem exibidos no salão ou no cinema. Segundo Pedro Muehlbauer no site “Blog da Sigla”, no início dos anos 1900, era utilizado uma tipografia bastante tradicional e ilustrações desenhadas à mão de cenas do filme. Já na década de 1950, passaram a enfatizar a tipografia e dar pistas sutis quanto ao conteúdo do filme, utilizado como

plano de fundo. Por fim, na década de 2000, foi notável a modernização da tipografia, fotografia e a criação de um layout mais equilibrado.

Apesar das mudanças com o decorrer do tempo, os cartazes, pôsteres e capas continuam desempenhando o mesmo papel de sempre: comunicar do que se trata o filme e instigar o público.

3.1.2 Pesquisa Exploratória

“O pôster é uma das últimas etapas no ciclo comercial de um filme e costuma atender critérios objetivos. Um bom pôster deve seduzir o espectador que anda nos corredores do cinema ou desce a barra de rolagem de um aplicativo. Melhor ainda, se esse conseguir resumir a história a ser contada e anunciar os atores presentes nela.” (REINA, 2019)

Levando isso em consideração, é válido citar pesquisa breve feita com o público acerca de filmes e seus respectivos pôsteres. Essa afirma que, apesar da maioria das pessoas não assistirem filmes com tanta frequência, cerca de 75,7% deixa o pôster influenciar na sua decisão e 64% já deixaram de assistir um filme devido isso. Os motivos mais comuns para tal 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.



Figura 1: Pesquisa de Opinião Parte 1

Fonte: O Autor

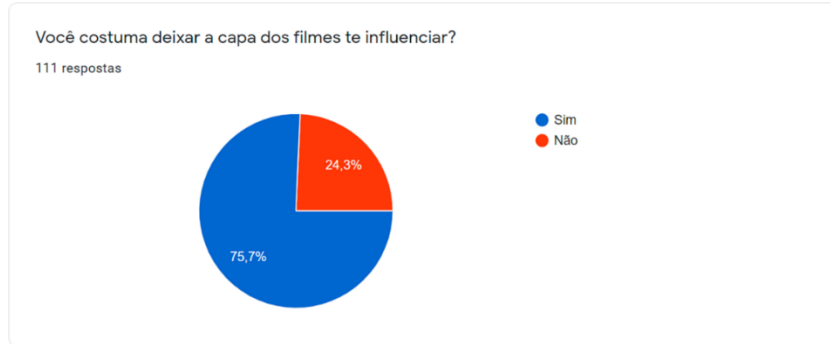


Figura 2: Pesquisa de Opinião Parte 2

Fonte: O Autor



Figura 3: Pesquisa de Opinião Parte 3

Fonte: O Autor

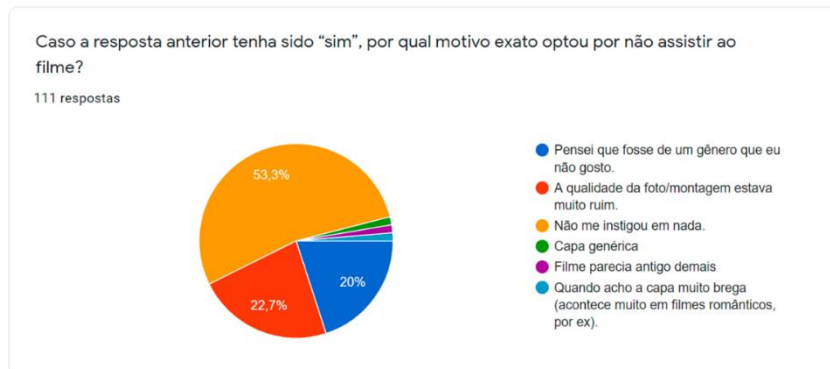


Figura 4: Pesquisa de Opinião Parte 4

Fonte: O Autor

3.1.3 Pesquisa Desk

Essa etapa é dedicada à “pesquisa de mesa” em sites, livros e artigos. É ela quem fornecerá conceitos sobre o tema proposto, além de insumos como conteúdos análogos, que podem auxiliar no entendimento do assunto trabalhado.

3.1.3.1 Elementos para o Marketing de um Pôster

O marketing de um filme é uma grande oportunidade para designers criativos. Segundo Mathew Carpenter no web site “Web Designer Depot” foram apontados alguns aspectos que os designers devem trabalhar para alcançar um pôster que atinja os objetivos estabelecidos no briefing. Mathew ainda afirma que tudo, desde pequenos filmes a grandes sucessos de bilheteria, se beneficiam desses simples elementos.

Ainda sobre a “fórmula do sucesso” no marketing temos a AIDA, constituída de 4 etapas: atenção, interesse, desejo e ação, que vem sendo usada como base de milhares campanhas publicitárias de filmes.

- **Atenção:** Chame a atenção de quem está passando! Em campanhas publicitárias e propagandas de Hollywood é comum notar que há sempre algo que chama a atenção do público para a peça criada.

Não precisa ser alcançado com fotos provocativas, embora dada a vantagem de chamar a atenção. Usando apenas os personagens do filme ou um ponto importante da trama, os designers já conseguem estabelecer certa ligação, enquanto atraem a atenção de quem vê o pôster;

- **Interesse:** Crie um incentivo para ver o filme! Quando o uso de ícones e imagens mais abstratas não funcionam com o filme, usar uma imagem que fornece aos espectadores uma ideia da história é válido.

Muitos dos melhores pôsteres de filmes modernos usam imagens que explanam ao espectador uma cena do filme, criando tensão e um grande interesse. Interesse tal que, para saná-lo, é preciso que a pessoa veja o filme para descobrir o que acontece;

- **Desejo:** Crie desejo com fãs e não fãs! Com os estúdios de cinema realizando adaptações de quadrinhos em um ritmo acelerado, são os verdadeiros fãs que terminam em último na linha de marketing. Porém, os estúdios podem contar com eles para verem seus novos lançamentos, independentemente de sua cobertura de crítica ou materiais promocionais, uma vez que as chances são grandes de que eles já estejam cientes disso. Os ótimos pôsteres de filmes, principalmente os de adaptação, usam esse apelo duplo para aprimorar sua publicidade;
- **Ação:** Não atralhe! Tendo instruções claras do que fazer e mantendo um fluxo coerente durante a jornada, é dada a hora de, literalmente, transformar o desejo em ação.

3.1.3.2 Elementos para a Construção de um Pôster

Ela Gancarz destacou no site “Filmmaking Stuff”, três elementos que merecem atenção quando se trabalha na criação de um pôster. São eles:

- **Estilo:** Quando você planeja criar seu pôster, precisa primeiro decidir que tipo de filme seu pôster representará. Você deve tentar transmitir o clima geral do seu filme ao design gráfico. Seu pôster deve ser marcante, memorável e focado em uma única mensagem clara. Quando você estiver trabalhando em seu design, sempre pense em seu público-alvo;
- **Texto:** A próxima coisa a ser focada é o texto. Além do título do filme, o pôster também deve conter um slogan (uma frase marcante ou slogan da marca que transmite a mensagem do filme), o nome do diretor, os nomes dos principais atores ou personagens, a data de lançamento e um bloco de cobrança (créditos na parte inferior).

Se você precisar enfatizar a presença de alguém famoso em seu filme ou destacar algum outro aspecto específico do filme, escreva-o em seu pôster, além de garantir que essas informações sejam realmente indispensáveis. O pôster do filme deve dizer apenas o suficiente para fazer a venda e nenhuma palavra mais!

Em relação a tipografia, é possível combinar diferentes cores, famílias ou variações para que se crie um design harmônico e efetivo. Vale ainda ressaltar que, assim como existem fontes gratuitas na Internet, também há licenças para uso comercial, por isso é recomendado que você preste atenção a esses detalhes antes de distribuir comercialmente seu trabalho para evitar problemas legais posteriormente;

- **Imagens:** O passo mais difícil quando você cria seu pôster é escolher as imagens. Portanto, a melhor maneira de descobrir o que colocar no seu pôster é ver outros trabalhos semelhantes ou assistir a alguns filmes do mesmo gênero em busca de inspiração. Talvez seja necessário renunciar às fotos para desenhos representativos, o que tornaria seu pôster ilustrado em vez de fotográfico.

3.1.3.3 Elementos da Composição Fotográfica

Existem vários elementos da composição fotográfica. De acordo com Eduardo Viero, do site “Eduardo e Mônica” os dez mais importantes são: ponto, linha, forma, textura, cor, tom, distância, equilíbrio, espaço e padrões.

