

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
BACHARELADO EM DESIGN**

Yan Freitas Amaral

Design gráfico no cenário cinematográfico:
Redesign de peças gráficas do filme “Os Goonies”.

Juiz de Fora
2023

Yan Freitas Amaral

**Design gráfico no cenário cinematográfico: Redesign de peças gráficas do filme
“Os Goonies”.**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao Instituto de Artes e Design
da Universidade Federal de Juiz de Fora
como requisito parcial à obtenção do grau
de bacharel em Design.

Orientadora: Sayhane Rodrigues de Paiva

Juiz de Fora
2023

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Amaral, Yan Freitas.

Design gráfico no cenário cinematográfico : redesign de peças gráficas do filme "Os Goonies". / Yan Freitas Amaral. -- 2023.
43 f. : il.

Orientadora: Sayhane Rodrigues de Paiva
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2023.

1. Design gráfico. 2. Pôster de cinema. 3. Redes sociais. I. Paiva, Sayhane Rodrigues de, orient. II. Título.

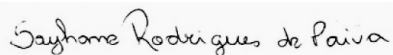
Yan Freitas Amaral

**Design gráfico no cenário cinematográfico:
Redesign de peças gráficas do filme “Os Goonies”.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
requisito para obtenção de título de Bacharel em
Design pelo Instituto de Artes e Design da
Universidade Federal de Juiz de Fora.

Juiz de Fora/MG, 18 de janeiro de 2023

BANCA EXAMINADORA



Ma. Sayhane Rodrigues de Paiva
Universidade Federal de Juiz de Fora



Dr. Luis Claudio Costa Fajardo
Universidade Federal de Juiz de Fora



Dr. Ivan Mota Santos
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedico este trabalho aos meus pais e meu irmão que sempre me ofereceram todo o apoio necessário para eu conseguir realizar o meu sonho.

RESUMO

Este projeto prático foi realizado buscando entender o trabalho do profissional de design gráfico dentro do mercado cinematográfico, onde ele trabalha no setor de divulgação e promoção dos filmes. Foram escolhidas duas décadas diferentes, 80 e 2020, para que fosse possível entender como foi a evolução do trabalho do designer com o passar do tempo e assim conseguir criar um redesign das peças gráficas do filme “Os Goonies”, como o pôster final, e criar novas peças que ainda não existiam na época em que o filme foi lançado, como a divulgação nas redes sociais. A metodologia utilizada foi a de Bernd Löbach que consiste em analisar o problema, gerar alternativas, avaliar essas alternativas e realizar a solução do problema. Com isso, o resultado final das peças gráficas consegue ser visivelmente compatível com o estilo da década de 2020 e ainda assim consegue celebrar a década de 80 através de elementos gráficos característicos da época.

Palavras-chave: Design gráfico. Pôster de cinema. Redes Sociais.

ABSTRACT

This project was made seeking to understand the work of the graphic design professional inside the cinematographic market, where he works with the publicity and promotion of the movies. Two different decades were chosen, the 80's and the 2020's, so that it was possible to understand how the designer's work evolved over time and thus be able to create a redesign of the graphic pieces of the movie "The Goonies", such as the final poster, and to create new pieces that didn't exist at the time the movie was released, such as promotion on social networks. It was used for the creation of this project Bernd Löbach's methodology, which consists of analyzing the problem, generating alternatives, evaluating the alternatives and performing the solution of the problem. So, the final graphic pieces manage to be visibly compatible with the style of the 2020's and still manages to celebrate the 80's through characteristic graphic elements of the time.

Keywords: Graphic design. Movie poster. Social networks.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	OBJETIVOS	8
2.1	GERAL	8
2.2	ESPECÍFICO	8
3	JUSTIFICATIVA	9
4	METODOLOGIA	10
5	ANÁLISE DE SIMILARES	11
6	GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	16
7	RESULTADO FINAL	18
8	MEMORIAL DESCRITIVO	23
9	CONCLUSÃO	27
10	DOCUMENTAÇÃO ICONOGRÁFICA	28
	REFERÊNCIAS	39

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho é de cunho prático e tem como tema a atualização do material de divulgação de um filme dos anos 80 para os tempos atuais, mostrando a importância e relevância dos produtos criados por designers gráficos em um processo de divulgação cinematográfica.

O cartaz de cinema por exemplo, segundo Cosmelli (2012) tem a função de um cartão de visitas, uma vez que ele “convida e seduz o espectador a ir ao cinema”, logo ele tem como objetivo a promoção de um filme. Falando sobre os elementos estruturais que compõe o cartaz, segundo Quintana (1995 apud COSMELLI, 2012) “O cartaz pode ser dividido em três elementos estruturais: título, ilustração e créditos” onde o título é o nome do filme que “anunciam seu conteúdo e designam uma obra”. Quintana (1995 apud COSMELLI, 2012) também fala que a ilustração é a imagem que é “composta pelo trabalho de criação de um designer/ilustrador ou por uma fotografia” e os créditos são “os nomes dos responsáveis e participantes do filme”.

Kennedy (Art of the Movies, 2019) também informa que um elemento que também é incluído em um cartaz cinematográfico é a data de lançamento específica para o filme.

Uma parte muito importante da divulgação de um filme nos tempos de hoje são as redes sociais, no ano de 2012 a indústria cinematográfica já havia percebido o impacto que esse meio trás para o sucesso de um filme, isso é perceptível em uma matéria do site Canal Tech (2012) onde é dito que segundo o The Wall Street Journal, “pesquisadores estão realizando análises numéricas profundas sobre as mensagens e tweets para orientar as decisões de marketing. Às vezes esses resultados conseguem prever com precisão a receita da bilheteria.”. Isso prova como as mídias sociais têm impactado a indústria e como ela está usando isso a seu favor.

Algo importante para se observar é que segundo Núñez (2014) os cartazes brasileiros atuais seguem a influência dos padrões internacionais, ela também cita uma frase de Nora Goulart que conta que “os distribuidores já tem um pacote fechado, tudo padronizado, do jeito que eles querem, com um tipo de cor, letra. Ficam todos parecidos.”. Núñez (2014) também informa que os exibidores também conhecem essas normas e que eles não agradam quando o material é diferente do habitual.

Segundo Núñez (2014), a publicidade no mundo do cinema hoje vai além de somente o pôster, envolvendo também anúncios em revistas, jornais e televisão além de arte para outdoors e displays montados em frentes às salas de cinema, assim como os famosos trailers e o maior veículo de informação atual, a internet. Núñez (2014) também informa que:

Nos Estados Unidos, o enfoque dado aos astros é obrigatório, inclusive por cláusulas contratuais, o que torna o cartaz, muitas vezes, uma peça de divulgação mais voltada para os atores do que para o filme em si. Na Europa, particularmente na França, os cartazes não estão submetidos a cláusulas impostas nos contratos e, tradicionalmente, os usos da imagem e das informações procuram fazer com que o potencial espectador se interesse, particularmente, pelo universo do filme. Os cartazes de cinema nacionais se situam entre a vertente americana e a europeia.

Complementando essas informações, a diretora de marketing da UIP (United International Pictures) diz que “A matriz avisa para a gente que tem um cartaz teaser e um regular. Alguns filmes, a matriz fala que quer que a filial faça os dois cartazes por causa do tempo até o lançamento.” (ARAÚJO, T. H. DE B.; CHAUVEL, M. A., 2015, p. 34) Isso mostra a existência de um teaser pôster que de acordo com Lizzo (2001 apud VIANA, 2010) tem como objetivo ser “o anúncio do anúncio”.

Diante desse cenário, o presente trabalho objetivou elaborar um projeto que unisse o mercado do design gráfico e o universo cinematográfico atual, através do redesign de peças gráficas do relançamento de um filme dos anos 80.

