

Design gráfico e imagem em movimento no Brasil (1929-2017): uma coleção de 200 artefatos gráficos audiovisuais

*Diseño gráfico e imagen en movimiento en Brasil (1929-2017): una colección de
200 artefactos gráficos audiovisuales*

*Graphic design and moving image in Brazil (1929-2017): a collection of 200
audiovisual graphic artifacts*

Daniela Souto, Noni Geiger

Audiovisual, Brasil, Design Gráfico, design de títulos e créditos, imagem em movimento

O artigo apresenta o *corpus* de pesquisa de uma tese, uma coleção de artefatos gráficos audiovisuais, objetos que combinam imagem em movimento e elementos gráficos, produzidos manual, artesanal, e/ou eletronicamente. Com um levantamento bibliográfico, verificamos que há poucos registros no campo do Design sobre a produção brasileira desses artefatos. Para mitigar essa falta, a coleção foi montada em uma plataforma on-line, tornando-se uma base de pesquisas com referências para estudiosos do tema. O objetivo deste artigo é divulgar esta coleção. A inserção destes objetos nas teorias e na História do Design Gráfico (HDG) do Brasil, contribui para o aprofundamento de conhecimentos e o aprimoramento das práticas profissionais.

Audiovisual, Brasil, Diseño Gráfico, diseño de títulos y créditos, imagen en movimiento

Este artículo presenta el corpus de investigación de una tesis, una colección de artefactos gráficos audiovisuales, objetos que combinan imágenes en movimiento y elementos gráficos, producidos de forma manual, artesanal o electrónica. Mediante una revisión bibliográfica, se constató la escasez de registros en el campo del diseño sobre la producción brasileña de estos artefactos. Para paliar esta carencia, la colección se recopiló en una plataforma en línea, convirtiéndose en una base de investigación con referencias para los investigadores del tema. El objetivo de este artículo es difundir esta colección. La inclusión de estos objetos en las teorías y la Historia del Diseño Gráfico (HDG) en Brasil contribuye a la profundización del conocimiento y al perfeccionamiento de las prácticas profesionales.

Brazil, Audiovisual, Graphic Design, title and credits design, moving image

This paper presents the research corpus of a thesis, a collection of audiovisual graphic artifacts, objects that combine moving images and graphic elements, produced manually, artisanally, and/or electronically. Through a bibliographic survey, we found that there are few records in the field of Design about the Brazilian production of these artifacts. To mitigate this lack, the collection was assembled on an online platform, becoming a research base with references for scholars of the subject. The objective of this article is to publicize this collection. The inclusion of these objects in the theories and History of Graphic Design (HDG) in Brazil contributes to the deepening of knowledge and the improvement of professional practices.

1 Introdução

Este artigo apresenta um fragmento do terceiro capítulo da tese “Design gráfico e imagem em movimento no Brasil: contribuições para a consolidação de um campo híbrido”, elaborada por Daniela Souto, sob orientação da Profa. Dra. Noni Geiger, no Programa de Pós-graduação em Design da ESDI/UERJ. Trata-se de um estudo sobre os artefatos gráficos audiovisuais resultantes da interação entre design gráfico¹ e imagem em movimento, com o objetivo de inserir e legitimar estes objetos nas teorias e na História do Design Gráfico (HDG) do Brasil, para, então, ampliar as fronteiras do campo e as possibilidades de atuação dos designers.

Objetivos do artigo

O objetivo geral deste artigo é divulgar a coleção de artefatos que constitui o *corpus* de pesquisa deste estudo para incentivar a discussão sobre o tema.

Os objetivos específicos são:

- a) refletir sobre as expressões a serem utilizadas na escrita sobre os artefatos gráficos audiovisuais;
- b) dar visibilidade aos autores das obras estudadas, analisando brevemente seus contextos de formação e atuação profissional;
- c) tornar esta coleção uma fonte de pesquisa para futuros estudiosos do tema, um repertório de referências inédito, acessível on-line e gratuitamente.

Definições básicas

A coleção apresentada neste artigo é composta por 200 objetos produzidos entre 1929 e 2017, que escolhemos chamar de “artefatos gráficos audiovisuais”. Esses objetos poderiam ser o que alguns autores chamam de *motion graphics design*, vinculando suas origens à abertura criada por Saul Bass e John Whitney para o filme “Vertigo” (1958), de Alfred Hitchcock, primeiro filme na História do Cinema a usar *Computer Generated Imagery* (CGI). Os termos *motion graphics*, *motion design*, geralmente são associados à tecnologia computacional. No entanto, analisando os elementos compositivos desses objetos no decorrer da História, verificamos que desde mesmo antes dos computadores, desde a origem do Cinema (incluindo o período conhecido como “Pré-cinema”), já havia artefatos gráficos audiovisuais. Por isso, buscamos uma expressão que permitisse abranger objetos: que tivessem a combinação entre imagem em movimento e elementos gráficos, como: tipografia, grafismos, ilustração, fotografia, colagem e outros tipos de imagens; produzidos tanto com técnicas manuais, artesanais, como com técnicas eletrônicas (analógicas ou digitais). Como trata-se de uma produção vasta, então, foi necessário fazer um recorte.

¹ Neste texto, usaremos “Design Gráfico” com iniciais em maiúsculas para nos referirmos ao campo de conhecimento e atuação, e “design gráfico” em minúsculas, para nos referirmos aos objetos resultantes da atividade.

Justificativa e metodologia de pesquisa

Por meio de um levantamento bibliográfico exploratório, pesquisas em portais de publicações e instituições acadêmicas, de preservação audiovisual, e em plataformas de vídeo, identificamos uma lacuna a ser preenchida. Há pouca bibliografia no campo do Design, em língua portuguesa, especificamente sobre objetos de design gráfico com imagem em movimento, e menos ainda sobre a produção brasileira desses artefatos. Os livros existentes abordam questões técnicas, metodológicas e trazem uma produção contemporânea e estrangeira. Não há quase nenhum conteúdo (textual ou imagético) em livros com abordagem teórica ou histórica. Para tentar mitigar essa falta, foi constituído um *corpus* de pesquisa, formado por uma coleção de artefatos gráficos audiovisuais, que teve como critérios de seleção: o reconhecimento social e histórico provido pelo aval de uma instituição especializada, e a importância que estes objetos podem ter para o desenvolvimento da Memória Gráfica Brasileira (MGB).

Durante o levantamento bibliográfico, encontramos dois livros que permitiram delimitar o recorte desta pesquisa: “100 melhores filmes brasileiros” (2016), organizado por Shalla Monteiro e Paulo Henrique Silva, e “Animação brasileira – 100 filmes essenciais” (2018), organizado por Gabriel Carneiro e Paulo Henrique Silva. As listas publicadas pela Associação Brasileira de Críticos de Cinema (Abraccine) nestes livros abrangem uma produção realizada entre os anos de 1929 e 2017. Este *corpus* de estudo constitui a coleção aqui apresentada, contemplando as 200 obras citadas.

Outros procedimentos metodológicos desta pesquisa incluem análises de natureza quali-quantitativa, pois visam compreender aspectos sociais e culturais, além de pensar sobre os números relativos às produções estudadas. Esses dados permitem, por exemplo, quantificar os registros sobre os autores dos artefatos, os tipos de técnica e as cores mais utilizadas, os gêneros, os suportes, e os estilos tipográficos mais comuns. Tanto os aspectos formais, quanto os sociais e culturais, podem ser associados aos elementos estético-formais e técnico-formais² desses artefatos, bem como às biografias dos designers autores.

