

# Uma proposta de metodologia de ensino para criação de cartazes de cinema diferenciados

## *A teaching methodology proposal for creating unusual film posters*

Isabella Ribeiro Aragão, Renata Garcia Wanderley e Clara Simas

metodologia de ensino, representação gráfica de ação, cartaz de cinema

A representação gráfica de ações pode ser considerada um dos temas mais complexos da área de design da informação. Abordar o assunto nos cursos de Graduação em Design pode ser uma maneira eficaz de desenvolver as competências e habilidades, em futuros designers, para configurar artefatos com intenção de comunicar ações. Portanto, este artigo descreve uma proposta de metodologia de ensino, planejada para a disciplina “Design Gráfico & Movimento” do Bacharelado em Design da UFPE, que almeja a criação de cartazes de cinema diferenciados, ou seja, cartazes com representações mais abstratas e menos óbvias da história do filme. Com a descrição do processo de criação de um dos cartazes (*Priscilla – a rainha do deserto*) da turma de 2017, demonstramos que a metodologia é um instrumento didático eficaz na criação de artefatos gráficos.

*Teaching methodology, graphic representation of action, film poster*

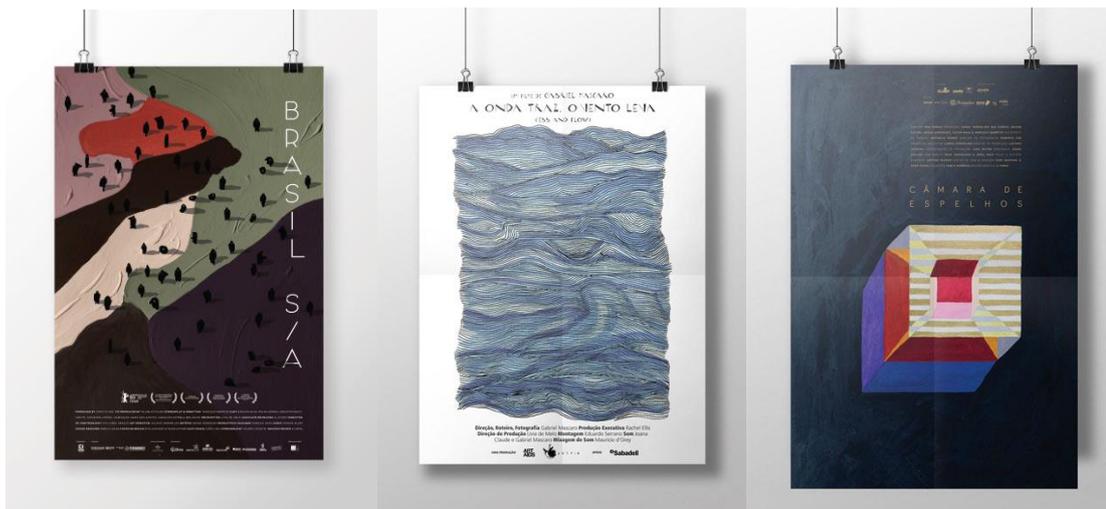
*The graphic representation of actions can be considered as one of the most complex subjects of information design. By approaching the issue in Undergraduate Design Courses, it is possible to improve competences and abilities related to the configuration of artefacts that aim to communicate actions in future designers. Therefore, this paper describes a teaching methodology proposal, planned for the taught course Graphic Design & Movement from Bachelor of Design at UFPE, in order to create unusual film posters. These graphic artefacts represent the history of the movies in an abstract and less obvious way. With the creation process' description of one of the posters from the 2017 class, we demonstrate that the methodology is effective as a didactic instrument for creating graphic artefacts.*

## 1 Introdução

Com a necessidade de indicar informações que se modificam ao longo do tempo e a crescente variedade de meios comunicacionais (impressos, digitais e eletrônicos) existentes atualmente, acreditamos que a representação de ação e movimento se tornou um dos temas mais relevantes da área do design da informação. Diante desta problemática, construímos uma metodologia de ensino, que tem como alicerce a abordagem de representação de ações dinâmicas (Wanderley, 2006), para capacitar estudantes de design na representação de ações em um artefato de design da informação: um cartaz de cinema.

