

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS

Escola de Design Unisinos

Especialização em Design Gráfico

Ana Cristina Lemes Castilho

**EVOLUÇÃO DOS CARTAZES DE CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA -
UMA LINHA DO TEMPO SOB A PERSPECTIVA DO DESIGN GRÁFICO**

PORTO ALEGRE

2013

Ana Cristina Lemes Castilho

**Evolução dos cartazes de cinema de ficção científica -
Uma linha do tempo sob a perspectiva do design gráfico**

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Design Gráfico – Identidade Visual do sistema-produto, da Escola de Design, Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

Orientador: Marcelo Halpern

Porto Alegre

2013

"Hasta la Vista, Baby."
Exterminador do Futuro 2 – Julgamento Final (1991)

SUMÁRIO

RESUMO	6
ABSTRACT	7
1 INTRODUÇÃO	8
2 OBJETIVOS	11
2.1 OBJETIVO GERAL	11
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
3.1 HISTÓRIA DO CARTAZ.....	12
3.1.1 O cartaz moderno	12
3.1.2 O cartaz contemporâneo	19
3.2 EVOLUÇÃO DO DESIGN GRÁFICO	21
3.2.1 O movimento Artes e Ofícios e as origens do Design Gráfico	21
3.2.2 Art Nouveau	23
3.2.3 Deutscher Werkbund e a Wiener Werkstätte	24
3.2.4 Vanguardas Artísticas do início do século XX	26
3.2.4.1 Cubismo	26
3.2.4.2 Futurismo	27
3.2.4.3 Construtivismo.....	28
3.2.4.4 <i>De Stijl</i>	29
3.2.5 Bauhaus	31
3.2.6 O modernismo nos Estados Unidos	32
3.2.7 Estilo Tipográfico Internacional	33
3.2.8 Art Déco	34
3.2.9 Escola de Nova York	35
3.2.10 Psicodelismo e o <i>Push-Pin</i>	36
3.2.11 Pós-modernismo	38
3.2.12 A Era Digital	40
3.2.13 Design Gráfico Contemporâneo	41
3.3 CINEMA E O GÊNERO DE FICÇÃO CIENTÍFICA	44
3.3.1 Princípio do Cinema de Ficção Científica	46
3.3.2 Nascimento e desenvolvimento do Gênero	48

4 METODOLOGIA	63
5 ANÁLISE.....	65
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	85
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	87
ANEXO A – CARTAZES ANALISADOS EM ALTA RESOLUÇÃO	91
ANEXO B – LINHA DO TEMPO DESENVOLVIDA.....	102

RESUMO

Através da história, percebe-se uma interseção importante entre o desenvolvimento do cartaz moderno, o design gráfico e o cinema. Junto a isso, identifica-se o surgimento e a popularização do gênero de ficção científica. O presente trabalho se aproveita do cruzamento entre essas manifestações e vai buscar responder como se deu a evolução dos cartazes de cinema de ficção científica, a partir da perspectiva do design gráfico, desde o surgimento do gênero até os dias de hoje. Assim, foram delineados os seguintes objetivos específicos: compreender a evolução do cartaz como divulgação do cinema; estabelecer um elo entre o design gráfico e o contexto social dos cartazes; e desenhar uma linha do tempo com os cartazes. Para atingir os objetivos propostos, o presente estudo será dividido em quatro etapas. A primeira etapa consistirá em uma pesquisa bibliográfica sobre os temas relevantes. A segunda etapa será a identificação e definição de cartazes de cinema de ficção científica que possibilitarão a análise. A terceira etapa compreenderá a análise dos cartazes com base na pesquisa bibliográfica realizada e, por fim, a quarta etapa, onde será delineada uma linha do tempo, com base nos cartazes pesquisados.

Palavras-chave: Design gráfico. Cartaz. Cinema. Ficção científica.

ABSTRACT

Throughout history, an important intersection between the development of the modern poster, graphic design and the cinema is found. Along with that intersection, is the popularization of the genre of science fiction. This paper takes advantage of the intersection between these expressions and will try to answer how the evolution of science fiction movie posters took place, from the perspective of graphic design, since the birth of the genre to the present day. To do so, the following specific objectives were defined: to understand the evolution of the film poster as a media for the cinema; to establish a link between graphic design and the social context of the posters; and to draw a timeline with the posters. To achieve the proposed objectives, this study will be divided into four stages. The first stage will be a bibliographical study on relevant topics. The second step will be the identification and definition of science fiction movie posters that will enable the analysis. The third step will be the analysis of the posters based on the previous bibliographical study, and finally, the fourth stage, will be to draw a timeline based on the selected posters.

Keywords: Graphic design. Poster. Cinema. Science fiction.

1 INTRODUÇÃO

O cinema nasceu no final do século XIX, não como arte, mas como um advento tecnológico em uma sociedade cuja configuração era muito diferente da atual. Era, em seu princípio, uma derivação da fotografia, uma forma de exibir imagens estáticas em série criando a impressão de movimento. Começou silenciosamente, mas, valendo-se das movimentações da sociedade mundial, tornou-se parte de uma crescente indústria de entretenimento. É, hoje, uma das mais acessíveis formas de lazer. (COUSINS, 2011).

Os séculos XVIII e XIX foram marcados por profundas transformações, responsáveis por forjar cultural, econômica e socialmente a população mundial, principalmente na Europa e nos Estados Unidos. A sociedade urbana estava em ebulição com as inovações da Revolução Industrial, que, além de viabilizar a produção em série de grandes quantidades de produtos e mercadorias também trouxe novidades na área dos transportes e circulação. Emergem novas formas de disseminar a produção, como as estradas de ferro, e são essas novas redes de circulação de produtos que acentuam o papel do cinema como indústria de entretenimento. Estradas que antes eram percorridas pelos trens de circo, agora davam espaço para a exploração dessa novidade tecnológica capaz de proporcionar experiências muito mais ricas e de cativar cada vez mais espectadores. (CHARNEY; SCHWARTZ, 2001).

Nesse fervilhante período de mudanças, as cidades ingressavam na era dos espetáculos: circo, teatro, festas, exposições e, mais tarde, exhibições cinematográficas, despontavam como passatempo para os espectadores que estavam dispostos a pagar pequenas quantias para se divertir. Na segunda metade do século XIX, num movimento natural da crescente sociedade industrial, da democratização de artigos de luxo, e do acesso ao entretenimento, teve início a popularização do consumo. O ato de comprar mercadorias deixou de ser apenas uma necessidade e se tornou algo prazeroso, um passatempo e uma forma de realizar desejos. (CARDOSO, 2008).

Essa popularização do consumo resultou em densas mudanças econômicas e culturais da sociedade. As movimentações nos grandes centros urbanos criam a necessidade de um tipo de peça publicitária capaz de atingir essa crescente

quantidade de pessoas. Esse é o cenário onde surge o cartaz moderno. O cartaz era agora fruto das influências artísticas, dos crescentes avanços da tipografia, da litografia e da popularização de papéis. Tinha muito mais impacto e expressividade quando comparado aos seus predecessores cartazes tipográficos. (MEGGS, 2008).

Cardoso (2008) aponta o cartaz como uma das primeiras manifestações do design gráfico. Fruto da industrialização, o design foi, assim como a evolução do entretenimento, um reflexo natural da Revolução Industrial. Para o autor, o design atribui “forma material a conceitos intelectuais” produzindo em série produtos baseados em um mesmo projeto e com resultado final padronizado. É essa crescente capacidade tecnológica de concepção e produção que conecta o nascimento do design às fabricações mecanizadas do século XVIII que deram origem à Revolução Industrial. Hollis (2005) afirma que o cartaz não somente atraía os compradores para produtos e espectadores para as opções de entretenimento: ele era a representação impressa da vida econômica, social e cultural das cidades em expansão.

Charney e Schwartz (2001) afirmam que “o cartaz evoluiu junto com a florescente indústria do entretenimento”. Os artistas eram chamados para divulgar shows, cafés concerto, circos e atrair espectadores frente às cada vez mais numerosas opções de entretenimento. Mesmo hoje, vivendo no universo de imagens descrito por Moles (1978), com fotografias, jornais, cinema e televisão, e, ao qual podemos acrescentar a internet, temos o cartaz como parte da vasta cultura construída pelo homem.

O cartaz é responsável por conectar o cinema com a sociedade, ultrapassando as razões comerciais e tornando-se parte fundamental da história das obras cinematográficas. Ele é capaz de desenhar a evolução da sociedade, comunicando a essência dos filmes, completando o que é visto na projeção ou sendo totalmente diferente em seu design, compartilhando apenas a mensagem com a obra. (KING, 2003).

A divulgação de obras cinematográficas através de cartazes é, para Heller (2007), a mais testada e comprovada forma de expressão gráfica. Cada peça criada deve conter obrigatoriamente informações básicas: títulos, créditos, premiações, comentários de críticos. Cabe ao designer, captar a essência do filme seguindo o padrão de informações, buscando tornar o resultado rico e atraente para os espectadores.

A importância econômica e cultural do crescimento de mídias novas como o rádio e o cinema, e do surgimento da televisão, em meados do século XX, é explicada, sob o viés do design gráfico, por Cardoso (2008, p. 197):

[...] a indústria do entretenimento passou a gerar também uma série de artigos materiais, como cartazes promocionais e capas de discos, os quais acabaram por se constituir um foco importantíssimo para o trabalho dos designers.

As consequências das transformações proporcionadas pela Revolução Industrial no século XVIII foram evidenciadas no século seguinte. A popularização dos cartazes e o florescimento do cinema no século XIX são alguns dos reflexos dessas mudanças. Surge também, como fruto da industrialização aliada às inovações tecnológicas e descobertas científicas, um dos mais importantes gêneros da literatura e do cinema: a ficção científica. (DUFOR, 2012).

Moskowitz (1963) define a ficção científica como um ramo da fantasia, com histórias imaginativas relacionadas a física, espaço, tempo, ciências e filosofia que são endossadas pela credibilidade da ciência. Já Rickmann (2004) é mais sucinto: “A ficção científica é usualmente ficção sobre a ciência, e sobre as mudanças que novas tecnologias podem despertar” (tradução nossa).

A Ficção Científica tem o seu nascimento muito ligado à própria história do cinema. Embora o termo ainda não existisse, foi em 1902 que George Méliès realizou aquele que é descrito como a primeira obra cinematográfica do gênero: *Viagem à Lua*. (GERAGHTY, 2009).

A história do gênero acompanha as movimentações da sociedade, da tecnologia e da ciência. No cinema, torna-se altamente rentável a partir da década de 20, é reconhecido comercialmente pela indústria norte-americana somente na década de 50 e é hoje o gênero dominante em Hollywood. (RICKMANN, 2004).

A efervescência cultural, tecnológica e científica observada nos séculos XVIII e XIX foi decisiva para o nascimento do design gráfico e do cinema. King (2003) mostra que a história do cinema está intimamente ligada com a história de seus cartazes e da própria audiência. Ao mesmo tempo, as inovações da Revolução Industrial foram cruciais também para o desenvolvimento e a popularização do gênero Ficção Científica.

Aproveitando-se do cruzamento entre essas manifestações sob a perspectiva histórica, o presente trabalho consiste em realizar uma revisão bibliográfica a respeito do cartaz, do design gráfico e do cinema de ficção científica, delineando a evolução do cartaz moderno por meio dos cartazes dos filmes de ficção científica.

A metodologia consistirá na identificação de um cartaz de filme de ficção científica característico para cada década, de 1902 a 2010, relacionando os aspectos históricos do Design Gráfico e do cinema de ficção científica. Assim, esse estudo define, como problema de pesquisa, responder como se deu a evolução dos cartazes de cinema de ficção científica, a partir da perspectiva do design gráfico, desde o surgimento do gênero até os dias de hoje.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo geral do trabalho será analisar a evolução do cartaz de cinema de ficção científica a partir das perspectivas do design gráfico.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Compreender a evolução do cartaz como divulgação do cinema;
- Estabelecer um elo entre o design gráfico e o contexto social dos cartazes;
- Desenvolver uma linha do tempo baseada em cartazes de cinema de ficção científica, explicitando a relação entre o gênero e o design gráfico;

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 HISTÓRIA DO CARTAZ

Segundo Hollis (2005), o cartaz como peça de design gráfico, é essencialmente promocional: apresenta palavras e/ou imagens que devem ser passíveis de entendimento rápido e fácil. Em seu princípio, como mostra Aynsley (2001), tinha o texto como principal elemento, numa variada gama de fontes e estilos. Era feito diretamente pelos tipógrafos, sem a intervenção ou o interesse artístico.

Além da tipografia, os primeiros cartazes se valiam também de ilustrações xilográficas. A fotografia já existia, mas ainda não estava desenvolvida de forma que pudesse ser reproduzida ou ampliada nos cartazes. (HOLLIS, 2005).

A busca por uma forma menos dispendiosa para imprimir obras dramáticas transformou o autor bávaro Aloys Senefelder no inventor da impressão litográfica, em 1796. Essa nova forma de impressão permitia a replicação de cartazes de forma mais simples, eliminando a necessidade do tipógrafo e de seus tipos de metal. As artes eram desenhadas com lápis oleosos diretamente numa superfície de pedra, umedecidos e transferidas para o papel, aproveitando-se do princípio químico em que água e óleo não se misturam. Anos depois, por volta de 1837, a litografia foi aperfeiçoada para possibilitar o uso de cores e tornar-se um importante agente na vida social e cultural das cidades. (MEGGS, 2008).

Hollis (2005) explica que essa técnica chamava-se cromolitografia e possibilitava o uso de muitos tons e cores no design, enriquecendo os burocráticos cartazes puramente tipográficos. A capacidade do uso de cores despertou o interesse de artistas no design de cartazes, fazendo da cromolitografia o elo entre produção artística e industrial, dando origem ao cartaz moderno.

3.1.1 O cartaz moderno

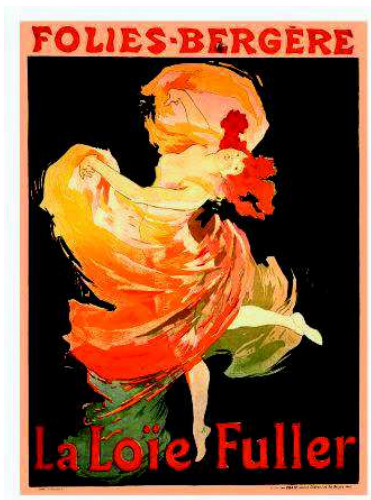
O cartaz moderno se popularizou graças ao desenvolvimentos das técnicas de impressão, reprodução e da fabricação de papéis. Sua aplicação era para áreas urbanas e foi em países onde a vida das cidades se desenvolvia mais rapidamente que o cartaz se tornou mais sofisticado e elaborado. Pioneiros do design de cartazes

aproveitaram-se das tecnologias disponíveis para aproximar arte e produção industrial. O nome que mais se destaca é Jules Chéret, na França. (CARDOSO, 2008).

Meggs (2008), refere-se a Jules Chéret como o pai do cartaz moderno. Ele foi um dos primeiros artistas atraídos pelas novidades da cromolitografia, técnica aprendida por ele em Londres e levada a Paris, por volta de 1870. Trabalhava em enormes pedras litográficas, chegando a produzir cartazes de 2 metros de altura e peças com tiragem de quase 200 mil exemplares.

O artista desenhava diretamente na pedra de impressão e seu trabalho era caracterizado basicamente pelo uso de desenhos na cor preta com fundos em degradê com tons de azul, amarelo e vermelho (figura 1). O cartaz logo tornou-se o principal veículo para divulgação das inúmeras opções de entretenimento de Paris, retratando show burlescos e óperas, refletindo o estilo de vida da cidade. (HOLLIS, 2005).

Fig. 1: Cartaz de Jules Chéret, La Loïe Fuller (1893).



Fonte: Hollis (2005).

Entusiastas do cartaz defendiam a peça como forma de arte, enquanto outros se opunham, como o escritor Maurice Talmeyr, que considerava os cartazes um problema da modernidade. Ele comparava as peças a uma prostituta que “[...] abordava os transeuntes em público, fazendo uso de todos os artifícios para chamar sua atenção; como ela, ele era chamativo e imodesto”. Essa era justamente a dualidade que tornava o cartaz controverso: uma manifestação artística ou um produto

do design gráfico capaz de romper as barreiras de classes. (CHARNEY; SCHWARTZ, 2001, p.142).

As criações de Chéret e a de muitos outros fortaleciam a imagem de Paris como a capital artística do mundo, mas o cartaz também brilhava em outras cidades europeias, como Milão, Praga e Budapeste, além de Nova Iorque e Boston nos Estados Unidos. Chéret amadureceu e acabou tendo seu estilo seguido por outros artistas, como Toulouse-Lautrec e Alphonse Mucha. (HOLLIS, 2005).

Para Fiell (2003), as manifestações mais marcantes do princípio do design gráfico estavam nos cartazes de estilo *Art Nouveau* de Lautrec e Mucha. Pioneiros da nova profissão, designer, ficavam confinados à criação de cartazes e livros, que, apesar da reprodução mecanizada, ainda tinham o aspecto de peças feitas à mão.

Importante publicação do final século XIX, a *Magazine of Art* se referia às ruas das grandes cidades como galerias de arte. Os cartazes se transformaram em uma forma de acessibilidade dos grandes públicos às produções artísticas, sem que precisassem visitar uma galeria formal. A riqueza visual dos cartazes cada vez mais elevada, apenas acirrava as discussões sobre a sua qualificação como manifestação das belas-artes ou das artes gráficas. Enquanto isso, eram lançadas publicações com compilações de cartazes e entusiastas faziam coleções das peças. (AYNSLEY, 2001).

Também no final do século XIX, a publicidade começa a se definir comercialmente com a criação de agências especializadas em desenvolver cartazes e campanhas publicitárias, sendo bastante numerosas em cidades como Londres ou Nova York. A publicidade era “o veículo principal para a expressão dos sonhos em comum e [...] a arena predileta para a cristalização dos mesmos em uma nova linguagem inteligível por todos”. (CARDOSO, 2008, p.92).

A França viu o florescimento do cartaz a partir de 1870. Foi no mesmo ano que o cartaz moderno chegou ao Japão. Inglaterra, Bélgica e EUA testemunham o desenvolvimento do cartaz no ano de 1890. A Alemanha reconheceu a importância da peça somente no início do século XX. Já a Suíça, tornou-se conhecida como “o país clássico do cartaz publicitário” (tradução nossa), por volta de 1920. (AYNSLEY, 2001).

A segunda metade do século XIX, como mostra Cardoso (2008), foi o período que marcou o crescimento das populações urbanas, da alfabetização, do trabalho assalariado e das divisões sociais. O design gráfico se desenvolvia através da

democratização de suas manifestações: livros, revistas jornais e gravuras tornaram-se mais baratos e assim, mais acessíveis para a população que movimentava a economia.

A Primeira Guerra Mundial, de 1914 a 1918, foi decisiva para consolidar a importância do design visual. Os cartazes de guerra refletiam a qualidade do design gráfico de cada país, informando e instruindo a população. Os cartazes tinham como objetivo recrutar soldados para os fronts de batalha ou pedir dinheiro emprestado para os cidadãos a fim de financiar o poderio bélico das nações ou comprar suprimentos. É neste período em que as técnicas de ilustração e pintura dão lugar à autenticidade dos registros fotográficos, tornando a fotografia a principal técnica pictórica dos cartazes. A produção dos designers de cartazes durante a Primeira Guerra foi base para a propaganda política do período seguinte, principalmente em países de vanguardas artísticas latentes, como Itália, Rússia e Alemanha. (HOLLIS, 2005).

O design de cartazes foi modificado profundamente pelas vanguardas artísticas do começo do século XX. Surgia o modernismo, com movimentos como o Construtivismo Russo, o *De Stijl* na Holanda e a Bauhaus na Alemanha. Essas manifestações foram decisivas para o design gráfico moderno, produzindo cartazes e impressos com novos significados visuais, fazendo uso de construções em sistemas ortogonais, grades de construção de informações ou módulos lineares (figura 2). Linguagens bem dissonantes das manifestações observadas até então no design gráfico. (CARDOSO, 2008).

Fig. 2: Cartaz construtivista de Henryk Berlewi para exposição em 1925.



Fonte: Meggs (2008).

Os movimentos aconteciam simultaneamente no design gráfico e nas belas-
artes. Designers buscavam romper a tradição artística: acreditavam na padronização
e produziam cartazes da forma mais pura e elementar possível. As produções gráficas
eram marcadas por um alto nível de racionalidade, como na Bauhaus, com seus
layouts simples de formas geométricas e textos em caixa baixa. Muitas vezes eram
utilizadas fotomontagens, mas era mantida a clareza visual característica do
modernismo. (FIELL, 2003).