O estudo deste *corpus* possibilita uma reflexão sobre os conceitos de cultura material, cultura visual e memória gráfica³, que podem contribuir com estratégias historiográficas para a inserção dos objetos deste estudo na HDG do Brasil. A análise dos dados colhidos a partir desta coleção pode fornecer um conteúdo relevante para educadores e estudantes de Design e para qualquer interessado no assunto.

² Estes elementos são o ponto de partida para análises gráficas, de acordo com André Villas Boas (2009), em seu artigo “Sobre análise gráfica, ou algumas estratégias didáticas para a difusão de um design crítico”.

³ Estes conceitos são mais detalhados na tese “Design gráfico e imagem em movimento no Brasil: contribuições para a consolidação de um campo híbrido”.

Estrutura do artigo

Além da introdução, que apresenta resumidamente o artigo, e das considerações finais, que retomam as relações entre os objetivos e os resultados da pesquisa, a estrutura deste artigo se divide em três partes.

A primeira parte, “A coleção”, busca identificar os objetos de estudo desta pesquisa, especificando os termos que adotamos para definir esses artefatos; os procedimentos metodológicos da montagem da coleção e da base de dados, partindo do estudo dos livros da Abraccine, e das fichas técnicas das obras no site da Cinemateca Brasileira; e chegando à organização do conteúdo encontrado na plataforma digital Notion.

A segunda parte, “A inserção dos artefatos gráficos audiovisuais na HDG”, propõe a adesão deste estudo às linhas de pesquisa da MGB e da cultura visual, que têm abordagens e metodologias que favorecem a inclusão dos objetos deste estudo na HDG do Brasil.

A terceira parte, “A autoria de letreiros”, procura refletir sobre a identificação da autoria dos objetos de estudo, e sobre os obstáculos para a inserção dos artefatos gráficos audiovisuais na HDG, visto que há poucos registros documentais sobre sua criação e muitas vezes os seus autores não constam nas fichas técnicas ou nos créditos das obras propriamente ditas. Apesar da falta de registros oficiais, as biografias dos autores identificados revelam algumas características sobre o contexto produtivo dos artefatos estudados.

Contexto base e importância da pesquisa

Quando dois campos como o Design Gráfico (DG) e o Audiovisual (AV) se encontram, sendo relativamente autônomos e com muitas similaridades e possibilidades de relações entre si, eles constituem um campo híbrido ao qual pertencem os artefatos gráficos audiovisuais. Validar esse território amplia as fronteiras do Design e as possibilidades de atuação profissional para designers. Nossa premissa é a de que essa legitimação e a incorporação desses artefatos na HDG, deve contribuir para o aprofundamento dos conhecimentos e promover o desenvolvimento dessas práticas profissionais que já ocorrem há muito tempo, porém, por vezes, sem uma fundamentação teórica bem estruturada e sem noções sobre as referências históricas que construíram esse campo híbrido.

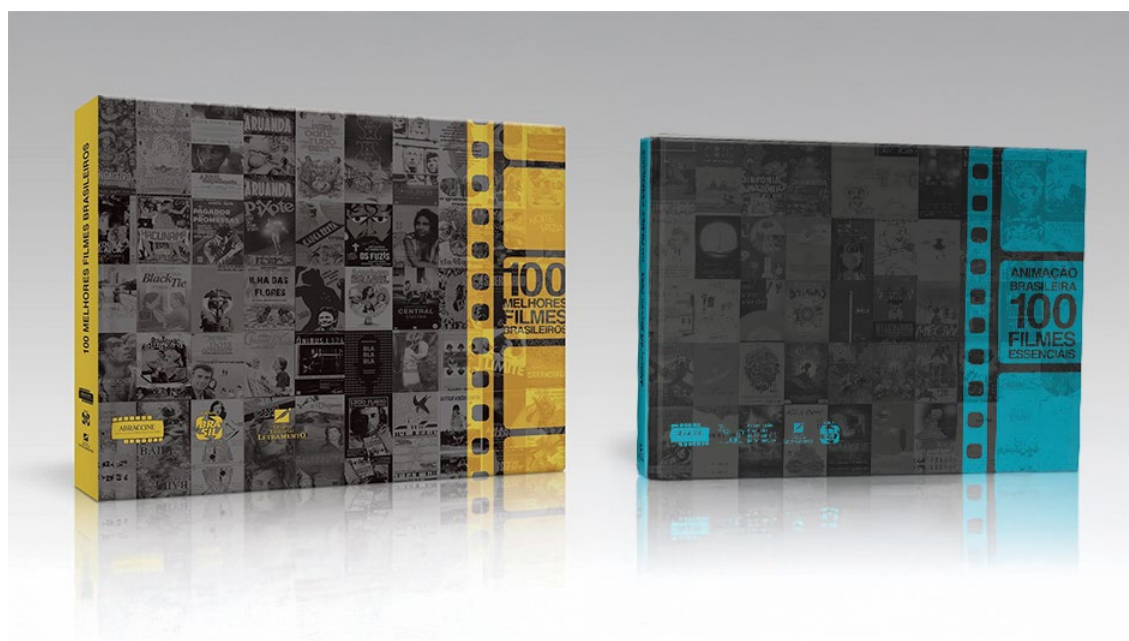
2 A coleção

A coleção aqui exposta é o *corpus* deste estudo, e visa formar uma base de pesquisa para estudiosos do DG e do AV, um repertório on-line de referências com imagens (estáticas e em movimento) específicas dos títulos das obras, disponíveis para consulta gratuita a qualquer tempo, além de constituir um aparato estrutural para auxiliar a consolidação de um campo híbrido que surge das relações entre DG e AV. A coleção contém os 200 artefatos gráficos audiovisuais, presentes nas listas publicadas pela Abraccine, nos livros: “100 melhores filmes brasileiros” (2016), e “Animação brasileira – 100 filmes essenciais” (2018), citados anteriormente.

O livro dos filmes está esgotado e não foi possível acessá-lo. O livro das animações foi adquirido e frequentemente consultado. As listas da Abraccine também aparecem no site da entidade, trazendo o título e o nome do(a) diretor(a) de cada obra. No livro das animações há uma ficha técnica concisa para cada obra, sem muitas informações de interesse para esta pesquisa. Com isso, e sem acesso a um dos livros, foi preciso buscar pelas informações das obras em outras fontes, sendo a principal o site da Cinemateca Brasileira⁴, e os próprios filmes em si.

A escolha de trabalhar com estas obras se deveu ao fato de terem sido previamente selecionadas por uma instituição nacional, formada por profissionais reconhecidos da área do Audiovisual; e por representarem uma produção composta por objetos com relevância histórica e cultural no Brasil. Entre os autores das obras como um todo, e entre os autores dos seus letreiros, há precursores, pioneiros que provocaram transformações significativas em suas áreas de atuação, e que merecem visibilidade. Estes livros trazem alguns quadros das obras, mas raramente aqueles contêm seus títulos e créditos. O diferencial desta coleção é o complemento à visualização das obras, com imagens específicas dos quadros dos letreiros e com imagens em movimento.

Figura 1 – Livros da Abraccine sobre os 100 melhores filmes e 100 melhores animações brasileiras



Fonte: As autoras, 2025. Layout adaptado a partir de imagens do site da Abraccine.

O que interessa ao Design Gráfico (DG), nas obras desta coleção, são suas sequências de abertura ou encerramento, contendo os títulos e créditos, além de alguns intertítulos, cartelas com textos de narração ou diálogos, e até quadros que contêm a tipografia como elemento de direção de arte, como um objeto de cena. No campo do Cinema brasileiro, essas sequências são chamadas “letreiros”. Ao abordar as intersecções entre Comunicação Visual

⁴ Disponível em: <https://bases.cinemateca.org.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/?IsisScript=iah/iah.xis&base=FILMOGRAFIA&lang=p>.

e Cinema em seu trabalho de conclusão de graduação, realizado em 1979, na ESDI/UERJ, Noni Geiger, traz uma definição deste termo.