Como o cartaz de cinema é uma peça de grande apelo estético, os estudantes foram estimulados a projetar uma peça diferenciada. Por diferenciada, entendemos um cartaz fora dos moldes convencionais do circuito comercial do cinema, ou seja, que não faça um uso literal da imagem de seus atores em cena como solução para transmitir a essência do filme. Ao contrário, este tipo de cartaz se propõe sobretudo a imprimir na peça gráfica abstrações e interpretações pouco óbvias a respeito da história da obra, conforme os exemplos da empresa de design A Firma (figura 1).

Figura 1: Cartazes de filmes projetados pela A Firma.



Portanto, este artigo descreve a metodologia de ensino para criação de cartaz de cinema da disciplina *Design Gráfico & Movimento* da Graduação em Design da UFPE, planejada pela professora Isabella Ribeiro Aragão. Com o detalhamento do processo de criação de um dos cartazes (*Priscilla – a rainha do deserto*) da turma de 2017, demonstramos que a metodologia é eficaz como instrumento didático na criação deste tipo específico de peça gráfica.

## 2 Bases Teóricas

Wanderley (2006) afirma que a expressão imagética de ações deve considerar as informações conceituais que caracterizam e diferenciam as ações, as informações gráficas que as expressam graficamente; e informações sobre o leitor, que reconhece as informações conceituais e gráficas, concluindo o processo de comunicação.

As informações conceituais são os elementos compositivos que caracterizam as ações. Segundo Wanderley (2006), toda ação é conceituada pelos seus participantes, movimentos, trajetórias, velocidade e frequência dos movimentos. Por exemplo, a ação *andar* é conceituada com um participante que executa movimentos de dobrar o joelho, levantar a perna, articular o pé, entre outros, percorrendo uma trajetória linear numa velocidade não significativa e com frequência repetitiva dos movimentos.

Os seis participantes representam todos os envolvidos na realização da ação: participante agente, executor da ação; participante paciente, quem sofre a ação; objeto, instrumento utilizado na ação; ambiente, lugar onde ocorre a ação; causa, motivo de realização da ação; e consequência, resultados da ação.

*Brilho eterno de uma mente sem lembranças* (figura 2a), por exemplo, representa a ação *apagar* por meio do objeto (borracha e resto da borracha) e da consequência (texto do cartaz apagado), assim como *Edward mãos de tesoura* (figura 2b), que também representa apenas a consequência da ação *cortar*, imprimindo linhas que literalmente foram cortadas após a impressão do cartaz. O projeto de *O iluminado* (figura 2c) representa a ação *percorrer* apenas com a consequência (sangue) e ambiente (labirinto).

Figura 2: Cartazes de estudantes da UFPE representando a ação sem os participantes agente e paciente.



O movimento representa a parte, um elemento necessário, e a ação expressa o todo, o resultado dos movimentos. A trajetória corresponde ao caminho realizado na execução da ação e é composta pela direção e pelo sentido. A velocidade pode ser definida como as mudanças temporais que ocorrem no espaço de tempo. Por último, a frequência dos movimentos é a quantidades de vezes em que estes são executados para que a ação ocorra.

Após a conceituação da ação, é importante refletir sobre as possibilidades de expressar os elementos conceituais graficamente. As informações gráficas foram sistematizadas por Wanderley (2006) em seis tipos de representação: postural; contextual; esquemática; onomatopeica, por momentos múltiplos e sequencial.

A representação postural apresenta um momento da ação através das posturas resultantes dos seus movimentos (figura 3a). A apresentação do objeto, ambiente, causa ou consequência, e a disposição espacial dos elementos caracterizam a representação contextual (figura 3b). A representação esquemática envolve tanto os elementos esquemáticos (setas, traços, etc.) definidos por Twyman (1982) quanto recursos gráficos como cor, forma e textura (figura 3c).

Figura 3: Cartazes de estudantes da UFPE com representações postural (a), contextual (b) e esquemática (c)



Os sons característicos da ação constituem a representação onomatopéica (figura 4a). A apresentação de mais de um momento da ação em uma mesma ilustração caracteriza a representação por momento múltiplo (figura 4b). E a representação sequencial apresenta

vários momentos da ação em imagens diferentes, como nas histórias em quadrinhos (figura 4c).

