



## **Padronizando o Mundo Pixar: A Linguagem Visual nos Cartazes de Toy Story e Monstros S.A<sup>1</sup>**

Stephanye LUCHTENBERG<sup>2</sup>

Hans Peder BEHLING<sup>3</sup>

Universidade do Vale de Itajaí, Itajaí, SC

### **RESUMO**

O cartaz cinematográfico permanece como um dos principais meios de promover um filme. E neste contexto, o presente artigo propõe análises através de teorias de *layout*, *design* e percepção visual dos cartazes publicitários dos filmes da Pixar. Para tal, foram selecionados cartazes dos longa-metragens *Toy Story* (1995), *Toy Story 2* (1999), *Toy Story 3* (2010), *Monstros S.A* (2001) e *Universidade Monstros* (2013). A pesquisa caracteriza-se como exploratória, de natureza qualitativa com abordagem comparativa e tem como objetivo investigar a existência de padrões de elementos e técnicas visuais presentes nos cartazes. Constatou-se que as obras analisadas possuem o mesmo nível de linguagem, além da presença de padrões visuais de elementos e técnicas que são reforçados em suas diferentes composições.

**PALAVRAS-CHAVE:** cartaz de filme; padrões visuais; *Toy Story*; *Monstros S.A*; Pixar.

### **INTRODUÇÃO**

Os cartazes cinematográficos são combinações gráficas e conceituais entre imagens e texto que tem claramente como função despertar o desejo do consumidor e gerar expectativa. Suas composições caracterizam-se por diversos elementos e técnicas visuais, que dão o significado da peça como um todo. Ao separar cada elemento, seria possível encontrar infinitos significados. Porém, o que define o significado da peça é o contexto e a disposição com que esses elementos estão inseridos. Diante do exposto, para este artigo científico, formulou-se o seguinte problema: Existe alguma similaridade de elementos e técnicas presentes nos cartazes dos longa-metragens *Toy Story*, *Monstros S.A* e suas respectivas sequências que possa ser considerado um padrão visual?

Sendo assim, o objetivo geral deste artigo será investigar a existência de padrões nos elementos e técnicas visuais presentes nos cartazes dos longa-metragens *Toy Story* e *Monstros S.A*. Para que o objetivo geral possa ser atingido, o estudo percorrerá os seguintes objetivos específicos: Pesquisar a importância dos cartazes como meio de

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos Interdisciplinares do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 8 a 10 de maio de 2014.

<sup>2</sup> Estudante de graduação do 7º período do Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda da UNIVALI, email: stephanye.luchtenberg@hotmail.com

<sup>3</sup> Orientador do artigo. Doutor em Ciências da Linguagem (UNISUL). Professor do Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda da UNIVALI, email: hanspeda@terra.com.br



divulgação na publicidade; Compreender as teorias de *layout*, *design* e percepção visual para realizar as análises dos cartazes da trilogia *Toy Story* e dos dois filmes de *Monstros S.A.*; Categorizar e analisar conceitos de linguagem visual para investigar a existência de padrões entre os elementos e técnicas presentes nos cartazes dos filmes *Toy Story* e *Monstros S.A.*

Tais análises terão como suporte teórico o estudo da linguagem visual desenvolvido por Dondis (1997). Contribuições de outros autores, como Williams (2001), Ribeiro (2006) e Gomes Filho (2009) também serão aproveitadas em estágios específicos das análises dos cartazes selecionados da Pixar. Por identificar e interpretar uma quantidade significativa de elementos e técnicas visuais, este estudo poderá contribuir para futuras campanhas de divulgação do cinema e assim servir de inspiração para empresas recentes nesse nicho de mercado. Neste cenário do cinema mundial, a *Pixar Animation Studios* é uma das maiores indústrias do mundo, vencedora de diversos Oscars (Em: <<http://www.pixar.com/about/Our-Story/>>. Acesso em: 24 agosto 2013) e é conceituada há vários anos pela qualidade na produção de seus filmes e materiais de divulgação. Alguns longa-metragens da Pixar possuem filmes sequenciais, como por exemplo, a trilogia *Toy Story* e os dois filmes de *Monstros S.A.* Os cinco filmes foram sucessos de críticas e bilheteria e quatro deles foram indicados ao Oscar, sendo que *Toy Story 3* foi o vencedor na categoria “Melhor Filme de Animação” em 2011. De acordo com o site Box Office Mojo (Em: <<http://www.boxofficemojo.com>>. Acesso em: 26 agosto 2013), os cinco filmes fazem parte da lista das 50 animações com maiores bilheteria rendendo um total de US\$ 3.131.597.120 e três dos filmes estão presentes na lista das 100 maiores bilheteria mundiais. Percebe-se então, que a trilogia *Toy Story* e os dois filmes de *Monstros S.A.* sempre tiveram um considerável poder atração do público.

É evidente que o cinema é um mercado que movimenta milhões de reais por ano e cria novos filmes diariamente. Apenas no Brasil, entre o período de 04 de janeiro de 2013 a 04 de julho de 2013 foram lançados 53 filmes brasileiros de longa-metragem no circuito comercial de cinema e em todo o ano de 2012 foram lançados 83 filmes (Em: <<http://oca.ancine.gov.br/media/SAM/DadosMercado/2101.pdf>>. Acesso em: 23 agosto 2013). Com base neste princípio pode-se dizer que os filmes são considerados produtos e conseqüentemente precisam ser comercializados. O cartaz de divulgação permanece sendo um dos recursos utilizados para comercializar um filme e criar o desejo do consumidor de assisti-lo, mesmo com as inovações tecnológicas na publicidade.



Quanto à estrutura do presente artigo, a segunda seção apresenta as definições de cartaz e sua relação com o cinema. Uma explicação da linguagem visual, proporcionando ao leitor uma base teórica suficiente para compreensão do método de análise utilizado, ocupa a seção três. Os processos metodológicos da pesquisa são encontrados na quarta seção. Tem lugar, então, às análises propriamente ditas e considerações finais sobre o tema.