A fotografia havia conquistado o seu espaço como a principal técnica figurativa
dos cartazes, muito mais fiel que as ilustrações, ficando mais evidente na Segunda
Guerra Mundial, como destaca Hollis (2005). Durante o conflito, os cartazes eram
parte da comunicação urbana, cobrindo totalmente os muros das cidades. O conteúdo
transitava entre ilustrações dos inimigos como personagens malévolos, imagens
heroicas em defesa dos governos, soldados corajosos ou mensagens com o intuito
de levantar a moral da população. Na iminência da guerra, o governo britânico
encomenda um cartaz com a frase: "*Keep Calm and Carry On*", sugerindo que, no
caso de uma invasão nazista, os ingleses deveriam manter a calma para ajudar o país
a se reerguer (figura 3). Atualmente, como explica Rumford (2013), o cartaz tornou-se
extremamente popular, sendo reproduzido em sua forma original ou paródias em uma
variada gama de objetos, cartazes e brindes, transformando-se em parte da cultura
contemporânea.

Fig. 3: Cartaz "*Keep Calm and Carry On*".



Fonte: Wasson (2012).

O período pós-guerra é marcado pela ascensão da indústria do entretenimento e torna-se fundamental para o desenvolvimento do design gráfico. Destaca-se o designer Saul Bass, responsável pela criação de cartazes, títulos e créditos de cinema, ultrapassando os impressos e atribuindo um sentido mais amplo para o design gráfico. (CARDOSO, 2008).

A *Pop Art* foi um movimento artístico que surgiu na Inglaterra e se desenvolveu nos Estados Unidos. Alcançou seu auge nos anos 60, com produções artísticas inicialmente incompreendidas que representavam a cultura comercial da sociedade moderna. (FARTHING; CORK, 2010).

O movimento não somente influenciava o design gráfico, mas também se valia das suas técnicas e motivos para representação. Andy Warhol, o mais expressivo nome da *Pop Art*, representava objetos comerciais em suas obras, como a sopa Campbell, traçando um paralelo entre a produção artística e o design. (RYAN; CONOVER, 2004).

Roy Lichtenstein é também um importante nome da *Pop Art*. Em suas pinturas fica ainda mais evidente o elo entre as belas artes e o design gráfico. O artista “reproduz o antigo mecanismo pelo qual se obtinham anteriormente os tons e cores mesclados na imagem impressa (figura 4). (FARTHING; CORK, 2010).

Fig. 4: *Girl with Ball* de Roy Lichtenstein.



Fonte: The Museum of Modern Art.

Também nos anos 60, outro movimento artístico teve grande influência no design gráfico. A *Op Art* produzia imagens que se valiam dos processos de percepção

e criavam ilusões e efeitos ópticos. O resultado são imagens estáticas que parecem ter movimento. (FARTHING; CORK, 2010).

A Op Art foi um movimento de pouca duração, mas altamente influente para o design gráfico de cartazes. Suas produções eram inspiradas em drogas psicodélicas, música e contracultura. Reviveu o interesse na produção de cartazes quando importantes designers criam cartazes vibrantes e psicodélicos para grandes nomes da música, como Bob Dylan, The Doors e os Beatles. Os cartazes da época eram um reflexo da cultura jovem americana e a *Op Art* também influenciou os seus cartazes de protesto. (RYAN; CONOVER, 2004).

O design gráfico moderno nos anos 60, tinha como principal função traduzir os desejos de consumo da propaganda corporativa. Enquanto isso, o design de cartazes se consolida não somente como peça promocional, mas veículo de protesto com mensagens de efeito contra a guerra do Vietnã ou em defesa de causas como o feminismo e a os direitos humanos. É neste período em que as tendências de pureza do modernismo começam a ser questionadas. (FIELL, 2003).

Os cartazes de protesto eram, na sua maioria, realizados por estudantes que dominavam técnicas de impressão. Desafiavam as novas mídias, como a televisão, utilizada pelo Estado, protestando nas ruas através de cartazes serigráficos com apelos de paz e desarmamento. O Vietnã não era o principal foco estudantil, assassinatos de líderes como Che Guevara e Martin Luther King também foram motivo para o desenvolvimento de peças gráficas de revolta. Na Revolução Estudantil de 1968, se opunham à sociedade de consumo, valendo-se usualmente de designs básicos, em tons chapados de preto e branco. (HOLLIS, 2005).

Neste período, destacam-se os cartazes psicodélicos, derivados da cultura *hippie*. Sob influência do *Art Nouveau*, combinam cores e efeitos óticos em desenhos dinâmicos e sinuosos. (MEGGS, 2008).

Mais adiante, na segunda metade do século XX, segundo Aynsley (2001), o cartaz começou a perder espaço para outras mídias de maior alcance, como o rádio e a televisão. Contudo, em países como China, Polônia e Cuba, o design de cartazes seguiu se desenvolvendo por razões políticas ou artísticas.

Em Londres, no início dos anos 70, os cartazes surgem inspirados no movimento *Punk*. Partilhavam a linguagem desenvolvida nas colagens dos *fanzines* (revistas produzidas pelos fãs-clubes de bandas de música): imagens, letras de jornais,

textos escritos à mão ou máquina de escrever. O estilo logo é adotado pelos designers, que produziam materiais reproduzidos através de litografia ou fotocópia. (HOLLIS, 2005).

A partir dos anos 70, a dura estética do modernismo passou a ser questionada: é o princípio do pós-modernismo, que atingiu seu auge nos anos 80. Foi um movimento inspirado na crescente diversidade cultural global, na pluralidade, em mudanças. Abrangia várias áreas, como teologia, economia e arquitetura, e no design gráfico, desafiava a clareza e a ordem modernista. (MEGGS, 2008).

Os primeiros proponentes do pós-modernismo argumentavam que o casamento do Movimento Moderno com a abstração geométrica, que negava o ornamento e portanto o simbolismo, tornavam a arquitetura e o design desumanizantes e até alienantes. (FIELL, 2005, p. 572).

O pós-modernismo se define mais tarde por uma mescla de estilos gráficos e transforma os anos 80 na década da imagem. Na Holanda e nos Estados Unidos, o pós-modernismo busca referências de arte, fotografia e cinema além de produções antigas do design gráfico. A linguagem visual era poética, inspirada nas novas mídias eletrônicas e o computador possibilitava mesclar imagens e mensagens, renovando a linguagem do design visual. (FIELL, 2003).

A pluralidade da linguagem pós-moderna transcendia as fronteiras físicas, misturando inspirações em criações arrojadas e ecléticas. Enfraquece no início dos anos 90, quando os designers passam a buscar expressões mais expressivas e racionais. (FIELL, 2005).

A partir dos anos 90, a globalização forma uma sociedade multicultural. Neste cenário, designers apelam para manifestações provocativas e radicais buscando diferenciação. A cada dia, avanços tecnológicos na arte e no cinema acabam por ampliar a interpretação do que constitui o design gráfico. (FIELL, 2003).

3.1.2 O cartaz contemporâneo

O design gráfico, desde seu surgimento, envolvia uma variada estrutura de processos: criação, produção e reprodução além de profissionais especializados para cada etapa. A tecnologia atual de edição digital de imagens através do computador

transformou esses processos e juntamente com a internet, transformou o mundo em uma grande seleção de referências e amplia a cada dia a integração entre design gráfico e imagens em movimento. (LUPTON; PHILLIPS, 2008).

Mesmo na era digital, o cartaz ainda é uma importante forma de divulgação, e segue fiel à sua função primária: comunicar rapidamente uma mensagem. É uma das manifestações mais encontradas nos trabalhos dos designers contemporâneos, que tanto podem realizar trabalhos sob encomenda ou criar peças diferenciadas e autorais. (MEGGS, 2008).

Um dos principais nomes do cartaz contemporâneo é Shepard Fairey, designer responsável pela peça mais famosa da campanha presidencial de Barack Obama nos Estados Unidos, o cartaz *Hope* (figura 5). Fairey, originário do *grafitti*, ganhou reconhecimento com o cartaz. Ultrapassou as ruas, foi imitado e tornou-se tendência. Criou um exemplo da estética do pós-modernismo contemporâneo e tornou-se um personagem decisivo da triunfante campanha política. (ARONCZYK; POWERS, 2010).

Fig. 5: Cartaz *Hope*, de Shepard Fairey.



Fonte: Smithsonian.

A sociedade globalizada permite aos designers contemporâneos, valendo-se da infinita quantidade de referências, criar novas formas de manifestações nos cartazes. Percebe-se uma grande variedade de inspirações nos cartazes contemporâneos, entre elas, a utilização de processos de produção em desuso, a

criação de peças contemplativas ou puramente conceituais, ou ainda, críticas sociais e políticas. (MEGGS, 2008)

Para Foster (2006) o cartaz ainda tem grande importância no cenário do design gráfico, embora não exerça mais o seu papel fundamental nas ruas e muros das cidades. O cartaz surge de outras formas, em novos lugares, com design diferente e inusitado, como no trabalho do designer francês François Caspar (figura 6). Os cartazes ainda tem poder, vibração e forte inclinação artística e essa busca por inovação acaba tornando suas manifestações ainda mais interessantes.

Fig. 6: Cartaz *The Great Unisson*, de François Caspar.



Fonte: Foster (2006).

3.2 EVOLUÇÃO DO DESIGN GRÁFICO

3.2.1 O movimento Artes e Ofícios e as origens do Design Gráfico

A mecanização da produção proporcionada pela Revolução Industrial foi o motor do crescimento da sociedade capitalista. A produção industrializada gerava abundância de mercadorias baratas e, embora fosse fruto da exploração dos trabalhadores fabris, possibilitava que um número cada vez maior de pessoas tivesse acesso às mercadorias. Essa profusão de produtos tornou-se alvo de críticas, já que

a produção em grandes quantidades gerava objetos fora dos padrões de design mais apurado. (CARDOSO, 2008).

O movimento Artes e Ofícios, ou *Arts & Crafts*, nasceu na Grã-Bretanha, em 1850, com o objetivo de reformar o design popularizado pela Revolução Industrial retornando à produção artesanal. Designers e arquitetos progressistas, preocupados com os efeitos da industrialização, decidiram se opor à produção industrial e ao seu reflexo no trabalho dos artesãos. Um dos principais nomes do movimento foi William Morris, que, com ideais socialistas, tentava contestar os efeitos do capitalismo na sociedade. Acreditava que o desenvolvimento artesanal de produtos salvaria a sociedade e o trabalho dos artesãos e foi fundador da Morris & Co., onde produzia artefatos com o mínimo de intervenção mecânica. (FIELL, 2005).

Morris também empreendeu na área da impressão de livros. Na *Kelmscott Press*, no final da década de 1880, publicou, “empenhado em recuperar os padrões mais elevados em todos os aspectos de produção”, mais de 18 mil volumes produzidos de forma totalmente artesanal (figura 7). A busca pela interação entre projeto e execução, a elevação dos padrões de qualidade e a busca por fazer da mecanização apenas um suporte para a produção, fizeram de William Morris um dos precursores do design gráfico. (CARDOSO, 2008).

Fig. 7: Página impressa pela *Kelmscott Press*.



Fonte: Heller, Pettit (2000).

Fiell (2005, p. 62), explica a importância do movimento:

As virtudes da simplicidade, utilidade e aplicabilidade que o *Arts & Crafts* [...] promovia, e a sua proposta fundamental de que o design podia e devia ser usado como ferramenta democrática para uma mudança social, foram de grande influência para os pioneiros do Movimento Moderno.

O autor aponta ainda, que, mais tarde, o movimento se confunde com o surgimento do *Art Nouveau*, cujas influências se estendem até o início do século XX.

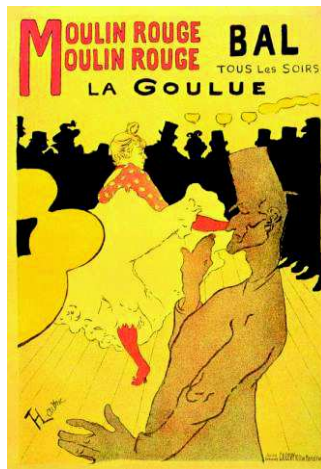
3.2.2 Art Nouveau

O *Art Nouveau* tem início no ano de 1890 como um estilo que influenciava principalmente a arquitetura, as artes decorativas e o design gráfico. Tem como principal característica o uso de linhas curvas e orgânicas, muitas vezes acompanhadas de figuras femininas. Suas manifestações se estendem até o ano de 1910. (HELLER; PETTIT, 2000).

Conforme explica Cardoso (2008), o *Art Nouveau* é o “primeiro estilo verdadeiramente moderno e internacional”. Buscava retratar o luxo da *Belle Époque*, valendo-se do desenho de vegetais, flores e curvas. Em alguns momentos, também são percebidas formas geométricas e angulares aliadas a planos retos e delgados.

Meggs (2008) explica que o movimento foi altamente significativo para o design gráfico. Na França, revelou nomes como Toulouse-Lautrec e Alphonse Mucha. Lautrec foi influenciado pela arte japonesa e pelo impressionismo de Edgar Degas. Ilustrava a vida noturna de Paris, captando a essência da *Belle Époque*, com padrões de planos chapados e formas simbólicas simplificadas que resultavam em peças dinâmicas e expressivas (figura 8).

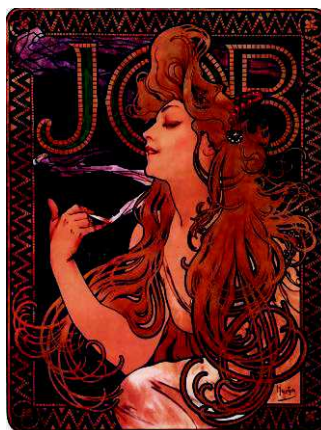
Fig. 8. Cartaz “*La Goulue au Moulin Rouge*”, de Toulouse-Lautrec.



Fonte: Meggs (2008).

Alphons Mucha foi o artista cujo trabalho foi mais significativo para o *Art Nouveau*. Representava figuras femininas cercadas por plantas, flores e desenhos inspirados na arte bizantina estilizados em formas orgânicas (figura 9). O trabalho de Mucha foi extremamente influente e gerou reflexos do *Art Nouveau* em diversas partes da Europa, como no movimento *Jugendstil*, da Alemanha. (MEGGS, 2008).

Fig. 9: Cartaz de Alphons Mucha a marca de papéis de cigarros *Job* (1898).



Fonte: Meggs (2008).

3.2.3 *Deutscher Werkbund* e a *Wiener Werkstätte*

Em 1906, na Alemanha, o *Jugendstil* e sua influência *Art Nouveau* seria ultrapassado por uma linguagem mais formal, proposta na Exposição Alemã de Artes

e Oficinas. Buscando conciliar o esforço artístico e a produção em massa forma-se a *Deutscher Werkbund*, uma associação de artistas empenhados em aliar a arte à indústria. Diversos designers faziam parte do grupo de fundadores da associação, assim como muitas manufaturas, como a *Wiener Werkstätte*. (FIELL, 2005).

Baseada nos ensinamentos de William Morris, buscando unir as belas-artes e o design gráfico, surge em Viena, no ano de 1903, a *Wiener Werkstätte*, ou os Seminários de Viena. Constituíam uma união de artistas e designers que produziam objetos e impressos. As criações, que incluíam luminárias, tecidos, livros e cartazes, buscavam identidade e qualidade frente aos produtos oferecidos pela indústria, geralmente com objetos sem vazios e mal projetados. (MEGGS, 2008).

Hollis (2005) evidencia a principal característica do design produzido pela oficina Vienense: o uso do quadrado como ornamento. A figura geométrica estava presente em todas as criações. As novidades tecnológicas para reprodução de impressos possibilitavam a disseminação do estilo geometrizado em inúmeras peças, como papéis de escrever, cartões e papéis de embrulho. Meggs (2008) destaca que o estilo da *Wiener Werkstätte*, se caracterizava principalmente pela busca de harmonia nas proporções dos projetos com formas claras e geometria lírica e pela preocupação constante com a função: formas decorativas somente eram aplicadas se não atrapalhassem a finalidade do produto final.

Fig. 10. Monograma da *Wiener Werkstätte*.



Fonte: Meggs (2008).

A *Wiener Werkstätte* foi a oficina de designers mais notória da época, embora o movimento *Arts & Crafts* tenha influenciado diversos grupos na Europa e nos Estados Unidos. Também exerceu grande influência nos futuros movimentos modernistas do design e da arquitetura. (CARDOSO, 2008).

Na virada do século, os designers estavam em busca de novas formas de se expressar. Começaram a ser exploradas a abstração e a síntese. Novas formas passaram a ser ilustradas, independentes das manifestações da natureza. É essa busca por uma nova estética que leva ao surgimento de vários movimentos artísticos. (MEGGS, 2008).

3.2.4 Vanguardas Artísticas do início do século XX

As vanguardas artísticas das primeiras décadas do século XX: Futurismo, Cubismo, Construtivismo e Neoplasticismo, surgem alinhadas às normas da industrialização, fazendo do uso da máquina um suporte para a produção e a reprodução do design. A tecnologia e a indústria constituem novos parâmetros para os designers, afastando seus ideais dos ideais clássicos das belas-artes. Em comum, os movimentos apresentam abstração formal em construções geométricas e racionais, que resultam em manifestações formais e de aspecto sintético. Percebe-se o alinhamento com o progresso industrial na busca por valores totalmente opostos ao precedente *Art Nouveau*. (CARDOSO, 2008).

3.2.4.1 Cubismo

O Cubismo, originado pelo trabalho do pintor espanhol Pablo Picasso no início do século XX, se aproveitava de planos geométricos para a representação de seus motivos (figura 11). De 1910 a 1912, desenvolveu-se como movimento artístico através dos esforços de Picasso e seu colaborador, o pintor Georges Braque, que construía suas obras através da desconstrução de planos, compondo várias perspectivas de forma geométrica e rítmica. Aproveitavam-se das relações entre cores, texturas, formas e valores. (MEGGS, 2008).

Fig.11: *Ma Jolie*, de Pablo Picasso.



Fonte: Farthing e Cork (2010).

Meggs (2008), esclarece que as inovações do Cubismo mudaram os rumos das belas-artes e também do design gráfico, abrindo caminho para a experimentação de artistas e designers nos anos seguintes. Possibilitaram uma nova relação das manifestações com o espaço pictóricos e levaram àquela que seria a mais marcante característica dos movimentos do início do século XX: a abstração geométrica.

3.2.4.2 Futurismo

O Futurismo surge em 1909, na Itália como forma de afastar-se do passado e seguir os preceitos do progresso tecnológico. As máquinas e as metrópoles efervescentes eram exaltadas, influenciando diretamente o design. Eram usados elementos geométricos fragmentados, gerando uma sensação de velocidade e movimento. Expressa “a estática agressiva da vida urbana da idade da máquina”. (FIELL, 2005).

O movimento rompeu com a simetria das páginas impressas e teve como principal característica o uso das palavras como elemento de expressão e não apenas como signos alfabéticos. Os textos praticamente formavam imagens visuais através de pesos, formatos e posicionamentos inusitados nas composições. (HOLLIS, 2005).

O principal nome do movimento foi o poeta Filippo Marinetti. Produzia, juntamente com seus seguidores, poesias onde o principal foco era o design tipográfico e o seu impacto visual (figura 12). Acreditavam que “a beleza intrínseca

das letras, manipuladas criativamente, transformava a página impressa em um trabalho de arte visual”. (MEGGS, 2008).

Fig. 12 Poema *Les Mots en liberte futuristes* de Filippo Marinetti.



Fonte: Meggs (2008).

O movimento foi desprezado pelos críticos de arte em seu princípio, justamente por representar uma mudança tão acentuada nos estilos que o antecederam. Entretanto, logo foi adotado por vários artistas, impressionados com as possibilidades ao misturar superfícies e planos ilusórios criando ambiguidades espaciais. (FARTHING; CORK, 2010).

3.2.4.3 Construtivismo

O Construtivismo foi um movimento iniciado na Rússia, em 1917, abrangendo as áreas do design, arte e arquitetura. Assim como nos outros movimentos de vanguarda da época, buscava aliar o design à produção industrial. (FIELL, 2005).

Os artistas do Construtivismo foram diretamente influenciados pelo Cubismo e o Futurismo. Acelerado pela Revolução Russa, o movimento recebeu um importante papel social: os artistas aspiravam se opor às artes visuais conservadoras. Renunciaram a definição burguesa da arte, a "arte pela arte" e se aliam à produção industrial com design e comunicação visual. Acreditavam que as pinturas eram inúteis, enquanto cartazes tinham utilidade social. (MEGGS, 2008).

Os integrantes do movimento rejeitavam a ideia de que uma obra de arte era única. Utilizavam formas abstratas, geométricas e fotomontagens em suas produções e aproximavam os conceitos de arte e trabalho. Um dos mais significativos nomes do Construtivismo foi El Lissitzky. Foi o primeiro a valer-se da fotomontagem e o seu design para livros unia abstração geométrica e funcionalismo. (HOLLIS, 2005).