Porém, apenas se mostram interessantes para a pesquisa os seguintes elementos:

- **Ponto:** é a unidade de comunicação visual mais simples e irredutivelmente mínima. Quando há a existência de muitos pontos, o cérebro os liga, e isso é capaz de dirigir o olhar;
- **Cor:** é a impressão que a luz refletida ou absorvida pelos corpos produz nos olhos. Cada uma das cores transmite uma sensação diferente, segundo estudos psicodinâmicos das cores;
- **Tom:** corresponde à quantidade de luz presente na cor, classificadas em tonalidades claras e escuras. Quando adicionada uma cor, a matiz é alterada e conseqüentemente o tom também;
- **Iluminação:** é o princípio fundamental da construção de uma imagem. Há vários tipos e formas de iluminar e cada tipo transmite uma sensação específica;

- Forma: existem três tipos de forma: Geométricas (triângulos, quadrados e círculos, etc), naturais (folhas, animais, árvores, pessoas) e abstratas (ícones, representações gráficas, estilização). Formas estranhas e menos vistas podem ser usadas para atrair atenção;
- Distância: a relação mais simples entre os elementos de composição é a distância entre eles. A distância é importante por alguns motivos diferentes. Para começar, se alguns de seus elementos estiverem muito próximos os resultados podem ser perturbadores.
Além disso, a distância também se aplica ao conceito de formas, citado anteriormente. As estruturas de composição mais comuns são simplesmente uma linha (conectando duas áreas de interesse) e um triângulo (três). Mas à medida que você adiciona mais e mais assuntos, além de brincar com as distâncias entre eles, você cria composições com estruturas significativamente mais complexas;
- Equilíbrio: é quando todos os elementos presentes na composição estão organizados e em harmonia. O equilíbrio visual pode ser obtido de duas maneiras: simétrica ou assimetricamente.

3.1.3.4 Elementos da Composição Visual

A composição é a chave para transmitir coerentemente a mensagem pretendida. Os profissionais da área criam e recriam sempre novas formas de compor suas peças e mantê-las capazes de chamar atenção do público. No entanto existem alguns princípios básicos para que a composição seja efetiva, segundo Mélio Tinga. São eles, dispostos no site “Design Culture”:

- Princípio de tipografia: recorre ao fato de que as fontes tipográficas precisam ter a máxima harmonia possível, em tamanho e variações. É preciso escolher cuidadosamente as fontes certas, de acordo com o tipo de trabalho, e combinar umas com as outras de maneira a despertar atenção, garantindo equilíbrio visual.
Porém, é importante não usar muitas fontes no mesmo projeto e não exagerar no tamanho com risco de ter resultados não agradáveis;

- Princípio de coerência e unidade visual: a coerência e unidade são obtidos, tornando todos elementos harmônicos e que “falem a mesma língua”, ou seja, as partes precisam ser organizadas de maneiras a serem entendidas como pequenas partes de um mesmo projeto;
- Princípio de hierarquia: é preciso estabelecer prioridades, o que é mais importante, e o que deve ser visto primeiro em ordem de importância. Podemos estabelecer a hierarquia diferenciando os tamanhos, as cores, a posição, os planos (primeiro, segundo, terceiro), tipografia (black, bold, lighth) entre outros;
- Princípio de legibilidade: um projeto não pode apresentar problemas de legibilidade. O texto não pode apresentar problemas de ser lido quando está sobre um determinado fundo. Mudar a tonalidade na imagem, colocar uma sombra no texto ou uma forma onde sobrepomos o texto são algumas formas para resolver problemas de legibilidade.

3.1.3.5 Tamanhos e Formatos de um Pôster

Os pôsteres dos filmes mudaram e evoluíram em cores, estilos e dimensões.

Atualmente, segundo o site “Standard Poster Sizes”, artigo feito por Michael, o mais comumente utilizado tamanho de pôster é a folha: “27x40” cm ou até uma “40x60” cm para pontos de ônibus.

Com o surgimento dos aplicativos de streaming, esses mesmos cartazes passaram a ser divulgados por meio digital. Porém, diferentemente de quando divulgado por meio físico, esses tipos de pôsteres não possuem um tamanho estipulado, como podemos observar a seguir.

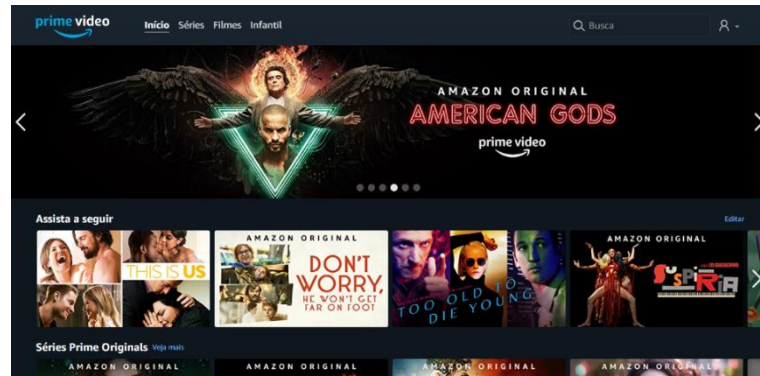


Figura 5: Interface Prime Video

Fonte: <https://claudia.abril.com.br/sua-vida/alem-da-netflix-12-plataformas-de-streaming-para-conhecer-e-assinar-hoje/> (2021)



Figura 6: Interface Looke

Fonte: <https://claudia.abril.com.br/sua-vida/alem-da-netflix-12-plataformas-de-streaming-para-conhecer-e-assinar-hoje/> (2021)

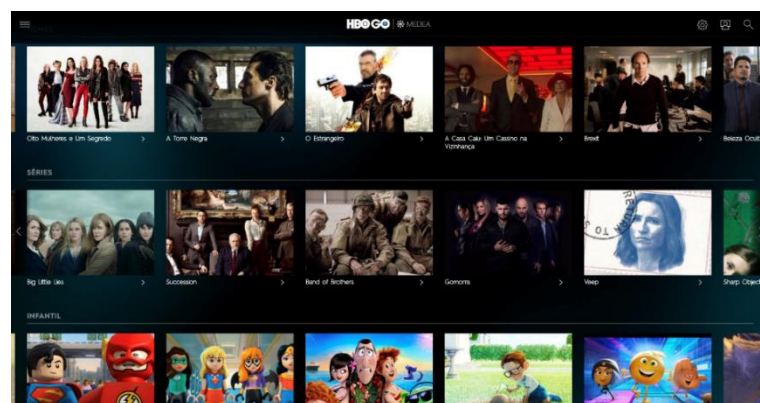


Figura 7: Interface HBO GO

Fonte: <https://claudia.abril.com.br/sua-vida/alem-da-netflix-12-plataformas-de-streaming-para-conhecer-e-assinar-hoje/> (2021)



Figura 8: Interface Netflix

Fonte: <https://agenciauva.net/2021/04/14/netflix-da-aposta-ao-sucesso-absoluto/>(2021)

3.1.3.6 Os Gêneros do Cinema

Os filmes são divididos em gêneros e subgêneros, normalmente obedecendo a uma categorização comercial. Há filmes que se ajustam a um determinado gênero, outros que podem ser incluídos em dois ou mais, mas existem outros que são difíceis de enquadrar em qualquer categoria. Os gêneros cinematográficos são um campo amplo e diversificado. Vamos conhecer um pouco sobre os cinco principais, de acordo com Lu Dias no site “Vírus da arte & cia.”:

- **Ação:** geralmente envolve uma história de protagonistas do bem contra antagonistas do mal, que resolvem suas disputas com o uso de força física. Os filmes de ação têm como histórias o crime, a guerra, entre outros. Normalmente são feitos com alta tecnologia, recorrendo ao uso de efeitos especiais. A maioria dos filmes de aventura e ficção científica também se englobam entre os filmes de ação;
- **Comédia:** é o uso de humor no filme. Uma das principais características da comédia é o engano. Entre os artistas, reconhece-se que para fazer rir é necessário um ritmo especial, conhecido como timing, que não é dominado por todos, pois é difícil analisar, cientificamente, o que faz uma pessoa rir ou o que é engraçado ou não. Mas uma característica reconhecida da comédia é que ela é uma diversão intensamente pessoal;

- Drama: é um gênero que é utilizado para criar a maior tensão possível entre os espectadores, já que o público fica “preso” ao que acontece entre os personagens, e tenta sempre desvendar o que ainda vai acontecer, idealizando os seus próprios finais para cada personagem. O enredo se baseia principalmente em conflitos sentimentais humanos, muitas vezes com um tema geral triste. É entendido também como uma forma acentuada de tragédia;
- Ficção científica: nos dias atuais os filmes desse gênero estão entre os que alcançam maior índice de bilheteira, demonstrando ainda a fascinação das pessoas sobre o que está por vir, ou ainda sobre o que é pura fantasia. O conhecimento científico avança cada vez mais e mostra uma fronteira maior sobre o que podemos construir em matéria de ficção científica. Como esses filmes que especulam sobre o futuro se mostram entre os mais rentáveis, é de se esperar que vejamos cada vez mais o tema sendo explorado pelo cinema;
- Terror: O gênero ficcional do terror existe em qualquer meio de comunicação em que se pretenda provocar a sensação de medo. Este gênero está intimamente ligado à ficção fantástica. O medo é a fonte dos filmes de terror.