## **O CARTAZ CINEMATOGRAFICO**

O cartaz “[...] nasceu da vontade de difundir o anúncio impresso e o cartaz publicitário [...] do texto que se desejou ilustrar [...]” (MOLES, 2004, p.21), portanto, foi uma das primeiras e continua sendo uma das principais formas de se fazer publicidade em mídia impressa. Compreende-se o cartaz como um suporte, em sua maioria, impresso em papel, fixado em lugares públicos ou privados sendo comum estar afixado no mesmo local onde o produto/serviço está exposto (CESAR, 2009). O cartaz também pode receber a denominação de pôster quando utilizado para indicar peças de natureza artística (pôsteres de bandas e filmes) reconhecidos por seu valor estético. O cartaz cinematográfico, mais especificamente o pôster de filme, une duas funções, tanto a de natureza artística quanto a comunicativa, ou seja, é uma combinação gráfica e conceitual entre imagens e texto agindo como um cartão de visita do filme.

Como o objetivo do cartaz cinematográfico é promover o filme ao qual se refere com a intenção de convencer ou seduzir o espectador a assisti-lo, a mensagem presente deve ser colocada de tal maneira que o público compreenda com facilidade. Além da função de comunicar, é necessário agradar o público-alvo, ultrapassar a significação e criar um campo estético para dar valor a obra, explorando as cores e formas, palavras e imagens, contrastes e suavidades (MOLES, 2004). Para favorecer a compreensão do público e facilitar a assimilação da mensagem, o cartaz cinematográfico costuma ser criado com base em padrões pré-estipulados pela indústria cinematográfica, aos quais o público já está ambientado. A utilização destes padrões básicos "revela o projeto persuasor do cartaz e o caráter comercial do filme" (QUINTANA, 1995, p.104) e sua alteração pode causar alguma confusão ou distorção da mensagem no entendimento do consumidor em relação ao filme.

Mesmo com o avanço tecnológico nos meios de comunicação, o cartaz é considerado um “elemento publicitário da maior importância” (RIBEIRO, 2006 p.239). Contudo, o cartaz é como uma espécie de embalagem que envolve o cinema e continuará ao seu lado, mesmo que outros tipos de publicidade sejam criados.



## A LINGUAGEM VISUAL

Os elementos visuais formam a parte mais relevante de um desenho, porque são compostos por uma linha visível que representa uma linha conceitual (WONG, 2010), e os elementos básicos são aqueles que compõem a base de qualquer obra visual. A seguir, será apresentado um quadro, construído de acordo com os conceitos dos autores Dondis (1997), Ribeiro (2006) e Gomes Filho (2009), apresentando as diversas funções e significados que estes elementos básicos podem obter. Conhecer estes elementos é o primeiro passo para que se compreenda uma mensagem visual.

Quadro 1: Elementos básicos da linguagem visual

ELEMENTOS BÁSICOS	DEFINIÇÃO
PONTO	O <b>ponto</b> é a unidade de comunicação visual mais simples e irredutivelmente mínima. Ainda que simples e mínimo, ele exerce um grande poder de atração sobre o olho, o que pode acontecer casualmente ou de forma proposital. Pode assumir diferentes formatos, e funciona como uma referência visual no espaço. Se o olhar percorre uma superfície vazia, limitado, logo que se encontra um ponto, a vista fixa-se sobre ele.
LINHA	A <b>linha</b> surge quando os pontos estão tão próximos entre si que se torna quase impossível identificá-los individualmente. Permite a visualização do contorno dos objetos, delimitando o espaço entre eles e eliminando a complexidade da mensagem. Podem ser linhas de contornos visíveis, linhas imaginárias que surgem a partir do uso de cores contrastantes e linhas de perspectiva.
FORMAS BÁSICAS	A <b>forma</b> é criada a partir da linha. É a silhueta ou contorno dos elementos. Existem quatro formas básicas que mais impressionam, melhor se toam e de que mais facilmente nos recordamos, são conhecidas como: quadrado, triângulo, círculo e elipse. Mas as formas derivadas dessas quatro podem ser as mais variadas possíveis, e assumir diversos significados.
DIREÇÃO	A <b>direção</b> é uma ferramenta valiosa para a composição de mensagens visuais e tem papel definitivo no efeito final provocado. Das “formas básicas” surgem as “direções visuais básicas”. O quadrado gera as direções vertical e horizontal; o triângulo equilátero gera a diagonal, e o círculo, as curvas. Assim como as formas, as direções visuais também assumem significados variados, e são muito importantes para a expressão de mensagens e sensações percebidas através da visão.
TOM	O <b>tom</b> refere-se ao efeito produzido pelo suavizamento ou escurecimento de uma tinta pela adição do branco ou do preto. A noção das variações entre os tons se dá através da comparação entre o claro e o escuro, e isto permite que o olho reconheça sombras, volumes, profundidade, distância; entre outros efeitos que o torna importante para as artes.
COR	O uso da <b>cor</b> é útil para expressar e intensificar a mensagem visual. As cores podem ser classificadas em quentes, que são associadas a ideia do sol e fogo; e frias, que dão a sensação de frio. A cor varia em três diferentes aspectos. O matiz ou croma, que é a cor em si; A saturação, que é a pureza da cor e que indica que, quanto mais saturada, mais pura e expressiva é uma cor; E o brilho, que varia de acordo com a presença ou ausência de luz.
TEXTURA	A <b>textura</b> é o elemento visual que permite a criação de volumes e tridimensionalidade e tenta transmitir ao olho a sensação que se tem ao tocar em um objeto, funcionando como uma experiência sensível e enriquecedora ou simplesmente possui qualidades atrativas à visão. A textura ainda é a maneira mais eficiente de se imitar a sensação original do tato na composição visual.
ESCALA	A <b>escala</b> é percebida através da comparação entre elementos que devem ser combinados com um sentido de ordem e unificação. Permite a diferenciação entre um objeto pequeno e um grande. Técnica essencial para que se construa uma composição adequada, pois auxilia na construção visual com distinção de graus de importância, o que diferencia e ressalta os elementos escolhidos e torna a mensagem visual mais eficiente.
DIMENSÃO	A <b>dimensão</b> só pode ser percebida nos cartazes através da criação de ilusões de ótica. A percepção do tridimensional pode ser conseguida através da utilização da soma de técnicas visuais. As variações tonais podem ser utilizadas para criar sombras e volumes. O uso da perspectiva é preciso e complexo, sendo uma das melhores maneiras de simular a dimensão. A sua aplicação é a que mais transmite a sensação de realidade.
MOVIMENTO	O <b>movimento</b> é a função de velocidade e direção que cria a sensação de mobilidade e rapidez. O movimento é criado através da ilusão. É percebido através da experiência conhecida como persistência da visão. O que existe são tensões e ritmos na composição visual. Os elementos não estão em movimento, mas o fato de possuírem uma repetição estrategicamente formulada faz com que o olho crie a ilusão de movimentação.