2 OBJETIVOS

2.1 GERAL

O projeto tem como objetivo geral imaginar o relançamento do filme “Os Goonies”, do diretor Richard Donner, de 1985 no ano de 2023 e através desse evento imaginário, atualizar o material de divulgação do filme feito na área de design gráfico. Isso ajudaria a mostrar a constante evolução do design gráfico e as diferenças de como ele é feito em cada época.

2.2 ESPECÍFICO

Para a concretização do objetivo geral serão necessários cinco objetivos específicos:

- Redesign do pôster de cinema do filme;
- Criar um teaser pôster;

- Criar uma divulgação nas redes sociais;
- Criar uma arte para o balde de pipoca para quando o filme for lançado
- Criar uma arte para ingressos comemorativos.

3 JUSTIFICATIVA

A criação de cartazes de cinema é extremamente importante para a divulgação do filme, como pode ser visto na conversa entre o Nerdbunker e o designer Eduardo Vilela, que faz artes para filmes nacionais. Segundo Eduardo (Jovem Nerd, 2022), um cartaz é primeiramente “como a capa do filme”, em segundo lugar “é o marketing para gerar curiosidade e levar as pessoas para o cinema” e em terceiro lugar ele deve comunicar o gênero do filme. A partir disso, podemos perceber o papel dos cartazes de cinema e como ele se tornou um importante veículo de divulgação cinematográfica.

Outro exemplo da influência das imagens sobre o que o público escolhe assistir é a Netflix, que segundo Carlos Merigo (B9, 2016) a empresa realizou pesquisas internas para entender como os espectadores se comportam na hora de escolher o que assistir, um exemplo é que “cada pessoa leva em média 1.8 segundo para decidir se quer ver ou não determinado título” então eles otimizaram a forma como essas imagens ilustram seus títulos. Essa informação mostra como a Netflix tenta influenciar o espectador a assistir seus programas através das imagens que os ilustram, ou seja, ela utiliza o conceito de atração do pôster de cinema em sua plataforma.

Segundo Kennedy (Art of the Movies, 2019) os teaser pôsteres são comuns em filmes de alto orçamento e serão os primeiros cartazes que serão divulgados muito antes da data de estreia do filme. O objetivo desse tipo de cartaz é aguçar a curiosidade e aumentar a ansiedade para a obra cinematográfica. Além disso, esse tipo de pôster não revela muita informação da produção, tornando-o um pouco mais conceitual.

Ainda segundo Kennedy (Art of the Movies, 2019) os elementos visuais presentes nos teaser pôsteres variam, mas em sua grande maioria eles raramente incluem os créditos do filme e a data de estreia pode ser o mês e o ano ou apenas uma frase com a escrita “em breve”.

Um exemplo que mostra e justifica como a ideia de uma campanha de divulgação nas redes sociais é vantajosa para o sucesso de um filme é o

desempenho nas bilheterias do longa metragem “Ted” em 2012, que segundo o site Canal Tech teve sua divulgação feita em diversas ferramentas online como uma conta no twitter, aplicativos no facebook e um blog. Com isso, o filme alcançou o primeiro lugar nas bilheterias norte-americanas e arrecadou 54 milhões de dólares no seu final de semana de estreia. 20 anos depois, essa prática de divulgação de um produto nas redes sociais se tornou muito comum. Isso reforça a ideia de que se ocorresse um relançamento do filme “Os Goonies” no ano de 2023 esse tipo de propaganda seria realizada.

Essas informações mostram a importância que o profissional em design gráfico tem dentro do meio cinematográfico. Isso justifica o interesse desse trabalho em recriar o lançamento do filme “Os Goonies”, clássico dos anos 80, para os tempos atuais. Além disso, o trabalho também teria como foco mostrar as diferenças estéticas devido ao passar do tempo, através de análises de pôsteres de filmes dos anos 2020 e dos anos 80 para efeitos comparativos.

4 METODOLOGIA

Foi utilizado para o desenvolvimento deste projeto prático o processo de metodologia de Bernd Löbach que é dividido em quatro fases. Segundo Löbach (1976), a primeira fase é chamada de análise do problema onde primeiramente se tem o conhecimento do problema e tem por missão a solução do mesmo, para cumprir esse objetivo é necessário realizar uma coleta de informações.

A segunda fase é chamada de geração de alternativas, é nesse momento que começa, segundo Löbach (1976, p. 150), “a produção de ideias baseando-se nas análises realizadas”, além disso ele também frisa para que nessa fase “as ideias não sofram julgamento” e que “é necessário uma certa liberdade na procura de muitas alternativas possíveis”.

A terceira fase é chamada de avaliação das alternativas, é aqui que são realizadas as análises de todas as ideias para que ocorra a escolha da mais eficiente. Já a quarta e última fase é chamada de realização da solução do problema e tem como objetivo a materialização ou finalização da alternativa escolhida, segundo Löbach (1976) ela deve ser retocada, aperfeiçoada e revisada mais de uma vez e pode ser uma combinação de várias alternativas

5 ANÁLISE DE SIMILARES

De acordo com o site “Google”, o filme “Os Goonies” possui o gênero aventura e comédia, com base nisso foi feita uma pesquisa de filmes que seguem o mesmo gênero para ser realizada uma análise de seus pôsteres.

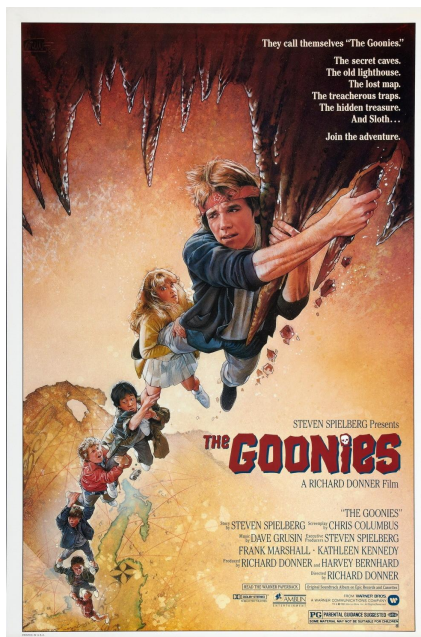
Começando pelos cartazes dos filmes dos anos 80, foram escolhidos as seguintes obras: “Uma Noite de Aventuras (Adventures in Babysitting)” de 1987, “Willow – Na Terra da Magia (Willow)” de 1988, “Sem Licença Para Dirigir (License to Drive)” de 1988 e De Volta Para o Futuro (Back to the Future) de 1985.

Ao pesquisar cartazes de filmes dos anos 80 para a análise de similares, Drew Struzan foi um nome que apareceu com frequência, pois foi um ilustrador que criou pôsteres para vários filmes notáveis da época incluindo o próprio “Os Goonies” (Figura 1) e alguns filmes selecionados para a análise como “Uma Noite de Aventuras” e “De Volta para o Futuro”, além disso ele continua seu currículo com filmes de grande sucesso como “Harry Potter e a Pedra Filosofal” e toda a primeira e segunda saga de “Star Wars”.

Segundo Gabriel Meyohas (Cineopinativo, 2012), Struzan “trabalha exclusivamente com desenho e pinturas” e seus trabalhos são “em sua maioria evocativos e repletos de personagens”.

Analisando o cartaz do filme “Uma Noite de Aventuras” (Figura 2), fica evidente a riqueza de detalhes que o artista coloca em sua obra, e como ele usa a luz ao redor dos personagens para que eles se destaquem contra o fundo. As cores utilizadas para os personagens são fiéis à caracterização deles no filme em si, e as cores escuras do céu em contraste com as luzes dos prédios transmitem o clima do filme que se passa em apenas uma noite em uma cidade grande.