A fotomontagem era uma forma de substituir a ilustração no design e partilhava de técnicas comuns com a montagem de filmes, como a sobreposição de imagens, figuras em perspectiva ou repetições rítmicas de uma mesma imagem. Esse recurso foi amplamente utilizado por outro importante nome construtivista: Aleksandr Rodchenko. O artista dedicava-se à comunicação visual depois de breves incursões na pintura, e abusava da experimentação com tipografia, montagens e fotografias. Seu design era marcado por construções geométricas, cores primárias e *lettering* altamente legível (figura 13). Mais tarde, esses *letterings* tornaram-se extremamente característicos das manifestações gráficas da União Soviética. (MEGGS, 2008).

Fig.13: Capa de livro de Aleksandr Rodchenko.



Fonte: Meggs (2008).

3.2.4.4 *De Stijl*

O nascimento do *De Stijl*, em 1917, na Holanda, foi baseado nas pinturas de Piet Mondrian, com suas linhas horizontais e verticais totalmente abstratas. Mondrian,

inspirado no rompimento do Cubismo, buscou uma abstração ainda maior e mais pura, produzindo peças totalmente geometrizadas (figura 14). Essas são justamente as principais características do movimento, ao lado do uso das cores primárias (vermelho, azul e amarelo) e cores neutras (preto, cinza e branco) em planos chapados retangulares ou quadrados. (MEGGS, 2008).

A retangularidade e a composição livre dos tipos na página também são manifestações características do *De Stijl*. Fundador e teórico do movimento, Theo van Doesburg tem em sua obra aspectos marcantes que definiram essa linguagem visual: textos que corriam na borda do papel, vertical e horizontalmente e letras geometrizadas que culminam na busca pela funcionalidade (figura 14). (HOLLIS, 2005).

Fig. 14: Capa de livro de Theo van Doesburg e Laszlo Moholy-Nagy.



Fonte: Meggs (2008).

Os integrantes do movimento tinham em comum a busca pela total abstração. Acreditavam que “a procura da honestidade e da beleza acabariam por trazer harmonia e iluminação à humanidade”. Influenciaram as belas-artes e também o design de itens de mobiliário, têxteis e arquitetura. Precursor de uma nova pureza estética, é considerado o primeiro dos movimentos do Modernismo, e seus fundadores mantiveram contato com designers construtivistas e integrantes da Bauhaus. (FIELL, 2005).

3.2.5 Bauhaus

A Bauhaus foi uma escola de ofícios manuais e design fundada em 1919 pelo arquiteto Walter Gropius. Forte adepto do modernismo, Gropius pretendia romper a barreira entre as definições de artesão e artista e elevando a estética a novos padrões, mais funcionais e depurados. Os alunos assistiam cursos ministrados por Wassily Kandinsky e Paul Klee, estudavam teorias cromáticas, desenho e participavam de teorias de impressão. (FARTHING; CORK, 2010).

A escola teve três diretores diferentes: Gropius, Hannes Meyer e Mies Van der Rohe. Os diretores delinearam três fases distintas da Bauhaus em três diferentes cidades. Movimentações políticas do período entreguerras e uma visão essencialmente socialista eram graves barreiras para a permanência da escola nas cidades. (CARDOSO, 2008)

Durante seus primeiros anos, a Bauhaus passou por um processo em que se afastava do expressionismo e da exaltação das habilidades manuais propostos em sua fundação e defendia, cada vez mais, o racionalismo e projetos para a máquina. O objetivo era aproximar o design de uma linguagem objetiva, superando os estilos precedentes. (MEGGS, 2008)

A escola colaborou muito para o Funcionalismo, uma ramo do Modernismo onde a função dita a forma de qualquer objeto, balizado por rígidas convenções estéticas. Contribuiu para aproximar o design de uma objetividade técnica, afastando os conceitos de criatividade individual e agitando a relação dos designers com a arte e o artesanato. (CARDOSO, 2008).

Os livros da Bauhaus, responsabilidade de um de seus mais influentes integrantes, Laszlo Moholy-Nagy, demonstravam seus esforços na inovação das formas de organizar os textos, fazendo o uso de tipos em negrito para interromper os fluxos das linhas, atribuindo ao texto ênfases obtidas apenas na fala. Elementos como os tipos sem serifa em caixa baixa acompanhados de grandes numerais tornaram-se típicos da escola e ficaram conhecidos como Tipografia Bauhaus. O uso de barras horizontais e verticais também era muito comum e além de decorativo também organizava as informações nos impressos. (HOLLIS, 2005)

Moholy-Nagy defendia para o design gráfico o uso de tipos, formas geométricas e cores, variando suas composições e utilizando todas as direções lineares da peça.

Chamou a composição de tipos e fotografia nos cartazes de “a nova literatura visual” evidenciando a integração entre palavra e imagem (figura 15). A Bauhaus sofreu influência de movimentos como o *De Stijl* e o Construtivismo Russo, mas desenvolvia, a partir deles, princípios formais que poderiam ser aplicados em questões do design. (MEGGS, 2008).

Fig. 15: Cartaz para pneus de Moholy-Nagy integrando palavras e imagem.



Fonte: Meggs (2008).

3.2.6 O modernismo nos Estados Unidos

Foi somente nos anos 30, em que a influência do modernismo atingiu os Estados Unidos, com a imigração de artistas europeus. Se manifestou principalmente no design de livros, editoração de revistas de moda e de negócios e trabalhos gráficos promocionais. Novos projetos tipográficos repletos de características modernistas são disponibilizados, possibilitando aos designers inovar com arranjos dos tipos nas páginas, colagens cubistas ou projetos de grande contraste visual. O resultado é um estilo próprio, mas com influências diretas das principais vanguardas europeias do século XX. (MEGGS, 2008).

Importantes designers se destacaram logo após a Segunda Guerra Mundial. Lester Beall era designer autônomo e se dedicava basicamente a anúncios. Neste período o design gráfico passou a ser associado a bons negócios, gerando produções altamente estimulantes e originais (figura 16). (HOLLIS, 2005).

Fig. 16: Cartaz de Lester Beall para a Rural Electrification Administration



Fonte: Hollis (2005).

3.2.7 Estilo Tipográfico Internacional

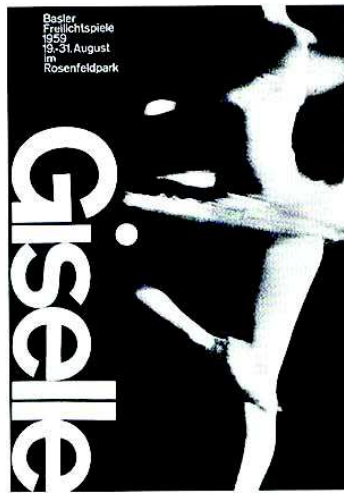
O Estilo Tipográfico Internacional surge nos anos 50 na Suíça e na Alemanha. Caracterizado por manifestações claras e objetivas, foi reproduzido em todo o mundo e ainda é influência para o design gráfico do século XXI. A estética visual do estilo é composta por grids matematicamente construídos com aplicação de elementos assimétricos, informações e fotografias dispostas de forma clara e sintética e o uso de tipografia sem serifa comumente alinhada à esquerda. (MEGGS, 2008).

Hollis (2005, p. 147) define o Estilo Tipográfico Internacional como um padrão rigidamente geométrico que atingiu a comunicação visual objetiva almejada no período que antecedeu a Segunda Guerra. Para o autor, o estilo foi

uma força internacionalizante na nova profissão, ajudando a estabelecer uma disciplina e uma linguagem tipográfica para o design de informação antes da chegada da fotocomposição e das imagens geradas por computador.

Armin Hofmann foi um dos principais designers do período mais forte do estilo. Buscava em seus projetos o design unificado, compondo os elementos de forma equilibrada e dinâmica (figura 17). Trabalhando contrastes de luz, sombra, linhas e formas, criava peças de harmonia absoluta. (MEGGS, 2008).

Fig. 17: Cartaz Giselle, de Armin Hoffmann.



Fonte: Hollis (2005).

3.2.8 Art Déco

Meggs (2008), apresenta o *Art Déco* como uma extensão do *Art Nouveau*, com manifestações geometrizadas do design gráfico, de produto e na arquitetura. É identificado no período entreguerras, com fortes influências do cubismo e de movimentos modernistas como o *De Stijl* e o construtivismo russo combinadas com elementos egípcios, astecas e assírios.

O *Art Déco* não constituiu-se como um movimento formal, mas sim como um estilo decorativo que expressava o espírito moderno das décadas de 20 e 30. Em comparação com o *Art Nouveau*, um estilo que produzia para a elite, o *Art Déco* atingia as massas e exibia criações com menos ornamentações e florais, com detalhes mais geométricos e mecânicos, valendo-se da sobreposição de planos. O estilo era característico das metrópoles americanas do período, e foi largamente divulgado pelo crescente cinema de Hollywood. (CARDOSO, 2008).

Na Europa, o *Art Déco* objetivava integrar palavra e imagem e tornou-se o mais persistente dos estilos do século XX. Mesmo após o início da Segunda Guerra, o *Art Decó* ainda era referência pra o design. Importante nome do estilo, A. M. Cassandre foi trabalhou na cidade de Paris, onde especializou-se em cartazes e nos Estados Unidos, trabalhando em publicações respeitáveis como a Harper's Bazaar. Especializou-se em estilo de design simplificado com forte bidimensionalidade e

amplos planos de cor. Integrava palavras e imagens em *layouts* geométricos de clara inspiração cubista (figura 18). (MEGGS, 2008).

Fig. 18: Cartaz de A. M. Cassandre para o transatlântico *L'Atlantique*, de 1931.



Fonte: Meggs (2008).

3.2.9 Escola de Nova York

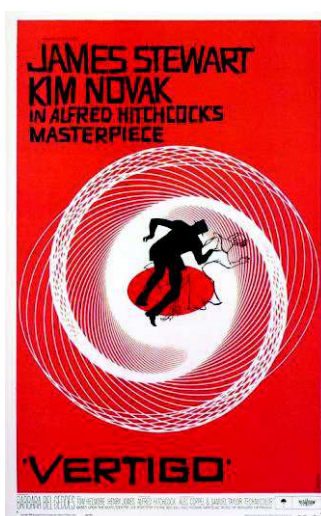
Assim como Paris foi o grande centro cultural no final do século XIX e início do XX, Nova York posicionou-se como o novo local incubador de artistas e ideias na metade do século XX. O período foi marcado pela valorização de inovações técnicas e originalidade de conceitos, onde mesmo trabalhos comerciais recebiam tratamento genuíno e autoral em composições usualmente mais intuitivas e informais. Um dos pioneiros do design modernista nos Estados Unidos foi Paul Rand. (MEGGS, 2008).

Rand foi designer das revistas *Esquire* e *Apparel Arts*. Criava capas onde valia-se de fotomontagens, combinando imagens e tipografia em peças altamente expressivas. Seus grafismos eram diretamente influenciados pelo trabalho de Moholy-Nagy (FIELL, 2005). Meggs (2008) explica que o designer era capaz de sintetizar o conteúdo da comunicação, manipulando a forma visual e extraindo sua essência, em designs dinâmicos e expressivos.

A Escola de Nova York possibilitou ao design gráfico ultrapassar o mundo dos impressos e ganhar outras manifestações. Revelou grandes nomes do design moderno, como o designer Saul Bass. (CARDOSO, 2008).

Saul Bass levou o estilo de Nova York para Los Angeles, trabalhando em projetos unificados de marca, cartazes, anúncios e créditos animados para o cinema. Sintetizava a temática de seus projetos em uma única imagem dominante em designs pictográficos repletos de significados. Faz uso de formas irregulares, desenhos com pincel, bordas recortadas com tesoura e combinações tipográficas para compor projetos simples e objetivos, capazes de expressar isoladamente um roteiro de cinema (figura 19). (MEGGS, 2008).

Fig. 19: Cartaz de Saul Bass para o filme *Um Corpo que Cai* (1958).



Fonte: Heller e Ilic (2007).

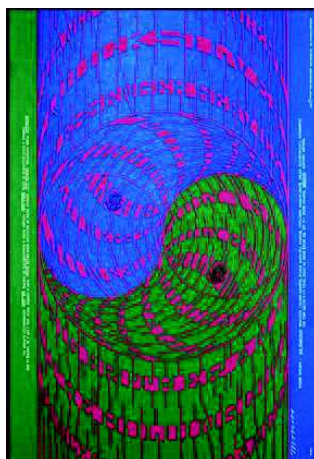
3.2.10 Psicodelismo e o *Push-Pin*

O design americano nos anos 60 ingressa em um período onde o cartaz torna-se a peça de maior prestígio. Deixaram de figurar apenas nos muros das cidades e aparecem nas residências, consolidando o posicionamento da população e o seu protesto contra questões da sociedade, como a Guerra do Vietnã, defesa dos direitos civis e liberação das mulheres. Surgem, inicialmente, derivados da subcultura *hippie*, associada a temas como rock e drogas psicodélicas. Resultam daí a denominação dos cartazes do período, os cartazes psicodélicos. É caracterizado por linhas fluidas

sinuosas de forte influência *Art Nouveau* e pelo o efeito óptico resultado do uso de cores vibrantes, que remete à *Op Art*. (MEGGS, 2008).

O trabalho produzido pelos artistas era inspirado nos efeitos das drogas e no visual nas luzes estroboscópicas dos concertos de rock. Resultava em manifestações grandiosas com contrastes cromáticos usando cores complementares ou preto e branco. Destaca-se o único designer com formação em arte da época, Victor Moscoso, cujo trabalho eram cartazes com vibração ótica e letras quase ilegíveis devido à equivalência de espaços positivos e negativos (figura 20). (HOLLIS, 2005).

Fig. 20: Cartaz de Victor Moscoso para o *Quicksilver Messenger Service* (1967).



Fonte: Hollis (2005).

Em 1954, surge o *Push-Pin Studios*, fundado por Milton Glaser e especializado em cartazes. Sua principal característica era a inspiração na arte psicodélica. Seu design trabalhava perspectivas diferenciadas em planos lisos e cores psicodélicas com inspirações artísticas e gráficas históricas. Sua linguagem era altamente contemporânea, vibrante e divertida. (FIELL, 2005).

Meggs (2008) descreve a abordagem da ilustração de Glaser como conceitual, num período onde a ilustração tradicional perdia espaço para a fotografia. Captava a essência dos artistas em suas produções criando cartazes de shows e capas de discos, como o famoso o cartaz para Bob Dylan, de 1967. O design de Glaser foi tão diferenciado, que o *Push-Pin* tornou-se um termo empregado em referência ao trabalho do estúdio, e sua influência logo espalhou-se pelo mundo.

O enfoque *Push-Pin* é [...] uma atitude em relação à comunicação visual, uma abertura quanto a experimentar novas formas e técnicas, bem como reinterpretar trabalhos de períodos anteriores e uma capacidade para integrar palavra e imagem. (MEGGS, 2008, p. 559).

Fig. 21: Cartaz para Bob Dylan (1967).



Fonte: Meggs (2008).

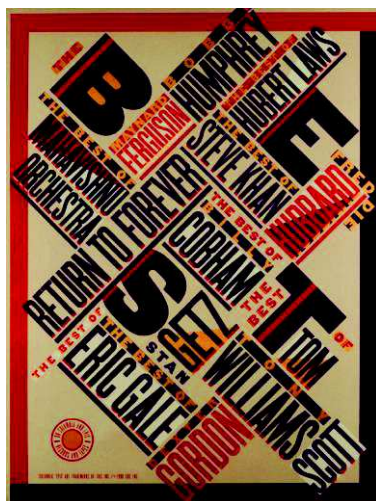
3.2.11 Pós-modernismo

O modernismo originou no design gráfico um alto nível de formalismo e refinamento. O design gráfico encontrava-se diretamente ligado ao marketing, à mídia ou ao entretenimento e suas expressões modernas encontravam-se exauridas. Os designers decidem, portanto, renovar seus repertórios buscando formas de inovar em seus projetos. (HOLLIS, 2005).

O design pós-moderno começou na Suíça, no final dos anos 60, com experimentações tipográficas, pondo fim à tipografia objetiva do Estilo Tipográfico Internacional com o uso de letras desordenadas e composições. Mais tarde, a tipografia *new wave* rejeita regras e os ângulos para compor layouts intensos e intuitivos. Nos anos 70, crescia a diversidade cultural e a comunicação global. A estética moderna começou a perder espaço para o pluralismo e, logo, em diversos campos como economia, arquitetura e design, convencionou-se a adesão ao termo pós-modernismo. O design rompeu com o ainda vigente Estilo Internacional utilizando

referências históricas e criando projetos subjetivos e inusitados, como o cartaz da designer Paula Scher para a CBS Records, que referencia o Construtivismo Russo e as impressões xilográficas do século XIX, resultando em um design totalmente novo (figura 22). (MEGGS, 2008).

Fig. 22: Cartaz de Paula Scher para a CBS Records.



Fonte: Meggs (2008).

O pós-modernismo marcou o momento em que perdeu-se o interesse em procurar um movimento unificado, uma solução para todas as questões do design. Pela primeira vez, a sociedade passa a conviver com a diversidade de tendências e referências históricas. (CARDOSO, 2008).

Fiell (2005) expõe o pós-modernismo como o movimento que deu fim à racionalidade moderna, tornando-se, nos anos 80, um estilo internacional, transcendendo fronteiras mundiais com uma linguagem comum a todos. Meggs (2008), acrescenta que texturas, padrões, superfícies e cores são explorados geometricamente em produções ecléticas e pluralistas. Durante os anos 80, o interesse dos designers pelos movimentos modernos europeus resulta no design *retrô*, resgatando as características dos movimentos.

A principal contribuição do pós-modernismo é o design livre, intuitivo, subjetivo e repleto de experimentação. Pouco tempo depois passou a se aproveitar da tecnologia dos computadores para compor peças de ainda maior inovação. (MEGGS, 2008).

3.2.12 A Era Digital

O design gráfico, desde seu princípio, esteve ligado às inovações tecnológicas e seus desdobramentos. O advento de plataformas digitais como os sistemas *Macintosh*, em 1984 e seu concorrente, o *Windows*, possibilitaram aos designers gráficos total interação e controle de todas as etapas na criação de seus projetos. Conhecimento técnico que antes era exclusividade de ilustradores ou tipógrafos, passou a ser democratizado, tornando a simples e barato ingressar no mundo das artes gráficas. (CARDOSO, 2008).

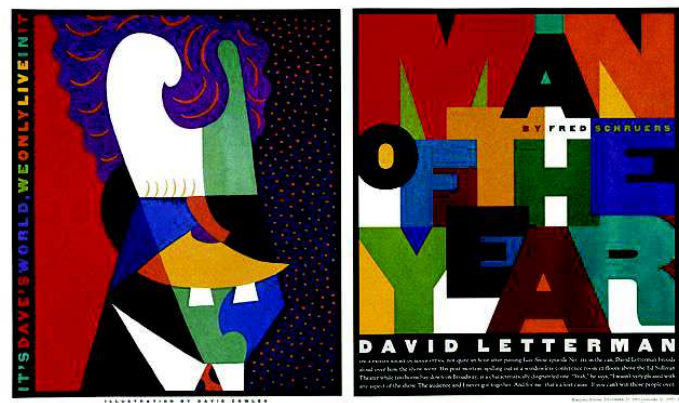
Meggs (2008) explica que nos anos 90, a tecnologia digital tornou possível para os designers, além do controle de todos os processos, manipular cores, formas e imagens com muito mais espaço e facilidade.

A experimentação em computação gráfica agitou ideias modernas e pós-modernas, de design, potencializou retomadas do *retrô* e excentricidades, além de criar um período de pluralismo e diversidade no design. (MEGGS, 2008, p. 627).

As relações entre o design gráfico, ilustração, animação e softwares de efeitos visuais tem papel fundamental nas formas de concepção visual e espacial da era digital. A imensa diversidade de manifestações ou a possibilidade de um mesmo projeto combinar essa gama de formas e técnicas são fruto do advento dos softwares. A linguagem visual do design contemporâneo é consequência das ferramentas disponíveis nos softwares de edição e criação, assim os projetos da era digital usam técnicas e estratégias muito similares, independente do suporte ou do tipo de projeto. (ARMSTRONG, 2009).

Softwares permitem aos designers manipular formas, estilos e tipos de maneiras totalmente inovadoras e dinâmicas. Controle de escalas, cores, sobreposições de formas, manipulação de imagem e transparências são apenas algumas das ferramentas que ampliam o repertório do designer, que passa a ter controle total dos seus projetos (figura 23). (MEGGS, 2008).

Fig. 23: Layout para reportagem da revista *Rolling Stone*, de Fred Woodward (1995).



Fonte: Meggs (2008).