3.1.3.7 Coleta de Material Fotográfico

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.



Figura 9: Cartazes de Ação Antes dos Streamings

Fonte: O Autor



Figura 10: Cartazes de Ação Depois dos Streamings

Fonte: O Autor



Figura 11: Cartazes de Comédia Antes dos Streamings

Fonte: O Autor



Figura 12: Cartazes de Comédia Depois dos Streamings

Fonte: O Autor



Figura 13: Cartazes de Drama Antes dos Streamings

Fonte: O Autor



Figura 14: Cartazes de Drama Depois dos Streamings

Fonte: O Autor



Figura 15: Cartazes de Ficção Científica Antes dos Streamings

Fonte: O Autor



Figura 16: Cartazes de Ficção Científica Depois dos Streamings

Fonte: O Autor



Figura 17: Cartazes de Terror Antes dos Streamings

Fonte: O Autor



Figura 18: Cartazes de Terror Depois dos Streamings

Fonte: O Autor

3.2 Imersão em Profundidade

Essa fase objetiva compreender o que as pessoas pensam, sentem, falam e fazem. As ferramentas a serem utilizadas serão: o caderno de sensibilização e a análise de similares.

3.2.1 Caderno de Sensibilização

O caderno de sensibilização foi adaptado de acordo com a essência do projeto. Para tal, foram desenvolvidos dez cards, cada um deles com uma capa de filme e o QR code contendo o respectivo trailer. Foram escolhidos dois cartazes de filmes de cada um dos gêneros do cinema, um do ano 2002 e o outro do ano 2018. A única exceção à essa regra foram os filmes referentes ao gênero drama, pois um pertence ao ano 2003 e o outro ao ano 2016.



Figura 19: Caderno de Sensibilização Kit

Fonte: O Autor



Figura 20: Caderno de Sensibilização Páginas

Fonte: O Autor

Devido ao projeto não contar com um público-alvo muito específico, o kit foi entregue à sete pessoas com diferença de dez anos de idade aproximadamente. A faixa etária escolhida foi entre 20 e 80 anos.

O funcionamento se dava da seguinte maneira: a pessoa com o caderno deveria pegar o card enumerado e responder duas perguntas apenas julgando a capa. Uma era relacionada ao gênero do filme e outra ao ano do mesmo. Já a segunda parte implicava no escaneamento do QR code e a visualização do trailer. Feito isso, a pessoa confirmava suas respostas anteriores ou não, justificando sua escolha. O mesmo processo seria repetido dez vezes, uma vez por dia, com horário a escolha do participante, até que se acabassem as capas.


Após o retorno de todas as respostas, o caderno apontou os seguintes resultados:

- A maioria das pessoas acertaram os gêneros dos filmes, apesar de um ser recorrentemente confundido com outro tipo;
- Mais da metade acertou a data de lançamento dos filmes;
- A grande maioria se pautou na aparência dos atores e na qualidade/estética do cartaz. Ainda assim, tiveram as pessoas que se guiaram pela roupa dos personagens;
- Todavia, foi possível observar que se pautar na aparência dos atores pode causar certo prejuízo, caso o ator tenha a mesma aparência antes e atualmente;
- Por serem filmes relativamente conhecidos, algumas pessoas já tinham uma melhor ideia do que se tratava pelo fato de já terem visto o filme;
- O trailer tem certa influência na resposta, porém a maioria das pessoas mantiveram as suas primeiras respostas (certas);
- As que não mantiveram, voltaram atrás e acertaram, seja o ano ou o gênero;
- Algumas das influências que o trailer propicia é a exposição ou não de efeitos especiais, tecnologia disponível (computadores, celular, carros) e trilha sonora;
- Por fim, ainda é válido ressaltar que as categorias de 70 e 80 anos apresentaram certa confusão em relação a algumas respostas. Talvez pelo fato de não terem o hábito de assistir filmes ou pelo fato de os filmes serem “mais recentes” (século XXI).


3.2.2 Análise de Similares

Nessa etapa, foram analisados os materiais fotográficos coletados anteriormente de acordo com os elementos da composição visual e fotográfica listados: ponto, cor, tom, iluminação, forma, distância, equilíbrio, tipografia, hierarquia e legibilidade. Foram apontadas as similaridades entre o mesmo gênero e a evolução geral e particular de cada um.

Quadro 1: Similaridades e Evolução em Ação



Ação



Similaridades entre o gênero

- Ponto central, a maioria personagens e adereços.
- Geralmente o personagem principal se encontra em primeiro plano e como plano de fundo temos, muitas vezes, algo remetendo a uma cena ocorrida.
- Cores predominantemente quentes, com amarelo e laranja. Porém alguns apresentam uma tonalidade azul esverdeada em combinação ao amarelo e laranja.
- A maioria dos títulos em branco com tipografias bold sem serifa.
- Hierarquia e legibilidade boas.
- É comumente utilizado luz frontal e três quartos.
- Equilibrados com elementos predominantemente alinhados ao centro.
- Expressões faciais e corporais sérias e desafiadoras.

Evolução entre o gênero
antes e depois do streaming

O padrão se manteve, no entanto, é possível perceber que foi dado o maior destaque para o personagem presente na capa, fazendo com que ele se destaque mais que o fundo. Também foi passível de observação a diminuição da saturação e a adição cada vez mais constante de tonalidades azul esverdeadas.

Fonte: O Autor

Quadro 2: Similaridades e Evolução em Comédia



Comédia



Similaridades entre o gênero


- Ponto central, a maioria personagens.
- 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.
- Cores predominantemente saturadas.
- A maioria dos títulos em vermelho e/ou azul com tipografias bold sem serifa.
- Em geral, hierarquia e legibilidade boas.
- Utilizam comumente luz frontal.
- Equilibrados com elementos predominantemente alinhados ao centro.
- Expressões faciais e corporais em geral exageradas e/ou que transpareçam a personalidade do personagem.

Evolução entre o gênero
antes e depois do streaming


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 mesma linha (fundo chapado branco), porém com um design mais clean, sem tantos elementos.

Fonte: O Autor

Quadro 3: Similaridades e Evolução em Drama



Drama



Similaridades entre o gênero


- 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.
- Geralmente em tom sépia, podendo ainda conter parcelas de verde e amarelo.
- A maioria dos títulos em branco ou amarelo alaranjado com tipografias light com ou sem serifa.
- Em geral, hierarquia ruim e legibilidade boa.
- Utilizam em sua maioria luz zenital e três quartos.
- Desequilibrados, com muitos pontos de atenção. Personagens principais geralmente alinhados às laterais.
- Expressões faciais e corporais em sua maioria contidas e preocupadas.

Evolução entre o gênero
antes e depois do streaming

O padrão se manteve o mesmo, com um leve destaque a mais dos personagens principais.

Fonte: O Autor

Quadro 4: Similaridades e Evolução em Ficção Científica




Ficção Científica

Similaridades entre o gênero

- 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.
- Geralmente em tons frios de azul e verde, contendo parcelas de branco, prata e vermelho.
- A maioria dos títulos em branco com a combinação de tipografias light e bold sem serifa.
- Em geral, hierarquia e legibilidade mediana.
- Comumente utilizam luz frontal.
- Em sua maioria desequilibrados com muitos pontos de atenção.
- Expressões faciais e corporais de seriedade e confronto.

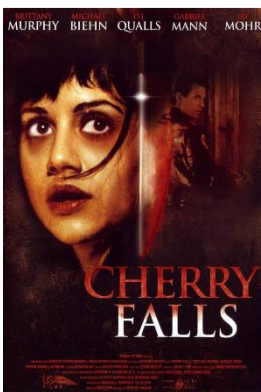
Evolução entre o gênero antes e depois do streaming

O padrão se manteve, no entanto, se tornaram mais bem elaborados e detalhados com melhores efeitos especiais.



Fonte: O Autor

Quadro 5: Similaridades e Evolução em Terror




Terror

Similaridades entre o gênero

- Ponto predominantemente central, a maioria personagens e adereços.
- 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.
- Geralmente em tons de vermelho envelhecido e sépia avermelhado, podendo também conter parcelas de preto e verde escuro.
- A maioria dos títulos em branco ou vermelho com tipografias light ou bold com ou sem serifa.
- Em geral, hierarquia e legibilidade boas.
- Comumente utilizam luz três quartos e luz de kicker.
- Em sua maioria desequilibrado devido à disposição dos elementos. Personagens principais geralmente alinhados ao centro.
- Expressões faciais e corporais de medo ou assombro.