Figura 1 – Pôster “Os Goonies”



Fonte: Drew Struzan, 1985.

Figura 2: Pôster “Uma Noite de Aventuras”



Fonte: Drew Struzan, 1987.

No pôster de “De Volta para o Futuro” (Figura 3), pode-se perceber que o artista usa muito contraste entre as cores, como amarelo e laranja, que são cores quentes com o azul claro e escuro que são cores frias. Em torno do personagem está presente a luz que o destaca dos outros elementos, um exemplo muito claro disso é a região da perna. Nesses dois cartazes já analisados, se percebe a composição de corpo inteiro dos personagens.

Em relação ao pôster do filme “Willow” (Figura 4), também é evidente a presença de pinturas e ilustrações, cores vivas como o vermelho que geram contraste com o branco sólido do fundo, e também a presença de luz ao redor dos personagens. O nome do artista que criou essa obra é John Alvin, que também tem um currículo de criação de pôsteres de grandes filmes como as animações “A Pequena Sereia” e “Aladdin”. As técnicas são muito semelhantes ao dos dois exemplos anteriores, isso dá a ideia de que este estilo em específico era muito frequente e popular nos anos 80. Com relação ao posicionamento dos personagens, são mostrados três bustos principais e algumas cenas do filme que se misturam muito bem e entre os efeitos vermelhos.

Figura 3: Pôster “De Volta para o Futuro”



Fonte: Drew Struzan, 1985.

Figura 4: Pôster “Willow”



Fonte: John Alvin, 1988.

Por fim, “Sem Licença para Dirigir” (Figura 5) é um filme com um estilo de pôster diferente, com fotos dos atores e de parte do cenário. O fundo, porém, possui cores chamativas que simulam o pôr do sol que aparentemente não são feitas através de fotografia. Os protagonistas estão vestindo roupas em cores neutras e escuras que geram contraste com o fundo. Ambos os personagens principais estão em destaque e aparecem do tórax para cima enquanto a personagem feminina tem sua representação de corpo inteiro.

Figura 5: Pôster “Sem Licença para Dirigir”



Fonte: IMDB, 2022.

Com relação aos cartazes da década de 2020, os designers que os criaram não foram identificados, mas eles serão de grande ajuda para entender o estilo atual dos pôsteres de cinema. Os filmes escolhidos foram: “Homem-Aranha: Sem Volta para Casa (Spider-Man: No Way Home)” de 2021, “Cidade Perdida (The Lost City)” de 2022, “Amor e Monstros (Love and Monsters)” de 2020 e “ Vingadores: Ultimato (Avengers: Endgame)” de 2019.

O pôster do filme “Homem-Aranha: Sem Volta para Casa” (Figura 6) apresenta bustos dos personagens principais, cercado pelos vilões em menor escala e envolto pelos tentáculos do vilão Doutor Octopus. Além disso, também é evidente que as bordas do cartaz são compostas pela cidade de Nova York, onde o filme se passa. Percebe-se que o pôster transmite muito bem o conceito de filme de super-heróis atuais da Marvel. O filme foi relançado em uma versão estendida no ano de 2022 e recebeu um pôster que segue o mesmo estilo, porém adicionando bustos e faces de diferentes personagens em diferentes tamanhos.

Figura 6: Pôster “Homem-Aranha: Sem Volta para Casa”



Fonte: The Movie DB, 2022.

Figura 7: Pôster “Cidade Perdida”



Fonte: The Movie DB, 2022.

O cartaz de “Cidade Perdida” (Figura 7), filme de 2022 que une comédia romântica e aventura, traz bustos dos personagens principais, além de usar uma imagem que remete a uma determinada cena do próprio filme, onde a personagem de Sandra Bullock, Loretta, está presa a uma cadeira e é carregada pelo personagem de Channing Tatum, Dash, em um carrinho de mão. Os elementos de

cenário como a floresta vulcânica e os elementos explosivos destacam o caráter de aventura do filme.

O próximo pôster a ser analisado é do filme “Amor e Monstros” (Figura 8), que se passa em um futuro pós-apocalíptico e segue o gênero comédia e aventura. O cartaz traz novamente bustos dos personagens envolvidos pelo cenário em que o filme se passa, incorporando cidades destruídas e a ocupação da natureza. A forma como são mostradas as armas, os tipos de roupas e os elementos do cenário evocam o clima de aventura, enquanto as cores chamativas do céu, da natureza e da jaqueta do personagem principal evidenciam a parte de comédia do filme.

É perceptível que os cartazes de filmes contemporâneos possuem muitos elementos semelhantes, como bustos de personagens que apresentam certa hierarquia de tamanho em relação ao nível de protagonismo de cada um e elementos de cenários que geralmente revelam onde a trama se passa. Por fim, “Vingadores Ultimato” (Figura 9) é um filme de super-heróis da Marvel e tem um pôster que segue a mesma linha dos demais, com bustos de vários personagens, ao fundo o símbolo dos Vingadores e uma mistura de roxo e preto.

Figura 8: Pôster “Amor e Monstros”



Fonte: The Movie DB, 2022.

Figura 9: Pôster “Vingadores: Ultimato”



Fonte: The Movie DB, 2022.

Por meio dessas análises e percepções dos estilos utilizados nas duas décadas pertinentes ao trabalho, será possível traçar um panorama dos elementos que podem ser utilizados para que o resultado final atualize o cartaz para o estilo

atual, mas ao mesmo tempo, traga elementos dos anos 80. Sendo assim, além da sua atualização, o pôster também será uma celebração da sua década original.

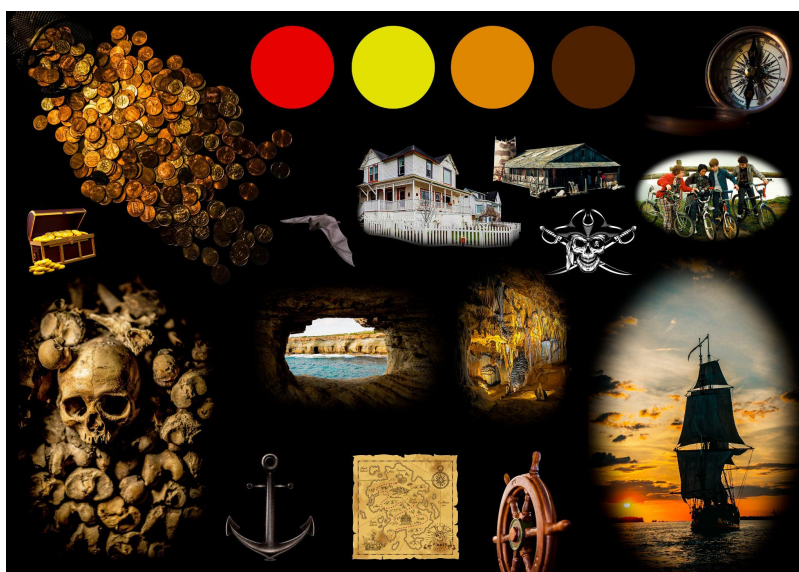
Com isso, o resultado final será capaz de chamar a atenção do público mais jovem que não conhece o filme e ao mesmo tempo anima e causa nostalgia nos fãs originais da obra que a assistiram no seu ano de lançamento.

6 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Além da análise de similares, a primeira etapa para a criação dos projetos foi a de criação de um Moodboard, que segundo Pereira (2010), tem como objetivo fazer o usuário se conectar com a “concepção e visualização de conceitos e cenários a serem desenvolvidos” fazendo com que o profissional se envolva com o tema que será trabalhado. Além disso, ainda segundo Pereira (2010), a consulta em um Moodboard durante a fase de criação do projeto ajuda a direcionar ideias e evitar os desvios do tema.