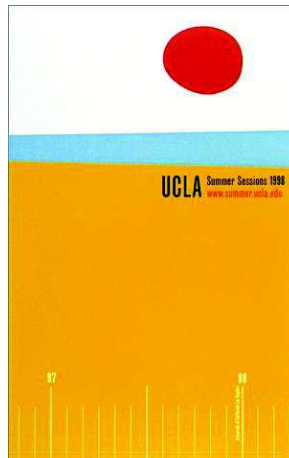
3.2.13 Design Gráfico Contemporâneo

Autores referem-se ao design contemporâneo explicitando algumas de suas correntes mais fortes e evidenciando suas inspirações pós-modernistas. Heller e Fink (1999) clarificam o conceito de *New Simplicity*, Albrecht, Lupton e Holt (2000) introduzem o conceito da atual multicultural, enquanto Armstrong (2009), caracteriza o design universal.

No final dos anos 90, o design gráfico ingressa num período de busca por layouts onde a simplicidade é fonte para novas possibilidades. A estética do “menos é mais¹” impera na busca por projetos inovadores no design gráfico e embora o *New Simplicity* sugira a ausência de complexidade em planos lisos e tipografia moderna, faz uso de elementos de forte valor para a comunicação de suas mensagens. (HELLER; FINK, 1999).

¹ Frase cunhada pelo arquiteto Mies Van der Rohe, um dos diretores da Bauhaus, nos anos 30.

Fig. 24: Cartaz para UCLA Summer Sessions (1998).



Fonte: Heller e Fink (1999).

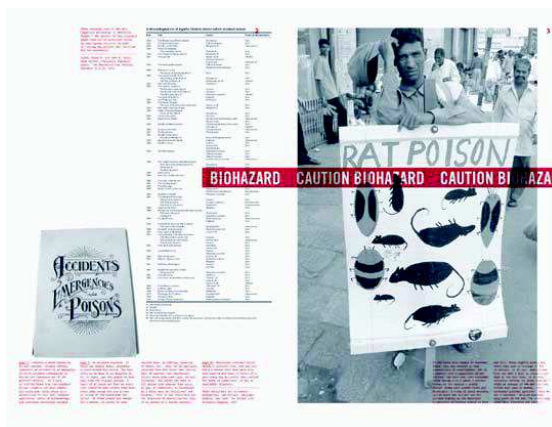
Aos poucos, nos primeiros anos do século XXI, os designers conseguiram entrar em consonância com a história do próprio design, construindo com continuidade, sem erradicar suas referências, conforme explicitam Albrecht, Lupton e Holt (2000). Os designers passam a se ocupar pelas tensões entre memória e imaginação, passado e a obrigação de escrever o futuro. Referências coletivas de estilos e ideologias unem-se ao imediatismo típico da sociedade contemporânea gerando uma multicultura, onde consumidores e audiências subvertem padrões, resultando em projetos totalmente inovadores.

Os autores frisam que vivemos na era da customização, onde consumidores podem personalizar experiências de compra, preferências e interatividade. Os designers, ao invés de tornarem-se escravos dessas preferências e exigências, escolheram reinvestir nos valores de projetos autorais cada vez mais diferenciados, colocando o consumidor em primeiro lugar sem sacrificar a expressão do design. Celebram as diferenças, agregando lugares, motivos e eventos nas experiências que provocam. A contribuição dos designers para a multicultura sustenta, ao mesmo tempo, seus espíritos e a alma dos seus projetos ampliando cada vez mais suas visões sobre o próprio design.

A multicultura é a base do design universal, de acordo com Armstrong (2009). Esse conceito contemporâneo é característico do movimento pós-moderno, e se constitui de uma linguagem visual fruto do atual ambiente tecnológico em constante evolução e que pode ser testada e usada por uma imensa quantidade de pessoas. Promove acesso às ferramentas e *softwares*, facilita a troca de informações, considera

a acessibilidade e cria uma linguagem capaz de delinear infinitas relações visuais. Essa nova linguagem visual pode ser percebida no trabalho de Jessica Helfand, William Drenttel e Geoff Halber para a jornal *Below the Fold*, que investiga em cada edição um assunto, através de texto e imagem (figura 25).

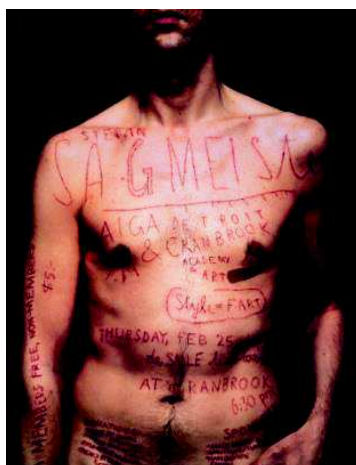
Fig. 25: *Danger Issue*, de Jessica Helfand, William Drenttel e Geoff Halber.



Fonte: Armstrong (2009).

Um dos mais célebres designers contemporâneos é Stefan Sagmeister, cuja visão do design é o sua influência física, seja em materiais, objetos e imagens ou em seus usuários, projetistas ou na audiência. Expressão máxima de seu trabalho é o cartaz onde retrata seu próprio corpo com inscrições feitas com uma faca pelo seu assistente (figura 26). (ALBRECHT; LUPTON E HOLT, 2000).

Fig. 26: Cartaz de Stefan Sagmeister para *AIGA Detroit* (1999).



Fonte: Albrecht, Lupton e Holt (2000).

3.3 CINEMA E O GÊNERO DE FICÇÃO CIENTÍFICA

O gênero ficção científica, como mostra Dufour (2012), nasceu na literatura do século XIX com o *Frankenstein* de Mary Shelley seguido por Júlio Verne e H. G. Wells. Wells, conforme aponta Rickmann (2004), foi o primeiro grande autor de ficção científica, publicando, em 1885 aquela que é reconhecida como a sua maior obra do gênero: *A Máquina do Tempo*.

Moskowitz (1963) caracteriza a ficção científica como um ramo da fantasia, com histórias imaginativas relacionadas a física, espaço, tempo, ciências e filosofia que são endossadas pela credibilidade da ciência. A definição de Rickmann (2004, p.XIV) é mais sucinta: “A ficção científica é usualmente ficção sobre a ciência, e sobre as mudanças que novas tecnologias podem despertar” (tradução nossa).

Dufour (2012) estabelece critérios para identificar uma obra do gênero. Uma história de ficção científica pode conter tramas ligadas aos seguintes assuntos: progresso científico e suas consequências, demonstração de alteridade extraterrestre e novas civilizações, ou o futuro da raça humana. Embora seja comum a fusão da ficção científica com a fantasia, o autor mostra a diferença entre os gêneros: na fantasia, a ciência e a racionalidade são substituídas pela magia e o período representado na trama não tem definição na história.

O termo ficção científica ainda não existia no ano de 1902, quando George Méliès realizou aquele que é descrito como a primeira obra cinematográfica do gênero: *Viagem à Lua*. (GERAGHTY, 2009). O filme combina histórias de Júlio Verne e H. G. Wells com o humor teatral de Méliès, e retrata as aventuras de grupo de astrônomos que decide explorar a lua e encontra cogumelos gigantes, cavernas e um rei lunar (figura 27).

Fig. 27: A mais clássica cena de *Viagem à Lua*, a chegada do foguete.



Fonte: Rickmann (2004).

Baxter (1970) diferencia as audiências dos filmes de ficção científica e dos livros de ficção científica: para o autor, elas tem muito pouco em comum. Os espectadores dos filmes são parte da audiência do cinema geral e assim como seus realizadores e/ou diretores, não são necessariamente entusiastas do gênero. Assim, as preocupações dos diretores e da audiência são bastante diferentes das preocupações dos mais devotos leitores de ficção científica.

A ficção científica tem origem, portanto, na literatura no século XIX. No cinema, torna-se um gênero explorável comercialmente nos anos 20 e somente foi reconhecido pela indústria norte-americana após os anos 50. Hoje, é o gênero cinematográfico dominante de Hollywood, mas sofreu um certo declínio no começo anos 60, até ser revitalizado criativamente no final da mesma década. Ressurge forte nos anos 70 com filmes altamente rentáveis como *Star Wars* e *Contatos Imediatos de Terceiro Grau*. (RICKMANN, 2004).

A ficção científica desenvolveu-se ao longo do tempo no cinema como um termômetro cultural contemporâneo. É responsável pela criação de poderosos ícones cinematográficos, como a nave *Enterprise* de *Star Trek* ou os efeitos de metal líquido de *Exterminador do Futuro 2*. Mesmo em suas manifestações de orçamentos mais modestos ou de efeitos simplórios, o gênero de ficção científica atrai porque dá a luz possibilidades inimagináveis. A magia dos efeitos especiais cria novos mundos, dimensões e fronteiras, redefinindo através da ciência, o papel da raça humana e o seu destino. (KING E KRZYWINSKA, 2000).

Rickmann (2004, p. XIX) afirma que,

A melhor ficção científica será sempre relevante quando futuros imagináveis puderem ser imagináveis. Numa época em que o futuro da humanidade parece mais duvidoso do que nunca, a ficção científica é um bom guia, e talvez o melhor possível, para o nosso futuro – ou vários futuros possíveis (tradução nossa).

3.3.1 Princípio do Cinema de Ficção Científica

Méliès foi o criador das primeiras obras de ficção científica numa época onde o gênero ainda não existia e o cinema ainda não estava institucionalizado. Termina pobre e esquecido, privado dos direitos de propriedade intelectual dos seus filmes. Teve diversos seguidores, que, assim como ele, anteciparam temas que mais tarde seriam explorados comercialmente pela ficção científica: insetos gigantes, robôs, viagens à lua ou experiências genéticas. (DUFOUR, 2012). Rickmann (2009) explica que o cineasta foi o precursor dos efeitos especiais no cinema, tornando-se referência para muitos filmes de ficção científica que mais tarde transformaram-se em clássicos, como *2001: Uma Odisseia no Espaço* e *Blade Runner*.

Por volta de 1905, o cinema de Méliès já não atraía mais a audiência. Os espectadores agora procuravam realismo e drama e a ficção científica começa a se tornar um gênero próprio para a experimentação. (BAXTER, 1970).

Filmes realizados no princípio da história do cinema compartilham a temática de grandes sucessos de ficção científica, como *Jurassic Park* e *Godzilla*: os dinossauros. O tema é bastante presente nos filmes do período e está relacionada ao desenvolvimento do efeitos especiais e à experimentação de seus resultados nos espectadores. Seu uso torna-se recorrente na ficção científica com o trabalho de Willis O'Brien, responsável pelos efeitos de *The Ghost of Slumber Mountain*², de 1918, curta metragem de grande sucesso do cinema mudo, que apresentava um embate entre dinossauros realizado através da técnica de *stop motion*³. Mais tarde, O'Brien, tornou-se reconhecido pelo filme *King Kong* de 1933, que além do famoso gorila gigante, também incluía dinossauros (figura 28). (DEBUS, 2010).

² Sem título em português.

³ Método de animação 2D que utiliza bonecos para criar a ilusão de personagens em movimento. (SHAW, 2012).

Fig. 28: Dinossauro em *King Kong* (1933).



Fonte: Kirby (2010).

A década de 10 é o período Expressionista, onde a pintura se valia de formas, texturas e cores no lugar do realismo. Embora a Bauhaus ainda não estivesse formada, artistas alemães acreditavam em um novo rumo para as artes e o design, o que se refletia no cinema alemão, o mais criativo da época. São realizados experimentos cinematográficos na Inglaterra, Estados Unidos, Dinamarca e França, mas a produção alemã torna-se um marco do cinema mundial. Filmes como *O Gabinete do Dr. Caligari*, de 1919, reconfiguram o visual do cinema. (BAXTER, 1970).

Na França, nos anos que se seguiram, foram realizados poucos filmes de ficção científica após Méliès. Ganha destaque o primeiro filme apocalíptico da história do cinema, *La Fin du Monde*, de 1930, onde um asteroide ameaça se chocar com a Terra. Mas é na Alemanha, em 1927, que surge aquela que seria uma das mais significativas obras do gênero ainda não reconhecido: *Metropolis*, de Fritz Lang. (DUFOUR, 2012).

Metropolis redefiniu os parâmetros da ficção científica no cinema. Introduziu novos efeitos especiais com o uso de espelhos e cidades em miniatura, ilustrando os acontecimentos em uma cidade gigantesca no ano 2000. Relata os conflitos entre trabalhadores e um industrial, apaziguados por uma jovem mulher, Maria. O industrial constrói um robô semelhante a Maria, tentando causar revolta entre os trabalhadores. O robô acaba por incitar a anarquia, mas a verdadeira Maria e o filho do industrial conseguem unir as duas classes e salvar a cidade (figura 29). O visual urbano e a temática da robótica de *Metropolis* influenciaram muitos filmes que se seguiram. (COUSINS, 2013).

Fig. 29: O robô análogo de Maria.



Fonte: Baxter (1970).

3.3.2 Nascimento e desenvolvimento do Gênero

Na literatura, o autor de maior impacto do gênero foi H. G. Wells. Publicou seu título mais cultuado, *A Máquina do Tempo*, em 1895, que cunhou o subgênero ficção científica de viagem no tempo. Wells foi um grande opositor de *Metropolis*, acusando Fritz Lang de exibir apenas o lado negativo do mundo forjado tecnologicamente. Wells tem em sua obra uma visão muito otimista das mudanças oferecidas pela ciência e pela tecnologia. Participa da adaptação de seu livro *The Shape of Things to Come* para o cinema, em 1936, buscando “corrigir” os erros de Fritz Lang. (RICKMANN, 2009).

No cinema, lançado em 1936, recebeu o título *Daqui a Cem Anos*⁴ e retrata um mundo pós-guerra, repleto de doenças e pobreza que consegue reestabelecer a razão e reconstruir a sua civilização. O cartaz do filme exibe com total destaque o nome de Wells, e “reivindica a sua especialidade e almeja um gênero que não existe vinculando-se explicitamente ao espírito de uma certa literatura” (figura 30). (DUFOUR, 2012, p. 32). O autor deixa claro que o cinema de ficção científica ainda não existe e que as manifestações do gênero, além de não buscarem essa identificação, são bastante raras no período. Nos Estados Unidos, surgem filmes de

⁴ Adaptado do livro *The Shape of Things to Come*, recebeu, no cinema o título *Things to Come*. No Brasil, o título foi traduzido para *Daqui a Cem Anos* (AdoroCinema, 2000).

terror que podem ser associados à ficção científica, mas que deixam o aspecto científico de suas histórias totalmente em segundo plano.

Fig. 30: Cartaz de *Daqui a Cem Anos* (1936).



Fonte: Heritage Auctions (1999).

Nas décadas de 20 e 30, o entusiasmo pela ciência e a vontade de descobrir novos mundos transformou a ficção científica em um gênero literário distinto. É nesse período que florescem as revistas com histórias assinadas por autores que mais tarde tornaram-se ícones do gênero, como Isaac Asimov. Esses autores criam mais um subgênero: ficção baseada em princípios científicos plausíveis. Foi somente anos depois, na década de 50, e com o endosso do cinema produzido em Hollywood, que o gênero ficção científica conquistou espaço e ganhou alguns de seus filmes mais significativos. Mesmo assim, críticos da época ainda rejeitam essas produções. (RICKMANN, 2009).

Em 1927, o cinema alcança um novo patamar. Os filmes ganham som, aos poucos deixando o cinema mudo para trás. Inicialmente o advento do som é pouco natural e primário, mas logo torna-se uma forma de cativar os espectadores possibilitando interações ainda mais fortes e emocionais. (COUSINS, 2013).

Na década de 30, a ficção científica desenvolve-se no chamados filmes seriados, valendo-se da estética e temas dos filmes de terror. Os seriados eram filmes divididos em várias partes, em média, 12 a 15 episódios de uma mesma história. O

estilo surge na França, na década de 10 e prospera nos Estados Unidos desde o cinema mudo e obtendo sucesso até os anos 50. Os filmes seriados foram muito significativos para a história do cinema. George Lucas, criador da saga *Star Wars*, admitiu ter se inspirado nos filmes seriados de ficção científica para criar seu cultuado universo construído em vários episódios. (DUFOUR, 2012).

Para Baxter (1970), os mais significativos filme seriados são do personagem *Flash Gordon* (figura 31). São produzidos três filmes divididos em episódios, de 1936 a 1940. *Flash Gordon Conquers the Universe*, de 1940, teve 12 partes. Os filmes são criados com histórias interdependentes que se assemelham à fantasia, mas buscam manter um certo teor científico. O enredo, originário das histórias em quadrinhos, conserva no cinema seu cenário fantástico e a narrativa viva. Mais tarde, outros heróis dos quadrinhos também fazem a sua estreia no cinema protagonizando filmes seriados, como por exemplo, *Batman* e *Robin*.

Fig. 31: Cartaz original do filme seriado e de alguns de episódios de *Flash Gordon Conquers the Universe* (1940).



Fonte: Heritage Auctions (1999).

Os filmes seriados foram, portanto, os antecessores do cinema de ficção científica. O gênero cinematográfico nasce nos Estados Unidos nos anos 50, fruto da perda de poder dos grandes estúdios e da busca pelo entretenimento de um novo tipo de público: os adolescentes. Produzidos por estúdios pequenos, os filmes de ficção científica ainda pertencem a um gênero marginalizado, com produções de baixo orçamento e elenco desconhecido. O cenário do período é da Guerra Fria entre EUA e URSS e da corrida espacial e tecnológica entre as duas potências. Assim, temas

como a conquista do espaço e mutações genéticas causadas pela radioatividade da bomba atômica tornam-se os preferidos dos cineastas, juntando-se às já populares invasões extraterrestres. (DUFOUR, 2012).

Embora o gênero fosse rejeitado, os anos 50 são conhecidos como a era de ouro da ficção científica: pela grande quantidade de filmes produzidos e também devido ao grande sucesso de algumas obras lançadas no período. Filmes como *O Dia em que a Terra Parou* (1951), *Guerra dos Mundos* (1953) e *Planeta Proibido* (1956) foram produzidos por grandes estúdios com bons orçamentos e tornaram-se marcos no gênero. Surgem também alguns clássicos nas produções de baixo orçamento, como *Vampiros de Almas* (1956), ou *Plano 9 do Espaço Sideral* (1959), de Ed Wood. (CORNEA, 2007).

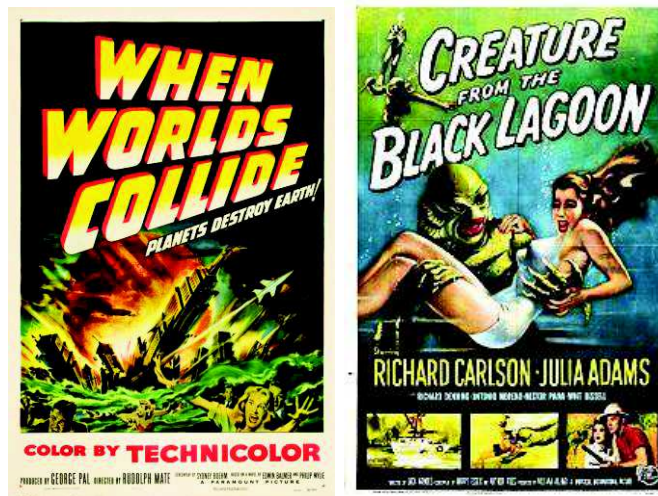
Fig. 32: Cartazes de *O Dia em que a Terra Parou* (1951), *Planeta Proibido* (1956) e *Guerra dos Mundos* (1953).



Fonte: Heritage Auctions (1999).

Dufour (2012) explica que uma das mais importantes características dos filmes de ficção científica produzidos nos Estados Unidos na década de 50 está nos seus cartazes. Dois recursos figurativos são incluídos nas peças para delimitar a ficção científica como o gênero do filme anunciado: a representação de uma nave espacial extraterrestre, como em *O Dia em que a Terra Parou* ou de um grande foguete, como em *O Fim do Mundo* (1951); ou a presença de um grande monstro ou robô, que tem nos braços uma moça assustada, como em *O Monstro da Lagoa Negra* (1954).

Fig. 33: Cartazes de *O Fim do Mundo* (1951) e *O Monstro da Lagoa Negra* (1954).

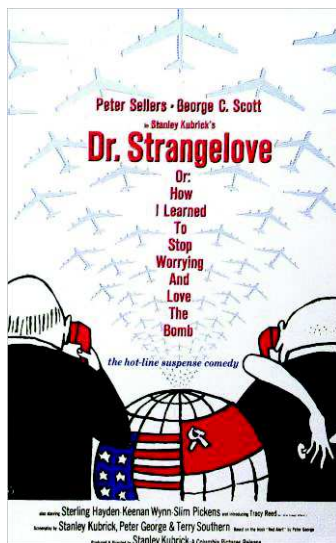


Fonte: Heritage Auctions (1999) e King (2003).

Os temas da ficção científica dos anos 50 são muito amplos. As produções recorrem aos gêneros existentes, como guerra e comédia e multiplicam os subgêneros da ficção científica. Os filmes podem integrar-se totalmente em um subgênero ou conter apenas alguns de seus elementos, sejam visuais ou narrativos. Além disso, o novo gênero está em um período de grande sucesso, e por isso, até mesmo produções que muitas vezes não contemplam as principais características de um filme de ficção científica, reclamam a sua inserção no estilo. (DUFOR, 2012).