Fonte: Adaptação dos autores Dondis (1997), Ribeiro (2006) e Gomes Filho (2009).

A escolha das técnicas visuais deve ser pensada e analisada, de forma que cada cartaz possa não só chamar a atenção do público, mas também transmitir a mensagem desejada da maneira mais eficiente possível. Elas podem ser utilizadas juntas ou não, mas mesmo as técnicas que parecem completamente opostas podem estar presentes em um mesmo cartaz, possibilitando uma série quase infinita de possibilidades criativas. Contudo, o caminho escolhido pelo artista deve ser bem definido, evitando assim ambiguidades e mensagens ineficientes. As técnicas visuais expostas no quadro a seguir foram selecionadas pela necessidade de classificar essas técnicas e conhecer mais sobre





as mesmas, de acordo com os conceitos dos autores Dondis (1997), Wong (2010), Ribeiro (2003) e Gomes Filho (2009).

Quadro 2: Técnicas da linguagem visual

TÉCNICAS VISUAIS	DEFINIÇÃO
CONTRASTE E HARMONIA	O <b>contraste</b> dramatiza a composição e atrai o olhar do espectador. Os elementos contrastados possuem maior força expressiva. Essa técnica é utilizada para extinguir as ambiguidades, de modo que seja fácil identificar padrões de comunicação e interpretar a mensagem que está sendo transmitida. A <b>harmonia</b> é a busca pela organização e repouso absoluto. Ela torna a composição mais simples e clara, ausente de dramaticidade e inovação. É estabelecida pelas linhas, formas, tamanho, ideia e cor.
EQUILÍBRIO E INSTABILIDADE	O <b>equilíbrio</b> funciona como se a obra, dividida em duas partes, resultasse em uma divisão igualitária e balanceada de elementos no design, sem que necessariamente estes elementos sejam iguais. É a técnica utilizada para impor a estabilidade pela anulação mútua de forças opostas. Quando não há equilíbrio na obra, predomina a <b>instabilidade</b> , o que gera um resultado inquieto e provocante.
SIMETRIA E ASSIMETRIA	<b>Simetria</b> é o equilíbrio perfeito. É quando, ao dividirmos uma obra verticalmente ao meio, encontramos ambos os lados repetidos, como se as metades estivessem espelhadas. É uma técnica que carece de ação, e não sendo dinâmica pode levar ao desinteresse, pela inércia e monotonia. A <b>assimetria</b> nasce da distribuição dos vários elementos que se opõe com pesos desiguais de um lado, de sorte que a vertical do centro de gravidade divide o todo em partes desiguais, porém sensivelmente equivalentes.
REGULARIDADE E IRREGULARIDADE	A <b>regularidade</b> em uma composição tem como objetivo o alcance de um estado absolutamente nivelado em termos de equilíbrio visual. Portanto, existe quando há uma uniformidade não só dos elementos, mas principalmente da disposição dos mesmos na composição, dando uma ideia de certeza e invariabilidade. A <b>irregularidade</b> preza pela falta de uniformidade, resultando em composições inesperadas.
SIMPLICIDADE E COMPLEXIDADE	A <b>simplicidade</b> preza por composições limpas, imediatas e com poucos elementos; já a <b>complexidade</b> é o resultado da utilização de muitos elementos e forças, podendo gerar até dificuldade no entendimento de um padrão de comunicação. Portanto, para conseguir maior entendimento e concentração do observador é ideal, sempre que possível, eliminar os elementos supérfluos sem destruir o conjunto.
UNIDADE E FRAGMENTAÇÃO	A <b>unidade</b> deve prevalecer em toda obra plástica. A importância desta técnica garante o desenvolvimento do tema ao motivo principal da obra, livre de elementos discordantes. A unidade envolve um equilíbrio dos elementos de forma a gerar uma unicidade visual, como se todos os elementos se unissem e formassem um só; e a <b>fragmentação</b> é a decomposição de elementos em unidades que se relacionam entre si, formando unidades independentes.
ECONOMIA E PROFUSÃO	A <b>economia</b> trabalha com uma utilização mínima e conservadora de elementos para a comunicação visual de uma mensagem; e a <b>profusão</b> trabalha com a ornamentação e embelezamento através de uma rica e detalhada utilização de elementos, remetendo a ideias de poder e riqueza. Esta ornamentação sugere um determinado nível de complexidade, podendo resultar em manifestações visuais muito carregadas ao apresentar elementos adicionais, muitas vezes supérfluos.
MINIMIZAÇÃO E EXAGERO	A diferença entre estas técnicas não está na quantidade de elementos presentes, e sim na mínima ou na exagerada representação dos mesmos. A <b>minimização</b> procura obter do observador a máxima resposta a partir de elementos mínimos. A clareza a simplicidade estão naturalmente implícitas nesta técnica. E o <b>exagero</b> procura a eficácia visual através do uso abundante, visando a uma expressão visual intensa e amplificada, no todo ou em partes definidas do objeto.
PREVISIBILIDADE E ESPONTANEIDADE	A <b>previsibilidade</b> sugere convencionalismo: é como se o observador já soubesse, observando muito pouco da informação, como é toda a mensagem visual presente na obra; já a <b>espontaneidade</b> funciona como o desenho de uma criança: o resultado da composição deve ser (ou parecer) livre e inesperado, caracterizando-se por uma falta aparente de planejamento visual, que ocorre de forma natural e voluntária.
ATIVIDADE OU ESTASE	A <b>atividade</b> tem como elemento principal o movimento, esteja ele representado ou sendo apenas uma ilusão, resultando em uma composição energética; já o <b>estase</b> sugere calma e imobilidade. É a técnica de representação passiva ou estática que possui um equilíbrio absoluto entre as forças visuais que se encontram em repouso, sem causar a sensação de movimento.
SUTILEZA E OUSADIA	A <b>sutileza</b> é uma técnica elegante, afinada, delicada e de grande refinamento visual. Porém, não é óbvia e não tem um propósito firme, portanto as soluções de design que utilizam esta técnica devem ser bem elaboradas, para que sejam inovadoras; a <b>ousadia</b> é óbvia e audaciosa, e seu objetivo é ter um máximo de visibilidade; o uso desta técnica deve ser cauteloso e confiante.
NEUTRALIDADE E ÊNFASE	A <b>neutralidade</b> utiliza-se de uma composição sem provocações, plana e uniforme, enquanto a <b>ênfase</b> quebra a uniformidade ao ressaltar algum dos elementos da composição, dando a ele mais destaque do que aos outros.
TRANSPARÊNCIA E OPACIDADE	Ambas as técnicas tratam de aspectos físicos dos elementos presentes na composição: a <b>transparência</b> permite a visualização de detalhes dos elementos mesmo no caso de uma sobreposição. É uma técnica que passa uma sensação muito próxima de realidade e é utilizada para transmitir leveza e até certa delicadeza ao objeto do ponto de vista sensorial; já a <b>opacidade</b> bloqueia completamente a visualização de detalhes escondidos.
ESTABILIDADE E VARIAÇÃO	A <b>estabilidade</b> sugere uma temática uniforme e coesa, com elementos sempre compatíveis uns com os outros; e o uso da <b>variação</b> permite a diversidade no uso dos elementos, desde que seja mantida uma temática principal.
EXATIDÃO E DISTORÇÃO	A <b>exatidão</b> utiliza-se da reprodução perfeita da realidade, muitas vezes utilizando-se das ilusões óticas já comentadas; enquanto a <b>distorção</b> ocorre quando há alteração na proporção e formato da forma, distorcendo sua altura e largura, de modo que ela se afaste da regularidade e até mesmo da realidade, sendo útil para obter resultados intensos.
PLANURA E PROFUNDIDADE	Pontos determinam uma linha. Linhas determinam um plano. Planos determinam volume. Quando um volume é representado por uma série de planos, cada plano é uma seção transversal do volume. Essas técnicas se diferenciam pela ausência ( <b>planura</b> ), ou presença ( <b>profundidade</b> ) de perspectiva: A planura é estritamente bidimensional, enquanto que a profundidade imita o tridimensionalismo.
SINGULARIDADE E JUSTAPOSIÇÃO	Na <b>singularidade</b> apenas um tema é focado na composição, sem que outros estímulos interfiram neste protagonismo; enquanto que a <b>justaposição</b> é o posicionamento intencional de elementos visualmente contrastantes, lado a lado, sugerindo uma comparação entre eles.
SEQUENCIALIDADE E ACASO	A <b>sequencialidade</b> ocorre quando vários elementos são organizados de modo contínuo e lógico, enquanto que no <b>acaso</b> não é observado nenhum tipo de padrão rítmico, sugerindo uma composição intencionalmente desorganizada que exige, além de criatividade, certo controle visual para se alcançar bons resultados.