Para a criação do Moodboard (Figura 10) foi pensado em elementos que estão presentes dentro do filme e que se relacionem com a temática do mesmo. Por se tratar de um filme sobre a busca do tesouro perdido de um pirata, faz muito sentido incluir caveiras, navios, tesouros, mapas e elementos que sejam relacionados a isso.

Figura 10: MoodBoard



Fonte: Compilação do autor¹, 2022.

¹ Montagem a partir de imagens coletadas nos sites: Freepik, Unsplash, Beach Connection, KPTV, Pixabay.

Pensando nos elementos de cenário foram incluídas paisagens que estão presentes no filme como as de interior de cavernas com estalactites e também vistas para o mar. Além disso, também foram adicionadas imagens de duas construções que aparecem no filme como a casa dos protagonistas e o restaurante abandonado que é onde a aventura começa.

Para a paleta de cores foram escolhidas vermelho, amarelo, laranja, marrom e preto, todas elas são cores relacionadas ao filme, seja pelo pôster original ou pelas cenas do próprio filme em si.

Além disso, segundo Banin (Conteúdo Conecta, 2019) a cor vermelha “traz a sensação de energia, viabilidade, força, poder, aventura e excitação”, ou seja, é uma cor que se relaciona com o próprio gênero do filme que é aventura.

Banin (Conteúdo Conecta, 2019) fala que a cor amarela “desperta a ideia de otimismo, esperança, entusiasmo e acolhimento”, já laranja é “uma cor mais vibrante, amigável, evoca energia, alegria e desperta criatividade” e o preto “remete à mistério”, ou seja, são três cores que estão muito ligadas aos cenários e à história do filme que envolve amizade, energia em suas diversas cenas de ação, a esperança do personagem Mikey (Sean Astin) em achar o tesouro perdido para não perder sua casa e o mistério de desvendar os enigmas do mapa para seguir a aventura.

O próximo passo foi a geração de alternativas, etapa na qual foram criadas diversas opções diferentes para que seja escolhida apenas uma para ser desenvolvida até o final. Foram escolhidas cinco alternativas para ilustrar esse processo, incluindo a opção escolhida para ser o produto final tanto do pôster final (Figura 11) quanto do teaser pôster (Figura 12) que é um cartaz com o objetivo de ser um anúncio antecipado do filme para que desde muito antes da data de lançamento já gere uma repercussão e aumente a ansiedade do público.

Figura 11: Geração de Alternativas - Pôster Final



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022

Figura 12: Geração de Alternativas - Teaser Pôster



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022

7 RESULTADO FINAL

O resultado do Teaser Pôster (Figura 13) foi feito através de manipulação de imagem pelo software Photoshop. A arte foi criada a partir de uma combinação de ideias obtidas na fase de geração de alternativas. A ideia dessa composição é colocar elementos icônicos do filme, como o mapa, o tesouro, os artefatos e a caveira, para gerar o sentimento de ansiedade para saber mais, que é o objetivo desse tipo de cartaz.

Figura 13: Teaser Pôster



Fonte: Compilação do autor², 2022.

² Montagem que contém algumas imagens coletadas nos sites: IMDB, Png Item, Unsplash, Fandom, Amazon e The RPF.

O resultado do Pôster Final (Figura 14) foi produzido através de manipulação de imagem no software Photoshop. O objetivo era criar um pôster com estilo semelhante aos de cartazes da década atual, mas celebrando e referenciando o pôster original e a década de 80. Para cumprir esses requisitos, após todo o processo de melhoria de qualidade das imagens foi realizado um processo com efeitos para que todos os personagens tivessem um aspecto de pintura realista, em seguida, foram feitas edições através de técnicas de pintura digital para o aperfeiçoamento dos resultados obtidos anteriormente. Para que isso fosse possível, o material utilizado foi uma mesa digitalizadora Wacom Intuos Draw. A composição do pôster foi pensada para que remetesse à década de 2020 com bustos dos personagens e a utilização de imagens de cavernas para gerar relação com o cenário subterrâneo que os personagens se encontram em grande parte do filme.

Figura 14: Pôster Final



Fonte: Compilação do autor³, 2022.

O resultado para a arte do balde de pipoca (Figura 15) foi produzido através dos softwares Illustrator e Photoshop, incluindo trabalho de desenho vetorial e

³ Montagem que contém algumas imagens coletadas nos sites: Heuvi, Macon365.

manipulação de imagem. O conceito da arte era criar algo que remetesse ao mapa do tesouro e ao esqueleto do pirata, dono do tesouro, chamado Willy, o caolho.

Figura 15: Arte para Balde de Pipoca



Fonte: Compilação do autor⁴, 2023.

O resultado da arte do ingresso comemorativo (Figura 16) foi feito a partir de desenho vetorial através do software Illustrator e edições no Photoshop, a ideia é criar um ingresso pago para os fãs poderem usar como decoração e como recordação do evento de relançamento do filme. A ilustração representa os quatro amigos protagonistas andando de bicicleta com o navio pirata navegando no mar da cidade ao fundo e as bordas do mapa do tesouro. Já o verso do ingresso, possui as informações do filme como elenco, diretor e roteiristas.

Figura 16: Ingressos



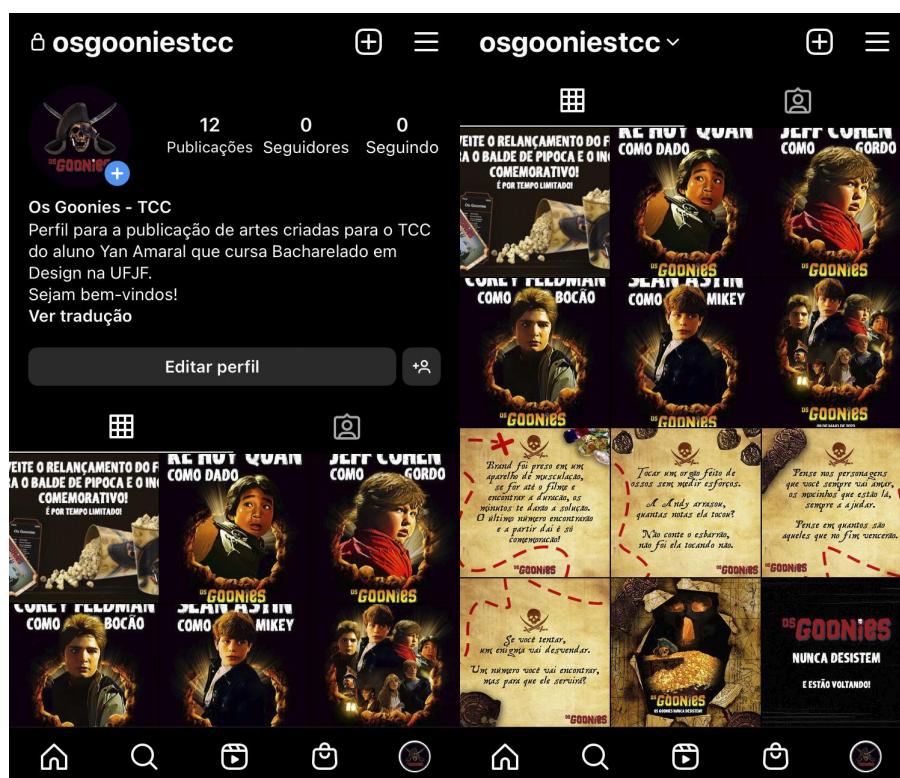
Fonte: Compilação do autor⁵, 2023.

⁴ Montagem que contém imagens coletadas nos sites: Freepik, Heritage Auctions, The Goondocks e 3DTotal.

⁵ Montagem que contém algumas imagens coletadas nos sites: Freepik, Fandom, NicePNG.