Evolução entre o gênero antes e depois do streaming

O padrão se manteve, no entanto, o design ficou menos carregado e mais clean.



Fonte: O Autor

Em suma, as mudanças foram sutis, no entanto, agregaram seu valor. Primeiramente, vale ressaltar que a edição e a manipulação de imagem melhoraram significativamente. Isso porque, com o passar dos anos, os aplicativos de edição de imagens e as câmeras fotográficas também foram aprimorados.

Com a melhora na qualidade e definição da imagem, a indústria cinematográfica começou a explorar um limite/linhas mais definidos. Deixaram o esfumado 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.




4 ANÁLISE E SÍNTESE

Após o levantamento anterior, é preciso organizar as informações para se obter padrões e compreender melhor o problema. Serão utilizadas as seguintes ferramentas: personas, análise PNI, mapa mental e critérios norteadores.

4.1 Personas

A partir dos dados de campo obtidos, foram identificadas diferentes características e perfis de público. Baseado nisso, criou-se personagens fictícios, apelidados de personas, com essas mesmas características, diferentes entre si, representando perfis extremos de usuários do produto ou serviço analisado.

Quadro 6: Personas

		
Laura	Iago	Sandra
<p>24 anos, designer gráfica</p> <p>Laura é uma jovem solteira recém formada que trabalha em uma empresa de publicidade. Muito dedicada ao trabalho, está sempre em busca de algo pra se inspirar.</p> <p>Uma das atividades que ela mais gosta é assistir filmes, segundo ela é aonde ela mais consegue inspiração, pois eles despertam sua criatividade. Então, sempre que sobra um tempo ela senta no sofá e procura por um para assistir.</p> <p>Por muitas vezes Laura se depara com algumas capas mau feitas e desarmônicas e isso a incomoda, porque, de acordo com ela, esse tipo de coisa não traz credibilidade ao filme e nem instiga à assisti-lo.</p> <p>Laura gostaria que seus "companheiros de trabalho" tivessem mais cuidado e produzissem capas genuinamente boas que realmente fizessem-na ter vontade de assistir os filmes.</p>	<p>31 anos, professor</p> <p>Iago é casado com Bianca há dois anos e eles têm a tradição de toda sexta à noite assistirem um filme juntos.</p> <p>No entanto, Bianca não gosta de filmes de comédia e Iago não gosta de filmes sci-fi, então eles se limitam à escolher filmes de terror, drama ou ação.</p> <p>Porém eles se irritam quando se guiam muito pela capa, iniciam o filme e acabam tendo que escolher outro por esse ser de um gênero que os dois não curtem. Com isso, eles perdem muito tempo tendo que escolher outro e recomeçar.</p> <p>O casal gostaria que as capas fossem mais fieis aos gêneros dos filmes, para poderem se guiar por ela e "acertarem de primeira" sem perder muito tempo.</p>	<p>43 anos, psicóloga</p> <p>Sandra é uma psicóloga autônoma divorciada. Por ser autônoma, Sandra tem seus horários mais flexíveis e ela faz questão de deixar um tempinho reservado para assistir um filme.</p> <p>Ela adorava ir ao cinema, ia duas vezes por semana no mínimo! Entretanto, com a pandemia, ela teve que se readaptar...passou a assinar aplicativos de streaming de vídeos e assistir tudo em casa.</p> <p>Devido seu amor por filmes, Sandra é uma mulher exigente e não se contenta com pouco. Sandra não gosta de repetir filmes! Porém, segundo ela, as vezes é difícil definir apenas pela capa qual é mais antigo e qual é mais atual.</p> <p>Alguns enganam, e por esse motivo, muitas vezes ela acaba não clicando em alguns que julgou ser antigo ou escolhendo um que já viu.</p> <p>Sandra gostaria muito que fosse mais fácil de identificar as diferenças da evolução, para que assim, ela otimizasse seu tempo na hora de escolher seu filme.</p>

Fonte: O Autor

4.2 Análise PNI

Levando em consideração a evolução geral e particular dos cartazes/pôsteres de filme, será realizado uma análise dos pontos: positivos; negativos e interessantes, intitulada análise PNI. A fim de ampliar a visão sobre o assunto e identificar diferentes perspectivas do mesmo ponto.

Quadro 7: Análise PNI

Pontos Positivos	Pontos Negativos	Pontos Interessantes
<ul style="list-style-type: none"> • Melhora na qualidade dos backgrounds; • Maior dinamismo presente; • Melhora na qualidade e manipulação de imagem (detalhes e efeitos especiais). 	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de padrão entre o tamanho dos pôsteres, podendo variar de streaming para streaming; • Criação de mais de uma capa para o mesmo filme, podendo variar a escolha de streaming para streaming. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maior destaque aos personagens em detrimento a cena; • Uso de diferentes tonalidades em um mesmo pôster; • Criação de um layout mais clean, em sua maioria.

Fonte: O Autor

4.3 Mapa Mental

Objetivando a visualização geral sobre o tema e tudo o que foi pesquisado e analisado até então, foi desenvolvido e disposto a seguir um mapa mental contendo todas as associações sobre o conteúdo do estudo.

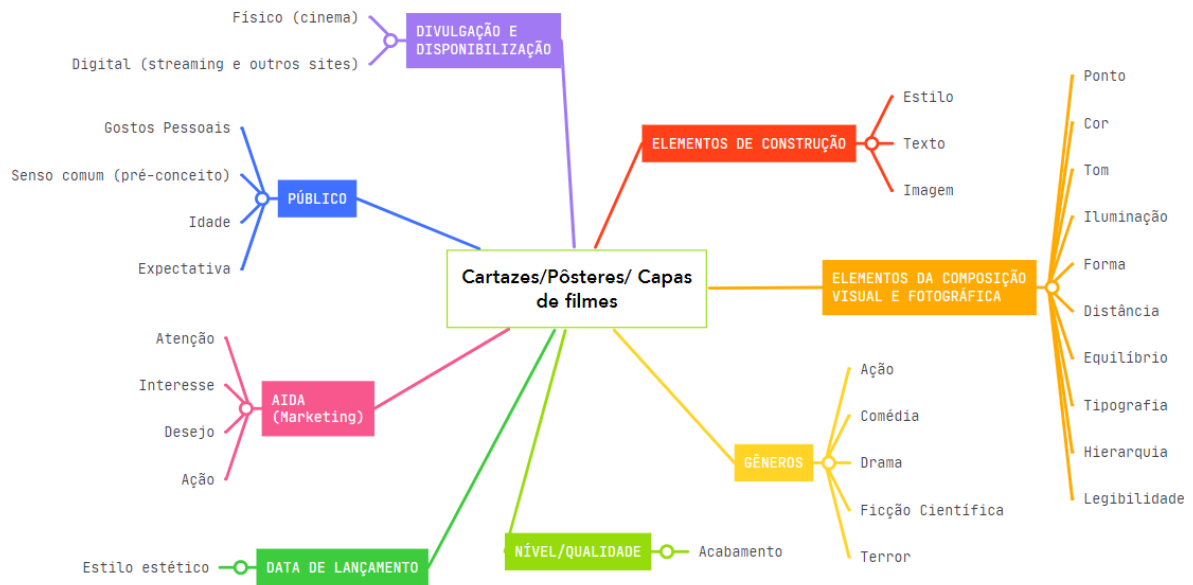


Figura 21: Mapa Mental

Fonte: O Autor

4.4 Critérios Norteadores

Após análise dos dados coletados e levando em consideração a elaboração das próximas fases do projeto, foram estabelecidos os seguintes critérios norteadores:

- Estudar, compreender e aplicar a evolução dos cartazes de filmes e as identidades visuais que se criaram em cada um dos gêneros em capas fictícias;
- Obter resultados de senso comum para usá-los como guia nos processos de criação posteriores.

4.2.1 Requisitos e Restrições

Tendo em mente os critérios norteadores e as ferramentas que serão utilizadas futuramente, foi possível estabelecer requisitos e restrições, relacionados a um dos objetivos do projeto:

Requisitos para os cartazes, pôsteres e capas de filme:

- Ser intuitivos em relação ao gênero;
- Ser condizentes com o ano de lançamento independente da ambientação do filme;
- Ser coerente com o nível do filme;
- Ter harmonia entre os elementos das composições visuais e fotográficas.

Restrições para os cartazes, pôsteres e capas de filme:

- Conter imagens com baixa resolução e desfocadas;
- Aplicar estilo estético antiquado;
- Fugir da temática do filme e de seu gênero.