Figura 4: Cartazes de estudantes da UFPE com representações onomatopéica (a), momentos múltiplos (b) e sequencial (c)



Como observado até aqui, os elementos conceituais que definem a ação podem ser expressados graficamente pelas seis formas de representação. No entanto, é preciso pensar na participação do leitor nessa comunicação (Wanderley; Vasconcelos; Rodrigues, 2009), seu perfil deve orientar a escolha do conteúdo e das informações gráficas aplicadas.

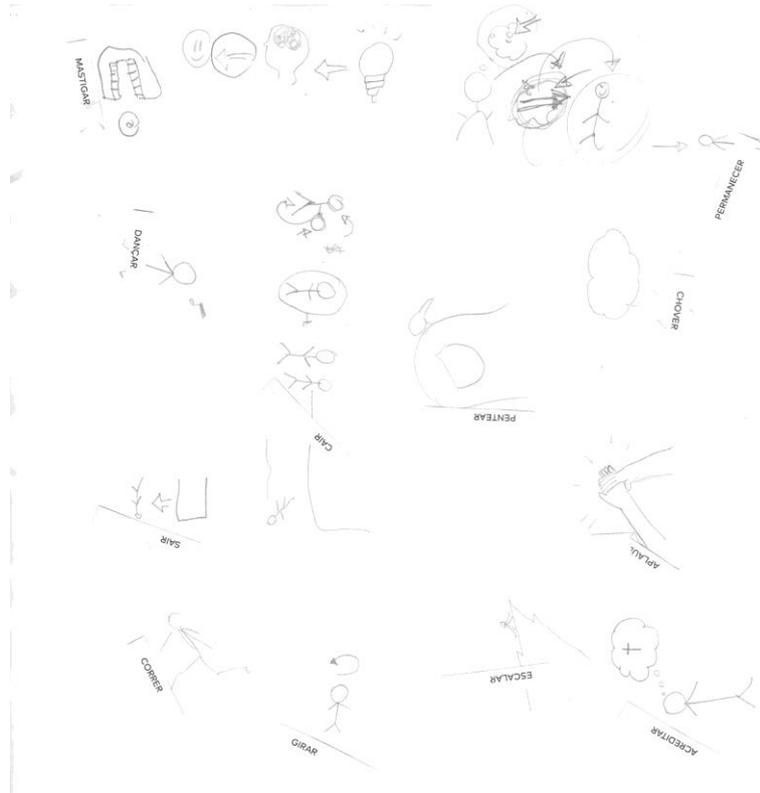
### 3 A metodologia de ensino do cartaz de cinema

A metodologia de ensino<sup>1</sup> das primeiras aulas de *Design Gráfico & Movimento* é direcionada para a execução do primeiro exercício para nota da disciplina, um cartaz de cinema, que tem como conteúdo pré-definido a representação de uma ação relacionada à história contada. Portanto, cada aluno da turma de 2017 escolheu livremente um filme e uma ação e, durante as cinco aulas explicitadas abaixo, projetou seu cartaz (55 x 85 cm):

1. Introdução à disciplina – Após a explanação sobre a disciplina, a professora lecionou a aula expositiva (2h) sobre linguagem gráfica, com base nos conceitos de Twyman (1982); além da explicação do projeto do cartaz.
2. Uma abordagem para a representação gráfica de ações dinâmicas – Alunos jogaram *Imagem & Ação* com palavras definidas<sup>2</sup> pela professora (figura 5) apenas desenhando os verbos (1 minuto para cada verbo). Após a finalização, eles avaliaram as dificuldades e formas utilizadas para desenhar as ações, e finalmente assistiram à aula expositiva (1h30) sobre a abordagem de Wanderley (2006). Neste mesmo encontro, os filmes e ações foram definidas, e para próxima aula os alunos deveriam conceituá-las, segundo a abordagem ensinada, assim como fazer os primeiros esboços da ação.