A destruição causada pelas bombas atômicas na Segunda Guerra Mundial resultam na popularização de temas de destruição da Terra por ações de seus próprios habitantes na ficção científica a partir da década de 50. A destruição atômica ainda é um tema explorado no início da década de 60, como em *Dr. Fantástico* (1963), de Stanley Kubrick (figura 34) ou *O Jogo da Guerra* (1966), mas logo perde espaço para a preocupação da humanidade com a guerra do Vietnã. (BAXTER, 1970).

Fig. 34: Cartaz de *Dr. Fantástico* (1963) de Tomi Ungerer.



Fonte: King (2003).

Dufour (2012) comenta que, após dos Estados Unidos, o Japão é o primeiro país a desenvolver uma tradição no cinema de ficção científica. O primeiro filme do gênero no Japão é o famoso *Godzilla* (1954) (figura 35), que surge baseado na tragédia atômica vivida pelo país combinada à tradição norte-americana de filmes de monstros.

Fig. 35: Cartaz japonês de *Godzilla* (1954).

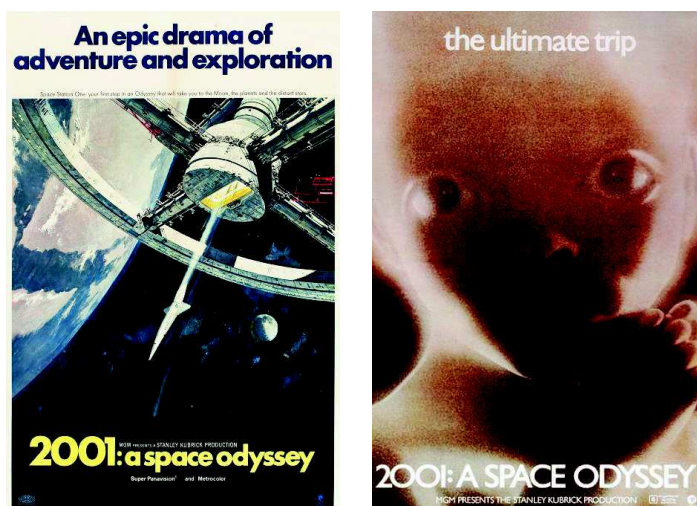


Fonte: Heritage Auctions (1999).

A década de 60 é o período onde a ficção científica começa a ganhar respeito no cinema. Esse reconhecimento se deve, em grande parte, ao cineasta Stanley

Kubrick. É dele um dos mais memoráveis filmes de ficção científica, *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968) (figura 36). O filme explora um tema já recorrente no gênero, o primeiro contato de seres humanos com extraterrestres, mas resulta em uma obra-prima em seus aspectos artísticos e conceituais. (RICKMANN, 2009).

Fig. 36: Cartazes de *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1969).



Fonte: Heritage Auctions (1999) e King (2003).

2001: Uma Odisseia no Espaço é uma adaptação do conto *O Sentinela* de Arthur C. Clarke. Com duração de mais de 2 horas, tem apenas 40 minutos de diálogos. O filme é repleto de cenas poéticas, onde planetas e naves dançam lentamente no espaço ao som de música clássica. (KING, 2003).

Em 1968, *2001: Uma Odisseia no Espaço* prevê um mundo mais real e impressionante do que qualquer outro filme de ficção científica até então. No mesmo ano, outro marco no gênero. *O Planeta dos Macacos* apresenta a ficção científica à sátira social, mostrando um mundo onde os macacos evoluíram e vivem em uma sociedade inteligente que caça e escraviza humanos. (BAXTER, 1970).

Ainda em 1968, um outro filme de ficção científica ganha destaque, em virtude da sua forte relação com o período histórico em que se insere: *Barbarella*. O filme exhibe uma mulher, Jane Fonda, comandante da sua própria nave espacial e diplomata intergaláctica com alto nível de sensualidade. Surge como uma crítica satírica à censura e puritanismo dos Estados Unidos e à NASA, que pouco tempo antes se opôs à presença feminina em viagens espaciais. Na sobreposição com *2001: Uma Odisseia*

no Espaço e *O Planeta dos Macacos*, *Barbarella* é um filme de ficção científica que não busca realismo ou lógica, mas satiriza de forma inteligente e resume a visão da década sobre o papel da mulher na sociedade. (RADNER, LUCKETT, 1999).

Fig. 37: Cartazes de *O Planeta dos Macacos* (1968) e *Barbarella* (1968).



Fonte: Heritage Auctions (1999).

Em 1971, George Lucas lança *THX-1138* e salienta a visão negativa do futuro que será recorrente no início da década de 70. Esse pessimismo era constante nos filmes dos anos 60, com temas como pobreza, guerra nuclear e desastres naturais e continua se manifestando em filmes da década seguinte, como *No Mundo de 2020* (1973), *Fuga no Século 23* (1976) e *Corrida Silenciosa* (1972). Viagens no tempo e contato alienígena não são mais os temas prediletos de gênero, que agora busca ocupar-se com problemas internos. Entretanto, no final da década, o gênero sofre uma positiva mudança, resultado do sucesso de dois grandes filmes. (GERAGTHY, 2009).

Fig. 38: Cartazes de *THX-1138* (1971), *No Mundo de 2020* (1973), *Fuga no Século 23* (1976) e *Corrida Silenciosa* (1972).



Fonte: Heritage Auctions (1999).

Essa ruptura identificada no cinema de ficção científica deve-se ao sucesso de *Star Wars: Uma Nova Esperança* e *Contatos Imediatos do Terceiro Grau*, de 1977. Alguns críticos referem-se a esses filmes e a seus predecessores como um cinema que reduz o espectador a uma criança, ou no mínimo, a um adulto que deseja voltar a ser criança. É o início da era *Lucas/Spielberg*⁵. (RICKMANN, 2009).

De acordo com Ring (2011), *Star Wars – Uma Nova Esperança*, representou um grande avanço na sua época de lançamento. O filme de 1977 gerou uma potente franquia, cativa legiões de fãs até hoje e tornou-se um fenômeno da ficção científica moderna. O autor considera *Star Wars* a mais importante contribuição para a história moderna do gênero. O filme conta a história da guerra entre um império opressivo e uma aliança rebelde, que ocorre em uma galáxia repleta de estrelas, planetas e criaturas.

Os anos 70 consolidaram e reconstruíram a literatura de ficção científica. Enquanto isso, no cinema, após o final dos anos 60, com o lançamento de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, o gênero provou ser capaz de transmitir nos filmes a mesma vivacidade criada pela literatura. Essa evolução fica evidente no sucesso de filmes como *Alien*, de Ridley Scott (1979). (CAROTI, 2011).

⁵ Referência a George Lucas, criador de *Star Wars* e Steven Spielberg, em cujo currículo encontramos filmes como *Contatos Imediatos do Terceiro Grau* (1977) e *E.T. – O Extraterrestre* (1982).

Alien (1979) é uma produção britânica e mostra um alienígena em constante transformação juntamente com humanos e ciborgues⁶ dentro de uma nave espacial, a *Nostromo*. A única sobrevivente, *Ripley*, alia-se às máquinas, ganhando a possibilidade de ultrapassar as limitações impostas pela ameaça extraterrestre. (RICKMANN, 2009).

Wasson e Alder (2011) atribuem a importância de *Alien* (1979) ao fato de o filme combinar a ficção científica e o terror. Ultrapassa os limites do biológico e do tecnológico nas suas máquinas humanoides e com o próprio alienígena, que praticamente se mescla com o ambiente da nave *Nostromo*. A criatura visceral e violenta rompe com a pureza e sanidade do cinema de ficção científica das décadas anteriores, proporcionando novas sensações à audiência do gênero.

Fig. 39: Cartazes de *Star Wars* (1977) e *Contatos Imediatos do Terceiro Grau* (1977) e *Alien* (1979).



Fonte: Heritage Auctions (1999).

Visões de esperança e positividade retornam ao cinema de ficção científica nos anos 80. *E.T. – O Extraterrestre* (1982) e *O Milagre Veio do Espaço* (1987) exibem uma visão auspiciosa de encontros com alienígenas, diferente da produção cinematográfica dos anos 50, onde a vida extraterrestre consistia em uma ameaça à Terra. O tema dos ciborgues é recorrente na ficção científica e é desenvolvido como o tema central de *Blade Runner*, de Ridley Scott (1982). (GERAGTHY, 2009).

⁶ Junção de homem e máquina. (RICKMANN, 2009).

Fig. 40: Cartazes de *E.T. – O Extraterrestre* (1982), *O Milagre Veio do Espaço* (1987) e *Blade Runner* (1982), de John Alvin.



Fonte: Heritage Auctions (1999).

No mesmo período, ganha destaque a trilogia *De Volta para o Futuro*, cujo primeiro filme foi lançado em 1985, abordando a temática da viagem no tempo. No filme, os personagens Doc Brown e Marty McFly experimentam realidades alternativas desencadeadas pelas suas próprias decisões acerca da viagem no tempo. (RICKMANN, 2009).

A década de 80 marca um período fundamental no desenvolvimento do cinema de ficção científica: o uso da tecnologia digital. Esse recurso fica evidente em *Tron*, de 1982, que exhibe a primeira nave espacial digital e assemelha-se aos primeiros jogos de *videogame*. O uso da representação digital no cinema redefine os limites para os diretores e permite experiências inéditas ao espectador. George Lucas reconhece que lançou sua segunda trilogia de *Star Wars* buscando aproveitar o advento da tecnologia digital, ainda pouco desenvolvida no lançamento do primeiro filme da saga, em 1977. (DUFOR, 2012)

Tron é a representação máxima das possibilidades tecnológicas disponíveis em seu lançamento. O foco do filme é exhibir as habilidades digitais da época e por isso resulta em uma história fraca, que combina captação de atores reais com animação tradicional e por computador. O filme representou uma ruptura tão imensa quanto a rapidez com que a tecnologia exibida envelheceu, em virtude do constante desenvolvimento e aprimoramento das técnicas digitais no cinema. (RING, 2011).

Grande sucesso da década, *O Segredo do Abismo* (1989), de James Cameron, desenvolve-se como um filme de ação e suspense onde um grupo de mergulhadores civis busca no fundo do oceano um submarino nuclear perdido. Revela-se como ficção científica apenas no auge da história, quando os mergulhadores entram em contato com uma espécie alienígena aquática. É uma obra de grande destaque em virtude da busca de Cameron por elevar os padrões visuais do cinema com efeitos digitais sem precedentes. O filme retoma, no final da década o perfil do bom alienígena já retratado em filmes do início dos anos 80, como *E.T - O Extraterrestre*. (RING, 2011).

Fig. 41: Cartazes da trilogia *De Volta para o Futuro* (1985), *Tron* (1982) e *O Segredo do Abismo* (1989).



Fonte: Heritage Auctions (1999).

A década de 90 revelou uma nova temática para o cinema de ficção científica: computadores e realidade virtual e a sua influência na humanidade. Filmes como *O Passageiro do Futuro* (1992) e *Matrix* (1999) retratam essa influência, mostrando a capacidade de controle dos seres humanos por computadores. (GERAGTHY, 2009).

Geragthy (2009) explica que *Matrix*, de Larry e Andy Wachowski, não marcou apenas o gênero de ficção científica, mas sim, escreveu um novo capítulo na história do cinema. Os ousados efeitos especiais do filme são centrais para o desenvolvimento da narrativa, e retratam uma história baseada na dualidade entre virtual e real. O filme apresenta um mundo virtual, chamado de Matrix, criado por seres de inteligência artificial onde humanos são escravizados e cuja libertação depende dos atos de um hacker de computadores.

Enquanto a crescente tecnologia dos computadores tornava-se a principal temática para o cinema, também possibilitava a evolução dos efeitos especiais, fundamentais para a boa ficção científica. O potencial do uso de imagens criadas digitalmente ficou ainda mais influente no cinema dos anos 90. Essa evolução tecnológica fica evidenciada no *filme O Exterminador do Futuro 2 – Julgamento Final*, de 1991. O filme, repleto de efeitos especiais impressionantes para a época, exhibe um ator transformado em metal líquido através de imagens geradas digitalmente. (COUSINS, 2013).

É neste período em que, produtores, diretores e também espectadores percebem que todos os sonhos e projetos imaginados pelos roteiros poderiam transformar-se em realidade nas telas de cinema. Filmes de ficção científica da década de 90 tiveram muitas vezes seus roteiros de sucesso calcados em elementos e efeitos gerados digitalmente, processo diferente das décadas anteriores. A tecnologia disponível possibilitou redefinir a estética do gênero: em *Matrix* (1999) as trajetórias de bala tornaram-se icônicas. Já em *Jurassic Park* (1993), merecem destaque os dinossauros de grande realismo. (COUSINS, 2013).

Em *Jurassic Park* (1993), Steven Spielberg ressuscita os dinossauros e possibilita ao espectador entrar em contato de forma impressionante com algo existia a milhões de anos atrás. O diretor apresenta a vida do período jurássico exibindo toda a sua majestade e superioridade perante os homens e sua arrogância em trazê-los de volta à vida. (RING, 2011).

Fig. 42: Cartazes de *O Passageiro do Futuro* (1992), *O Exterminador do Futuro 2 – Julgamento Final* (1991), *Matrix* (1999) e *Jurassic Park* (1993).



Fonte: Heritage Actions (1999).

A partir do ano 2000, e principalmente, após os ataques terroristas ocorridos nos Estados Unidos no 11 de setembro de 2001, o cinema de ficção científica esquece as questões internas e procura levar visões de um futuro seguro para as audiências. Filmes como a segunda trilogia *Star Wars* de George Lucas ou *Capitão Sky e o Mundo do Amanhã* (2004) representam uma busca nostálgica na história por tempos mais seguros, assim como a recente obsessão de Hollywood por filmes de super-heróis. (GERAGTHY, 2009).

Entretanto, ao longo da década, as temáticas de ficção científica se diversificam. Rickmann (2009) explica que o primeiro filme a ter sua produção iniciada após os atentados de 11 de setembro foi *Sinais* (2002), de M. Night Shyamalan. O filme aborda temáticas religiosas e políticas durante uma invasão de alienígenas hostis.

No mesmo período, vários filmes ilustram a projeção do papel da máquina nas sociedades futuras, revivendo a recorrente temática dos robôs e ciborgues na ficção científica. *A.I. – Inteligência Artificial* (2001), de Steven Spielberg, *Eu, Robô* (2004), de Alex Proyas e a animação *Wall-E* (2008), de Andrew Stanton, exploram a relação entre homens e máquinas e discutem os limites e transformações da sociedade no futuro. (DUFOUR, 2012).

Dufour (2012) explica que *A.I. – Inteligência Artificial* (2001) ilustra um futuro onde a ciência desenvolveu robôs com sentimentos. A audiência é apresentada ao robô David, capaz de amar, assim como os seres humanos. Segundo Hanson (2005), *Eu, Robô* explora a mesma temática, os sentimentos dos robôs, e ilustra um futuro que parece imediato, já que acompanhamos os avanços que conduziriam a sociedade à um colapso frente às inteligências artificiais.

Também dentro da temática da robótica e de suas incertezas, Duncan Jones lança *Lunar* (2009), filme que é uma clara homenagem a clássicos do gênero como *Corrida Silenciosa* (1970), *Alien* (1979) e *2001 - Uma Odisseia no Espaço* (1968). Conta a história de um astronauta solitário que coleta e processa pedras na lua para gerar energia na Terra na companhia do robô *Gerty*. Além das viagens espaciais, também aborda o contemporâneo tema da clonagem de seres humanos. (JOHNSTON, 2011).

Fig. 43: Cartaz de *A.I. – Inteligência Artificial* (2001), *Sinais* (2002), *Eu, Robô* (2004) e *Moon* (2009).



Fonte: Heritage Actions (1999).

O cinema contemporâneo de ficção científica vale-se principalmente da grande capacidade tecnológica disponível para compor cenários e cenas digitalmente. Filmes como *A Origem* (figura 44) de Christopher Nolan (2010), refletem essa competência técnica com cenas como a cidade que se dobra e se deforma como uma folha de papel em frente ao herói. (DUFOUR, 2012).

Koch (2010) descreve *A Origem* como "um filme visionário, que faz pelos sonhos o que *Matrix* fez pela realidade virtual" (tradução nossa). Baseado no uso de uma tecnologia ficcional capaz de permitir a alguém que está dormindo penetrar nos sonhos de outra pessoa e manipula-la, *A Origem* redefine, mais uma vez na história do cinema de ficção científica os padrões de efeitos especiais e roteiro.

Fig. 44: Cena de *A Origem* (2010).



Fonte: Koch (2010).

4 METODOLOGIA

Para atingir os objetivos propostos, o presente estudo será dividido em quatro etapas. A primeira etapa consistirá em uma pesquisa bibliográfica sobre os temas relevantes. A segunda etapa será a identificação e definição de cartazes de cinema de ficção científica que possibilitarão a análise. A terceira etapa compreenderá a análise dos cartazes com base na pesquisa bibliográfica realizada e, por fim, a quarta etapa, onde será delineada uma linha do tempo com base nos cartazes pesquisados.

A primeira etapa, fará uso da pesquisa bibliográfica, descrita por Marconi e Lakatos (2001) como o método que tem como finalidade oferecer ao pesquisador contato com tudo que já foi escrito sobre os assuntos relativos ao seu trabalho. A pesquisa realizada abrangerá livros, artigos e pesquisas na internet considerando os seguintes pontos: a história do cartaz moderno e o seu desenvolvimento até a era contemporânea; a evolução do design gráfico através de seus movimentos, vanguardas e estilos; e o surgimento e desenvolvimento do cinema de ficção científica.

A segunda etapa, buscando manipular as informações obtidas através da pesquisa bibliográfica e tendo em vista o objetivo geral do trabalho - analisar a evolução do cartaz de cinema de ficção científica a partir das perspectivas do design gráfico - será identificar um cartaz de filme de ficção científica para cada década, desde o seu surgimento no cinema, em 1902, até o ano de 2010.

A definição dos cartazes se dará através dos seguintes critérios:

- Relevância e importância do filme em sua década, definida pela bibliografia pesquisada, considerando aspectos históricos e cinematográficos;
- Verificação, através da bibliografia, da originalidade do cartaz pesquisado, assegurando que a peça seja do mesmo ano de lançamento da obra cinematográfica em questão. A principal bibliografia para os cartazes consiste em Rickmann (2009), King (2003) e a Heritage Auctions (1999), terceira maior casa de leilões e dona de um acervo de milhares de cartazes de cinema, onde aproximadamente 15 mil peças pertencem ao gênero de ficção científica.

A terceira etapa do trabalho consistirá na análise das peças selecionadas, buscando entender a evolução do design gráfico através dos cartazes de ficção científica. A análise dos cartazes irá considerar os seguintes critérios:

- Cor: Segundo Lupton e Phillips (2008), a cor é parte integrante do processo de design. Para as autoras, o uso de cores é variável física e culturalmente, mas pode comunicar uma atmosfera, possibilitando destacar ou camuflar elementos.
- Tipografia: Lupton (2006, p. 8) explica a tipografia como “a ferramenta com a qual o conteúdo ganha forma, a linguagem ganha um corpo físico e as mensagens ganham um fluxo social”.
- Técnica figurativa: verificar a técnica figurativa utilizada no cartaz. Hollis (2005), explica que no final do século XIX, a ilustração consistia na principal técnica figurativa para os designers, já que a técnica de impressão dominante era a litografia. Mais tarde, durante as décadas de 20 e 30 a fotografia desponta como a principal técnica de representação, considerando também fotomontagens e justaposição. Enquanto isso, conforme Clair e Busic-Snyder (2005), a litografia é ultrapassada pela litografia offset. Posteriormente, o design através do computador torna-se a forma de manifestação dominante do design gráfico.
- Referências: Buscar a identificação histórica dos cartazes sob os aspectos do design gráfico estudados na fundamentação teórica.

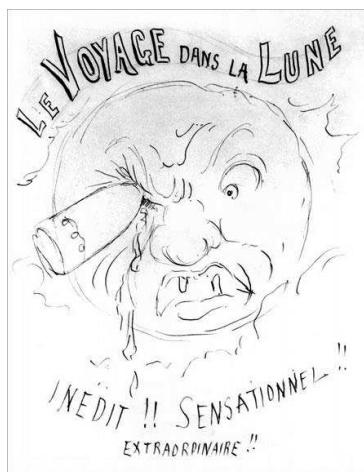
Após a análise das peças selecionadas, com base nos estudos da fundamentação teórica, será realizada a quarta e última etapa do presente trabalho. Será delineada uma linha do tempo do design gráfico baseada nos cartazes de cinema do gênero ficção científica, que compreenderá o período de 1902 a 2010, subdividido por décadas.