O resultado do perfil na rede social Instagram (Figura 17) foi feito a partir diversas artes com o intuito de engajar e chamar a atenção do público, a primeira arte publicada (Figura 18) é bem simples, ela possui apenas um fundo preto com detalhes para parecer antigo, a logo do filme se unindo com uma frase famosa do filme formando “Os Goonies nunca desistem” com o seguinte complemento “e estão voltando!”. O objetivo dessa postagem é gerar curiosidade no público que ainda não teria nenhuma informação do relançamento do filme.

Figura 17: Prints do Instagram criado

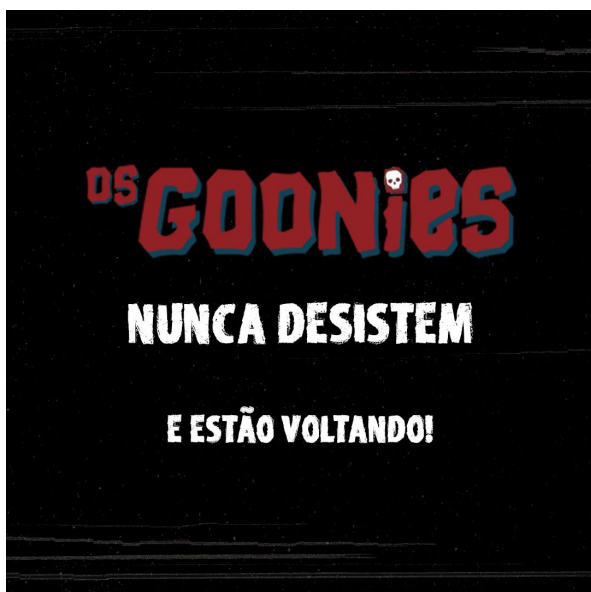


Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

A próxima publicação seria o Teaser Pôster que através da legenda da publicação confirmaria o relançamento por tempo limitado nos cinemas.

Logo em seguida são as quatro publicações de enigmas (Figura 19) que quando resolvidos formam a data do relançamento do filme, no dia 08/05/23. Essa data foi escolhida para fazer referência ao ano de lançamento do filme, que é 1985, utilizando o dia e o mês para formar o número 85. A ideia de criar enigmas é interagir com o público e gerar curiosidade, através de algo que está presente no filme, onde os personagens resolvem enigmas no mapa para sempre seguir adiante.

Figura 18: Arte inicial do Instagram



Fonte: Compilação do autor⁶, 2023.

Figura 19: Artes para o Instagram



Fonte: Compilação do autor⁷, 2023.

O próximo post é o pôster final do filme com a data de relançamento com uma legenda explicando as soluções dos enigmas, logo após são alguns pôsteres individuais de personagens (Figura 20) que segundo o site NFI (Acessado em 2022) são feitos quando os estúdios de cinema ou as distribuidoras decidem optar pela produção, comumente ele destaca um personagem específico e geralmente exibe o nome do ator e do personagem. Neste trabalho, esses pôsteres vão agir como publicações para o Instagram, gerando mais conteúdo para as redes e consequentemente mais divulgação.

E por fim uma arte para divulgar a possibilidade de compra do balde de pipoca e do ingresso comemorativo (Figura 21) evidenciando que esses objetos estarão disponíveis por tempo limitado.

⁶ Montagem que contém uma imagens coletadas no site Freepik.

⁷ Montagem que contém algumas imagens coletadas nos sites: Prop Store, The RPF, The Goondocks, Amazon e Freepik.

Figura 20: Artes pôsteres de personagens



Fonte: Compilação do autor⁸, 2023.

Figura 21: Arte de divulgação



Fonte: Compilação do autor⁹, 2023.

8 MEMORIAL DESCRITIVO

Para o Teaser Pôster foram utilizadas cores como o amarelo e laranja, que remete muito ao gênero aventura, exemplos dessa paleta de cor no gênero são filmes como “Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida” e “A Lenda do Tesouro Perdido”, dois filmes que seguem a linha de caça ao tesouro como “Os Goonies”.

Para o slogan “Os Goonies nunca desistem”, que é a tradução da frase em inglês “Goonies never say die” que é dita no filme e se popularizou, foi utilizada a fonte “Edirne”, uma fonte gratuita adquirida no site “Dafont”. Ela foi escolhida pelo seu aspecto corroído que dá a impressão de algo envelhecido e a característica de todas as letras serem em caixa alta combina com a logo do filme e também com o gênero.

Já para tipografia da frase “Em breve” foi utilizada a fonte “Roboto” por ela ser uma fonte simples e de boa legibilidade, que cumpre muito bem a proposta de passar a informação de forma objetiva. E a logo permanece com a mesma tipografia da original dos anos 80.

⁸Montagem que contém algumas imagens coletadas nos sites: Heuvi, Macon365.

⁹Montagem que contém algumas imagens coletadas nos sites: Freepik, Fandom, NicePNG, Heritage Auctions, The Goondocks e 3DTotal. O mockup do balde de pipoca foi pego pronto do site criativo.design e modificado.

As imagens para a criação do Teaser Pôster foram retiradas de sites da internet e de prints de cenas do filme.

Para o Pôster Final foi escolhido o cenário de caverna que é uma locação muito presente na grande maioria do filme e também faz referência ao pôster original de lançamento. A paleta de cores segue as informações pesquisadas na parte de criação do Moodboard, além de se relacionar muito bem com o cenário escolhido, ou seja, existe uma predominância muito grande de preto que faz referência à escuridão das cavernas, além disso também foram escolhidas as cores amarelo e laranja para que representassem a luz em meio a escuridão, essas duas cores também estão muito presentes no pôster original e acabam se tornando uma referência.

Com relação às tipografias escolhidas, para os créditos tanto de atores quanto de equipe de produção foi utilizada a fonte “SF Movie Poster” do criador ShyFonts, o motivo dessa escolha é que essa fonte se assemelha muito com a fonte utilizada na maioria dos cartazes cinematográficos quando se trata de créditos.

Além disso, foi utilizada a fonte “Roboto” para a data de estreia nos cinemas, como já foi dito ela é uma fonte simples e de boa legibilidade, porém que se destaca das outras para que a data fique mais aparente. E a logo do filme continua com a escrita original.

A maioria das imagens para a criação do cartaz foram retiradas de dentro do filme, para que isso fosse possível foi utilizado o método de tirar prints de cenas do filme com a resolução Full HD de dimensões 1920 x 1080. Depois as imagens passaram pelo aplicativo de inteligência artificial “Remini” com o intuito de ter a melhor qualidade de imagem possível, por fim elas foram tratadas no photoshop alterando os valores de contrastes, sombras, pretos, brancos e etc.

Esses dois cartazes foram criados para serem impressos e para serem usados digitalmente. Pôsteres tem diversos tamanhos e modelos, mas segundo a site Heritage Auctions, o mais comum para o saguão de uma rede de cinema é o modelo “One Sheet” que atualmente possui as dimensões 27” x 40” levando em conta o formato americano. Segundo Oliveira (2022) do site Printi, o tipo de papel para cartazes no geral é o Couché, nos comentários a equipe do site aconselha o uso desse tipo de papel com gramatura superior a 150g para pôsteres de filmes.

Para a apresentação deste trabalho, os dois pôsteres serão impressos em nas dimensões 3349 x 4961 pixels seguindo a mesma proporção 27” x 40” diminuída para o encaixe em folhas A3.

Para o ingresso comemorativo foram feitas pesquisas e selecionadas imagens de referência para a criação das ilustrações presentes na arte. Para a silhueta dos personagens em suas bicicletas, a maioria das referências foram fotos dos atores no set de filmagem, mas por falta de imagens com boa qualidade também foram usadas imagens de crianças comuns andando de bicicleta.