<sup>1</sup> A turma de 2017 foi escolhida para exemplificar a metodologia de ensino.

<sup>2</sup> Cair, pertencer, pentear, dançar, mergulhar, tocar, abraçar, andar, aplaudir, correr, escalar, entrar, sair, possuir, estar, esbofetear, escorregar, mastigar, girar, permanecer, segurar, pensar, roubar, adicionar, chover, pingar, existir, sorrir, querer, quebrar, concordar, acreditar, emprestar, voar e despencar.

Figura 5: Exemplo de desenhos do jogo *Imagem & Ação*

3. Uma abordagem para a representação gráfica de ações dinâmicas (efeitos do leitor) – Renata Wanderley, pesquisadora convidada, apresentou brevemente a atualização da abordagem e discutiu com os alunos os resultados de sua pesquisa sobre os testes com os leitores (2h). Na segunda metade da aula, a professora orientou individualmente a definição dos elementos conceituais e esboços das ações, que deveriam ser testados, em uma primeira versão do cartaz sem identificação do filme, até a próxima aula, com cinco leitores diferentes.
4. Cartazes de cinema – Clara Simas, designer convidada, apresentou (1h30) os trabalhos da sua empresa de design A Firma direcionados para o cinema, explicitando também seu processo de criação e apresentação final aos clientes. Os alunos entregaram os testes com os leitores e a primeira versão do cartaz em formato A3, que foram colados lado a lado numa parede para serem apreciados e comentados por todos. A partir dos comentários e do resultado dos testes com os leitores, os estudantes deveriam formatar suas representações no tamanho do cartaz, juntamente com os outros dados relevantes do filme, como atividade para casa. Ademais, inspirado na metodologia d'A Firma, os alunos deveriam gerar um documento com a sinopse do filme, pelo menos cinco palavras conceituais sobre a história narrada, e referências visuais para o desenvolvimento do projeto.
5. Orientação dos cartazes – Cada estudante foi orientado individualmente, pela professora e Clara Simas, sobre a versão mais atualizada dos cartazes e o documento mencionado acima (mais de 4h). A entrega final do cartaz aconteceu na aula 6.

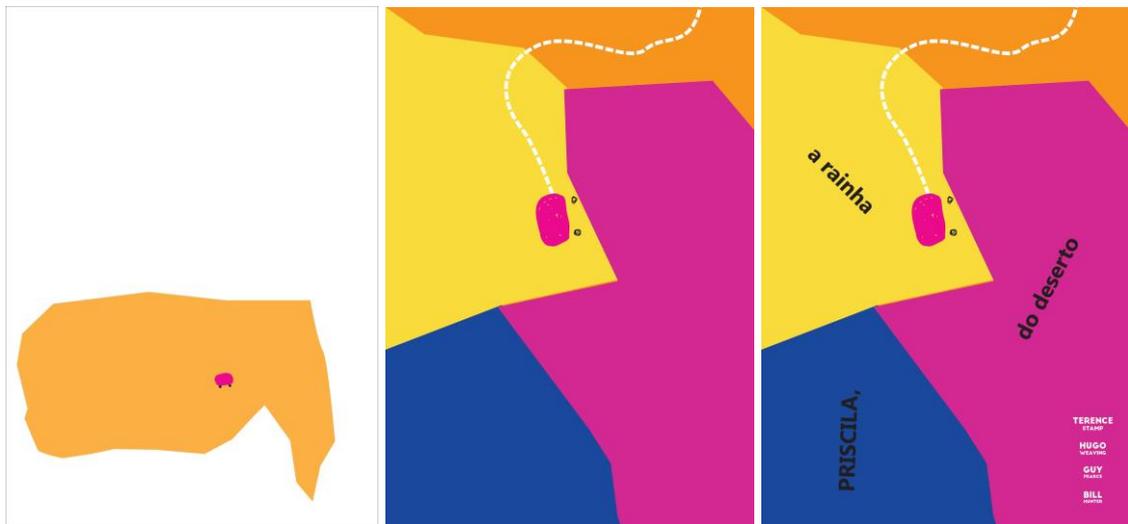
#### 4 O cartaz de *Priscila – a rainha do deserto*

Para desenvolver o cartaz do filme australiano *Priscila – a rainha do deserto* (1994), em que travestis viajam pelo deserto australiano em um ônibus chamado Priscila, o estudante escolheu a ação *viajar* para ser representada.