Dito isso, os elementos da composição visual e fotográfica que devem ser levados em consideração são: ponto, cor, tom, iluminação, forma, distância, equilíbrio, tipografia, hierarquia e legibilidade. Todos em conformidade com o gênero em questão.

5 IDEAÇÃO

A fase de ideação é dedicada a criação e seleção de ideias que respondam os pontos propostos inicialmente. Para criação, serão utilizadas as seguintes ferramentas: painel semântico, brainstorm, rafes e argumentação cinematográfica. Ao final, para seleção dessas ideias, será utilizada a matriz decisória.

5.1 Painéis Semânticos

Essa ferramenta baseia-se na pesquisa imagética acerca de um conceito/tema específico referente ao projeto. Tendo como base o mapa mental, construído na etapa anterior, foram criados 14 painéis semânticos contendo imagens selecionadas a partir de pesquisas em sites da web com o intuito de auxiliar nesse início do processo de criação e experimentação, servindo como referência estético-simbólica da forma e alinhando conceitos semânticos.

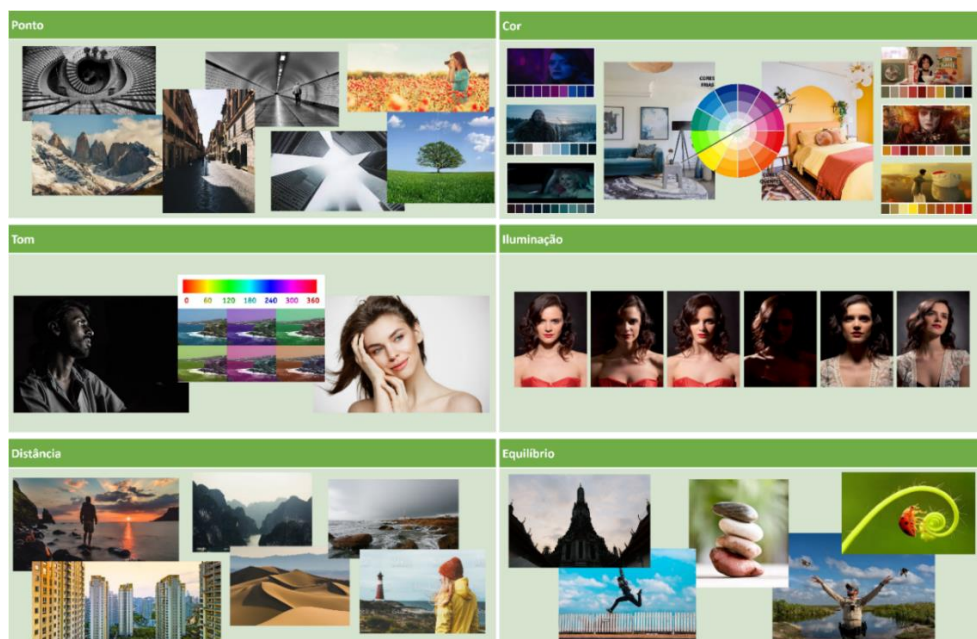


Figura 22: Painéis Semânticos Elementos da Composição Fotográfica

Fonte: Seleção de Imagens do Autor

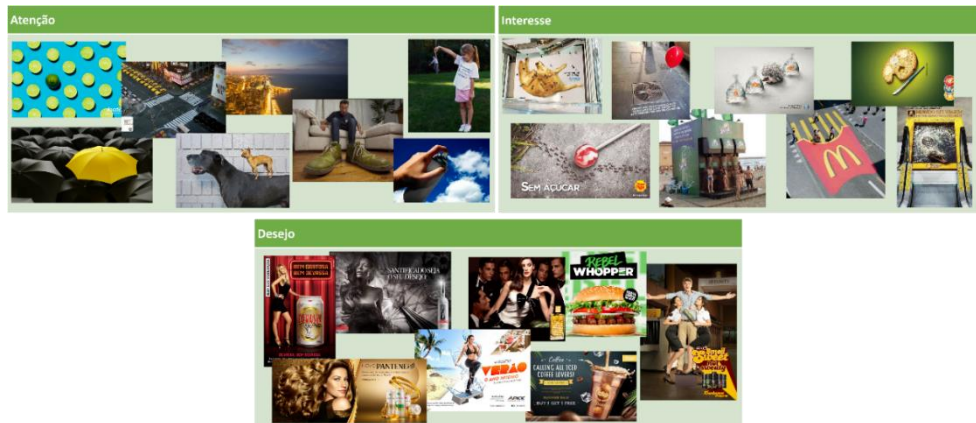


Figura 23: Painéis Semânticos Marketing de um Pôster

Fonte: Seleção de Imagens do Autor



Figura 24: Painéis Semânticos Gêneros do Cinema

Fonte: Seleção de Imagens do Autor

5.2 Brainstorm

O brainstorm baseia-se na geração de novas ideias, com foco em quantidade. Levando em consideração a essência do projeto, foi proposto a um grupo de quatro pessoas com idades diferentes (20, 40, 60 e 80 anos respectivamente) que criassem e descrevessem de forma narrativa um cartaz para cada gênero estudado.

O grupo era livre para criar, no entanto, foi encorajado que dessem destaque a: ponto de interesse, expressões faciais e corporais, cores presentes e título. Os resultados estão dispostos a seguir:

- ação:

personagem principal com destaque em cena do próprio filme com expressão de raiva.
cores alaromadas e vivas. título grande e em negrito.
- comédia:

personagens com feições engraçadas e um fundo não muito elaborado.
cores vivas, mas fiavelidg nas. título grande e em negrito
- drama:

personagens principais com destaque em um fundo melancólico e ou saudista. feições tristes ou preocupadas.
cores escuras e "apagadas". título fino, sem muito destaque
- ficção científica:

umundo futurista, desastre natural catastrófico ou personagem principal com feição contida como foco principal.
cores azuladas e esverdeadas. título fino, sem grande destaque
- terror:

personagens principais (protagonista e antagonista) em destaque com fundo funebre e expressões tenelidas e/ou malificas.
cores avermelhadas remetendo a sangue. título "deformado" com destaque relativo.

Figura 25: Brainstorm 1

Fonte: O Autor

Ação

A capa poderia ter os personagens à frente de elementos como fogo, carros ou armas. As cores deveriam ser vivas como amarelo e vermelho. O título em cima bem destacado.

Comédia

A capa poderia ter os principais personagens com expressões faciais remetentes à situação chave do filme ou com elementos chave do filme. Cores vivas em azul e vermelho e o título com letra bem descontrainda.

Drama

A capa poderia ter uma paisagem com o personagem principal ao centro. As cores em tons sóbrios e o título em letras escuras.

Ficção Científica

A capa teria o elemento principal em destaque, com ou sem o personagem principal. As cores em verde, azul, neon ou luzes ao fundo. O título em letras mais futuristas.

Terror

A capa poderia ter o vilão e a vítima (principal) em destaque com a arma principal usada no filme como elemento de destaque. Título em vermelho ou fundo avermelhado remetendo ao sangue.

Figura 26: Brainstorm 2

Fonte: O Autor

① AÇÃO

PERSONAGEM PRATAGONISTA EM DESTAQUE
COM FUNDO C/ UMA CENA DE EXPLOSAO
PREDOMINANCIA NA COR AMARELA
O PRATAGONISTA C/ ROUPAS RASGADAS E
UM POUCO SUJO. TITULO NA COR VERMELHA
OU MESMO AMARELO

② COMÉDIA

TODOS OS PERSONAGENS PRINCIPAIS EM
GRUPO, PREFERENCIALMENTE C/ FISIONOMIAS
ENGAÇANAS E ROUPAS EXTRAORDINARIAS,
FUNDO C/ CORES ALEGRES (AMARELO OU
VERMELHA...) E TITULO C/ LETRAS EM
CAIXA ALTA E GROSSAS.

③ DRAMA

FUNDO ESCURO C/ UMA MULHER (PRATAGONISTA)
NA CAPA, COM FISIONOMIA INTROSPECTIVA.
TITULO EM BAIXO DA PERSONAGEM, EM COR
CONTRASTANDO C/ O FUNDO

④ FICÇÃO CIENTÍFICA

NAVES OU OUTROS ELEMENTOS DO FILME
EM DESTAQUE. TITULO EM LETRAS FUTURISTAS
CORES VIVAS, COM OU SEM PERSONAGENS NA
CAPA

⑤ TERROR

FUNDO ESCURO C/ ELEMENTOS DO FILME
AO FUNDO, TIPO CRUZ, MACHADOS, FLORESTAS
SINISTRAS. LETRAS ESCORRENDO SANGUE
E PERSONAGEM PRINCIPAL NO CENTRO,
COM A FACE ESCONDIRA C/ MASCARA
OU MESMO O CABELO.
O FUNDO ESCURO CONTRASTANDO C/
ELEMENTOS VERMELHOS
JUNTO C/ O PERSONAGEM VILÃO
ANTAGONISTA, A VITIMA TAMBEM
DEVERIA TER DESTAQUE.