5 ANÁLISE

Quando George Méliès lançou *Viagem à Lua*, a forma mais comum para obter lucro com obras cinematográficas consistia em ofertar as produções em feiras ou outros locais de grande circulação de pessoas. Méliès tenta vender aquele que, mais tarde, tornou-se seu filme mais famoso e também um marco da ficção científica, mas não obtém sucesso. Ele decide emprestar, sem custos, uma cópia para um feirante da *Foire du Trône*, em Paris. Para a divulgação, manda pintar um cartaz. O filme atrai muitos compradores e torna-se um sucesso, possibilitando, inclusive, que Méliès cubra seus custos de produção. (SADOUL, 1983).

A bibliografia pesquisada omite cartazes de produções de filmes de ficção científica realizadas até 1918. Entretanto, sabemos que Méliès, de acordo com Sadoul (1983) fez uso de um cartaz para a divulgação de *Viagem à Lua*. No acesso aos arquivos do catálogo da Cinemateca Nacional Francesa encontra-se listado um rascunho, de autoria do próprio Méliès, que seria de um cartaz para *Viagem à Lua* (figura 45).

Fig. 45: Projeto para o cartaz de *Viagem à Lua* (1902).



Fonte: La Cinémathèque Française através de Ciné-Ressources.

A ilustração central retrata a mais célebre cena do filme de Méliès, a chegada do foguete na lua. Embora seja apenas um rascunho sem cores, é possível identificar no projeto do cartaz, características como a figura centralizada cercada por inscrições que repetem sua forma e seu movimento, integrando textos e ilustrações. Essa

integração entre imagem e texto remete ao trabalho de Jules Chéret, precursor do estilo *Art Nouveau* e cujos projetos foram decisivos para o desenvolvimento do cartaz moderno no início do século XIX (MEGGS, 2008). A tipografia desenhada a mão, sem uso dos tipos de metal, também se assemelha ao trabalho de Chéret (figura 46).

Fig. 46: *Elysée Montmartre bal masqué* (1986).



Fonte: Meggs (2008).

Os arquivos da Cinemateca Nacional Francesa apresentam outro cartaz ligado a George Méliès. A peça é uma litografia de autoria do pintor surrealista francês Félix Labisse, e foi criada para uma exposição em comemoração ao centenário do realizador (figura 47). Percebe-se o uso de cores e tons terrosos de pouco contraste em linhas curvas e orgânicas. O cartaz é uma peça litográfica ilustrada, com figuras femininas e ornamentos sinuosos. Essas características ocorrem no estilo *Art Nouveau*, que vigorava em 1903, época de lançamento do filme, conforme Hollis (2005).

Apesar de ser concebido quase 60 anos após o lançamento de *Viagem à Lua*, é possível entender que o cartaz busca um visual que remete ao período em que o filme foi realizado. Foi criado através do processo da cromolitografia, forma dominante

para concepção e impressão no período de nascimento do cartaz moderno. Identifica-se o provável interesse do artista Félix Labisse em compor um cartaz de homenagem que remete ao período glorioso de Méliès, valendo-se das características gráficas mais marcantes e dos processos de impressão da época.

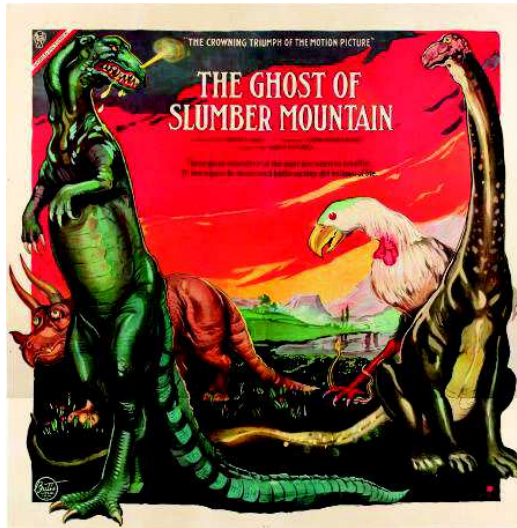
Fig. 47: Cartaz e detalhe da ilustração de Felix Labisse para Exposição do Centenário de Méliès.



Fonte: La Cinémathèque française através de Ciné-Ressources.

Conforme citado acima, a bibliografia pesquisada omite cartazes de filmes de ficção científica até o ano de 1918. Rickmann (2009) explica que a ficção científica tornou-se um gênero reconhecido para o cinema apenas nos anos 50. Já Dufour (2012) considera que *Metropolis*, de 1927, seja verdadeiramente a primeira obra do gênero, delimitando toda a produção cinematográfica anterior como pré-história da ficção científica. Entretanto, filmes produzidos antes do reconhecimento do gênero foram classificados como ficção científica posteriormente, e a fim de possibilitar este estudo, o período que corresponde à década de 1910 a 1920 será representado pelo único filme cujo cartaz foi identificado com fontes genuínas: *The Ghost of Slumber Mountain* (figura 48).

Fig. 48: Cartaz de *The Ghost of Slumber Mountain* (1918).



Fonte: Heritage Auctions (1999).

O filme, de 1918, como explica Debus (2010), apresenta o encontro e a batalha de um homem com dinossauros. O filme teve seu lançamento no período de florescimento das vanguardas artísticas do século XX, entretanto, seu cartaz não apresenta nenhuma semelhança com os novos parâmetros instituídos para o design. Enquanto as vanguardas buscam principalmente a geometrização e a abstração dos motivos, conforme Cardoso (2008), o design do cartaz é literal e figurativo, evidenciando para a audiência o que será exibido no filme. Sua principal características são as ilustrações (figura 49), que resultam em um cartaz altamente expressivo.

Fig. 49: Primeiro detalhe do cartaz de *The Ghost of Slumber Mountain* (1918).



Fonte: Heritage Auctions (1999).

A tipografia do cartaz é formal e toda a informação de texto fica concentrada na parte central. O processo de impressão dominante no período é a cromolitografia, que, como explica Meggs (2008), possibilita o uso de variadas cores e tonalidades na impressão e era a principal forma de reprodução das peças gráficas no início do século XX (figura 50).

Fig. 50: Segundo detalhe do cartaz de *The Ghost of Slumber Mountain* (1918).



Fonte: Heritage Auctions (1999).

Em virtude da cromolitografia, a técnica figurativa é a ilustração, já que de acordo com Hollis (2005), ainda não era possível reproduzir ou ampliar a fotografia em cartazes. Os dinossauros circundam as informações tipográficas e o desenho dos corpos sinuosos em um design litográfico muito expressivo e colorido. O resultado gráfico é bastante semelhante ao design produzido poucos anos antes, no período do estilo decorativo *Art Nouveau*.

Em 1927, enquanto *Metropolis* redefine o cinema de ficção científica, como afirma Baxter (1970), seu cartaz (figura 51), torna-se um marco do design gráfico, refletindo o estilo decorativo *Art Déco*. Meggs (2008), explica que o período entreguerras é de excelência nas técnicas de impressão e nos institutos de formação artística, qualidade refletida nos trabalhos de seus designers gráficos. O cartaz de *Metropolis* é do designer Schulz-Neudamm, grande destaque no período e responsável pela publicidade de diversos filmes.

Fig. 51: Cartaz de *Metropolis* (1927), de Schulz-Neudamm.



Fonte: Meggs (2008).

O cartaz de *Metropolis* é ilustrado e representa muito bem o estilo decorativo *Art Déco*, que, como afirma Cardoso (2008), expressava o espírito moderno das décadas de 20 e 30. Identifica-se no cartaz a sobreposição de planos evidenciada pelo autor: ao fundo, o céu e as luzes da grande metrópole que dá nome ao filme; no plano central, os prédios da cidade; e, à frente, o rosto do robô parecido com a jovem Maria.

O design é fortemente geometrizado e simétrico, evidenciando a influência cubista em seu design. A tipografia expressiva e a organização espacial remetem ao construtivismo russo e ao *De Stijl*. Percebe-se uma perfeita interação entre o título do filme e suas ilustrações. (MEGGS, 2008).

Cousins (2013), apresenta o cartaz do filme como uma união entre o Futurismo e o *Art Déco*. O filme foi um grande sucesso, e possibilitou a popularização do design linear e das paisagens urbanas na Alemanha da década de 20. King (2003) comenta que o cartaz de *Metropolis* provavelmente é mais conhecido do que o próprio filme.

Na década de 30, na Inglaterra, *Daqui a Cem Anos* torna-se um filme tão grandioso quanto *Metropolis*. Assim como seu antecessor, faz uso de maquetes e de efeitos especiais para representar uma cidade subterrânea com vista para o céu.

Busca identificação com um gênero que ainda não existe no cinema, mas já é muito forte na literatura – prova disso é a importância do nome de H. G. Wells nos cartazes do filme. (DUFOR, 2012).

Fig. 52: Cartaz de *Daqui a Cem Anos* (1936).



Fonte: Heritage Auctions (1999).

O cartaz tem desenhos estilizados e geometrizados, em composições de planos e cenas que compõem uma peça claramente inspirada pelo estilo decorativo *Art Déco*, que, de acordo com Cardoso (2008), expressava o espírito moderno da década de 30. Meggs (2008) evidencia que o *Art Déco*, foi altamente influenciado pelo cubismo e o construtivismo russo.

Percebe-se no cartaz de *Daqui a Cem Anos* a inspiração cubista do *Art Déco*, principalmente na geometrização das naves, em seu design com profundidade e movimento e nos rostos humanos, esquematizados de uma forma somente possibilitada após o nascimento do movimento de Picasso e Braque. O construtivismo russo fica evidente nos *letterings* claros e legíveis em posição diagonal que contraste com a geometrização dos elementos e nas cores primárias juntamente com o preto, características do movimento enumeradas por Meggs (2008). A tipografia tem grande destaque no layout da peça, com posição central. Na base do cartaz, é indicada a técnica de impressão utilizada, a litografia, motivo pelo qual o cartaz é ilustrado.

Fig. 53: Detalhe do cartaz de *Daqui a Cem Anos* (1936).



Fonte: Heritage Auctions (1999).

A década de 40, conforme explica Dufour (2012), marca o período de maior sucesso dos filmes seriados, de importância fundamental para o desenvolvimento e a popularização do gênero ficção científica no cinema. Dentre os temas do gênero explorados nos seriados, o super-herói é um dos principais, e constitui um assunto totalmente novo no cinema. *Flash Gordon* é o principal herói explorado pelos filmes desde a década de 30, e, conforme comenta Baxter (1970), enfrenta homens-tubarão, homens de barro, dragões, monstros pré-históricos e muitas outras criaturas controladas pelo vilão Ming. A busca pela veracidade científica dos acontecimentos é bastante fraca, e o herói triunfa invariavelmente.

A Heritage Auctions (1999), explica que a maioria dos episódios de *Flash Gordon* teve seus cartazes impressos em apenas duas cores. Entretanto, o cartaz original de *Flash Gordon Conquers the Universe* era totalmente colorido (figura 54).

Fig. 54: Cartaz de *Flash Gordon Conquers the Universe* (1940).



Fonte: Heritage Auctions (1999).

A influência *Art Déco* que fica evidente nas décadas de 20 e 30 não ocorre no cartaz de *Flash Gordon*. A característica mais marcante da peça é seu design chamativo e caracterizado por suas cores vivas e a grande riqueza. Essa vivacidade gráfica remete ao trabalho de Jules Chéret, cujos designs eram carregados de cores e efeitos, como explica Meggs (2008). A própria gama de cores utilizada lembra o trabalho de Chéret. Outra semelhança são as inscrições em negrito que acompanham o movimento das figuras principais.

Fig. 55: Cartaz *L'auréole du midi*, de Jules Chéret (1893).



Fonte: Meggs (2008).

Chéret foi fundamental na transição das artes gráficas da era vitoriana para o *Art Nouveau* embora seu design ainda não possua as características definitivas do estilo. Seu trabalho é indicativo do fértil período onde os artistas passaram a dedicar-se à publicidade sem medo de seu descolamento da arte, para mais tarde exibir os principais atributos do primeiro estilo internacional (MEGGS, 2008).

O cartaz de *Flash Gordon* ilustra várias cenas do filme além da figura central onde podemos ver os personagens principais. Esse formato de imagens múltiplas, é segundo Meggs (2008), muito popular nos anos 1860, e também aparece no trabalho de Jules Chéret (figura 56).

Fig. 56: Cartaz de Jules Chéret para *La Biche au bois* (1866).



Fonte: Meggs (2008).

Segundo Hollis (2005), a fotografia era a principal técnica figurativa da década de 40, contudo, o cartaz de *Flash Gordon* é ilustrado. A criação de um cartaz ilustrado, altamente colorido e chamativo em uma época onde a fotografia está disponível como técnica figurativa pode estar ligada à origem de *Flash Gordon* nas histórias em quadrinhos. De acordo com Baxter (1970), assim como em *Flash Gordon Conquers the Universe*, o cinema de ficção científica absorve as tendências e características das histórias em quadrinhos do mesmo gênero.

A utilização da ilustração também é escolhida como técnica figurativa em virtude da técnica de impressão da peça. Um detalhe do cartaz revela que a técnica de impressão utilizada era a litografia. Essa era a técnica de Chéret, conforme Meggs (2008) para a criação de seus cartazes que dão início à história do cartaz moderno.

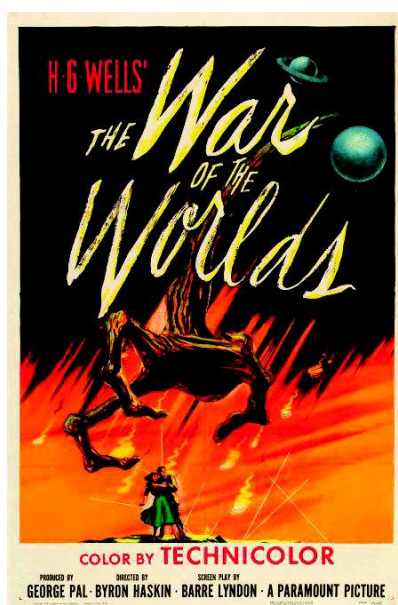
Fig. 57: Detalhe do cartaz de *Flash Gordon Conquers the Universe*.



Fonte: Heritage Auctions (1999).

Nos anos 50, o principal cinema de ficção científica é produzido nos Estados Unidos, e é comumente associado à Guerra Fria, com histórias sobre alienígenas, mutantes ou monstros que representariam a ameaça do comunismo. *Guerra dos Mundos* (1953) é adaptado do romance homônimo de H. G. Wells de 1898. A história, que na literatura se passava em Londres, no cinema acontece nos Estados Unidos pós-rural. O cartaz exibe um casal típico norte-americano sendo ameaçado por um garra dos famosas naves alienígenas do filme (figura 58). (KING, 2003).

Fig. 58: Cartaz de Guerra dos Mundos (1953).



Fonte: King (2003).

O cartaz de *Guerra dos Mundos* descola-se totalmente de movimentos que dominam o design gráfico no período de lançamento do filme, como o modernismo dos Estados Unidos ou o Estilo Tipográfico Internacional. Identifica-se um cartaz totalmente ilustrado, incluindo a tipografia do título, que ignora o domínio da fotografia para figuração em peças impressas. O cartaz, com seus planos e ilustrações apresenta um visual que se assemelha ao trabalho de Henri de Toulouse-Lautrec (figura 59).

Fig. 59: Cartaz de Toulouse-Lautrec para Aristide Bruant (1983).



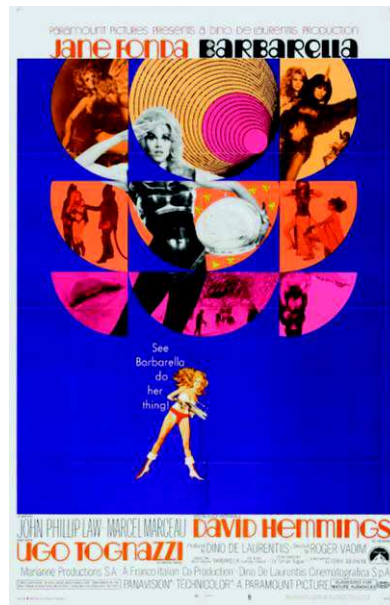
Fonte: Meggs (2008).

Lautrec, como mostra Meggs (2008), abusava de linhas fluidas e planos chapados e textos manuscritos, simplificando formas e apresentando pouca informação de forma dinâmica e expressiva. Os mesmos recursos são identificados no cartaz de *Guerra dos Mundos*: o plano de cor escura chapada e poucos elementos na composição da imagem são capazes de gerar um resultado altamente dinâmico e enérgico. O design do título domina a peça e transmite um certo nervosismo, com letras inconstantes de visual dramático. King (2003, p. 43), apresenta o cartaz de *Guerra dos Mundos* como “a síntese perfeita do enredo do filme”.

Não existe no cartaz a informação sobre a técnica de impressão utilizada, entretanto, sabe-se, conforme Clair e Busic-Snyder (2005), que a cromolitografia foi substituída pela litografia *offset*, aperfeiçoada na década de 30. Essa técnica reduzia o tempo de preparação e reprodução das peças, e, embora seja hoje a principal técnica de impressão, tornou-se dominante na indústria cinquenta anos após seu surgimento.

Os anos 60, conforme explica Fiell (2003), são um período de protestos em defesa de causas sociais, como o papel da mulher na sociedade e os direitos humanos. Hollis (2005) explica ainda que a Guerra do Vietnã e os assassinatos de Martin Luther King e Che Guevara também são pontos focais dos protestos. Conforme explicam Radner e Lockett (1999) é nesse cenário que *Barbarella* (1968) (figura 60) é lançado, constituindo uma crítica satírica aos movimentos sociais do período.

Fig. 60: Cartaz de *Barbarella* (1968).



Fonte: Heritage Auctions (2003).

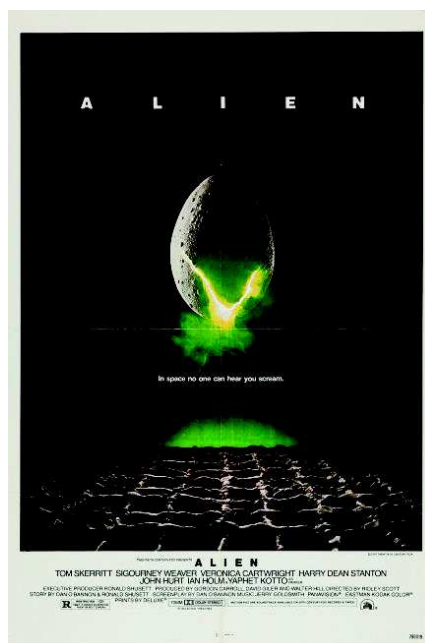
O cartaz de *Barbarella* mescla ilustrações e fotografia. Remete ao psicodelismo, muito comum no design de cartazes americanos dos anos 60, como afirma Meggs (2008). Encontramos na peça, as principais características do psicodelismo enumeradas pelo autor: linhas fluidas e sinuosas e cores vibrantes de grande contraste que resultam num efeito óptico. O resultado é um cartaz altamente expressivo e dinâmico, que, assim como o movimento psicodélico, sofre grande influência da *Op Art*.

Cornea (2001) explica que *Barbarella* é um filme franco-italiano, e foi lançado no período onde os Estados Unidos estavam sendo altamente influenciados pela cultura, música, literatura e arte europeias. Esses artistas, associados ao movimento hippie, aderiram no design gráfico, ao psicodelismo e nas belas-artes, à *Op Art*. Os planos e cores contrastante e as formas geométricas do cartaz também são indicativos da influência psicodélica, cujos designs, de acordo com Hollis (2005) eram inspirado nos efeitos das drogas e no visual nas luzes estroboscópicas. A tipografia é muito discreta em relação aos elementos figurativos, gerando uma proporção entre imagens e textos diferentes das décadas anteriores.

Sabemos que *Alien* (1979) (figura 61), mescla o terror à ficção científica. Entretanto, essa dualidade não é nova, como explica Dufour (2012), e data da década

de 30, quando a identidade do gênero de ficção científica ainda estava em desenvolvimento. Neste cenário já conhecido do cinema, como mostram Wasson e Alder (2011), o alienígena que dá nome ao filme rompe padrões e cria, além de uma franquia, uma novo parâmetro para o gênero de ficção científica.

Fig, 61: Cartaz de *Alien* (1979).



Fonte: Heritage Auctions (1999).

O cartaz de *Alien* apresenta um layout limpo e objetivo. A primeira característica relevante da peça é o seu método figurativo: a fotografia. Desde a Primeira Guerra Mundial, de acordo com Hollis (2005), a fotografia está disponível como principal técnica pictórica para os cartazes, mas somente se sobressai às ilustrações durante o período da Segunda Guerra. Meggs (2008), explica que, em 1979, época de lançamento do filme, os movimentos modernistas do design e seu abstracionismo geométrico passam a ser questionados, abrindo espaço para o uso da imagem.