Para a arte do cenário, foram feitas imagens vetoriais para representar a floresta e o mar. O desenho das rochas na água foram feitos a partir de uma cena do filme, tornando a ilustração mais próxima do que é visto no longa-metragem. Já a ilustração da silhueta do navio foi feita a partir da cena final do filme.

Para compor as bordas do ingresso foi utilizado o mapa do tesouro. Além disso, foi usado um efeito pronto para que a imagem do ingresso pareça antiga e com desgaste.

As cores escolhidas para compor a arte foram tons mais nebulosos, já que a maioria das cenas ao ar livre do filme tem esse aspecto nublado e com presença de um pouco de névoa. Como a arte tem esse aspecto antigo, foi tomada a decisão de a logo ser semelhante ao do pôster original da década de 80.

Com relação ao verso do ingresso, foi feita uma arte utilizando o mapa do tesouro como textura em um fundo preto e bordas de cor laranja, cores essas que já foram usadas e que geram uma conexão entre todas as artes. A fonte usada para a ficha técnica foi “Arial”, já que as informações necessitavam apenas de uma fonte simples e legível. O QR Code está presente para que as pessoas possam entrar no Instagram do filme.

Para a impressão, foi decidido usar as especificações informadas pelo site Formflex, ou seja, papel couché de 170 gramas. O tamanho do ingresso segue as seguintes dimensões 12 x 5,4, esse resultado foi decidido sem seguir nenhuma referência externa.

Para a arte do balde de pipoca foram utilizadas imagens e desenhos vetoriais. Suas dimensões são 64 x 17,5, seguindo as medidas de um balde do filme “The Batman” de 3,5 litros que o autor do trabalho possui em casa, o material seria plástico.

As artes para as redes sociais foram feitas em formato quadrado, segundo Volpato (Resultados Digitais, 2022) as dimensões para esse tipo de publicação são 1080 x 1080 pixels, e assim elas foram utilizadas, exceto para os pôsteres que tiveram suas dimensões atualizadas para o formato de fotos verticais que segundo Volpato (Resultados Digitais, 2022) possuem 1080 x 1350 pixels de dimensão.

Como a arte dos enigmas possuem uma característica de mapa do tesouro, a fonte escolhida foi “ Treasure Map Deadland”, que pelo nome já se percebe que combina bastante com o tema da arte, ela possui características visuais de letra escrita à mão com tinta e pena.

Cada arte de enigma apresenta elementos que aparecem cronologicamente no filme, sendo assim a primeira arte possui uma moeda utilizada para localizar rochas no mar para mostrar aos personagens que estão na direção certa, a segunda apresenta uma chave utilizada para abrir uma passagem secreta, a terceira apresenta as moedas do tesouro que os personagens encontram e a última apresenta as pedras preciosas que são a conquista que faz os personagens cumprirem seu objetivo. Ligado a isso também é perceptível uma linha tracejada que mostra o caminho, na última arte essa linha se liga a um “x” que marca o tesouro e conseqüentemente a finalização da jornada, fazendo assim um paralelo com a finalização dos enigmas.

Para os pôsteres individuais, foi utilizada a mesma identidade do pôster final, com o fundo preto e os personagens em meio a uma abertura de caverna. Nesse caso, foi utilizada a fonte “Edirne” para os nomes dos atores e personagens, ela foi escolhida pois seu caráter corroído combina muito com o tema do filme e com a estética do cartaz. A logo permanece com o mesmo padrão tipográfico e a fonte da data é “Roboto” que é de fácil legibilidade.

Para a criação da última arte que é a de divulgação dos ingressos comemorativos e do balde de pipoca foi utilizado um mockup pronto de balde de pipoca modificando a arte e as cores do mesmo. A fonte utilizada para o texto foi “Edirne”, que já foi utilizada anteriormente, para o fundo foi escolhida uma cor marrom escura e uma textura para deixar a imagem com aspecto envelhecido. As dimensões dessa arte são 1080 x 566 que segundo Volpato (Resultados Digitais, 2022) é o tamanho do formato de fotos horizontais para o Instagram.

9 CONCLUSÃO

Os resultados de cada peça gráfica seguiu o objetivo de criar algo novo e identificável com a década de 2020, e ao mesmo tempo passou a atmosfera dos filmes dos anos 80, celebrando sua década original. Além disso, eles também seguem a linha de fazer com que o público consiga entender o gênero do filme através da composição, das cores e da tipografia original.

O resultado do projeto cria um cenário imaginário onde aconteceria um relançamento do filme “Os Goonies” de 1985 no ano de 2023, isso torna possível a criação de todas as peças gráficas e estratégias utilizadas para o lançamento de um filme atualmente, fazendo um comparativo dos elementos de divulgação de cada década pertinente para o trabalho. Além disso, também se faz perceptível a evolução das ferramentas que criam as peças gráficas e os meios onde elas são divulgadas, enquanto as técnicas utilizadas para a criação são referências das mesmas técnicas utilizadas antigamente.

Um exemplo disso foi objetivo de criar um pôster final que fosse identificável com o estilo atual e também utilizasse referências do estilo dos anos 80, onde hoje é possível utilizar efeitos para auxiliar na criação de uma pintura digital no Photoshop que faz uma alusão à ilustração do pôster original, ou seja muda-se as ferramentas, mas a técnica de desenhar e pintar ainda está presente.

Todo o processo criativo seguindo a metodologia escolhida foi de extrema importância para a finalização das peças. Sendo assim, é inegável a relevância de dar atenção a cada detalhe do processo, pois a cada etapa e a cada pesquisa é encontrado algo novo e significativo que vai ajudar na conclusão dos resultados finais de maneira satisfatória.

Logo, todos os resultados finais das peças gráficas conseguem se relacionar entre si, pois seguem a mesma identidade visual, possuindo elementos e cores que se associam muito bem.

10 DOCUMENTAÇÃO ICONOGRÁFICA



Elaborado pelo autor. Teaser Pôster, 2022. 1 Cartaz. 27"x40".



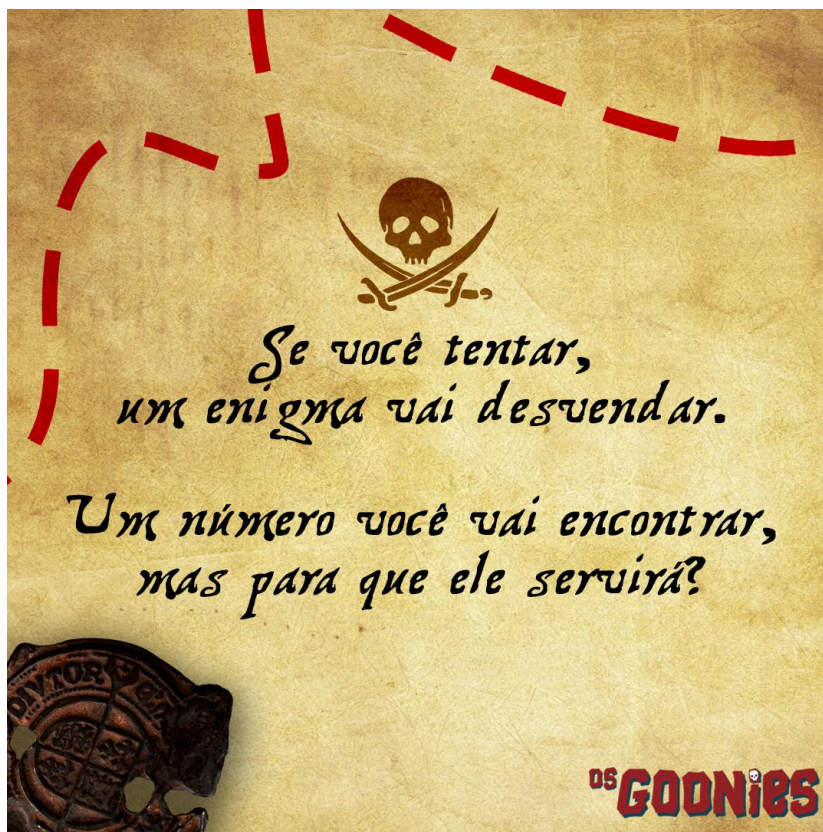
Elaborado pelo autor. Pôster Final, 2022. 1 Cartaz. 27"x40".