Figura 27: Brainstorm 3

Fonte: O Autor

- Ação:

O personagem principal está na capa com a arma na mão. Tem fogo, explosão, as cores são fortes, laranja, vermelho. Título em destaque.

- Comédia:

A capa pode ter os personagens com cara cômica ou de espanto. Seria bem colorida a capa, título divertido com cor alegre.

- Drama:

Os personagens estão com a expressão séria ou triste. As capas seriam escuras, título escuro numa paisagem.

- Ficção científica:

Os personagens são como robôs, ou figuras não humanas, computadores, com cores metálicas e o título com letra de computador, brilhante.

- Terror:

Na capa o personagem, assustador, em destaque, pode ter algo como arma, máscara. As cores avermelhadas para lembrar sangue e o título em cor forte.

Figura 28: Brainstorm 4

Fonte: O Autor

5.3 Matriz Decisória

A matriz decisória é uma ferramenta que permite uma rápida análise através de critérios que favorecem uma visão mais ampla e coerente de várias alternativas. Sendo assim, foram criadas cinco matrizes, uma para cada gênero do cinema, e as alternativas geradas na etapa anterior (brainstorm) foram julgadas de acordo com os seguintes critérios: estilo e elementos das composições (visual e fotográfica), ponto de interesse, hierarquia visual, intuitividade e desejo.

Se a alternativa atendesse plenamente ao critério, receberia a nota máxima de cinco pontos, caso contrário, receberia a nota mínima de um ponto, podendo também variar entre os limites (notas 2, 3 ou 4). Os quadros estão dispostos a seguir:

Quadro 8: Matriz Gênero Ação

Ação	Alternativa 1	Alternativa 2	Alternativa 3	Alternativa 4
Estilo e Elementos das Composições	4	5	5	5
Ponto de Interesse	5	4	5	2
Hierarquia	4	4	3	3
Intuitividade	3	5	4	4
Desejo	2	5	4	4
TOTAL	18	23	21	18

Fonte: O Autor

Quadro 9: Matriz Gênero Comédia

Comédia	Alternativa 1	Alternativa 2	Alternativa 3	Alternativa 4
Estilo e Elementos das Composições	3	4	3	4
Ponto de Interesse	3	3	4	4
Hierarquia	3	4	3	3
Intuitividade	3	5	4	4
Desejo	2	5	4	3
TOTAL	15	19	17	16

Fonte: O Autor

Quadro 10: Matriz Gênero Drama

Drama	Alternativa 1	Alternativa 2	Alternativa 3	Alternativa 4
Estilo e Elementos das Composições	5	3	4	4
Ponto de Interesse	5	3	3	3
Hierarquia	5	3	4	3
Intuitividade	5	2	4	2
Desejo	5	2	4	2
TOTAL	25	13	19	14

Fonte: O Autor

Quadro 11: Matriz Gênero Ficção Científica

Ficção Científica	Alternativa 1	Alternativa 2	Alternativa 3	Alternativa 4
Estilo e Elementos das Composições	5	5	4	5
Ponto de Interesse	5	5	5	3
Hierarquia	4	4	4	2
Intuitividade	5	4	5	5
Desejo	5	4	4	4
TOTAL	24	22	22	19

Fonte: O Autor

Quadro 12: Matriz Gênero Terror

Terror	Alternativa 1	Alternativa 2	Alternativa 3	Alternativa 4
Estilo e Elementos das Composições	5	5	5	4
Ponto de Interesse	5	5	5	5
Hierarquia	5	4	4	3
Intuitividade	5	5	5	5
Desejo	5	5	5	5
TOTAL	25	24	24	22

Fonte: O Autor

Após a realização de todos os somatórios, foram escolhidas as cinco opções mais viáveis. Cada uma delas possui seus pontos fortes em relação ao gênero que pertence, porém, no geral, foram as ganhadoras por apresentarem coerência no estilo e na composição, possuírem um bom ponto de interesse, uma hierarquia de elementos, serem intuitivos quanto ao gênero e despertarem desejo no público.

5.4 Argumentação Cinematográfica

Com os cartazes semi norteados, foram elaborados enredos completos dos filmes por trás dos cartazes, com a ajuda do argumento cinematográfico: documento escrito que visa contar o enredo do filme relatando algumas cenas. Ele pode servir para orientar a escrita do roteiro ou até para vendê-lo. No caso do atual projeto, foi desenvolvido para guia na criação visual dos cartazes finais.

Hellish Night

De Beatriz Dalboni

Argumento de Abril de 2022

Jen é uma jovem garota comum que após um dia longo de trabalho, planeja visitar o novo apartamento de seu namorado Theo. O bairro é afastado do centro e desconhecido por Jen, mas assim mesmo ela vai, afinal, essa é a primeira aquisição independente de seu namorado.

Descendo do ônibus, Jen se depara com uma loja de conveniência e decide comprar bebidas e algumas guloseimas. Ao pagar, pergunta ao caixa qual o caminho mais curto para a rua do endereço. Ele responde que passando duas quadras dali, virando à direita ela encontraria um beco e atravessando por ele chegaria ao destino. Muito empolgada com a situação, assim ela faz.

Estava ela no meio da travessia quando um grupo de uns cinco homens barulhentos e alterados adentram no beco. Com medo, Jen corre para trás de uma caçamba de lixo e consegue se esconder sem ser percebida, afinal, era uma noite escura e um beco quase sem iluminação. Jen esperava que eles passassem sem notar sua presença, para que, assim, chegasse ao seu destino final.

No entanto, a jovem tem uma surpresa ao perceber que presenciaria uma cena de violência, que posteriormente se transformaria em um assassinato. Tendo que permanecer imóvel e calada, temendo sua própria integridade, Jen observa quatro dos homens jogando um no chão e o espancando. Após um tempo, um dos membros do grupo saca uma arma e aponta na direção da cabeça do espancado e começa a gritar algumas frases agressivas. O homem exausto, sangrando e desnorreado suplica por sua vida, mas o homem armado continua a gritar. Sem forças, o homem solta a cabeça no chão possibilitando um novo ângulo de visão, visualizando Jen. A esperança dele se renova e ele utiliza sua última respiração para pedir socorro, levando um tiro na cabeça logo em seguida.

Porém, ao fazer isso, o homem denunciou a posição de Jen, fazendo com que os outros notassem sua presença. Assustada, Jen corre e tenta retornar a lojinha, que a essa hora já estava fechada. Sendo perseguida, a jovem tenta desesperadamente achar um lugar para se esconder e ligar para a polícia. Quando ela consegue despistá-los, percebe que deixou seu celular cair perto da lixeira.

Incomunicável, perdida e procurada, a testemunha de assassinato luta para sobreviver e desvendar alguns pontos desse ato de violência.

Figura 29: Argumentação Ação

Fonte: O Autor

Fight Like a Girl

De Beatriz Dalboni

Argumento de Abril de 2022

Sam e Kim são irmãs gêmeas idênticas, mas desde que nasceram são como água e azeite. Ainda muito novas, seus pais se separaram e cada uma escolheu morar com um deles.

O pai era rico, e como foi sua mulher a pedir o divórcio, ele fez questão de não dar nenhuma assistência a ela, fazendo com que ela tivesse que voltar a morar com o pai no pequeno apartamento em cima da antiga academia de boxe. Apesar dessa situação, o pai nunca deixou de mimar Sam (filha que escolheu a mãe). Sempre dava presentes caros e a incluía em passeios chiques, mas nunca estava realmente lá. Kim (filha que escolheu o pai), não ligava muito, pois quanto mais tempo ficava com o pai, mais fútil e superficial se tornava, mas Sam odiava esses momentos e não via a hora de se livrar daquilo.

Um belo dia, Kim acorda com a notícia de que todos os bens de seu pai estavam bloqueados devido falcatruas na empresa e ela teria que ir morar com sua mãe, irmã e avó no subúrbio. Surtada e contra sua vontade, Kim segue a instrução e se muda para o pequeno apartamento. Lá ela descobre o valor do esforço, trabalhando na academia e ajudando nas tarefas de casa e também o verdadeiro significado da vida, interagindo com pessoas trabalhadoras e amorosas.

No decorrer de sua resignação, Kim tem algumas recaídas e dificuldades de adaptação, mas logo coloca em prova seu amor por sua família, ao ter que competir no lugar da irmã na maior luta da vida dela.