É parte obrigatória do filme, que fornece seu nome e os créditos essenciais da equipe de produção e, de forma breve e concisa, utilizando recursos visuais e orais que também introduzem *mood*, história, resumo, simbolizam, anunciam...

Ocorrem na abertura e/ou desfecho do filme e funcionam quase como chave delimitadora do espaço cinematográfico.

As titulações também podem ser elementos de apoio à narrativa do filme, assinalando verbalmente uma data, um local...

Em princípio as titulações informam o necessário para a compreensão do filme, onde também se enquadram os letreiros de tradução do filme. (GEIGER, 1979, p. 24)

Segundo Noni Geiger (1979, p. 97), o termo “titulação” (ou “letreiros”), se refere a “Qualquer inscrição contida no filme com o objetivo de fornecer informação sobre o filme, sua mensagem ou sua história para o espectador.” Os letreiros são os objetos de estudo desta pesquisa. Outro detalhe sobre a linguagem aqui adotada é que será usada a palavra “filme” para referência às obras produzidas com imagens em *live action* e animação⁵ para as obras feitas com as mais variadas técnicas de animação (computação gráfica, desenho 2D digital ou tradicional, desenho 3D, direta na película, rotoscopia, pintura, *pixilation*, *claymotion*, *stop motion* de objetos, *stop motion* de recorte, e os híbridos⁶).

Existem outros termos que poderiam definir boa parte da produção analisada. A partir dos anos 1950, 1960, os termos mais utilizados no Brasil para isso foram: *motion graphics design*, *motion graphics*, *motion design*. No entanto, estes termos geralmente se aplicam a objetos produzidos eletronicamente (de forma analógica ou digital). No âmbito da Televisão, usam-se também os termos videografismo, design audiovisual. Em países de língua inglesa, no que se refere ao Cinema, usa-se a expressão *title design*, para o que no Brasil, chama-se “letreiros”. Dependendo de algumas condições, os termos podem variar, por isso adotamos aqui a expressão “artefatos gráficos audiovisuais”, escolha justificada na introdução deste artigo.

Montagem da coleção e da base de dados

A montagem desta coleção foi iniciada a partir de uma planilha no Excel, onde foram inseridos os títulos das obras, seus diretores(as), anos de lançamento, e os links para os arquivos online, e na lista das animações foram adicionadas as técnicas de produção.

⁵ A diferença entre essas duas formas de se produzir um objeto audiovisual foram esclarecidas no capítulo 2 da tese a qual esta pesquisa pertence, incluindo uma conceituação sobre as produções híbridas, que misturam *live action* e animação.

⁶ As animações que foram classificadas como “híbridas”, mesclam *live action* com alguma técnica de animação. Vale ressaltar que as técnicas de animação se misturam entre si também.

Fontes dos arquivos digitais

De 2021 a 2025, foram reunidos os arquivos desta coleção, cerca de 90% foram encontrados no YouTube (YT), os demais no Vimeo, no Dailymotion, e em outras plataformas. Dentro dessas plataformas, as buscas ocorreram em canais como os de instituições audiovisuais, de autores (cineastas e animadores), de festivais de cinema e animação, e de usuários comuns (cinéfilos em geral).

Fontes das informações de ficha técnica

Como comentado antes, só tivemos acesso a um dos livros, por isso foi preciso pesquisar sobre as fichas técnicas das obras em outras fontes, quando se recorreu a acervos e coleções digitais preexistentes nas bases de dados Banco de Conteúdos Culturais (BCC) e Filmografia Brasileira, ambos vinculados ao site da Cinemateca Brasileira. Também foram consultados outros sites como o Adoro Cinema e o Internet Movie Data Base (IMDb).

Plataforma de compilação e publicação

Quando a planilha parecia completa, foi selecionada uma plataforma online, gratuita e pesquisável para organizar a coleção, o Notion. No Notion, é possível criar visualizações de dados a partir de tabelas, montadas diretamente na plataforma, ou importadas de outros softwares como o Google Planilhas ou o Microsoft Excel. Essas visualizações de dados podem fornecer insights para análises diversas. No Notion, a coleção foi dividida em duas partes, cada qual com sua página, nomeadas: “Abraccine: 100 Melhores Filmes Brasileiros” e “Abraccine: Animação Brasileira – 100 Filmes Essenciais”.

Vídeos online referentes a todas as obras da coleção foram incorporados à plataforma. Cerca de 90% dos filmes e animações desta coleção estão completos, apenas as obras mais recentes não possuem arquivo digital com acesso gratuito. Nesses casos, foram providenciados os trailers e/ou os links para as plataformas *streaming* onde estão disponíveis mediante assinatura. A partir desses vídeos, foram capturados os quadros que mostram os títulos dos filmes, dispostos como miniaturas para a organização das obras na plataforma Notion. O clique nesta miniatura abre uma página contendo o vídeo e informações sobre a obra. A princípio, as fichas da coleção no Notion continham os mesmos dados que as fichas da Cinemateca: título; ano de lançamento; metragem; se é sonoro ou silencioso; material original do suporte; se é cor ou preto e branco; duração; local de produção; gênero; empresas produtoras e distribuidoras; profissionais da produção, do roteiro, da direção, e da direção de arte; sinopses; observações técnicas e históricas (quando pertinentes à esta pesquisa); e cartazes (quando disponíveis).

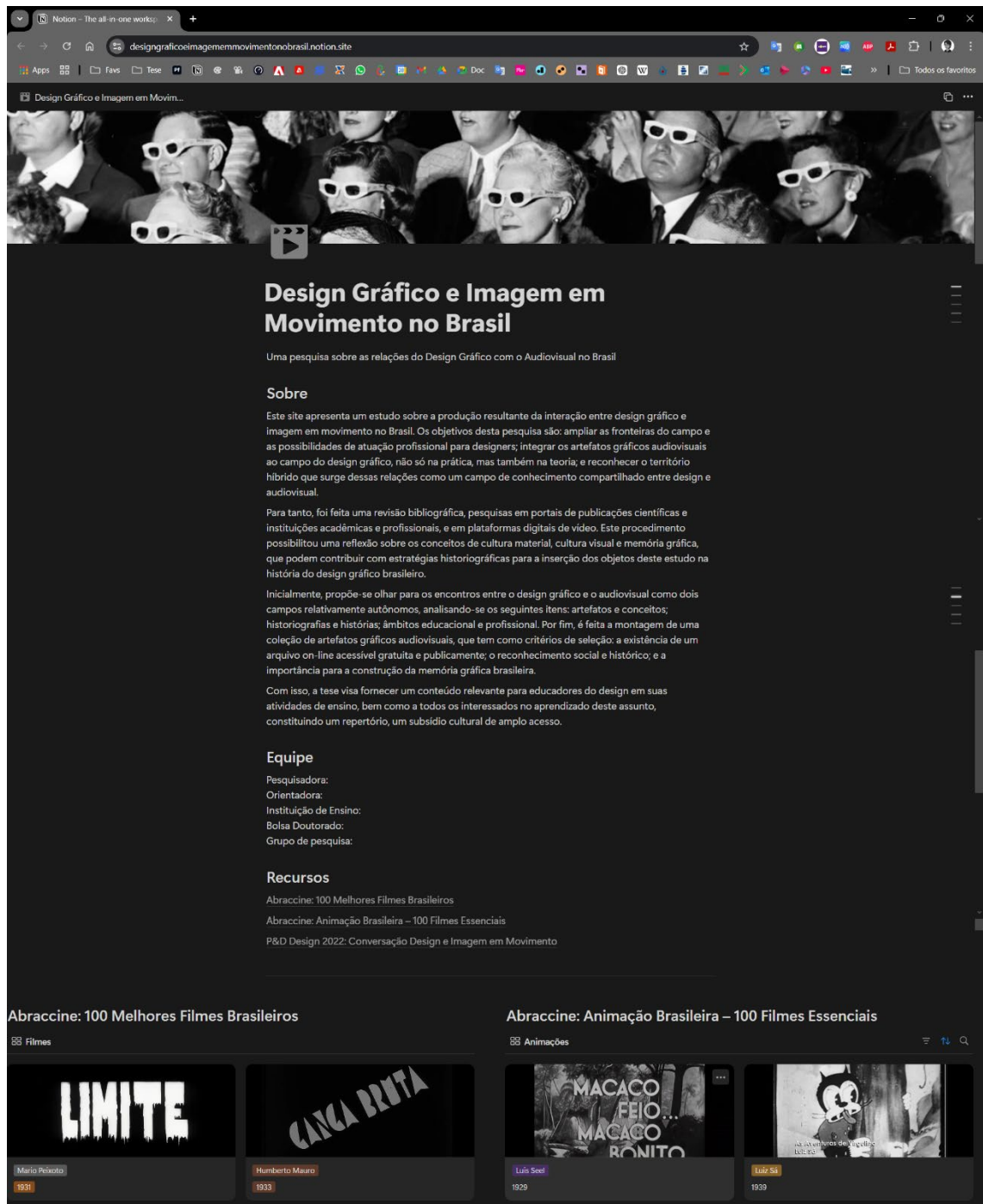
Figura 2 – Ficha técnica de filmes, montada no Notion.