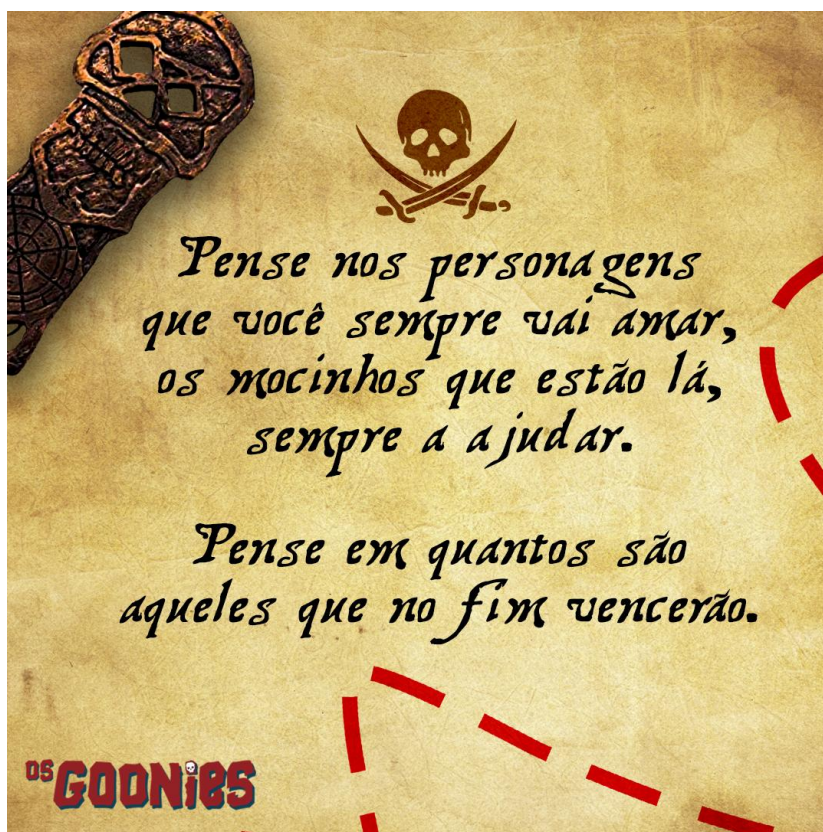
Elaborado pelo autor. Arte Balde de Pipoca, 2023. 64 x 17,5 cm. Balde de 3,5 litros.



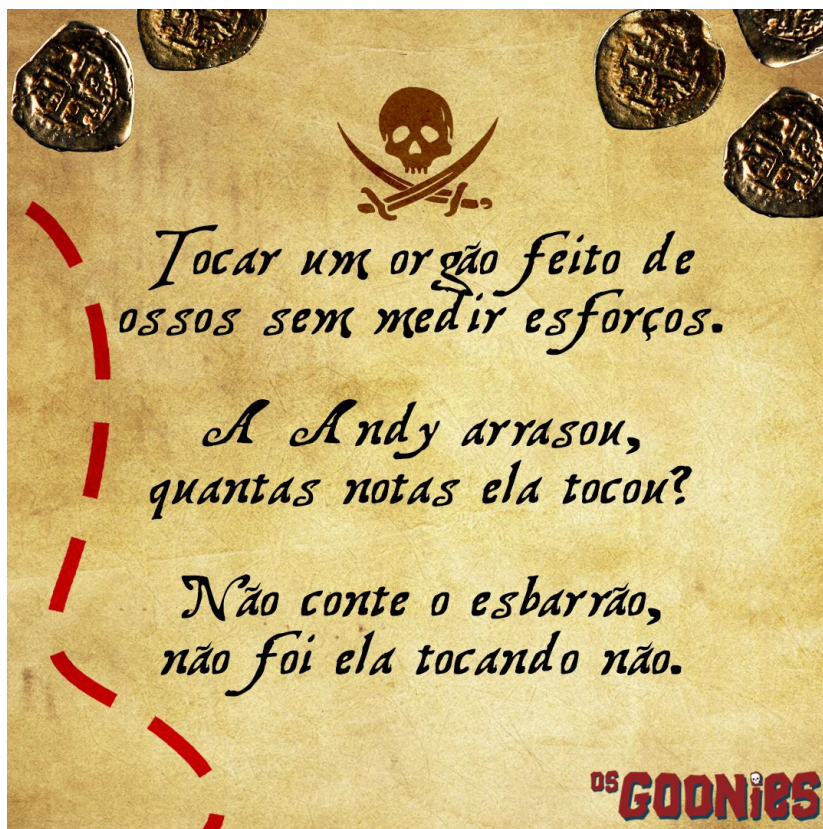
Elaborado pelo autor. Ingresso comemorativo, 2023. 12 x 5,4 cm.



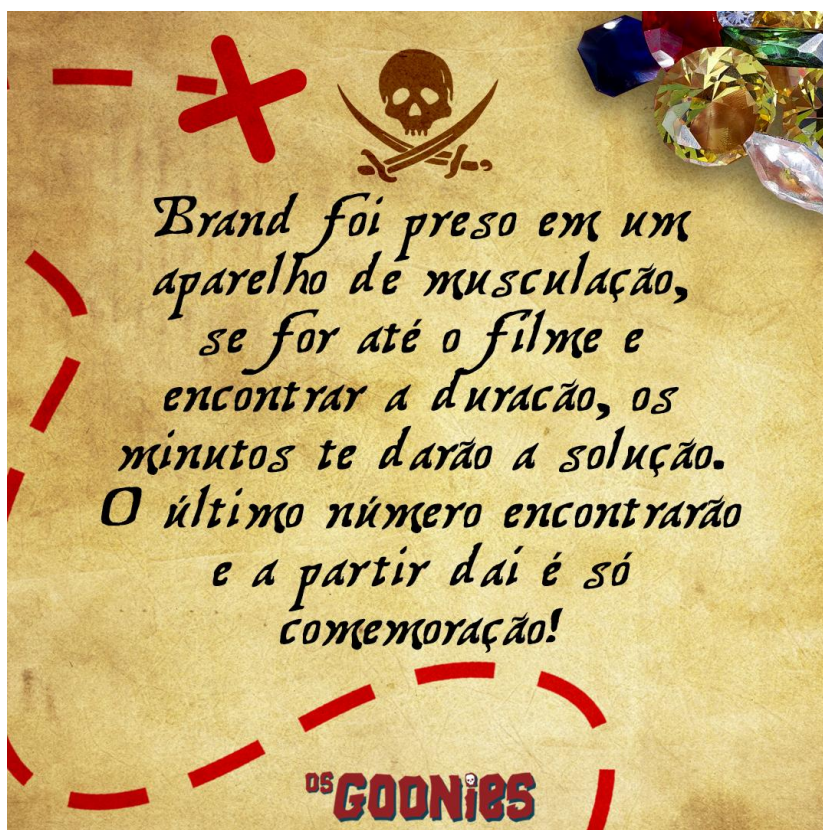
Elaborado pelo autor. Publicação Enigma 1, 2023. 1080 x 1080 pixels.



Elaborado pelo autor. Publicação Enigma 2, 2023. 1080 x 1080 pixels.



Elaborado pelo autor. Publicação Enigma 3, 2023. 1080 x 1080 pixels.