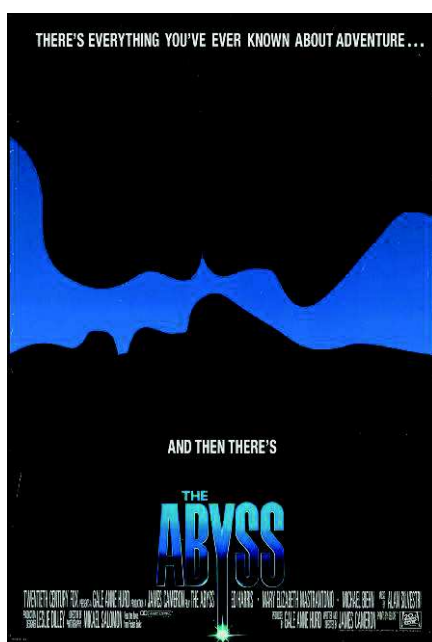
A peça, com fundo quase que totalmente preto ganha impacto e expressão nos tons verdes iluminados da figura central, que representa o “ovo” do alienígena tema. King (2003) explica que o diretor Ridley Scott costuma envolver-se com o material de divulgação de seus filmes, e decidiu exibir muito pouco da criatura no cartaz, incitando a audiência apenas com uma frase assustadora: “No espaço, ninguém pode ouvi-lo gritar” (tradução nossa). A tipografia utilizada é discreta e acompanha o visual enxuto

e impactante do cartaz, com tipos claros e sem serifa que resultam em uma peça forte e expressiva.

O visual claro e objetivo com elementos equilibrados da peça remete ao design do Estilo Tipográfico Internacional, cuja linguagem antecedeu o advento da fotocomposição e do computador para manipulação das imagens (HOLLIS, 2005). Fica evidente o forte contraste entre luz e sombra, que de acordo com Meggs (2008) possibilita um design de harmonia absoluta.

Em 1989, James Cameron eleva os padrões dos efeitos especiais do cinema com seu trabalho em *O Segredo do Abismo*, e mostra, numa leitura ampla e poética, que sempre existe uma certa verdade escondida, até mesmo quando se olha para um abismo. Representa beleza e esperança para o mundo através de alienígenas feitos de água. (RING, 2011).

Fig. 62: Cartaz de *O Segredo do Abismo* (1989).



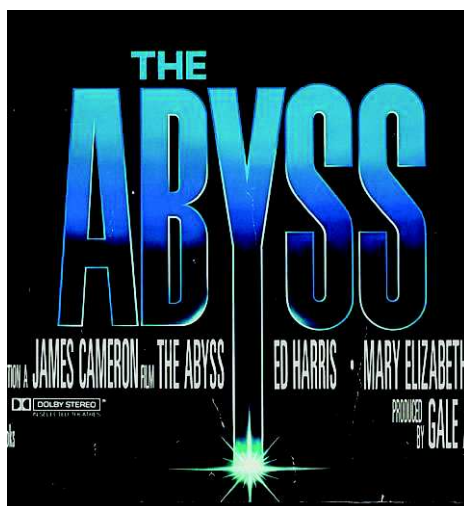
Fonte: King (2011).

Percebe-se no cartaz duas silhuetas de rostos humanos frente a frente. Entre os dois rostos, forma-se um vão, que através da relação fundo/figura representa o abismo que é tema do filme. Lupton e Phillips (2008), explicam que uma figura ou forma é sempre vista em relação ao fundo que a rodeia. Segundo as autoras, o uso dessa relação pelos designers atribui mistério e ambiguidade à peça. Somente no final

do século XIX, conforme mostra Hollis (2005), a relação entre imagem e fundo, o positivo e o negativo, passou a ser explorada no design gráfico.

Embora as plataformas digitais possibilitassem, desde 1984, grandes interações e inovações nas peças gráficas, de acordo com Cardoso (2008), o design do cartaz de *O Segredo do Abismo* se aproveita de grandes planos de cores chapadas, com dominância do preto, identificados nos primeiros cartazes do *Art Nouveau*, como mostra Meggs (2008). Em contraste com os planos de cor, encontra-se a tipografia amplamente elaborada, com contornos, degradês, luz e sombra, numa construção que somente foi possível com o advento das plataformas digitais.

Fig. 63: Detalhe da tipografia do Cartaz de *O Segredo do Abismo* (1989).

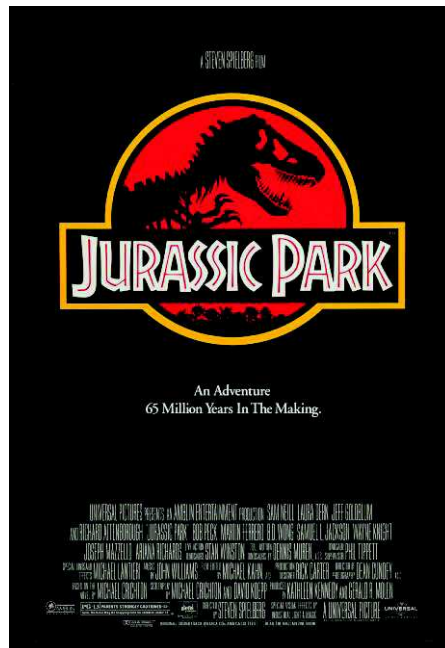


Fonte: King (2011).

Esse conjunto de referências se dá em virtude do período de lançamento do filme, os anos 80. Esse é o momento em que, como explica Fiell (2005), o pós-modernismo torna-se um estilo internacional, misturando referências de cores, padrões e referências dos movimentos modernos. Meggs (2008), acrescenta que o design no período é livre e repleto de experimentação, também em virtude do advento das plataformas digitais.

Nos anos 90, em *Jurassic Park*, recriou os dinossauros, assim como *The Ghost of the Slumber Mountain*, em 1918. Ambos são centrados em seus efeitos especiais, decisivos para os filmes e notáveis em suas épocas.

Fig. 64: Cartaz de *Parque dos Dinossauros* (1993).

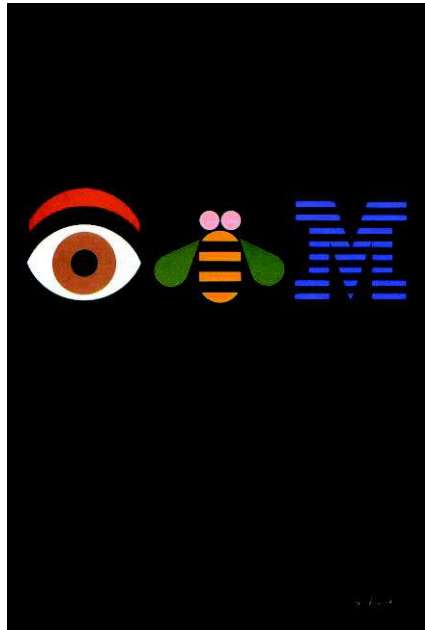


Fonte: Heritage Auctions (1999).

Meggs (2008) explica que, na década de 90, a manipulação digital redefiniu a concepção e o desenvolvimento dos projetos de design gráfico. O cartaz de *Parque dos Dinossauros*, sua tipografia e composição de elementos representa o controle disponibilizado pelas plataformas digitais: experimentação, manipulação das formas e cores.

O design do cartaz é puro e sintético, composto apenas pelo plano chapado preto e um grafismo central, que representa a marca do parque que dá título ao filme. Essa composição concisa remete ao estilo de Paul Rand, que como afirma Meggs (2008), criava designs capazes de sintetizar a essência e o conteúdo de comunicação em grafismos. Nota-se uma releitura dos aspectos históricos do design gráfico, que, segundo Meggs (2008), constitui reflexos do pós-modernismo. A figura 65 mostra um cartaz de Rand, que evidencia a sua capacidade de síntese gráfica.

Fig. 65: Cartaz de Paul Rand, *Eye Bee M*, de 1981, para a IBM.

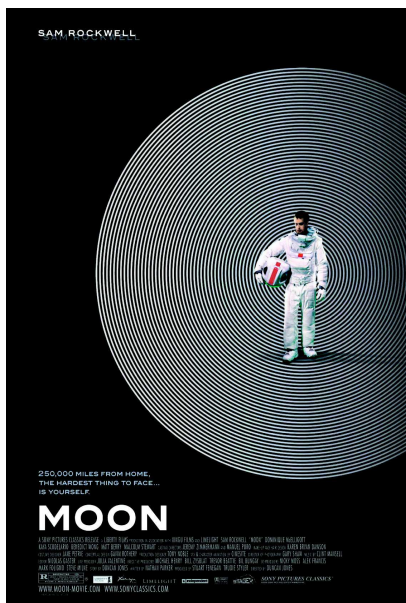


Fonte: Meggs (2008).

O design simplificado do cartaz de *Parque dos Dinossauros* também representa um dos principais estilos do design gráfico produzido nos anos 90. Heller e Fink (1999), caracterizam o *New Simplicity*, que valia-se de planos lisos com poucos elementos de destaque. O resultado é uma peça simples, que consegue explicitar de forma expressiva e significativa o conteúdo encontrado no filme.

Ring (2011) descreve o filme *Lunar*, de 2009, como um avanço na estética dos filmes de ficção científica do período. Não é essencialmente baseado em efeitos especiais como os outros exemplos de ficção científica do período. Resulta em uma obra contemplativa, como *2001: Uma Odisséia no Espaço* e se aproveita do gênero para analisar a natureza do homem em um cenário distante.

Fig. 66: Cartaz de Lunar (2009).



Fonte: Johnston (2011).

O cartaz de *Lunar* tem como base um plano chapado preto. Seu elemento principal é um grafismo composto por círculos concêntricos. Na parte central do grafismo, encontramos a imagem do personagem principal do filme. Alinhadas à esquerda, informações compostas em tipografia sem serifa.

A composição de plano e tipografia com elementos geométricos remonta ao Estilo Tipográfico Internacional, que surgiu nos anos 50. Meggs (2008) explica que o estilo ainda é referência no século XXI, e caracteriza-se por suas informações e fotografias sintéticas em *grids* rígidos com tipografia alinhada à esquerda.

Os círculos concêntricos criam um efeito ótico e parecem dar movimento à peça e ao astronauta retratado através da fotografia. Remetem à *Op Art*, movimento das belas-artes nos anos 60, que, de acordo com Farthing e Cork (2010), teve ampla influência no design gráfico do período. A mescla de estilos gráficos situa a peça no pós-modernismo, que, de acordo com Fiell (2003), buscava referências na arte, e nos aspectos históricos do design gráfico.

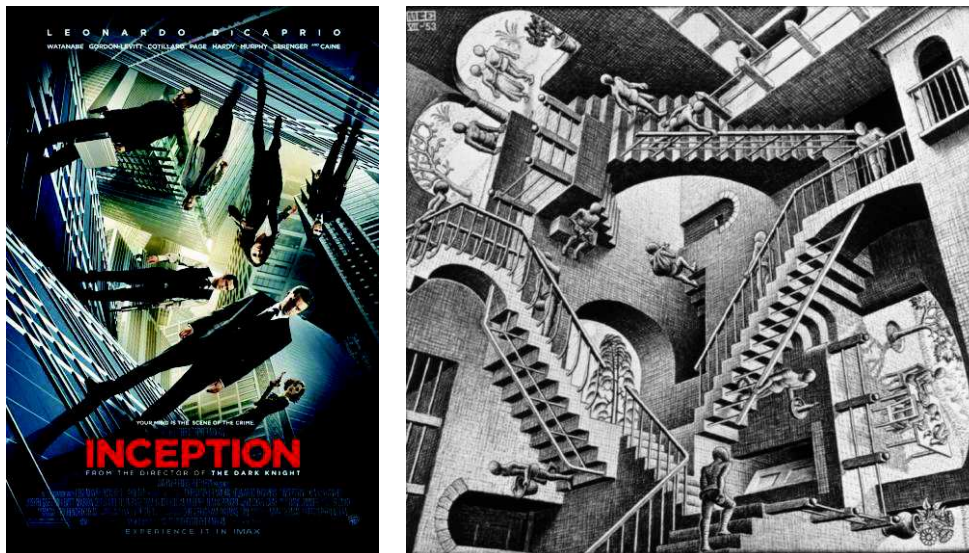
A Origem (2010) segundo Ring (2011), aborda a temática dos sonhos e de seus diferentes níveis da mesma forma que *Tron* (1982) abordava os sistemas de computador. Para o autor, o filme é altamente complexo, mas é capaz de manter a

tensão, graças ao trabalho do diretor Christopher Nolan, que criou um visual que remete ao trabalho de M. C. Escher.

O cartaz, assim como o filme, representa essa semelhança com o trabalho do artista gráfico Escher, como é possível identificar na figura 67. Um conjunto de planos sem começo ou fim, entrelaçados em uma imagem composta digitalmente ocupa a totalidade da peça. O design reflete a possibilidade de composição digital de imagem através dos softwares, que, conforme Meggs (2008), permitem manipular formas, cores e formas.

O recurso figurativo da peça é a fotografia, e a imagem ocupa a totalidade do cartaz. Nesse caso não existem planos chapados ou grafismos, somente o uso da tipografia clara e sem serifa sobre a imagem. A manipulação da fotografia e sua composição em diversos planos é reflexo da tecnologia contemporânea disponível para o design gráfico, que, de acordo com Meggs (2008), tem papel fundamental nas formas de concepção visual e espacial da era digital.

Fig. 67: Cartaz de Inception (2010) e a litogravura *Relativity* (1953) de M. C. Escher.



Fonte: Internet Movie Database (1990) e Official M. C. Escher Website.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho objetivou responder como se deu a evolução dos cartazes de cinema de ficção científica, a partir da perspectiva do design gráfico, desde o surgimento do gênero até os dias de hoje. Através da revisão bibliográfica e da análise dos cartazes selecionados, foi possível delinear essa evolução e identificar a relação das peças com seus contextos sociais.

Percebe-se que, de acordo com King (2003), mais importante do que relacionar-se com os filmes que divulgam, os cartazes de cinema são fundamentalmente peças de comunicação, cujo principal objetivo é chamar a atenção da audiência nas ruas e criar uma ligação com seus observadores. A trajetória dos cartazes de filmes não reflete apenas a evolução do cinema, mas também as mudanças da audiência. Com histórias interligadas, o cartaz e o design gráfico são fruto das inovações da Revolução Industrial, e assim como o cinema e a ficção científica, refletem não apenas as mudanças da audiência, mas baseiam sua evolução no desenvolvimento tecnológico e nos avanços de cada época.

É forte a ligação do design gráfico com os avanços tecnológicos. No surgimento do cartaz moderno, no auge da Revolução Industrial, a principal técnica de criação e reprodução das peças era a cromolitografia. Esse processo possibilitava ao artista um controle considerado total em sua peça, já que ele mesmo poderia desenhar na pedra de impressão e realizar a reprodução dos cartazes em seguida. No design gráfico contemporâneo, o desenvolvimento tecnológico possibilita a criação e reprodução digital das peças através do computador, num processo onde o controle do designer é verdadeiramente total.

Foi identificado que a ficção científica também é fruto do desenvolvimento tecnológico de cada período, bem como dos avanços da ciência e de acontecimentos históricos de grande repercussão para a humanidade. Essa influência fica evidente na produção cinematográfica do gênero em períodos como a Primeira Guerra, após os lançamentos das bombas atômicas na Segunda Guerra ou os ataques terroristas do 11 de setembro.

Foi constatada, ao longo da história dos cartazes de cinema de ficção científica em sua sobreposição com a história do design gráfico, uma grande influência dos estilos internacionais no design das peças de divulgação dos filmes. Enquanto até a

década de 50, *Art Nouveau* e *Art Déco* eram as referências dominantes, na segunda metade do século XX, destaca-se a influência do Estilo Tipográfico Internacional. A partir da década de 80, a globalização e a maior facilidade de troca de informações que possibilitam o desenvolvimento do movimento pós-moderno, tem seu reflexo também nos cartazes de cinema, que tornam-se uma mescla de estilos visuais e referências históricas.

A tipografia dos cartazes de ficção científica inicia de forma artística, desenhada juntamente às ilustrações da peça nas pedras litográficas. A partir dos anos 70, identifica-se o amplo uso de fontes tipográficas simples e sem serifa na composição dos cartazes. Também se modifica ao longo da história, a proporção dos títulos em relação à imagem ou ilustração. Enquanto em cartazes como *Flash Gordon Conquers the Universe* (1940) ou *Guerra dos Mundos* (1953), o título ocupa a maior parte da peça, ou no mínimo a área central, a partir da década de 70, com a fotocomposição e mais tarde o design digital, o título perde espaço para a imagem, justamente quando a técnica figurativa principal torna-se a fotografia, como é possível identificar no cartaz de *Alien* (1979).

Antes do domínio da fotografia como principal técnica figurativa nos cartazes de ficção científica, o uso de cores nas peças era muito forte. Já que a cromolitografia possibilitava tons e cores muito variados, percebe-se a criação de cartazes muito coloridos e expressivos no início da história do cinema de ficção científica. Essa característica está presente até o cartaz de *Barbarella*, inspirado no psicodelismo dos anos 60, que mescla a fotografia e a ilustração. A partir dos anos 70, nota-se um uso abundante do preto como cor dominante dos cartazes, tanto em peças criadas digitalmente tanto quando em peças compostas basicamente por imagens.

Portanto, os aspectos analisados dos cartazes: cores, tipografia e técnicas figurativas refletem que a evolução dos cartazes de cinema de ficção científica foi influenciada principalmente pelo desenvolvimento tecnológico disponível para os designers gráficos, sendo a cromolitografia e o computador as principais rupturas nesta trajetória. Enquanto isso, a identificação histórica das peças não compreende os movimentos do design gráfico, mas sim, seus principais estilos internacionais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADOROCINEMA. Brasil, 2000. Disponível em <<http://www.adorocinema.com/>>. Acesso em 1º jul. 2013.
- ALBRECHT, Donald; LUPTON, Ellen; HOLT, Steven Skov. **Design Culture Now: The National Design Triennial**. Nova York: Princeton Architectural Press, 2000.
- ARMSTRONG, Helen. **Graphic Design Theory**. Readings from the Field. Nova York: Princeton Architectural Press, 2009.
- AYNSLEY, Jeremy. **A Century of Graphic Design**. Graphic Design Pioneers of the 20th Century. Mitchell Beazley, 2001.
- ARONCZYK, Melissa; POWERS, Devon. **Blowing up the Brand**. Critical Perspectives on Promotional Culture. Nova York: Peter Lang Publishing, 2010.
- BAXTER, John. **Science Fiction in the Cinema**. New York: A.S. Barnes & Co., 1970.
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Editora Bluncher, 2008.
- CAROTI, Simone. **The Generation Starship in Science Fiction: A Critical History, 1934-2001**. Jefferson: McFarland, 2011.
- CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O Cinema e a Invenção da Vida Moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.
- CLAIR, Kate; BUSIC-SNYDER, Cynthia. **Manual de Tipografia: A História, a Técnica e a Arte**. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- CINÉ-RESSOURCES. Le catalogue collectif des bibliothèques et archives de cinéma. França, 2007. Disponível em <<http://www.cinereources.net/>>. Acesso em: 27 jun. 2013.
- CONWAY, Hazel. **Design History**. A student's handbook. New York: Routledge, 2001.
- CORNEA, Christine. **Science Fiction Cinema**. Between Fantasy and Reality. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007
- COUSINS, Mark. **História do Cinema: dos clássicos mudos ao cinema moderno**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

DEBUS, Allen. A. **Prehistoric Monsters: The Real and Imagined Creatures of the Past That We Love to Fear.** Jefferson: McFarland, 2010.

DUFOUR, Éric. **O Cinema de Ficção Científica.** Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012.

FARTHING, Stephen; CORK, Richard. **Tudo Sobre Arte.** Sextante: Rio de Janeiro, 2010.

FIELL, Charlotte; FIELL, Peter. **Graphic Design for the 21th Century.** Taschen, 2003.

FIELL, Charlotte; FIELL, Peter. **Design do Século XX.** Taschen, 2005.

FOSTER, John. **New masters of poster design: poster design for the next century.** Massachusetts: Rockport Publishers, 2006.

GERAGTHY, Lincoln. **American Science Fiction Film and Television.** Berg, 2009.

HANSON, Matt. **Building Sci-fi Moviescapes: The Science Behind the Fiction.** Burlington: Focal Press, 2005

HELLER, Steven; PETTIT, Elinor. **Graphic Design timeline: a century of design milestones.** New York: Allworth Press, 2000.

HELLER, Steven; FINK, Anne. **Less is More: the new simplicity in graphic design.** Cincinnati: North Light Books, 1999.

HELLER, Steven; ILIĆ, Mirko. **The Anatomy of Design: Uncovering the Influences and Inspirations in Modern Graphic Design.** Massachusetts: Rockport Publishers, 2007.