TÉCNICAS VISUAIS	DEFINIÇÃO
AGUDEZA E DIFUSÃO	A <b>agudeza</b> exprime precisão nos estímulos visuais utilizados e na mensagem que está sendo transmitida, utilizando contornos bem marcados, causando um grande impacto visual. A <b>difusão</b> preocupa-se em transmitir sensações e sentimentos de uma forma delicada, com imagens mais difusas, contornos incertos e suaves. A imagem que utiliza-se dessa técnica geralmente é desfocada e dá a sensação de diluição, associando-se a calor, sonho, ilusão e outros sentimentos.
REPETIÇÃO E EPISODICIDADE	A <b>repetição</b> é caracterizada pela falta de interrupção, pela coesão e unidade, mesmo quando os elementos que estão presentes na composição são completamente diferentes uns dos outros. Quando repetidas as cores, formas, texturas e afins de uma determinada composição gráfica, cria-se uma organização e fortalece a unidade. Já a <b>episodicidade</b> trabalha com a desconexão, reforçando a individualidade das partes sem separá-las do todo.

Fonte: Adaptação dos autores Dondis (1997), Wong (2010), Ribeiro (2006) e Gomes Filho (2009).

Os humanos expressam e recebem mensagens visuais em diferentes níveis de linguagem. O nível representacional é o que mais se aproxima da experiência visual real. O cinema é um exemplo desse nível de linguagem, que reproduz a realidade com o máximo de detalhes. É o melhor nível a ser utilizado quando se quer que a comunicação ocorra de forma rápida e direta. O nível simbólico ocorre quando há uma simplificação extrema da realidade, sendo reduzida aos seus mínimos detalhes, mas de forma que ainda haja o reconhecimento do seu significado pelo observador. O significado de um símbolo deve ser aprendido e memorizado, e pode variar culturalmente (DONDIS, 1997). O uso dos símbolos e a sua importância podem ser facilmente percebidos ao pensarmos no logotipo de grandes empresas.

## METODOLOGIA

Para o desenvolvimento, o estudo realizou a coleta de dados secundários pelo método bibliográfico (GIL, 2002), pelo fato do tema necessitar do levantamento das principais teorias analíticas de linguagem visual que se tornam necessárias para a sua compreensão. Uma vez que também foi utilizado como fonte o site da empresa Pixar, será aplicado o método de coleta de dados documental (HELDER, 2006).

No que se refere à finalidade, a pesquisa caracteriza-se como exploratória (GIL, 2002), por ter como objetivo conhecer as variáveis de estudo, tal como elas se apresentam, seus significados e contexto onde estão inseridas. No intuito de compreender a natureza da pesquisa, caracteriza-se em qualitativa (SILVA; MENEZES, 2000) com abordagem comparativa (GIL, 1999), pois apresenta análises comparativas do conteúdo, utilizando a linguagem visual como método de análise de dados, identificando e comparando os elementos mais representativos e suas interpretações, resultando na origem de dados primários.