A conceituação da ação *viajar* (participantes – agente e objeto; movimento – composto; trajetória – poligonal; velocidade – não significativa; frequência – repetitiva) foi apresentada na

aula concomitantemente a alguns esboços para orientação e seleção da representação que seria utilizada nos testes com o leitor. Desde os primeiros esboços, o estudante já apresentou representações de *viajar* sem o participante agente, apenas com o objeto e ambiente (figura 6).

Figura 6: Primeiros esboços



Apesar do ambiente não ser uma informação importante para definir a ação, os esboços estavam coerentes tanto com o tipo de representação da ação que se esperava para os cartazes quanto pelas escolhas estéticas. A geometrização e abstração dos conteúdos apresentados (mapa e ônibus) mais a harmonização da paleta de cores foram considerados pela professora como bons caminhos para o seguimento do exercício. A segunda opção da figura 6 foi o esboço escolhido para ser testado com os leitores. Vale reforçar que os estudantes aplicaram os testes com os leitores, com perguntas baseadas no questionário desenvolvido por Wanderley, Vasconcelos e Rodrigues (2009), utilizando os esboços sem nenhum elemento verbal relacionado com os filmes.

O resultado do teste do esboço do cartaz de *Priscilla – a rainha do deserto* (tabela 1) demonstrou que todos os leitores conseguiram perceber o ônibus em movimento, mesmo que nenhum deles tenha citado a palavra *viajar*. Um dos leitores conseguiu associar a representação ao filme, e todos eles fizeram comentários sobre a linha tracejada que estava representando a trajetória.

Tabela 1: Resultado do teste com leitor

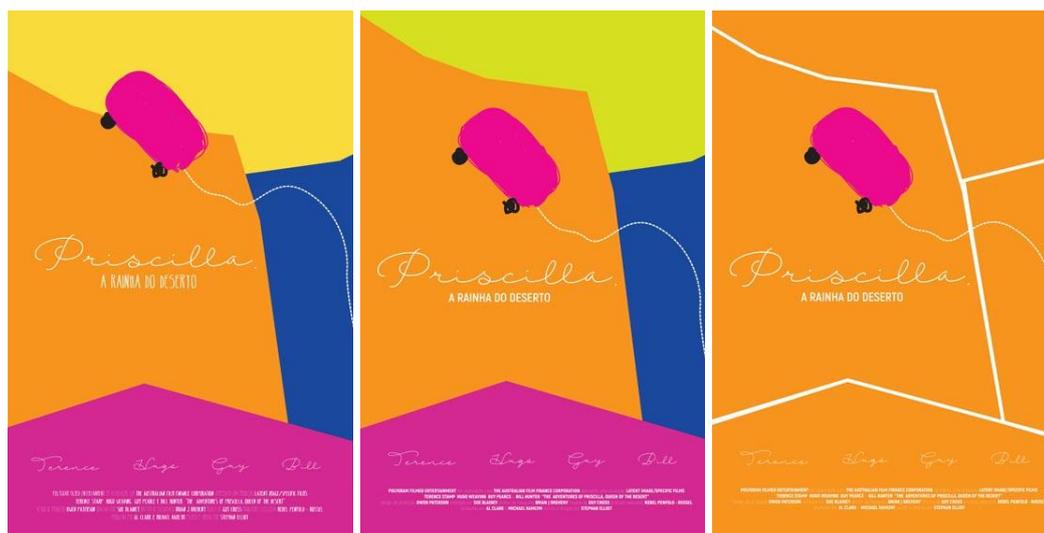
| Leitores                         | Perguntas  |  |   |   |   |
|----------------------------------|--|--|---|---|---|
|                                  | (1) O que você está vendo na imagem?                                   | (2) Você está vendo alguma ação? Qual? | (3) O que fez com que você identificasse essa ação? | (4) O que dificultou você a identificar a ação? | (5) Você associa essa imagem a algum filme? Causa |
| Homem, 18, Ensino médio completo | O ônibus deixando um caminho por onde passou por estados de algum país | Direção                                | A figura dividida por cores geometricamente         | Nada  | Priscilla   |
| Homem, 21, Superior completo     | Um ônibus no mapa  | Movimento do ônibus                    | A linha pontilhada                                  | O estilo do desenho                             | Não   |
| Homem, 23, Superior completo     | Um ônibus caindo do penhasco   | Tem esse pontilhado que eu acho que é  | O fundo, as cores e formatos                        | Nada  | Um filme de viagem de família, mas                |