Figura 30: Argumentação Comédia

Fonte: O Autor

Loves That Go

De Beatriz Dalboni

Argumento de Abril de 2022

Annelise cresceu sem pai e sua mãe morreu quando ela era muito nova. Por esse motivo, Anne passou sua infância em um orfanato, mas nunca foi adotada. Então, quando se tornou maior de idade, acabou sendo liberada.

Anne queria respirar novos ares, mas sem turbulência. Sendo assim, decide mudar de cidade, e para isso escolhe uma cidadezinha interiorana bem longe dali.

Ao chegar na cidade trata logo de arranjar um trabalho que pague o pequeno quarto que ela alugara. Encontra essa oportunidade em uma lojinha de ferragens na rua principal que era administrada por um senhor simpático. De imediato Anne se sente acolhida pelo local e pelas pessoas, principalmente por Wil, o dono da loja.

Com o passar do tempo, os dois se tornam muito próximos e desenvolvem uma relação de pai e filha. Afinal, Wil se casara jovem e permaneceu casado com a mesma esposa até ela adoecer e, por ventura, falecer, portanto Anne representava a filha que ele nunca teve.

Por um momento, a vida de Anne finalmente parecia estar entrando nos trilhos. No entanto, a paz não durou muito, pois um dia pela manhã, Wil sofre um acidente de carro e Anne é chamada no hospital. Wil está muito debilitado, pois, para desviar do carro da frente, acabou batendo em uma árvore e o impacto foi demais para suportar.

Ainda de luto, Anne continua o negócio de Wil e sua falecida esposa, pois foi o último pedido do senhor. Com isso, passa a atender todos os clientes pessoalmente e a notá-los mais, principalmente um jovem bonito chamado Rob que tinha acabado de comprar uma casa na cidade e a estava reformando, com isso, ia quase todos os dias à loja.

Rob e Anne iniciam um romance e, depois de um tempo juntos, Rob vê em Anne uma confidente e lhe conta um segredo/culpa que carrega. No dia em que ele estava chegando na cidade, ocasionou um acidente que levou um senhor a óbito quando foi pegar seus pertences que caíram no chão.

Anne liga os pontos e percebe que o seu amor havia ocasionado o acidente que matara o único pai que ela teve e rompe bruscamente a relação com ele. Passa a ignorá-lo, sem dar explicações e o seu coração é só tristeza. Para piorar a situação, Anne descobre que está grávida de Rob e entra em colapso com o paradoxo, cogita até acabar com a sua vida e a do bebê, para que ele não viva em um mundo tão cruel quanto o que Anne vive. Mas Rob chega a tempo e a impede de fazer qualquer loucura.

Com as cartas na mesa, eles chegam à conclusão que a intenção nunca foi ruim, muito menos Rob e que eles se amam muito para viverem separados. Aquela nova vida significava vida nova, literalmente uma vida nova.

Figura 31: Argumentação Drama

Fonte: O Autor

R22

De Beatriz Dalboni

Argumento de Abril de 2022

O ano é 3000 D.C, e a sociedade se fundiu à tecnologia e as duas coexistem de forma caótica: próteses, carros inteligentes, moradias flutuantes. Apesar da evolução tecnológica, a sociedade se tornou hostil e agressiva, uma espécie de cyberpunk, mas contendo a parte abastada e a marginalizada. Esses ricos investiram na criação de um exército cyborg, que passeava nas ruas diariamente para tentar conter um pouco desse caos, mas nunca com violência, devido uma programação de segurança que eles tinham ou pelo menos era isso que eles achavam...

Após cada ronda, os soldados retornam a base e recarregam as baterias na câmara de fluxo. Isso tudo é extremamente cronometrado, não podendo haver espaços para erro. Porém, um certo dia, a soldada R22 se atrasa, pois teve que combater um incêndio criminoso para salvar um bebê e entregá-lo a salvo para sua mãe. Quando se dá conta que logo sua bateria estaria descarregada, ela corre de volta para a base e faz o relatório da ronda para justificar o atraso e permitir sua entrada. A entrada é permitida com instruções bastante incisivas para que R22 se direcione diretamente a sua cápsula/câmara. Assim ela fez, mas antes que plugasse os fios, observa em seu companheiro do lado uma estranha ação acontecendo. R22 percebe que não parecia uma recarga de energia, era como se estivessem incutindo lembranças que não pertenciam a ele, como se estivessem reprogramando seu cérebro. Com essa postergação, R22 também percebe que sua bateria havia atualizado o ícone e aparentemente "recarregado sozinha". Suspeitando de algo esquisito, prefere não acoplar os fios.

No meio dessa mesma noite, R22 acorda se deparando com todos os seus colegas marchando para fora da base e então resolve fazer parte daquilo para evitar suspeitas sobre ela e a "não recarga noturna". Todos os soldados parecem estar em transe e se direcionam para o mesmo local. R22 acompanha o fluxo e naquela noite presencia o assassinato de dois nobres do alto escalão e ocultamento do mesmo. Ela fica horrorizada com tudo aquilo e se tortura com tantas questões que vinham a mente.

No dia seguinte, ao perguntar a alguns de seus colegas se eles sabiam algo do que havia acontecido, todos alegam não saber do que R22 estava falando. Ao cair da noite, R22 repete o processo e não acopla os fios e sua bateria volta a carregar automaticamente e seus amigos têm mais uma vez as mentes reprogramadas. Assim, R22 junta as peças que possui e bola um plano de revolta para combater essa crueldade e quem está por trás dela. A cada passo que dá, descobre novas peças que faltam e resgata a verdade sobre tudo.

Figura 32: Argumentação Ficção Científica

Fonte: O Autor

The Walls Have Ears

De Beatriz Dalboni

Argumento de Abril de 2022

Dany e sua amiga alugam uma casa: ampla, reformada e bem localizada, tudo o que as duas precisam para iniciar a vida universitária de um jeito bom.

Ao passar o endereço e combinar com os seus novos amigos de faculdade para irem até sua casa para fazerem uma "festinha de inauguração", um dos colegas, que já morava na cidade desde que nasceu, conta que aquela casa era abandonada e ocupada por sem tetos e que, com certeza, parecia amaldiçoada. Mas a pouco mais de um ano uma construtora reivindicou o terreno, expulsaram todos os sem teto e reformaram completamente o lugar. A história foi forte, mas nada que desanimasse Danny em sua estreia na vida nova.

Semanas passam e Danny começa a perceber coisas estranhas acontecendo dentro da casa: rangidos, comida, roupas e lençóis faltando, janelas abertas... E sem hesitar, conta a sua amiga Thelma tudo o que percebeu. Thelma é mais distraída e descredibiliza todos os apontamentos de Dany dizendo que ela só está eufórica de pertencer a um lugar novo e talvez impressionada com o que o colega havia contado sobre a casa. Dany é mais submissa, então acaba concordando com Thelma, mas nunca deixa de se assustar com alguns acontecimentos na casa.

Um belo dia a noite, Dany chega e encontra sua amiga morta na sala. Ela grita e sofre por Thelma e enquanto liga para a polícia, pega uma faca para se defender, afinal, ela não sabe se o assassino ainda está em casa ou não. Ao fazer a ronda na casa, percebe um barulho vindo da parede e então começa a esfaquear o drywall e descobre várias coisas suas que haviam sumido dentro da parede. Subitamente, a luz é cortada e Dany começa a ouvir barulhos e percebe que ainda existe alguém em sua casa.

Em um surto, ela é atacada por um homem, que na verdade é um sem teto que restou e vivia dentro das paredes da casa. A partir daí, Dany luta por sua própria vida, até que a polícia chegue.