O recorte utilizado para o estudo, selecionado pelo método não-probabilístico intencional, tem como critério de seleção cartazes de longa-metragens da Pixar indicados ao Oscar e que possuem filmes sequenciais. Portanto, a amostra definida para análise foram os cartazes de *Toy Story*, *Monstros S.A* e suas sequências, totalizando



cinco cartazes. Cabe ressaltar que os cartazes analisados são originais dos filmes, em inglês, que foram retirados do site Imp Awards (Em: <<http://www.impawards.com>>. Acesso em: 19 agosto 2013).

## ANÁLISES

Esta seção tem como objetivo apresentar os padrões de elementos e técnicas visuais encontradas por meio das análises dos cartazes selecionados da Pixar. Vale lembrar que serão analisados apenas os fatores que estejam presentes nos cinco cartazes, portanto, que sejam padrões das obras. Os objetos de estudo dessa pesquisa podem ser visualizados, em dimensões reduzidas, no quadro a seguir:

Quadro 3: Cartazes selecionados para análise

Toy Story	Toy Story 2	Toy Story 3	Monstros S.A	Universidade Monstros
				
<a href="http://www.impawards.com/1995/toy_story_ver1.html">http://www.impawards.com/1995/toy_story_ver1.html</a>	<a href="http://www.impawards.com/1999/toy_story_two.html">http://www.impawards.com/1999/toy_story_two.html</a>	<a href="http://www.impawards.com/2010/toy_story_three_ver11.html">http://www.impawards.com/2010/toy_story_three_ver11.html</a>	<a href="http://www.impawards.com/2001/monsters_inc_ver1.html">http://www.impawards.com/2001/monsters_inc_ver1.html</a>	<a href="http://www.impawards.com/2013/monsters_university_ver2.html">http://www.impawards.com/2013/monsters_university_ver2.html</a>

Fonte: Quadro elaborado pela autora com base no site Imp Awards, 2013.

Os principais pontos de atenção encontrados nos cartazes analisados são os círculos que representam os olhos dos personagens, sendo que os pontos maiores ou que possuem uma área branca ao redor maior possuem maior destaque. São elementos mínimos, porém exercem um grande poder de atração sobre o olho do observador. Vale lembrar que foram considerados pontos por serem elementos que intuitivamente captaram a atenção visual do intérprete e não por seu formato circular, uma vez que um ponto pode ter diversos formatos. Outro ponto de atenção está presente no símbolo “M” do logotipo de “Monsters”, que possui a representação de um olho em sua parte central e atrai a atenção do observador. A utilização dos pontos funciona como uma referência de espaço e destaca elementos importantes do cartaz.

As linhas são os elementos que permitem a visualização do contorno dos objetos, delimitando o espaço entre eles e eliminando a complexidade na visualização da mensagem. As linhas de contorno visíveis nas obras foram observadas no logotipo de *Toy Story* e também no símbolo “M” em *Universidade Monstros* representado com linhas de contorno no tapete e na lixeira. Mas as linhas também surgem a partir do uso de cores contrastantes, que criam uma linha imaginária que separa os objetos do todo.



Por exemplo, no cartaz de *Monstros S.A.*, o personagem de cor verde, é contrastado com o fundo branco, criando linhas imaginárias de contorno que separam o personagem do fundo. As linhas também podem ser observadas nas perspectivas das composições. Por exemplo, no cartaz *Toy Story*, as linhas perspectivas da parede, do rodapé e do cobertor transmitem a ideia do canto de um quarto. Esse tipo de linha também foi observado nos pisos dos cenários de *Toy Story 3* e *Universidade Monstros*.

As obras também possuem uma grande diversidade de formas básicas presentes. Nos cinco cartazes, foram observados círculos na representação dos olhos dos personagens. Em *Toy Story*, Woody<sup>4</sup>, foi representado com uma camiseta composta por quadrados e círculos. Já o personagem Buzz Lightyear<sup>5</sup>, foi representado com círculos em suas ligações do corpo, botões e no seu capacete retrátil. Já nos cartazes de *Monstros S.A* e *Universidade Monstros*, Mike<sup>6</sup> possui o formato do seu corpo arredondado. Também foram encontradas outras formas básicas presentes no cenário do cartaz de *Universidade Monstros*, como retângulos nas estruturas do beliche, no tapete, elementos colados na parede, nos livros, etc. A forma básica triangular foi encontrada no nariz do personagem Buzz Lightyear, em *Toy Story*; no chifre de Mike, em *Monstros S.A*; e em um dos objetos colados na parede, em *Universidade Monstros*. Cada uma dessas formas é fundamental para a construção, tanto dos personagens, quanto do cenário. Quando juntas em um contexto geral, são formas que combinam e possuem grande nível de recordação e interpretação para o receptor da mensagem.

As variações tonais também ganham destaque nos cinco cartazes. Todas as composições possuem o efeito de luz e sombra. Esse efeito ocorre ao contrastar partes claras e escuras da obra. Por obterem efeito tridimensional, é perceptível o uso dos diferentes níveis de tons para alcançar o efeito de volume e profundidade. Além desses efeitos, no cartaz de *Universidade Monstros* foi observada uma vinheta em suas extremidades, dando um efeito degrade escuro dos extremos para o centro do cartaz. Já no cartaz de *Toy Story 3*, percebe-se uma iluminação vinda da janela do cenário que transforma os tons de segundo planos mais claros, representando a luz que atinge os objetos na obra. Os cartazes de *Toy Story* utilizam-se de cores quentes em suas obras, uma vez que, essa mesma classificação de cores é encontrada no seu logotipo. Já *Monstros S.A* e *Universidade Monstros* passam a sensação de frieza com o uso de cores

---

<sup>4</sup> Personagem principal de *Toy Story*. É um boneco de pano, com a aparência de um xerife do velho oeste.

<sup>5</sup> O melhor amigo de Woody. Um brinquedo moderno com aparência de um patrulheiro do espaço.