|                                    |   |                                   |   |   |                                     |
|------------------------------------|---|-----------------------------------|---|---|-------------------------------------|
|                                    |   | a trajetória do ônibus            | diferentes me fez pensar que fosse um penhasco                                    |   | tem vários assim.                   |
| Homem, 22, Superior completo       | Um ônibus percorrendo uma estrada sinuosa   | Sim, o movimento do ônibus caindo | O tracejado marcado tendo como ponto de partida o ônibus                          | Nada  | Não                                 |
| Mulher, 28, Pós-graduação completa | Um ônibus em uma montanha pendurado   | O ônibus tentando descer          | As linhas   | Nada  | Não                                 |
| Mulher, 28, Pós-graduação completa | Primeiro vi o ônibus caindo de um precipício. Depois vi melhor o quadro, percebi que as linhas se referia à rota do ônibus passando por países ou estados | Um ônibus em movimento            | A posição do ônibus faz com que eu pense em queda, passando até algo meio mórbido | As cores em contrastantes fizeram com que eu pensasse no ônibus caindo de um penhasco | Little Miss Sunshine, Into the Wild |

Após o teste com os leitores, o cartaz foi apresentado com as informações verbais do filme (figura 6c) para mais uma orientação da professora. Nesta orientação os comentários foram relacionados com outras possibilidades de incorporar a trajetória sem utilizar os traços pontilhados, elemento esquemático mais comum na representação desse tipo de informação. Ademais, a professora também sugeriu que a tipografia poderia ser melhor trabalhada, em especial, sem a separação do título do filme.

Na última orientação, realizada pela professora e a designer Clara Simas, o aluno apresentou três novas opções (figura 7), com algumas alterações sugeridas, como o título do filme configurado com uma combinação de uma tipografia cursiva e outra sem serifa, o ônibus com direção modificada e o tracejado com linha de espessura menor.