Imagem	LIMITE
Outros títulos	Vazio
Ano	1931
Data	17/05/1931
Metragem	Longa
Som	Silencioso
Material original	Película 35 mm
Cor	Branco e Preto (BP)
Duração (minutos)	120
Local de Produção	Rio de Janeiro/RJ
Gênero	Ficção Experimental Drama
Produtora/Distribuidora	Vazio
Produção	Mario Peixoto
Roteiro	Mario Peixoto
Direção	Mario Peixoto
Técnicas de Produção	Live Action
Direção de Arte	Vazio
Títulos/Letreiros	Vazio
Elementos Visuais	Tipografia
Tipografia	Terror Fantasia Sem serifa
Cores	Preto Branco
Plataforma do arquivo	YouTube

Fonte: As autoras, 2025. Disponível em: <https://dgimbrasil.notion.site/limite>.

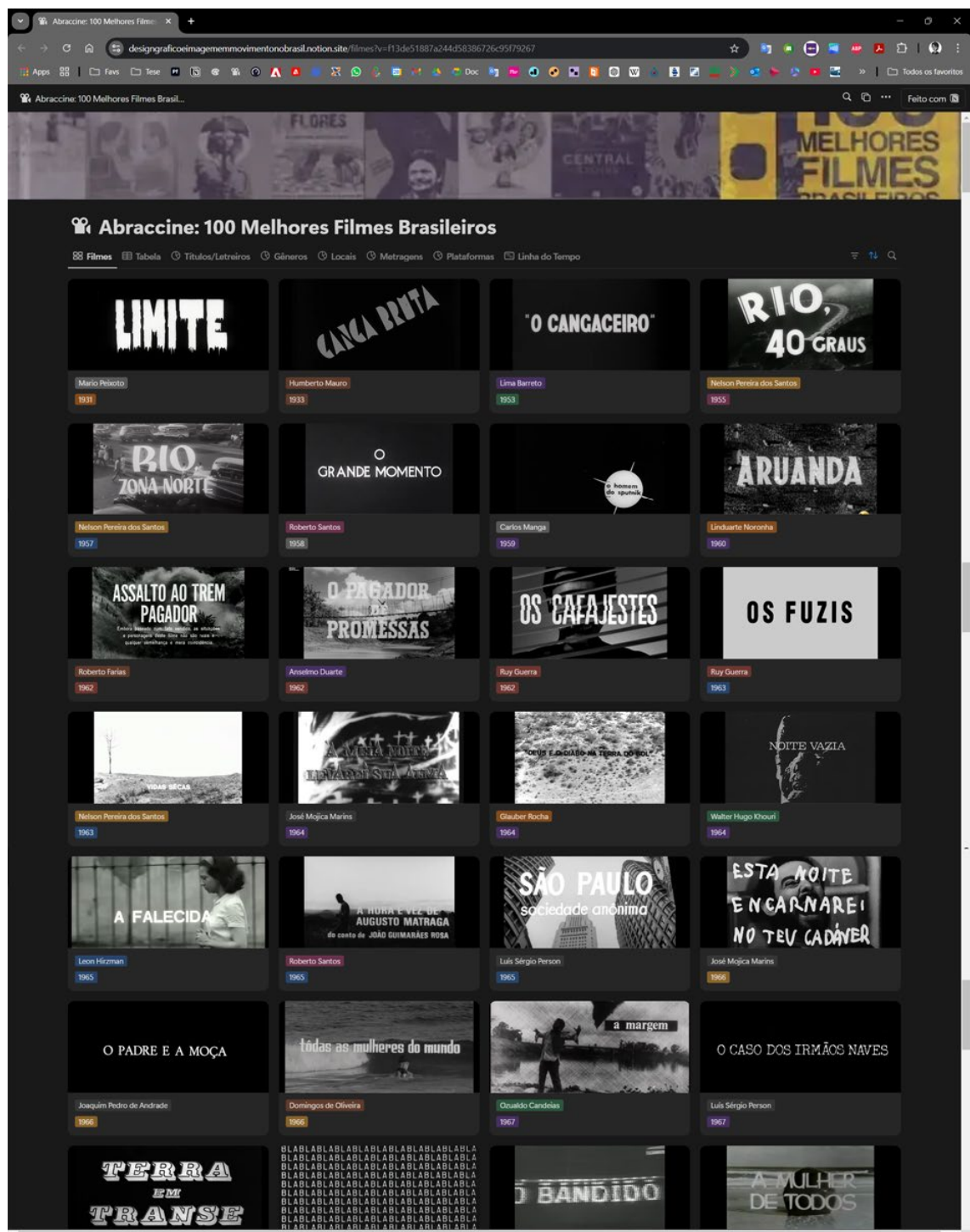
Conforme esses conteúdos foram sendo compilados, evidenciou-se que para examinar os aspectos socioculturais, formais, técnicos e estéticos desses artefatos, além das informações já inseridas nas fichas, seria necessário acrescentar dados essenciais para esta pesquisa, como: a autoria específica dos letreiros, as características das composições dos quadros com letreiros e seus elementos visuais (textuais e não-textuais): estilos tipográficos, cores, tipos de imagens. Também foram adicionados dados como: as técnicas de produção mais usadas, as plataformas em que o vídeo está publicado, e canais ou emissoras onde foram ou são veiculados. A partir desses dados, foi gerada uma série de visualizações em gráficos. Recomenda-se que os leitores deste texto acessem a plataforma (disponível em: <https://dgimbrasil.notion.site/>) e façam suas próprias pesquisas por lá.