<sup>6</sup> Um monstro baixinho e verde, com um corpo em formato redondo composto por um único olho enorme.





frias em seus cartazes, considerando o fato do seu logotipo ser azul. A saturação é uma característica presente nas cores de todos os cartazes. Portanto, por serem mais saturadas, são mais expressivas aos olhos do receptor da mensagem. Devido ao efeito de luz e sombra, os cartazes utilizam-se do brilho nas cores, para dar o efeito de luminosidade nas partes claras do cartaz. É possível afirmar que cada cartaz possui uma harmonia cromática, por existir uma combinação de cores que resultou em uma obra curiosa, original e bela.

A textura também é uma técnica visual presente nas análises. Alguns personagens possuem texturas bem perceptíveis. Em *Toy Story*, o dinossauro Rex<sup>7</sup> foi representado com escamas variadas pelo seu corpo aparentemente de plástico. Já o personagem Woody, possui a textura de tecido e silicone. O personagem Buzz Lightyear, foi representado com a textura de vidro, silicone e plástico. Nos cenários, a principal textura do primeiro filme de *Toy Story* foi encontrada no cobertor, que possui a textura de tecido. Já no cenário do cartaz de *Toy Story 3* encontra-se a textura de papelão na caixa atrás dos personagens. Em *Monstros S.A* e *Universidade Monstros*, o personagem Mike apresenta uma textura um pouco granulada por seu corpo, enquanto o personagem Sulley<sup>8</sup> é coberto com a textura de pelo de animal. O cenário de *Universidade Monstros* também possui algumas texturas notáveis, como o beliche e piso de madeira e o tapete com textura de borracha. Vale lembrar que os personagens que se repetem em obras diferentes são representados com as mesmas texturas. A textura representada em todos os cartazes imita a sensação do tato na composição visual e cria o realismo nas obras, por permitir a criação de volumes e tridimensionalidade.

A escala também é uma técnica presente nos cinco cartazes analisados. Em *Toy Story*, os personagens principais, Woody e Buzz Lightyear, são maiores que os personagens que estão em segundo plano. Porém, todos os personagens são pequenos, se comparados à cama que faz parte do cenário. Esta técnica aplicada à composição visual repete-se no cartaz de *Toy Story 3* e caracteriza os personagens como brinquedos pequenos. Em *Toy Story 2*, as proporções humanas ficam evidentes na face dos personagens, como a medida entre olhos, nariz e boca. Essa proporção os define como brinquedos com características humanas. Em *Monstros S.A*, a escala se encontra na diferença de tamanho entre os dois personagens principais. Em *Universidade Monstros* essa diferença fica ainda mais clara com a existência do objeto beliche como referência.

---

<sup>7</sup> Um boneco de plástico de um Tiranossauro.

<sup>8</sup> Um monstro alto e peludo com dentes afiados e dois chifres.



Percebe-se então, Sulley como um personagem muito grande e Mike como muito pequeno. A escala utilizada nos cartazes procedeu de maneira eficiente, dando destaque para alguns elementos importantes da composição e permitindo a diferenciação de tamanhos entre eles, facilitando a compreensão da mensagem. Os cinco cartazes analisados são bidimensionais, porém se utilizam de técnicas visuais para criar o efeito de tridimensionalismo, como por exemplo, variações tonais, sombras, volumes e perspectiva. Esses efeitos podem ser percebidos tanto nos personagens quanto nos cenários das obras. O uso das três dimensões (altura, profundidade e largura) é um dos principais fatores para criar a sensação de realidade em uma composição visual.

Quanto aos níveis de linguagem, os cinco cartazes se encontram no nível representacional. Este nível é responsável por reproduzir a realidade com o máximo de detalhes, por meio de elementos e técnicas visuais, resultando em uma comunicação rápida e direta. As sensações ao observar os cartazes são de brinquedos reais e monstros reais. Os cenários das obras *Toy Story*, *Toy Story 3* e *Universidade Monstros* foram construídos utilizando elementos representativos do ambiente. Por exemplo, em *Universidade Monstros*, a utilização do beliche, das estantes com livros, do relógio, dos cartazes colados na parede e do tapete, é a representação de um quarto. O nível simbólico também pode ser encontrado nos logotipos dos filmes e das grandes empresas de cinema presentes nas cinco obras, que se fixam na mente do consumidor e causam a lembrança da marca. Lembrança esta que acontece por possuírem vantagens competitivas fortes em seu mercado e revelarem a identidade e missão da marca. Também foi percebido, que os primeiros filmes de *Toy Story* e *Monstros S.A.*, utilizam-se da marca Walt Disney, enquanto suas sequências simplificam ainda mais o símbolo, apenas para Disney. Isso acontece pelo fato do logotipo já estar memorizado na mente do consumidor e sua simplificação não altera o reconhecimento do mesmo. Todos os cartazes apresentam elementos textuais em língua estrangeira. As palavras também são consideradas um conjunto de símbolos, uma vez que o alfabeto é uma convenção adotada por um determinado país, que significa um conjunto de letras usadas para escrever. Vale lembrar que o elemento textual é uma ferramenta importante para transmitir informações em peças gráficas, incluindo nos cartazes de cinema, porém não foram privilegiados nessas análises.

Quanto às técnicas visuais, o uso do alto contraste torna as obras da Pixar mais estimulantes e atrativas ao olhar do espectador. Essa técnica foi encontrada nos elementos básicos presentes nas composições: cor, tom e escala. As várias cores



diferentes utilizadas nos cinco cartazes caracterizam o contraste de cor. Assim como suas variações tonais caracterizam o contraste de tons, que permite o observador distinguir as partes escuras e claras da composição. O contraste de escala também é uma técnica presente nos cartazes e foi utilizado de modo a contrastar personagens e cenários.

A simetria dos cartazes ocorreria se ao dividir cada obra verticalmente ao meio, encontrasse uma repetição exata de elementos em ambos os lados. Assim sendo, os cinco cartazes da Pixar são assimétricos. Os cinco cartazes também são irregulares, ou seja, não há uma uniformidade de elementos e da disposição dos mesmos na obra. Como observado no cartaz de *Toy Story*, os elementos concentram-se no lado esquerdo e inferior da obra. Já em *Toy Story 2*, encontra-se o peso de elementos no lado direito inferior. E em *Toy Story 3*, percebe-se que o lado esquerdo possui maior número de personagens que influenciam o peso do cartaz para este lado. Em *Monstros S.A.*, a diferença de tamanho entre os personagens faz com que o lado direito, que está o personagem maior, tenha um maior peso visual. E em *Universidade Monstros*, enquanto o personagem Sulley ocupa os dois lados da obra, o personagem Mike ocupa apenas o lado esquerdo, resultando em um peso visual para este lado. A irregularidade presente no equilíbrio visual resulta em composições inesperadas.