Elaborado pelo autor. Publicação Enigma 4, 2023. 1080 x 1080 pixels.



Elaborado pelo autor. Pôster Individual - Mikey, 2023. 1 Cartaz. 1080 x 1350 pixels.



Elaborado pelo autor. Pôster Individual - Gordo, 2023. 1 Cartaz. 1080 x 1350 pixels.



Elaborado pelo autor. Pôster Individual - Bocão, 2023. 1 Cartaz. 1080 x 1350 pixels.



Elaborado pelo autor. Pôster Individual - Dado, 2023. 1 Cartaz. 1080 x 1350 pixels.



Elaborado pelo autor. Publicação de Divulgação, 2023. 1080 x 566 pixels.

REFERÊNCIAS

- ALVIN, John. **WILLOW**. 1988. 1 fotografia. 1019x1500 pixels. Disponível em: <<https://www.originalfilmart.com/products/willow>>. Acesso em: 29 de nov. de 2022.
- ARAÚJO, T. H. DE B.; CHAUVEL, M. A. **Estratégias de Promoção no Lançamento de Filmes Norte-Americanos no Mercado Brasileiro: Um Estudo de Caso**. Revista Interdisciplinar de Marketing, v. 3, n. 1, p. 22-39, 21 fev. 2015.
- Avengers: Endgame**. 2019. 1 fotografia, 2000x3000 pixels. Disponível em: <https://www.themoviedb.org/movie/299534-avengers-endgame/images/posters?image_language=pt&language=gl>. Acesso em: 29 de nov. de 2022.
- AVILA, Gabriel. Cartazes genéricos em grandes lançamentos não são resultado de “má vontade”. **Jovem Nerd**, 2022. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/direto-do-bunker/cartazes-genericos-em-grandes-lancamentos-nao-sao-resultado-de-ma-vontade/>>. Acesso em: 16 de out. de 2022.
- BANIN, Daniel. Você sabe que tipo de emoção as cores das marcas despertam?. **Conteúdo Conecta**, 2019. Disponível em: <<https://conteudoconecta.com.br/conteudo/marketing/voce-sabe-que-tipo-de-emocao-as-cores-das-marcas-despertam/>>. Acesso em: 19 de dez. de 2022.
- COSMELLI, Lidiane Macedo. A construção discursiva em cartazes cinematográficos. Anais eletrônicos. **XV Encontro regional de história da ANPUH-RIO**. São Gonçalo – RJ, 2012. Disponível em: <http://www.encontro2012.rj.anpuh.org/resources/anais/15/1337612809_ARQUIVO_ArtANPUH2012.pdf>. Acesso em: 19 de out. de 2022.
- HOW to make a movie poster? Everything you need to know. **NFI**, 2022. Disponível em: <<https://www.nfi.edu/how-to-make-a-movie-poster/>>. Acesso em: 28 de dez. de 2022.
- INGRESSO rolo. **FormFlex**, 2022. Disponível em: <<https://formflex.com.br/ingresso-rolo.html>>. Acesso em: 28 de dez. de 2022.
- KENNEDY, Adam. What are Teaser and Advance Movie Posters?. **Art of the Movies**, 2019. Disponível em: <<https://artofthemovies.co.uk/blogs/original-movie-posters/what-are-teaser-and-advance-posters>>. Acesso em: 19 de dez. de 2022.
- License to Drive**. 1988. 1 fotografia, 1000x1500 pixels. Disponível em: <<https://m.imdb.com/title/tt0095519/mediaviewer/rm2261585408>>. Acesso em: 29 de nov. de 2022.
- LÖBACH, Bernd. **Design industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais**. 1. ed. São Paulo: Edgard Blücher Ltda. 2001.
- Love and Monsters**. 2020. 1 fotografia, 2000x3000 pixels. Disponível em: <<https://www.themoviedb.org/movie/590223-monster-problems/images/posters>>. Acesso em: 29 de nov. de 2022.

MERIGO, Carlos. Como a Netflix influencia o que você vai assistir através de imagens. **B9**, 2016. Disponível em: <<https://www.b9.com.br/64774/como-netflix-influencia-o-que-voce-vai-assistir-atraves-de-imagens/>>. Acesso em: 16 de out. de 2022.

MEYOHAS, Gabriel. [Coluna] A Arte de Drew Struzan. **Cineopnativo**, 2012. Disponível em: <<https://cineopinativo.wordpress.com/2012/01/25/coluna-a-arte-de-drew-struzan/>>. Acesso em: 24 de nov. de 2022.

MÍDIAS sociais: as mais novas aliadas da indústria cinematográfica. **Canal Tech**, 2012. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/As-midias-sociais-e-o-cinema/>>. Acesso em: 19 de out. de 2022.

MOVIE poster size guide. **Heritage Auctions**, 2022. Disponível em: <<https://movieposters.ha.com/poster-sizes.s>>. Acesso em: 26 de dez. de 2022.

NÚÑEZ, Simone Albertino da Silva. **Cartazes do cinema brasileiro: imagem e imaginário social**. Orientador: Alberto Cipiniuk. 2014. 203 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design, Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC-RIO, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=23586@1>>. Acesso em: 18 dez. 2022.

OLIVEIRA, Maryene. Qual o tipo de papel ideal para seu impresso?. **Printi**, 2022. Disponível em: <<https://www.printi.com.br/blog/qual-o-tipo-de-papel-ideal-para-seu-impresso>>. Acesso em: 26 de dez. de 2022.

One Eyed Willy. 2019. 1 fotografia, 1920x1200 pixels. Disponível em: <<https://3dtotal.com/galleries/phacy/one-eyed-willy>>. Acesso em: 28 de dez. de 2022.

PEREIRA, Taís Vieira. **Mood Board Como Espaço de Construção de Metáforas e Conceitos de Design**. Orientador: Celso Carnos Scaletsky. 2010. 179 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Porto Alegre. 2010.

Spider-Man: No Way Home. 2021. 1 fotografia, 1000x1500 pixels. Disponível em: <<https://www.themoviedb.org/movie/634649-spider-man-no-way-home/images/posters>>. Acesso em: 29 de nov. de 2022.

STRUZAN, Drew. **Adventures in Babysitting**. 1987. 1 fotografia. 954x1455 pixels. Disponível em: <<https://www.originalfilmart.com/en-br/products/adventures-in-babysitting-1987>>. Acesso em: 29 de nov. de 2022.

STRUZAN, Drew. **Back to the Future**. 1985. 1 fotografia. 667x1000 pixels. Disponível em: <<https://www.amazon.com/Back-Future-Movie-Poster-Regular/dp/B001CDQF8A>>. Acesso em: 29 de nov. de 2022.

STRUZAN, Drew. **The Goonies**. 1985. 1 fotografia. 991x1500 pixels. Disponível em: <<https://www.elo7.com.br/big-poster-filme-the-goonies-l02-tamanho-90x60-cm/dp/10D35B5>>. Acesso em: 29 de nov. de 2022.

The Lost City. 2022. 1 fotografia, 1200x1800 pixels. Disponível em: <<https://www.themoviedb.org/movie/752623-the-lost-city/images/posters>>. Acesso em: 29 de nov. de 2022.

VIANA, Bruno Mariante. **Teasers**: imagens que provocam a utilização do teaser de cartaz na saga Star Wars frente ao imaginário do público pós-moderno. Orientador: Andre Luis Prytoluk. 2010. 92 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social, Habilitação em Publicidade e Propaganda) - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação Social, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

VOLPATO, Bruno. Saiba os tamanhos de imagens ideais para instagram e facebook. **Resultados Digitais**, 2022. Disponível em: <<https://resultadosdigitais.com.br/marketing/tamanhos-imagens-facebook-instagram/>>. Acesso em: 04 de jan. de 2023.