Figura 3 – Página inicial do site “Design gráfico e imagem em movimento no Brasil”



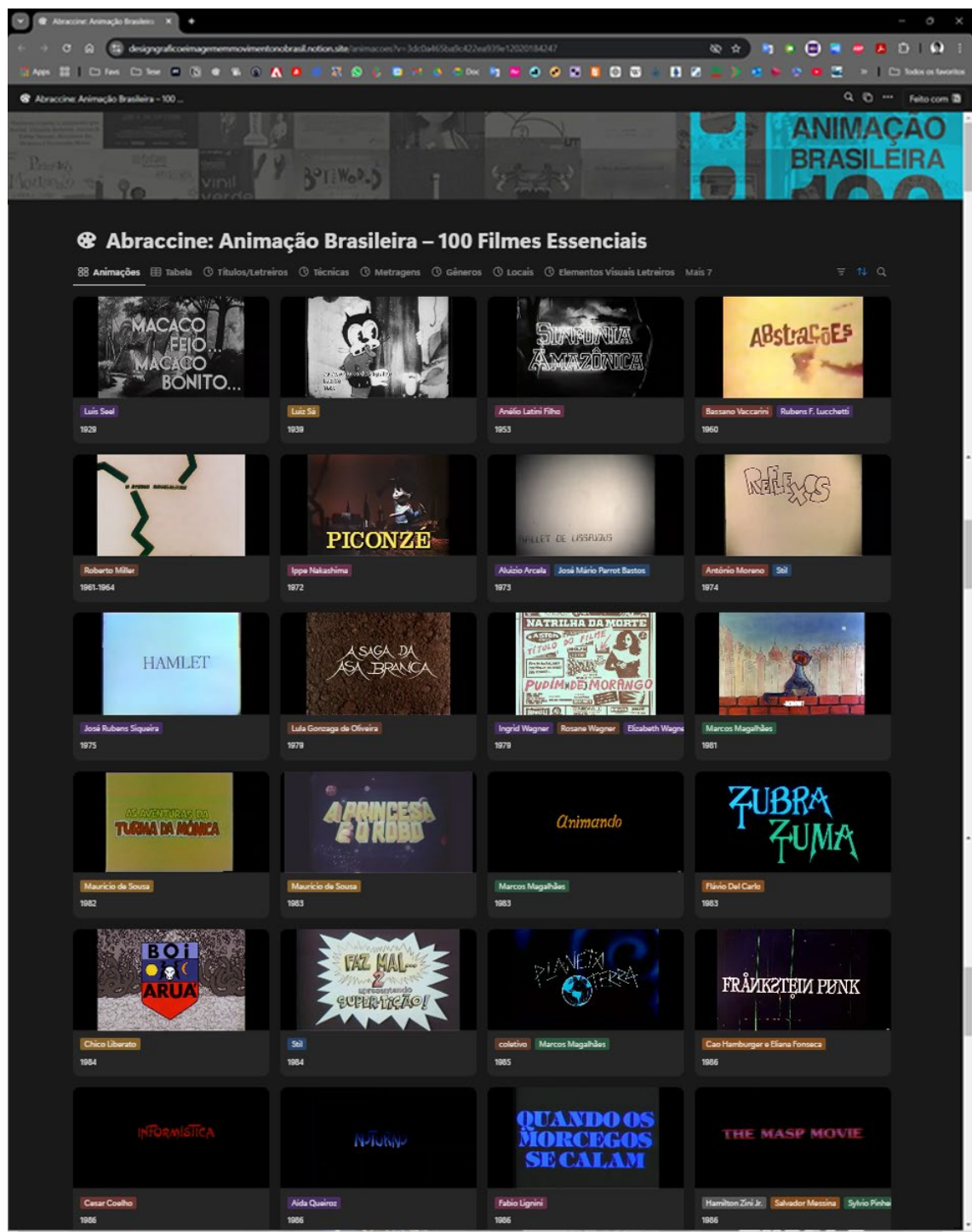
Fonte: As autoras, 2025. Disponível em: <https://dgimbrasil.notion.site>.

Figura 4 – Página “Abraccine: 100 Melhores Filmes Brasileiros”



Fonte: As autoras, 2025. Disponível em: <https://dgimbrasil.notion.site/filmes>.

Figura 5 – Página “Abraccine: Animação Brasileira – 100 Filmes Essenciais”



Fonte: As autoras, 2025. Disponível em: <https://dgimbrasil.notion.site/animacoes>.

3 A inserção dos artefatos gráficos audiovisuais na HDG

No decorrer desta pesquisa, foram encontrados historiadores, teóricos, estudiosos e profissionais que propuseram uma série de termos e expressões para definir uma grande variedade de artefatos gráficos audiovisuais. Quando esta coleção começou a ser montada, o termo que pareceu ser o mais adequado para definir os tipos de artefatos de interesse investigados tornou-se evidente. A partir das fichas técnicas e dos créditos das obras, chegou-se ao termo “letrados”. O design de títulos e créditos é um trabalho desenvolvido junto a profissionais do Audiovisual, seria propício usar um termo com o qual estes profissionais estão familiarizados. Então, no Brasil, talvez a expressão mais oportuna fosse “design de letrados”. Mas, a palavra “letrados”, no campo do Design, pode remeter a letrados de fachadas, de sinalização de ambientes.

Assim, se considerarmos o campo do Design como aquele ao qual pertencem estes artefatos, seria recomendado usar o termo “design de títulos”. Se houvesse uma forma do design de títulos ser reconhecido dessa maneira no Audiovisual, seria o ideal, porém, não é possível prever quando e se chegaremos nesse ponto. Para tanto, é necessário legitimar esses artefatos no meio do Design, e o modo mais efetivo para isso é reconhecer os profissionais da área e o valor histórico-cultural de seus trabalhos. A linha de pesquisa da MGB proporciona esta abertura para os artefatos gráficos audiovisuais quando cita os estudos em cultura visual, uma área que congrega teorias dos Estudos Culturais, da História da Arte e da Antropologia.

Coletar imagens e organizá-las, algumas vezes dando origem a sofisticadas bases de dados digitais, é um passo necessário para a maioria dos projetos de pesquisa sobre memória gráfica. [...] Estudos sobre memória gráfica e cultura visual compartilham o interesse de compreender o modo como a sociedade seleciona ou cria imagens e formas visuais, e, ao mesmo tempo, como essa sociedade, em certo sentido, se reflete em tais imagens e formas. No entanto, enquanto o campo da cultura visual está principalmente preocupado com o que se apreende desses artefatos visuais por meio da visão (DUNCUM, 2001; MIRZOEFF, 2012), pesquisadores que trabalham com memória gráfica em particular aqueles com formação em design gráfico, estão também, muitas vezes, interessados nos aspectos técnicos envolvidos na produção de tais artefatos. (Farias e Braga, 2018, pp. 12–13)

Este estudo se aproxima das linhas de pesquisa da MGB. Os artefatos gráficos audiovisuais apresentados foram coletados e organizados em um banco de dados digital que pode ser amplamente acessado por pesquisadores. A coleção compõe um breve panorama sobre as interações entre o Design Gráfico e o Cinema brasileiros. A identidade nacional é perceptível em cada um dos objetos coletados, seja pelas cores, pelos estilos tipográficos, pelos materiais e técnicas utilizados. A forma como produzimos esses objetos reverbera nossa cultura e nossa sociedade.

A precariedade, a falta de recursos, e as dificuldades impostas pelos contextos político, econômico e social à produção cinematográfica ficam evidentes nos artefatos da coleção. Ainda assim, é possível verificar que não falta criatividade aos produtores brasileiros. No filme “Luz, anima, ação!” (2013), de Eduardo Calvet, a animadora Rosana Urbes, autora de “Guida”

(2014), uma das animações listadas pela Abraccine, comenta sobre sua atuação no mercado internacional. Ela trabalhou nos estúdios da Disney, fazendo parte da equipe da animação “Lilo & Stitch” (2002), dirigida por Chris Sanders e Dean DeBlois. Lá a animadora conta que viu “...estrutura e investimento no trabalho, muito mais do que talento. No Brasil, sobra talento.”, diz Rosana Urbes.