A técnica de unidade também foi observada nos cinco cartazes. Os elementos dos cartazes formam unidades diferenciadas, porém interdependentes. Ao agrupar todas essas unidades, de modo que uma complemente a outra, é possível encontrar a unicidade visual na composição. Por exemplo, ao considerar o elemento personagem e o elemento sombra como unidades diferenciadas, é evidente que um depende do outro para fazer um sentido. Assim sendo, cada cartaz possui personagens, efeitos, cenários e logotipos que respeitam a mesma temática e se complementam para que a transmissão da mensagem seja mais eficaz.

O exagero é o resultado do elemento básico escala. Esta técnica foi utilizada de forma amplificada em alguns elementos presentes, resultando em composições intensas, intrigantes e eficazes. Ao observar o cartaz de *Toy Story*, alguns personagens não apresentam anomalias quanto aos seus tamanhos, porém, o tamanho exagerado do cenário modifica todo o contexto. Esse mesmo efeito ocorre em *Toy Story 3*, onde o ambiente foi reproduzido em tamanho exagerado. Já *Toy Story 2*, o exagero encontra-se no tamanho dos personagens com relação a obra como um todo. Em *Monstros S.A.*, Sulley é exageradamente maior que Mike. O tamanho de Sulley ainda pode ser



relacionado à obra como um todo, causando a impressão de um personagem realmente muito grande. No cartaz de *Universidade Monstros*, essa impressão é confirmada ao analisar Sulley com relação ao beliche.

Para afirmar a presença da técnica de previsibilidade, basta observar que os cinco cartazes possuem planejamento visual. Esta técnica acontece quando a mensagem da obra é entendida visualizando poucas informações da mesma. Um bom exemplo são os próprios logotipos presentes nos cartazes, que já dizem muito dos filmes e das mensagens visuais das obras. Sendo assim, ao observar o logotipo “*Toy Story 2*”, já sabe-se que é a continuidade do primeiro filme e é possível imaginar que os protagonistas do filme estarão presentes no cartaz. A mesma situação se repete com *Toy Story 3*, *Monstros S.A* e *Universidade Monstros*. O objetivo da técnica de ousadia é obter o máximo de visibilidade. Portanto, os cartazes analisados são classificados como ousados. A ousadia é uma técnica que não traz conceitos inventivos e de extremo requinte às composições. Todos os elementos e técnicas presentes em um cartaz são compatíveis e respeitam a mesma temática, sem gerar complexidade no entendimento da mensagem, uma vez que são cartazes de filmes de animação, grande parte do seu público são crianças. Essas características também definem a técnica de estabilidade.

A ênfase também é um padrão encontrado nos cinco cartazes. Ocorre quando algum elemento da composição é destacado dos demais. Em *Toy Story*, os personagens Buzz Lightyear e Woody são destacados dos demais por estarem em um plano mais próximo do observador. No cartaz de *Toy Story 2*, novamente os personagens principais ocupam grande espaço na obra, sendo enfatizados quanto aos elementos textuais presentes na composição. Em *Toy Story 3*, o personagem Woody mais uma vez está à frente e seu tamanho enfatiza-o dos personagens em segundo plano. Em *Monstros S.A* os personagens Mike e Sulley destacam-se dos elementos textuais presentes na obra, devido aos seus tamanhos e disposições na composição. Já em *Universidade Monstros*, a ênfase encontra-se na cor verde do personagem Mike, que se destaca das cores do restante da obra. A ênfase é uma técnica de extrema importância para destacar as mensagens mais relevantes de uma composição visual, dessa forma facilita a compreensão do observador e deixa a obra mais interessante e objetiva.

A opacidade é percebida pelo bloqueio da visualização de elementos sobrepostos na obra. Esta técnica encontra-se, na sobreposição dos personagens, onde o personagem que está no plano mais à frente, sobrepõe o de planos mais distantes, impedindo a observação do elemento distante por inteiro. Assim como também é observada na





relação entre personagens e cenário. Os logotipos também são considerados objetos opacos. A opacidade transmite a sensação de realidade, pois são características de objetos reais. A exatidão é mais uma técnica que produz realismo às obras. Utiliza-se das mesmas pistas visuais que o olho transmite ao cérebro, portanto, resulta em composições naturais e de fácil compreensão por representar a realidade. As representações presentes nos cinco cartazes são realistas e tridimensionais. O uso adequado de texturas e de perspectiva nos personagens e nos cenários intensifica ainda mais a aproximação com a realidade de cada cartaz. Nos cartazes do primeiro e segundo filme de *Toy Story*, percebe-se que o logotipo é totalmente bidimensional, o que caracteriza a técnica de planura. Já no cartaz de *Toy Story 3*, apenas alguns elementos do logotipo são bidimensionais. O cartaz de *Monstros S.A* também utiliza o logotipo de *Toy Story*, portanto, possui a forma quadrilátera plana característica do símbolo. Os três cartazes, excluindo *Toy Story* e *Universidade Monstros*, também se utilizam da planura nos logotipos da Disney e da Pixar. Porém, a maioria dos elementos se utiliza da técnica de profundidade que é caracterizada pela perspectiva presente na composição, ou seja, pela projeção tridimensional dos elementos sobre uma superfície plana. Um exemplo de perspectiva encontra-se no cartaz de *Universidade Monstros*, onde a perspectiva aplicada ao objeto colchão, de modo a distorcer o elemento, representa que algo pesado está em cima deste objeto, o que é confirmado com a presença do personagem Sulley. Ao analisar os cartazes, foi percebido que todos se utilizam da tridimensionalidade em seus personagens e alguns em seus cenários. A técnica de profundidade dá a sensação de realismo aos cartazes.