Figura 33: Argumentação Terror

Fonte: O Autor

5.5 Rafes

Para uma melhor visualização das soluções finais, foram desenvolvidos esboços dos cartazes dos filmes fictícios elaborados, sendo um para cada gênero do cinema. Estes estão dispostos abaixo:

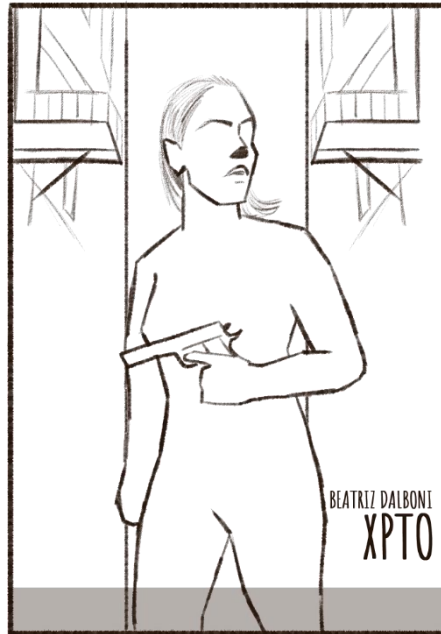


Figura 34: Rafe Cartaz Ação

Fonte: O Autor

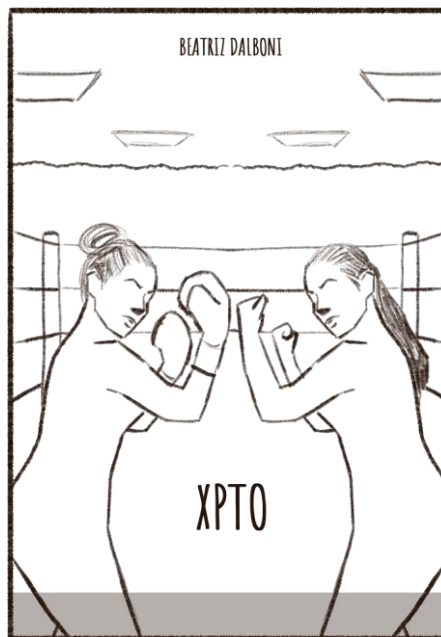


Figura 35: Rafe Cartaz Comédia

Fonte: O Autor



Figura 36: Rafe Cartaz Drama
Fonte: O Autor



Figura 37: Rafe Cartaz Ficção Científica
Fonte: O Autor



Figura 38: Rafe Cartaz Terror

Fonte: O Autor

6 PROTOTIPAÇÃO

A última fase do projeto equivale a fase de prototipação e foi dedicada a testes de cor, iluminação e fotografia na busca por resultados efetivos. Para isso, serão feitos refinamentos dos esboços anteriores e criações de cartazes digitais.

6.1 Sketches

Tendo em mente os rascunhos preliminares (rafes) dos cartazes e as argumentações cinematográficas, os cinco esboços foram refinados já estipulando cores, expressões e ponto focal.



Figura 39: Sketch Cartaz Ação

Fonte: O Autor



Figura 40: Sketch Cartaz Comédia

Fonte: O Autor

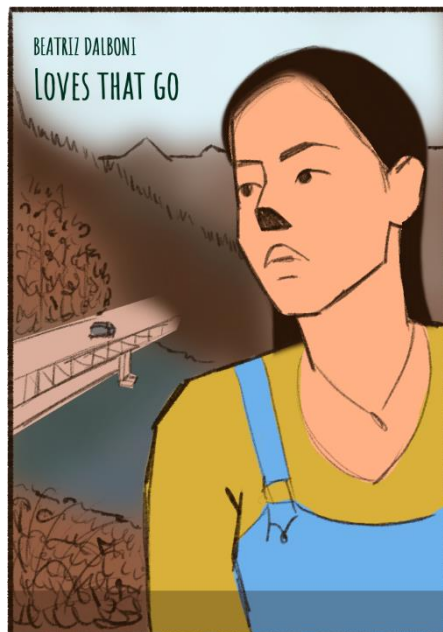


Figura 41: Sketch Cartaz Drama

Fonte: O Autor



Figura 42: Sketch Cartaz Ficção Científica
Fonte: O Autor

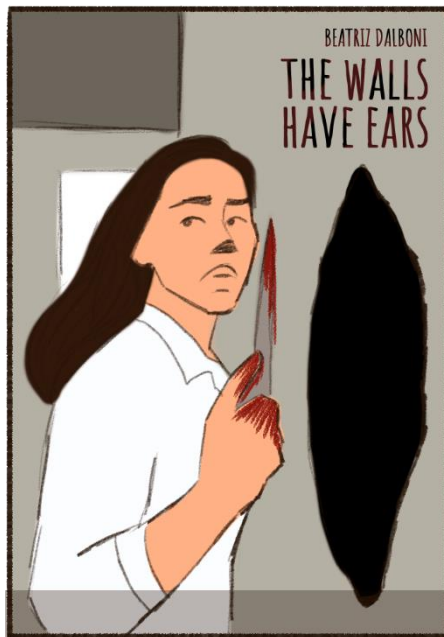


Figura 43: Sketch Cartaz Terror
Fonte: O Autor

6.2 Protótipos

Nessa fase foram desenvolvidos os protótipos, equivalentes aos cartazes de filmes fictícios elaborados anteriormente. Optou-se por utilizar fotos da própria autora devido a lei do direito da imagem protegida pelo artigo 5º, inciso X da Constituição Federal.



Figura 44: Protótipo Cartaz Ação

Fonte: O Autor

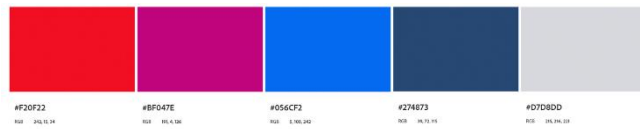


Figura 45: Protótipo Cartaz Comédia

Fonte: O Autor



Figura 46: Protótipo Cartaz Drama
Fonte: O Autor



Figura 47: Protótipo Cartaz Ficção Científica

Fonte: O Autor



Figura 48: Protótipo Cartaz Terror

Fonte: O Autor

7 CONCLUSÃO

Este trabalho possibilitou entender a evolução do meio cinematográfico e as identidades visuais que se criaram nos cartazes através dos anos. Com isso, pôde-se perceber a importância de um cartaz harmônico e coerente para a aceitação natural do público e, conseqüentemente, a venda de uma produção. Assim como, a necessidade da utilização de um padrão para criações desse tipo.

Para se atingir essa compreensão, definiram-se os seguintes objetivos: Coletar material fotográfico e analisá-los de acordo com elementos das composições visual e fotográfica, evidenciando, também, o estudo das expressões faciais e corporais. Após a análise, extraiu-se a evolução geral, particular e as identidades visuais criadas pela indústria e aplicada nos cartazes.

Em suma, foi possível obter padrões de tempo e estilo, onde as mudanças foram sutis, no entanto, agregaram seu valor. Concomitantemente, foram perceptíveis as particularidades que cada gênero desenvolveu para se apresentar ao público.

Com a análise realizada, em conjunto de algumas ferramentas e estratégias, foi possível a criação de cartazes fictícios que seguissem os padrões obtidos anteriormente, servindo como forma de comprovação do estudo e guia para criações e/ou comparações futuras. O projeto também permite possíveis novas descobertas, afinal, o mundo tecnológico em que vivemos hoje está em constante mudança e a evolução é algo certo.

REFERÊNCIAS

AIDA (Atenção, Interesse, Desejo e Ação): entenda como funciona o método focado no comportamento do consumidor. Resultados Digitais, 2020. Disponível em: <<https://resultadosdigitais.com.br/blog/aida/>>. Acesso em: out. de 2021

BECK, Ulrich. **A metamorfose do mundo.** 1. ed. Zahar, 2018. 280 p. Acesso em: set. de 2021

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

CARPENTER, Mathew. **7 elementos para um ótimo design de pôster de filme.** Webdesignerdepot, 2011. Disponível em: <<https://www.webdesignerdepot.com/2011/02/7-elements-of-a-great-movie-poster-design/>>. Acesso em: out. 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

DA REDAÇÃO. **Importância das imagens em projetos UX.** TeleSíntese, 2021. Disponível em: <<https://www.telesintese.com.br/assinaturas-de-streamings-ultrapassam-1-bilhao-em-2020/>>. Acesso em: set. de 2021

DIAS, Lu. **Os gêneros do cinema.** Vírus da arte & cia., 2019. Disponível em: <<https://virusdaarte.net/os-generos-do-cinema/>>. Acesso em: out. de 2021

LENINE ON,. **Importância das imagens em projetos UX**. UX Collective, 2016. Disponível em: <<https://brasil.uxdesign.cc/import%C3%A2ncia-das-imagens-em-projetos-ux-206829882911>>. Acesso em: set. de 2021

MADUREIRA, Aristides. Pinterest, [----] Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/586030970257904952/>>. Acesso em: set. de 2021

MICHAEL. **Poster do filme Tamanho**. Standard Poster Sizes, [----] Disponível em: <<https://standardpostersizes.com/movie-poster-size/?lang=pt>>. Acesso em: out. de 2021

MUEHLBAUER, Pedro. **80 anos na evolução dos cartazes cinematográficos**. Blog.SiglaDesign.com.br, 2011. Disponível em: <<http://blog.sigladesign.com.br/2011/05/80-anos-na-evolucao-dos-cartazes.html>>. Acesso em: set. de 2021

OFÉLIO, Luiz. **Argumento: Como escrever**. Roteirista Empreendedor, 2019. Disponível em: <<https://www.roteiristaempreendedor.com/single-post/2019/01/23/argumento-como-escrever>>. Acesso em: mar. de 2022

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

ROSA, Natalie. **Como o streaming instaurou sua era na última década**. Canaltech, 2020. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/era-do-streaming-158455/>>. 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