O Cinema brasileiro esbanja imaginação, habilidade de produzir obras ricas visual e culturalmente. Mesmo com contratempos impostos pela falta de políticas públicas efetivas, os profissionais do Audiovisual conseguem manter sua atividade. Em todas as obras da coleção nas quais as equipes de produção contaram com designers os letreiros saltam aos olhos, e valorizam os filmes. Mesmo quando não são os designers especificamente atuando na criação dos letreiros, quando seus autores se esmeram, sejam eles animadores, cineastas, ou outros profissionais, o design dos letreiros fortalece a comunicação com o público e o efeito rememorativo e afetivo com relação à obra.

A principal, e ampla, meta final dos estudos da memória gráfica parece ser a de inserir artefatos gráficos na cultura, na memória e na identidade local de um povo. Para uma boa parte desses estudos, a motivação também seria o que Leschko et al. (2014, p. 2) apontam para o caso do Brasil: ‘a afirmação de uma identidade para o design gráfico’ por meio de ‘inventário, análise, e ações de preservação de artefatos gráficos’. Essa busca de inserção cultural e da criação de um sentido de identidade local emerge como uma de suas principais especificidades.

Entretanto, há um rol de outras contribuições que podemos entender como objetivos secundários ou subsequentes ao trabalho com memória gráfica: resgate e Constituição de acervo de Fontes primárias de material gráfico para futuras consultas; contribuição para a identificação de uma cultura visual local; contribuições para a história do campo gráfico, para a história do design gráfico, da população/sociedade em que o material gráfico se inseriu; e formar repertório para futuros projetos e linguagens visuais contribuindo para uma cultura projetiva da área do design. (Farias e Braga, 2018, p. 24)

A coleção aqui apresentada abre um caminho para que historiadores do Design Gráfico investiguem estes objetos, e sejam motivados a pesquisá-los e analisá-los com diferentes perspectivas. Com a base de dados organizada na plataforma Notion, estudiosos poderão pesquisar de acordo com seus interesses, filtrando informações e observando os arquivos digitais disponibilizados. Com isso, espera-se que esta coleção promova a valorização da cultura nacional manifestada nesses fragmentos cinematográficos compostos pelos títulos e créditos dos filmes. Enfim, dar visibilidade a este tipo de trabalho, que envolve a criação de letreiros de cinema, é jogar uma luz sobre um segmento das relações entre imagem e movimento e design gráfico, e possibilitar mais uma forma de ampliação do campo do Design e a atuação dos designers.

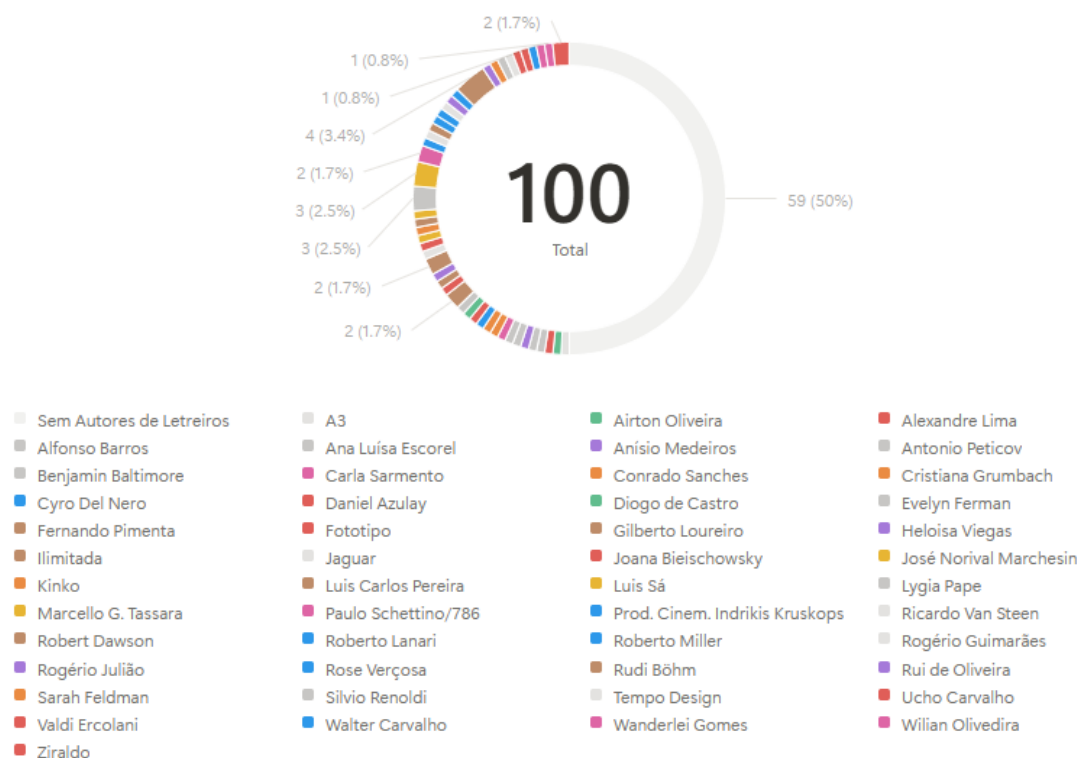
4 A autoria de letreiros

Um dos dados mais relevantes para esta tese seria a autoria do design de títulos e créditos das obras, porém são raros os casos em que essa informação está registrada nos livros da Abraccine, na Cinemateca ou até mesmo nos créditos das próprias obras. Quando informações sobre os autores eram encontradas no site da Cinemateca, na maioria das vezes, eles estavam vinculados à equipe de direção de arte, e o termo utilizado para referenciar sua atividade era “letreros”.

Autoria de letreiros nos filmes

Entre os 100 filmes, 59 não tinham registros sobre os autores dos letreiros. Foram identificados 48 autores (em alguns filmes há mais de um autor), dos quais 9 (18,75%) são mulheres: Ana Luisa Escorel, Carla Sarmento, Cristiana Grumbach, Evelyn Ferman, Heloisa Viegas, Joana Bielschowsky, Lygia Pape, Rose Verçosa e Sarah Feldman. A formação dessas mulheres é no campo do Design, da Comunicação, e da Arquitetura. Ana Luísa, Cristiana, Evelyn e Joana são formadas pela ESDI/UERJ. Alguns autores se destacam pela quantidade (e pela qualidade) de trabalhos na lista de 100 filmes: 4 são de Rudi Böhm, 3 são de M. G. Tassara, 2 de Lygia Pape.

Gráfico 1 – Autores de letreiros (títulos e créditos) na coleção de filmes



Fonte: Gráfico elaborado pelas autoras, gerado pela plataforma Notion, com base nos dados das fichas técnicas da CB. Disponível em: <https://dgimbrasil.notion.site/filmes>

Rudi Böhm

De acordo com o seu próprio site, o austríaco Rudi Böhm se formou em “indústria gráfica”, estudou na Academia de Arte Aplicada, onde estudou ilustração, desenho industrial e fotografia. Veio para o Brasil e nos anos 1970, trabalhou com Hans Donner na área de programação visual da TV Globo, onde criou várias aberturas de novelas e vinhetas da emissora. No início dos anos 1980, ele abriu uma empresa em sociedade com Stefan Wohl, chamada Ilimitada Ltda., especializada em efeitos, trucagens, finalização de filmes (película), criação de aberturas, trailers e cartazes. (BÖHM, [2024], n. p.)

Os filmes que contam com o trabalho de Böhm na lista da Abraccine são: “Dona Flor e seus dois maridos” (1976), de Bruno Barreto; “Alma corsária” (1993), de Carlos Reichenbach; “Serras da desordem” (2006), de Andrea Tonacci; e “Santiago” (2007), de João Moreira Salles. As aberturas de “Alma corsária” e “Santiago” foram realizadas pela Ilimitada.