Figura 7: Novos esboços do cartaz

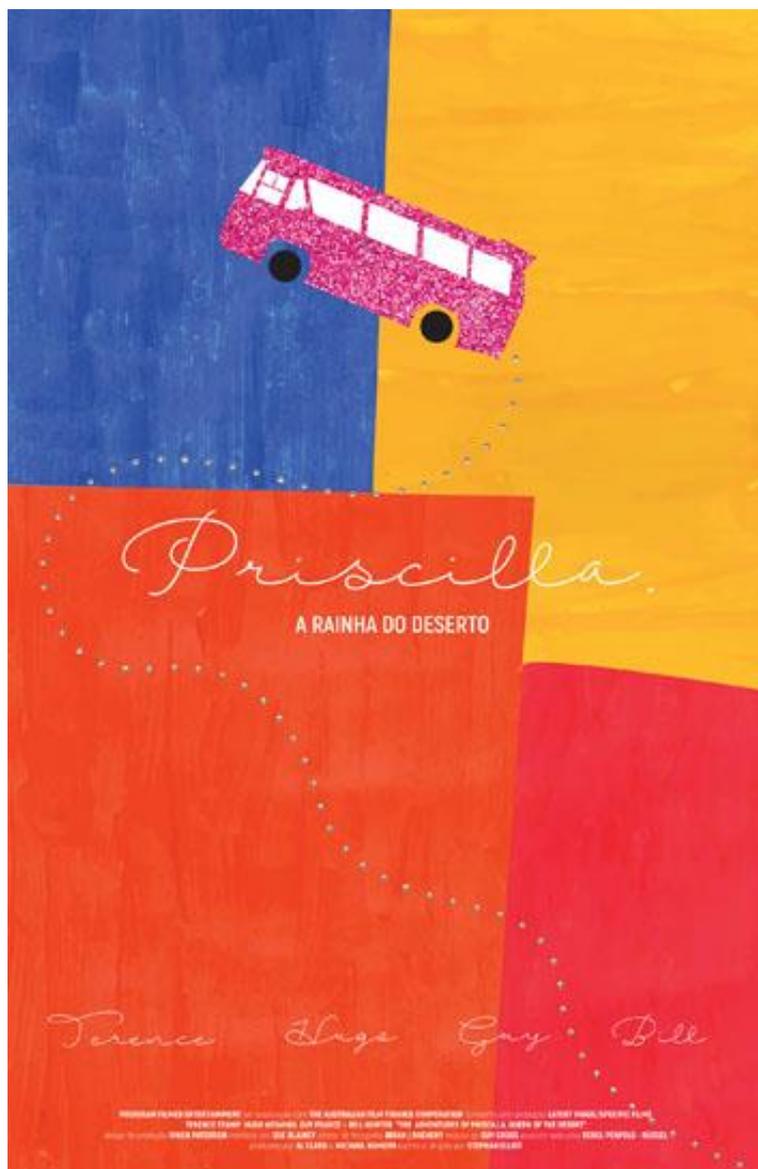


Ao observar as palavras conceituais definidas pelo aluno (viagem, colorido, glamour, amizade, artístico) em conjunto com as imagens escolhidas como referência – cujos conteúdos foram representados com muita cor e *glitter* –, as orientadoras apontaram que o brilho poderia

ser uma solução aplicada ao cartaz. Clara Simas, inclusive, inspirada nos projetos de seu estúdio que frequentemente faz uso de experimentação com técnicas manuais; sugeriu que o cartaz poderia ser finalizado com o uso de *glitter*, *tinta neon* ou alguma técnica manual que dialogasse conceitualmente com o universo do filme, para em um segundo momento ser fotografado e diagramado.

Outros pontos observados pelas orientadoras foram a forma do mapa, que poderia ser um pouco mais abstrata; e o formato do ônibus, que se encontrava em um registro gráfico muito infantil e poderia ser confundido com um carro. Essa confusão entre meios de transporte interferiria diretamente na representação do elemento central do filme. O estudante ficou entusiasmado com a ideia e transformou as sugestões em uma representação da ação mais brilhosa e geométrica. No cartaz final de *Priscilla – a rainha do deserto* (figura 8), o ônibus apresenta mais elementos que o caracterize, e em sua superfície foi aplicado *glitter* digitalizado; já a linha tracejada foi trocada por imagens digitais de brilhantes. Além disso, o mapa foi representado por retângulos coloridos e abstratos com uso de texturas manuais.

Figura 8: Cartaz final



Para avaliação dos projetos, a professora perguntou a três pessoas o que elas viam na imagem dos cartazes finais. As palavras do leitor 1, de 45 anos, que já tinha assistido ao filme, foram as seguintes: “fantasia da viagem, o glamour no brilho do ônibus. Muito pequena a

trajetória, como se fosse o caminho, soltando brilho no caminho. Espalhando glamour. Enxerguei o caminhar, o ir além, pois ele sobe e flutua. Não vi o deserto”. Segundo a leitora 2, de 40 anos, ela viu “um ônibus rosa voando, viajando”. E a leitora 3, de 16 anos, achou a “colagem fofíssima. Tem brilhaço e está fazendo uma viagem. Os pontinhos ao longo do cartaz é o caminho que o ônibus fez. Legal, ela é super star, cantora”.

Comparando as palavras deste último teste com as palavras conceituais definidas pelo aluno, é possível perceber que duas delas foram mencionadas pelos leitores: glamour e viagem. Ademais, todos os três leitores utilizaram o verbo *viajar* em alguma conjugação ou seu substantivo derivado. No entanto, assim como no teste anterior, alguns leitores relacionaram a representação da ação do cartaz com outros verbos, por exemplo, flutuar e voar.