A agudeza se faz presente na maioria dos elementos dos cinco cartazes analisados. O uso de contornos rígidos constitui objetos sólidos e de fácil identificação. Por exemplo, ao observar o personagem Buzz Lightyear em *Toy Story*, é rápida a compreensão de onde começa e onde termina o personagem, pois as linhas são demarcadas e diferenciam-se do resto da obra. Esta técnica garante grande impacto visual aos cartazes. Já a difusão, que também é uma técnica presente nas obras analisadas, utiliza-se de objetos com contornos incertos e suaves o que garante a transmissão de sensações e sentimentos à composição. Por exemplo, o personagem Sulley de *Monstros S.A*, por ser coberto por pelos de animal, apresenta suas extremidades difusas ocasionando a sensação de suavidade e maciez. As sombras presentes nos cinco cartazes e a vinheta presente no cartaz de *Universidade Monstros* e a luminosidade de *Toy Story 3* também apresentam um grau de difusão.



A repetição ocorre em um sentido amplo em cada composição. Como por exemplo, repetem-se as cores e variações tonais da face de alguns personagens de *Toy Story*. Também há a repetição de diversas formas básicas e texturas nos personagens e cenários dos cartazes. Portanto, foi possível observar repetições de elementos básicos e técnicas visuais nas obras, resultando em composições organizadas e fortalecidas visualmente. Quanto à disposição dos elementos nas obras, os mesmos não obedecem a uma ordem regular e não possuem conexões interrompidas, portanto, nesse aspecto observa-se a técnica de episodicidade. Técnica esta que reforça individualmente as partes da composição, sem separá-las do todo.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os cartazes cinematográficos são composições visuais elaboradas de forma a transmitir mensagens convidativas e de fácil interpretação. Seus diversos elementos possuem diferentes significados dependendo da disposição e do contexto em que estão inseridos. Diante do exposto, para este artigo científico, formulou-se o seguinte problema: Existe alguma similaridade de elementos e técnicas presentes nos cartazes dos longa-metragens *Toy Story*, *Monstros S.A* e suas respectivas sequências que possa ser considerado um padrão visual? Sendo assim, o presente artigo científico teve como objetivo geral investigar a existência de padrões nos elementos e técnicas visuais presentes nos cartazes dos longa-metragens *Toy Story* e *Monstros S.A*.

A pesquisa caracteriza-se como exploratória, de natureza qualitativa com abordagem comparativa. No desenvolvimento do estudo, foi realizada uma pesquisa da importância dos cartazes como meio de divulgação na publicidade, que é um dos principais meios de promover um filme ao qual se refere, utilizando de técnicas persuasivas para seduzir o espectador a assisti-lo. Em sequência, com o objetivo de enriquecer as análises, foram compreendidos os significados de teorias de *layout*, *design*, percepção visual de determinados elementos e técnicas visuais presentes nas composições, segundo estudos da sintaxe da linguagem visual. Após serem compreendidos, foram realizadas as análises dos cartazes da trilogia *Toy Story* e dos dois filmes de *Monstros S.A*. E por fim, foram elaboradas as categorizações e análises de conceitos de linguagem visual para a investigação de elementos e técnicas padrões, presentes nos cartazes dos filmes *Toy Story* e *Monstros S.A*. Mediante as categorias formuladas e analisadas pela autora, foram encontrados os seguintes padrões nos cartazes da Pixar: oito elementos básicos (ponto, linha, formas básicas, tom, cor, textura, escala e dimensão); dezessete técnicas visuais (contraste, assimetria,



irregularidade, unidade, exagero, previsibilidade, ousadia, ênfase, opacidade, estabilidade, exatidão, planura, profundidade, agudeza, difusão, repetição e episodicidade); e dois níveis de linguagem visual (representacional e simbólico).

Com este estudo foi possível compreender a importância de elementos e técnicas visuais na elaboração de peças gráficas. São várias as possíveis combinações de técnicas, cada qual transmitindo a mensagem de uma maneira diferente, porém todas com o mesmo objetivo de atrair o espectador. Todavia, as limitações dessa pesquisa não podem ser desconsideradas. A amostra pesquisada foi consideravelmente pequena e selecionada de forma não-probabilística. Possivelmente uma amostra maior e selecionada aleatoriamente proporcionasse resultados diferentes e mais relevantes. Uma vez que a linguagem utilizada para as análises podem ser aplicadas a qualquer objeto, propõe-se para futuros trabalhos o estudo de outros cartazes cinematográficos dos filmes da Pixar, conforme as categorias estabelecidas nessa pesquisa. Para encerrar, cabe lembrar que mesmo com o embasamento em um método fundamentado, os resultados das análises podem variar de acordo com o ponto de vista e a bagagem cultural de cada intérprete. Assim, a concordância ou não com os resultados por parte do leitor torna-se um ótimo incentivo para a continuidade desta pesquisa.

## REFERÊNCIAS

- BOX OFFICE MOJO. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com>>. Acesso em: 26 agosto 2013.
- CESAR, Newton. Direção de arte em propaganda. 9.ed. Brasília: SENAC, 2009.
- DONDIS, Donis. A sintaxe da linguagem visual. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- GIL, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto. 9. ed. São Paulo: Escrituras, 2009.
- HELDER, R. R. Como fazer análise documental. Porto, Universidade de Algarve, 2006.
- IMP AWARDS 2013. Disponível em: <<http://www.impawards.com>>. Acesso em: 19 agosto 2013.
- MOLES, Abraham Antoine. O cartaz. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- OCA - Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual. Disponível em: <<http://oca.ancine.gov.br/media/SAM/DadosMercado/2101.pdf>>. Acesso em: 23 agosto 2013
- PIXAR – Our Story. Disponível em: <<http://www.pixar.com/about/Our-Story/>> (Em inglês). Acesso em: 24 agosto 2013.
- QUINTANA, Haenz Gutiérrez. Cartaz, cinema e imaginário. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1995.
- RIBEIRO, Milton. Planejamento visual gráfico. 9. ed. Brasília: LGE, 2006.
- SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação. Florianópolis. Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2000.
- WILLIAMS, Robin. *Design para quem não é designer*. 7. ed. São Paulo: Callis, 2001.
- WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.