Figura 6 – Trabalhos de Rudi Böhm na lista da Abraccine



Fonte: Página “[Abraccine: 100 Melhores Filmes Brasileiros](#)”.

M. G. Tassara

Marcello Giovanni (M. G.) Tassara, formado em Publicidade pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), foi o professor e pesquisador que introduziu, e lecionou por 34 anos, a disciplina “Cinema de Animação no Brasil”, na ECA-USP, e colaborou na implementação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi-Morumbi (UAM). Também foi diretor do Departamento de Cinema da TV Cultura e membro de diretorias da Fundação Cinemateca Brasileira. (GOLOMBEK, [2022], n. p.)

Os filmes dos quais ele participou na lista da Abraccine foram: a reconstituição (realizada em 1952) de “Ganga Bruta” (1933), de Humberto Mauro; “Esta noite encarnarei no teu cadáver” (1966), de José Mojica Marins; e “Pixote – A lei do mais fraco” (1983), de Hector Babenco.

Figura 7 – Trabalhos de M.G. Tassara na lista da Abraccine



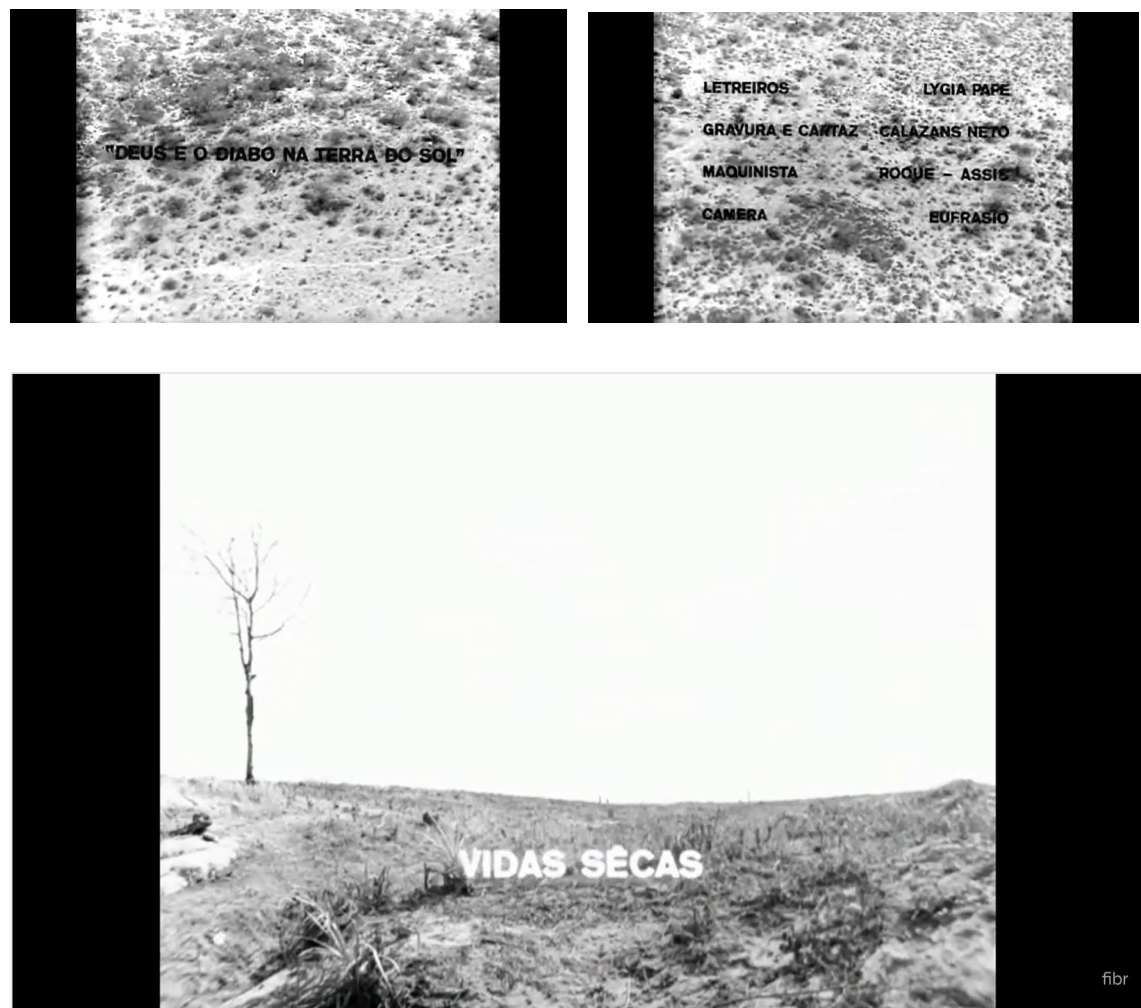
Fonte: Página “[Abraccine: 100 Melhores Filmes Brasileiros](#)”.

Lygia Pape

Lygia Pape foi uma multiartista, designer, cineasta e professora, que participou de dois importantes movimentos artísticos: o Concretismo, nos anos 1950, e o Neoconcretismo, nos anos 1960, década em que começou a trabalhar em Cinema. Atuou como cineasta, criou cartazes, fez aberturas de filmes, principalmente para cineastas do movimento Cinema Novo. (COCCHIARALE, [2004-2024], n. p.)

Na lista da Abraccine, constam 2 filmes desse movimento, com letreiros de sua autoria: “Vidas secas” (1963), de Nelson Pereira dos Santos e “Deus e o Diabo na terra do sol” (1964), de Glauber Rocha.

Figura 8 – Trabalhos de Lygia Pape na lista de filmes da Abraccine



Fonte: Página “[Abraccine: 100 Melhores Filmes Brasileiros](#)”.

Ana Luisa Escorel

Ana Luisa Escorel é escritora, editora e designer, formada pela ESDI/UERJ em 1968, e especialista em design gráfico editorial. Tornou-se professora de disciplinas relacionadas a projetos gráficos em universidades nacionais e internacionais. Em 1980, com as designers Evelyn Grumach e Heloisa Faria, fundou o A3, primeiro escritório de design formado somente por mulheres, no Rio de Janeiro. De 1996 a 2002, foi membro do Conselho Consultivo da Associação de Designers Gráficos (ADG). (ANA, 2025, n. p.)

O filme da lista da Abraccine do qual a designer participa, juntamente com suas sócias do A3, é “Eles não usam black tie” (1981), de Leon Hirszman.

Figura 9 – Quadros do filme “Eles não usam black tie” (1981), de Leon Hirszman, letreiros do estúdio A3.