Embora a representação da ação tenha sido entendida pelos leitores, ela ainda deu margens para interpretação de outras ações, provavelmente, pela relação figura/fundo (ônibus/mapa). Se no primeiro teste com os leitores o mapa foi citado diversas vezes, é curioso perceber que no segundo teste ele não foi mencionado uma única vez. Será que a geometrização atrapalhou seu entendimento?

Observando as opções preliminares (figura 6 e 7), a forma do mapa estava mais bem definida. Em relação às escolhas estéticas, a paleta de cor ficou harmônica e colorida, e o material brilhoso também ficou bem aplicado à proposta. Se os brilhantes estivessem com tamanho ligeiramente maior, poderia destacar mais a trajetória.

Em relação à abordagem de Wanderley (2006), ficou claro durante as orientações que as bases teóricas tinham sido compreendidas pelo estudante. Entre as informações conceituais, o cartaz apresenta apenas os participantes objeto e ambiente. A trajetória está principalmente representada por meio de elementos esquemáticos, mas também é compreensível pela representação postural (inclinação) do ônibus.

Wanderley (2006) considera que a apresentação de algumas características contextuais podem expressar a ação, por exemplo, a apresentação do objeto, ambiente, causa ou consequência, assim como a disposição espacial dos elementos gráficos. Portanto, a frequência pode ser compreendida no cartaz através da informação gráfica contextual (mapa e posicionamento do ônibus).

Para finalizar, o cartaz de *Priscilla – a rainha do deserto* é um dos destaques da coleção da turma de 2017, pelo esforço e execução da metodologia, pela representação da ação *viajar* e pela tradução das palavras conceituais em escolhas estéticas que foram compreendidas pelos leitores.

## 5 Considerações finais

A estrutura da metodologia de ensino – que envolve aulas teóricas expositivas, palestras com convidados, atividades de conceituação, esboços da representação, orientação do andamento dos cartazes, teste com leitores e definição de palavras conceituais – é decisiva na finalização da solução mais adequada ao exercício proposto.

Com quase 100 cartazes projetados nos vários semestres da disciplina *Design Gráfico & Movimento*, confirmamos que a abordagem de Wanderley (2006) pode ser utilizada como um instrumento didático de design da informação na criação de representações gráficas de ação. Ademais, a metodologia de ensino demonstrou ser uma ferramenta eficaz na criação de cartazes de cinema diferenciados, sobretudo quando os estudantes configuram os cartazes sem a apresentação dos participantes agente e/ou paciente, em outras palavras, sem qualquer representação fotográfica ou desenhada dos atores dos filmes.

No caso específico de *Priscilla – a rainha do deserto*, destacamos a importância dada pelo aluno à etapa inicial de interpretação, abstração e organização dos aspectos simbólicos centrais ao filme, bem como ao processo de experimentação e elaboração dos esboços. Ambos exercícios foram considerados essenciais para a fundamentação do discurso a ser projetado em uma peça diferenciada de cartaz de cinema, por se propor à impressão de uma mensagem conceitual livre e abstrata, sintética e sem narrativas óbvias. Além disso, as escolhas gráficas do resultado final demonstraram certo refinamento estético.

## Referências

- TWYMAN, M. 1982. The graphic presentation of language. *Information Design Journal*, Amsterdam, v.1, p.2-22.
- WANDERLEY, R.G. 2006. *Abordagem para a representação gráfica de ações dinâmicas*. Dissertação de mestrado não publicada. Departamento de Design. Universidade de Federal de Pernambuco, Brasil.
- WANDERLEY, R.G.; VASCONCELOS. C..; RODRIGUES. L.H.G. 2009. *Efeitos do leitor: sua participação ativa na expressão e compreensão das formas de representação gráfica de ações*. In: 4 Congresso Internacional de Design da Informação. Rio de Janeiro: Scientific Research on Information. p. 81-88.

## Sobre as autoras

Isabella Ribeiro Aragão, Doutora, UFPE, Brasil <isabella.aragao@gmail.com>

Renata Garcia Wanderley, Doutora, UFPE, Brasil <renatagw@hotmail.com>

Clara Simas, Bacharel em Design, UFPE e A Firma, Brasil <clrasimas@gmail.com>