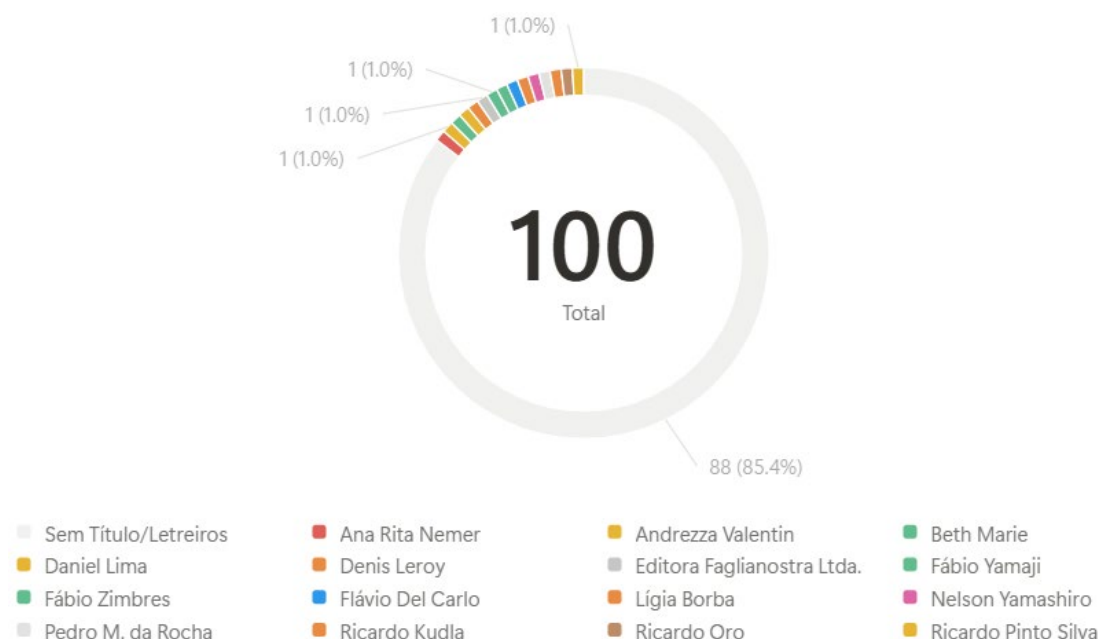


Fonte: Página “[Abraccine: 100 Melhores Filmes Brasileiros](#)”

Autoria de letreiros nas animações

Entre as obras de animação, 88 não têm registros sobre a autoria dos letreiros, mas ainda assim, foram identificados 15 autores, entre eles, 4 mulheres. Dadas as condições em que trabalham as equipes nas produções de animação brasileira, que se vê muito claramente no filme “Luz, anima, ação” (2013), de Eduardo Calvet, há indicações de que os próprios animadores faziam (e ainda) fazem os títulos e créditos de seus filmes. Isso também é perceptível pelo estilo de traço da tipografia, quando similar ao estilo de desenho da animação. Essa é uma característica bastante recorrente nas animações: muitos letreiros parecem feitos à mão.

Gráfico 2 – Autores de letreiros (títulos e créditos) na coleção de animações



Fonte: As autoras, 2025. Página “[Animação brasileira – 100 filmes essenciais](#)”

Aída Queiroz

Uma das animações que não tem registro oficial da autoria dos letreiros é de Aída Queiroz, animadora, produtora executiva e diretora de animação. Segundo descrito no site de seu estúdio, o Campo 4, seus primeiros contatos com a Animação foram na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), no curso de Belas Artes. Em 1985, participou de um programa de treinamento no Rio de Janeiro, realizado pelo NFB, em acordo firmado com a extinta Embrafilme. Neste curso, Aída Queiroz produziu seu primeiro curta-metragem, o clássico “Noturno” (1986), que foi premiado com o Coral Negro, do Festival de Havana em Cuba, e que consta na lista das 100 melhores animações da Abraccine. É possível que ela própria tenha desenhado o título à mão. Foi também no curso do NFB que Aída conheceu Cesar Coelho, Lea Zagury e Marcos Magalhães, que juntos fundaram o Anima Mundi⁷. Em 1990, em parceria com Cesar

⁷ O Anima Mundi, fundado em 1993 e ativo até 2019, foi considerado o maior festival de animação da América Latina e segundo maior do mundo.

Coelho, Aída Queiroz fundou o estúdio Campo 4, que trabalha com técnicas tradicionais e experimentais de animação para produção de curtas-metragens, filmes comerciais, institucionais, desenvolvimento de séries e produção para TV.

Figura 10 – Quadros da animação “Noturno” (1986), de Aída Queiroz



Fonte: Página “[Abraccine: Animação Brasileira – 100 Filmes Essenciais](#)”.

5 Considerações finais

Relacionamos aqui os resultados alcançados a partir dos objetivos deste artigo, partindo dos objetivos específicos e chegando ao objetivo geral.

Quanto ao objetivo de “refletir sobre a linguagem a ser utilizada na escrita sobre os artefatos gráficos audiovisuais”, houve duas conclusões. Na primeira, constatou-se a profusão terminológica acerca dos objetos estudados, e a variação que ocorre de acordo com o ambiente onde a linguagem se aplica e com a formação dos profissionais que a utilizam. Na segunda, ficou entendido que é possível indicar uma terminologia adequada ao campo do Design, com a advertência de que sua efetiva adoção depende da legitimação dos artefatos gráficos audiovisuais neste campo, sobretudo por meio do reconhecimento dos autores desses objetos.

Sobre o objetivo “dar visibilidade aos autores das obras estudadas, analisando brevemente seus contextos de formação e atuação profissional”, foi possível verificar que, a partir da biografia da pequena amostra de autores apresentados neste artigo, a maioria deles tem formação em Design, o que deve ocorrer também na amostra completa das 200 obras, excluindo-se os formados no campo Audiovisual.

O terceiro objetivo, de “tornar esta coleção uma fonte de pesquisa para futuros estudiosos do tema, um repertório de referências inédito, acessível on-line e gratuitamente”, foi parcialmente

atingido, pois não depende somente da disponibilização do conteúdo, mas também do acesso do público. Por meio da adesão deste estudo a linhas de pesquisas preexistentes como a MGB e a cultura visual, a coleção poderá atingir mais pesquisadores, e se tornar uma base útil e amplamente acessada.

O objetivo geral, de “divulgar a coleção de artefatos que constitui o *corpus* de pesquisa deste estudo para incentivar a discussão sobre o tema”, confirmou a necessidade e a importância de se documentar, teorizar, historicizar essas práticas, e disseminar esses escritos, integrando ainda mais os artefatos gráficos audiovisuais aos estudos e ao ensino de Design. Com as análises das biografias dos autores desses objetos foi possível constatar que, além dos próprios cineastas e animadores, designers são numerosos nessa atividade. Por isso, estes conhecimentos deveriam estar mais próximos dos ambientes de estudos do Design.

6 Referências

- Ana, Luisa Escorel. *Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira*. São Paulo: Itaú Cultural, 2025. Disponível em <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoas/10331-ana-luisa-escorel>. Verbete da Enciclopédia.
- Böhm, Rudi. Perfil – Estações no caminho. *Site Rudi Böhm*. Disponível em <https://www.rudibohm.com.br/perfil>.
- Cocchiarale, Fernando. Entre o olho e o espírito. *Site Lygia Pape*. Disponível em <https://lygiapape.com/artista/>.
- Farias, Priscila e Braga, Marcos da Costa. (orgs.). *Dez ensaios sobre memória gráfica*. São Paulo: Blucher, 2018.
- Geiger, Noni. *O cabeçalho do cinema*. Orientação: Goebel Weyne. 101 f. TCC (Graduação). Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1979.
- Golombek, Renata et al. In Memoriam: Marcello Giovanni Tassara (1933-2020). *Site ÁgoraECA*. Disponível em <https://www.agoraeca.com.br/2022/05/18/marcello-giovanni-tassara-1933-2020/>.

Referência Filmográfica

- Luz, Anima, Ação*. Direção e roteiro: Eduardo Calvet. Produção: Felipe Haurelhuk, Ideograph, Labocine Digital, Negocine, Centro Técnico Audiovisual, Cinemateca Brasileira e Canal Brasil. Distribuição: Fina Flor Venda e Distribuição. Brasil, 2013. Documentário. 99 min. Cor. Disponível em <https://youtu.be/qziwlds-Hqo>.

Sobre as autoras

Daniela Souto, Ma, ESDI/UERJ, Brasil <dansouto@esdi.uerj.br>

Noni Geiger, Dra, ESDI/UERJ, Brasil <ngeiger@esdi.uerj.br>