HERITAGE AUCTIONS. The World's Largest Collectibles Auctioneer. Dallas, 1999. Disponível em < <http://movieposters.ha.com/>>. Acesso em: 30 jun. 2013.

HOLLIS, Richard. **Design Gráfico. Uma História Concisa.** São Paulo: Martins Fontes, 2005.

INTERNET MOVIE DATABASE. 1990. Disponível em <<http://www.imdb.com/>>. Acesso em 13 jul. 2013.

JOHNSTON, Keith M. **Science Fiction Film: A Critical Introduction.** Nova York: Berg, 2011.

KING, Emily. **A Century of Movie Posters**. From Silent to Art House. Octopus Publishing Group, 2003.

KIRBY, David A. **Lab Coats in Hollywood**. Science, Scientists and Cinema. Massachusetts: MIT Press, 2010.

KING, Geoff; KRZYWINSKA, Tanya. **Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace**. London: Wallflower Press, 2000.

KOCH, Cristof. **A Smart Vision of Brain Hacking**. Nature, v. 467, set, 2010.

LUPTON, Ellen. **Pensar com Tipos**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2003.

MEGGS, Philip. **História do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MOLES, Abraham A. **O cartaz**. São Paulo: Perspectiva, 1978.

MOSKOWITZ, Sam. **Explorers of the Infinite: Shapers of Science Fiction**. Hyperion Press, 1974.

OFFICIAL M.C.ESCHER WEBSITE. Holanda. Disponível em <<http://www.mcescher.com/>>. Acesso em: 13 jul. 2013.

RICKMANN, Gregg. **The Science Fiction Film Reader**. New York: Limelight Editions, 2004.

RING, Robert C. **Sci-Fi Movie Freak**. Iola: Krause Publications, 2011.

RYAN, Willian; CONOVER, Theodore. **Graphic Communications Today**. Nova York: Thomson Learning, 2004.

RADNER, Hilary; LUCKETT, Moya. **Swinging Single: Representing Sexuality in the 1960s**. Minnesota: U of Minnesota Press, 1999.

RUMFORD, Chris. **The Globalization of Strangeness**. Palgrave Macmillan, 2013.

SAROWITZ, Sam. **Translating Hollywood**. Film, Theatre and Entertainment Series. Nova York: Mark Batty Publisher, 2007.

SADOUL, Georges. **História do Cinema Mundial** – das origens aos nossos dias. Lisboa: Livros Horizonte, 1983. 3 v.1

SHAW, Susannah. **Stop Motion**. São Paulo: Elsevier Editora Ltda., 2012.

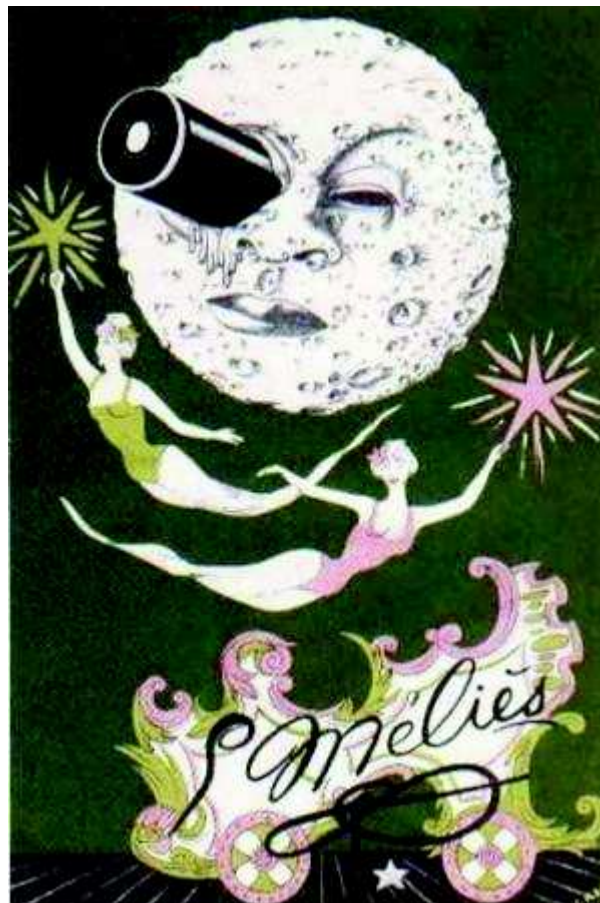
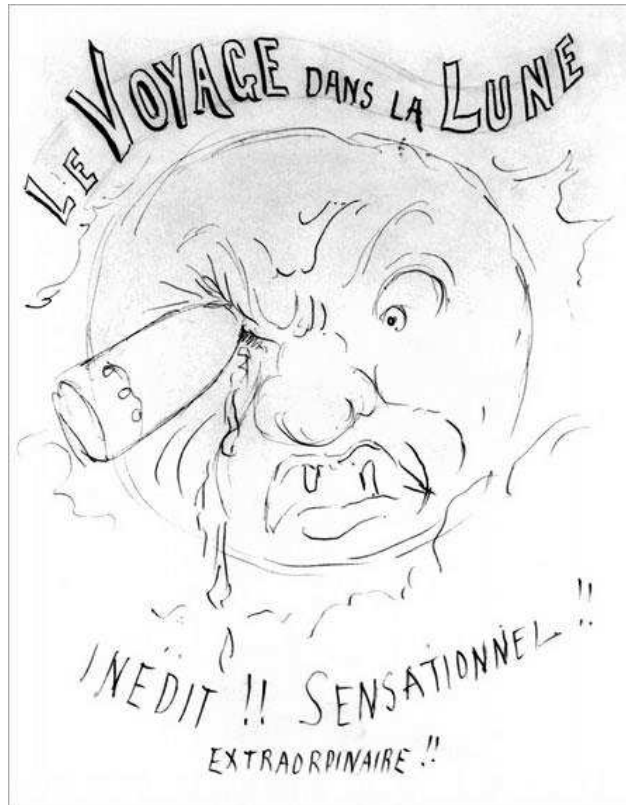
SMITHSONIAN. [S.l.] Disponível em <<http://www.si.edu/>>. Acesso em: 13 jul. 2013.

The Museum of Modern Art. Nova York. Disponível em <<http://www.moma.org/>>. Acesso em: 13 jul. 2013.

WASSON, Sara; ALDER, Emily. **Gothic Science Fiction**. Liverpool: Liverpool University Press, 2011.

WASSON, Ellis. **History of Modern Britain: 1714 to the Present**. Wiley-Blackwell, 2012.

ANEXO A – CARTAZES ANALISADOS EM ALTA RESOLUÇÃO







METROPOLIS

SCHULZ
NEUDAMM

MANUSKRIFT:
THEA VON HARBOU

MUSIK:
GOTTFRIED HUPPERTZ

EIN FILM VON FRITZ LANG

IN DEN HAUPTROLLEN:
BRIGITTE HELM · GUSTAV FRÖHLICH,
ALFRED ABEL, RUDOLF KLEIN-ROGGE, THEODOR LOOS, FRITZ RASP, HEINRICH GEORGE
AN DER KAMERA: KARL FREUND, GÜNTHER RITTAU



UFA FILM IM VERLEIH DER 

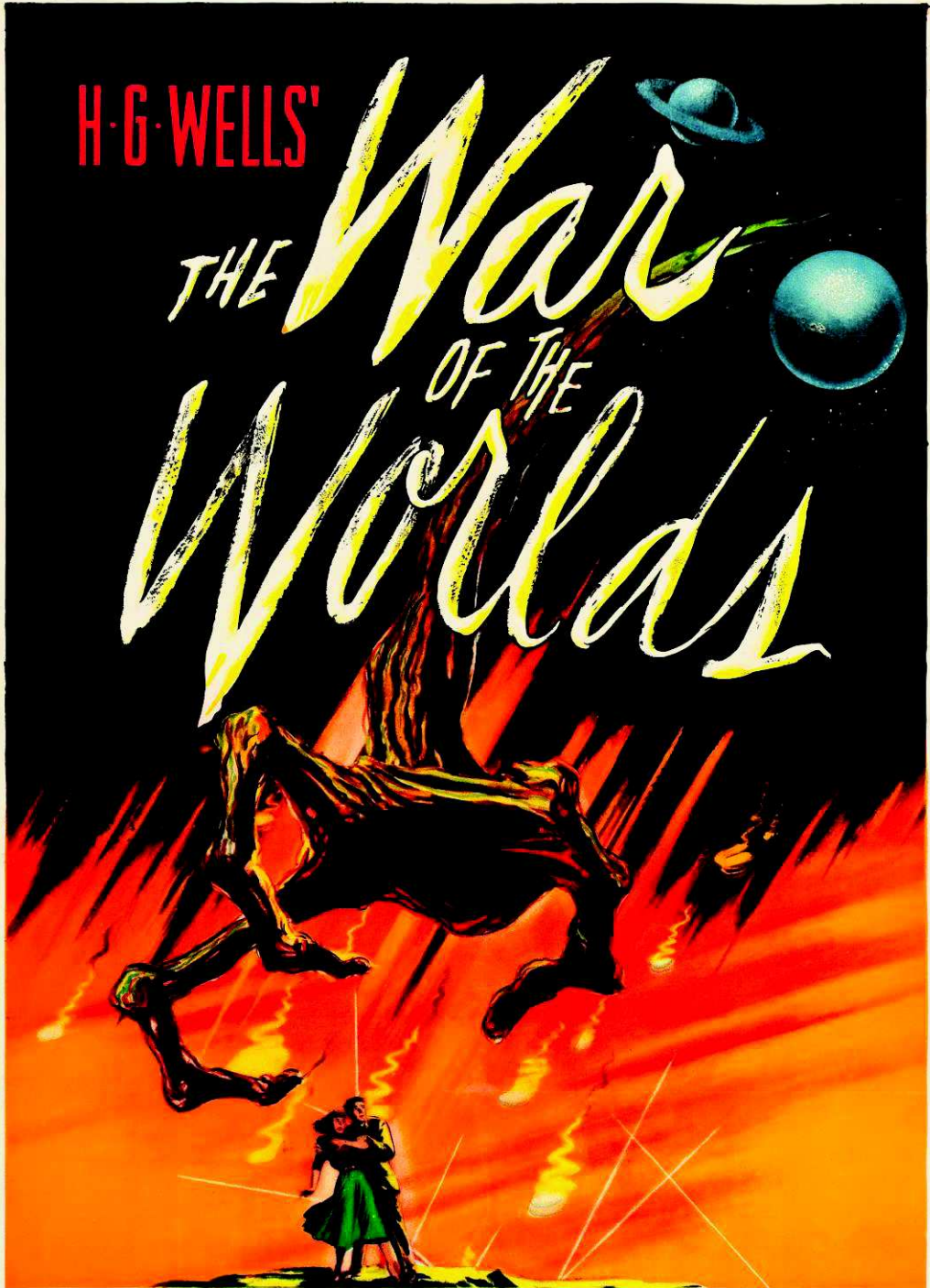


H.G. WELLS'
"THINGS TO COME"

An
ALEXANDER KORDA
PRODUCTION
WITH **RAYMOND MASSEY · RALPH RICHARDSON · SIR CEDRIC HARDWICKE · PEARL ARGYLE · MARGARETTA SCOTT**
and a cast of 20,000
Directed by **WILLIAM CAMERON MENZIES**
A LONDON FILM Released thru **UNITED ARTISTS**

H·G·WELLS'

THE War OF THE Worlds



COLOR BY **TECHNICOLOR**

PRODUCED BY **GEORGE PAL** · DIRECTED BY **BYRON HASKIN** · SCREEN PLAY BY **BARRE LYNDON** · A **PARAMOUNT PICTURE**

Copyright 1953 Paramount Pictures Corporation. Copy in U.S.A.

PARAMOUNT PICTURES

9557 53/53

PARAMOUNT PICTURES PRESENTS A DINO DE LAURENTIIS PRODUCTION

JANE FONDA BARBARELLA



See
Barbarella
do
her
thing!



STARRING

JOHN PHILLIP LAW · MARCEL MARCEAU

SPECIAL GUEST APPEARANCE

DAVID HEMMINGAS AS DILDANO

AND WITH

UGO TOGNAZZI AS MARK HANO

Produced by DINO DE LAURENTIIS · Directed by ROGER VADIM

FROM THE BEST SELLER "BARBARELLA" · CLAUDE FOREST · "Le Terrain Vague" · PUBLISHED BY · SCREENPLAY BY TERRY SOUTHERN

Marianne Productions S.A. · A Franco-Italian Co-Production · Dino De Laurentiis Cinematografica S.p.A.

LYRICS AND MUSIC BY BOB CREVE AND CHARLES FOX · PERFORMED BY THE BOB CREVE GENERATION ORCHESTRA · AVAILABLE ON DYNADISC RECORDS

PANAVISION™ · TECHNICOLOR™ · A PARAMOUNT PICTURE

SUGGESTED FOR MATURE AUDIENCES

Copyright © 1968 Paramount Pictures Corporation.

B

6/72

A L I E N



In space no one can hear you scream.

TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTS

A L I E N

© 1979 TWENTIETH CENTURY FOX

TOM SKERRITT SIGOURNEY WEAVER VERONICA CARTWRIGHT HARRY DEAN STANTON
JOHN HURT IAN HOLM YAPHET KOTTO ^{AS} _{PRIMER}
EXECUTIVE PRODUCER RONALD SHUSETT PRODUCED BY GORDON CARROLL DAVID GILER AND WALTER HILL DIRECTED BY RIDLEY SCOTT
STORY BY DAN O'BANNON & RONALD SHUSETT SCREENPLAY BY DAN O'BANNON MUSIC JERRY GOLDSMITH PANAVISION® EASTMAN KODAK COLOR®

R RESTRICTED
UNDER 17 REQUIRES ACCOMPANYING
PARENT OR ADULT GUARDIAN

PRINTS BY DELUXE®

70MM **DC** DOLBY STEREO
IN SELECTED THEATRES

MOTION PICTURE SOUNDTRACK AVAILABLE ON 20TH CENTURY FOX RECORDS & TAPES



790019

'ALIEN'

THERE'S EVERYTHING YOU'VE EVER KNOWN ABOUT ADVENTURE...

AND THEN THERE'S

THE ABYSS

TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTS GALE ANNE HURD PRODUCTION A JAMES CAMERON FILM THE ABYSS
PRODUCTION DESIGNER LESLIE DILLEY DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY MIKAEL SALOMON Read the novel
from Patrick O'Brian DOLBY DIGITAL

ED HARRIS • MARY ELIZABETH MASTRANTONIO • MICHAEL BIEHN MUSIC BY ALAN SILVESTRI
PRODUCED BY GALE ANNE HURD WRITTEN AND DIRECTED BY JAMES CAMERON PRINTS BY DELUXE™ 20th Century Fox

A STEVEN SPIELBERG FILM



An Adventure
65 Million Years In The Making.

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS AN AMBLIN ENTERTAINMENT PRODUCTION SAM NEILL LAURA DERN JEFF GOLDBLUM
 AND RICHARD ATTENBOROUGH 'JURASSIC PARK' BOB PECK MARTIN FERRERO B.D. WONG SAMUEL L. JACKSON WAYNE KNIGHT
 JOSEPH MAZZELLO ARIANA RICHARDS LIVE ACTION STAN WINSTON FULL MOTION DENNIS MUREN DINO SAUR PHIL TIPPETT
 SPECIAL DINO SAUR EFFECTS MICHAEL LANTIERI MUSIC BY JOHN WILLIAMS FILM EDITED BY MICHAEL KAHN, A.C.E. DESIGNER RICK CARTER DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DEAN CUNDEY, A.S.C.
 BASED ON THE NOVEL BY MICHAEL CRICHTON SCREENPLAY BY MICHAEL CRICHTON AND DAVID KOEPP PRODUCED BY KATHLEEN KENNEDY AND GERALD R. MOLEN
 DIRECTED BY STEVEN SPIELBERG SPECIAL VISUAL EFFECTS BY INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC A UNIVERSAL PICTURE UNIVERSAL AN MCA COMPANY



PG-13 PARENTS STRONGLY CAUTIONED
 Some Material May Be Inappropriate for Children Under 13



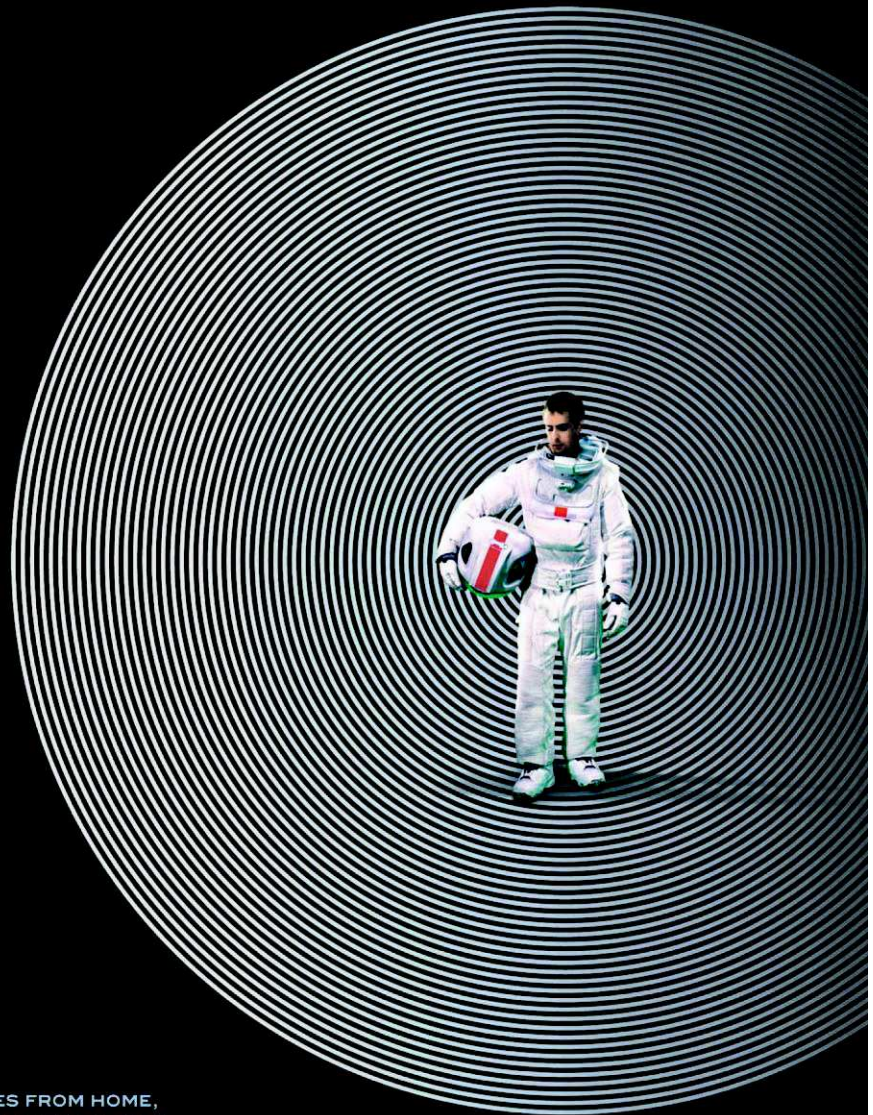
ORIGINAL SOUNDTRACK ON MCA CDs AND CASSETTES

READ THE BALLANTINE BOOK

SPECIAL VISUAL EFFECTS BY INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC



SAM ROCKWELL
SAM ROCKWELL



250,000 MILES FROM HOME,
THE HARDEST THING TO FACE...
IS YOURSELF.

MOON

A SONY PICTURES CLASSICS RELEASE A LIBERTY FILMS PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH KINGU FILMS AND LIMELIGHT SAM ROCKWELL "MOON" DOMINIQUE McELLIOTT
KAYA SCODELARIO BENEDICT WONG MATT BERRY MALCOLM STEWART CASTING DIRECTORS JEREMY ZIMMERMANN AND MANUEL PURO MAKE-UP AND HAIR DESIGN KAREN BRYAN DAWSON
COSTUME DESIGNER JANE PETRIE CONCEPTUAL DESIGN GAVIN ROTHERY PRODUCTION DESIGNER TONY NOBLE TRV & CHARACTER ANIMATION BY CHESITE DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY GARY SHAW MUSIC BY CLINT MANSSELL
EDITOR NICOLAS GASTER LINE PRODUCER JULIA VALENTINE EXECUTIVE PRODUCERS MICHAEL HENRY BILL ZYSBLAT TREVOR BEATTIE BIL BUNGAY CO-PRODUCERS NICKY MOSS ALEX FRANCIS
MARK FOLIGNO STEVE MILNE STORY BY DUNCAN JONES WRITTEN BY NATHAN PARKER PRODUCED BY STUART FENEGAN TRUDIE STYLER DIRECTED BY DUNCAN JONES



WWW.MOON-MOVIE.COM WWW.SONYCLASSICS.COM



LEONARDO DICAPRIO
WATANABE GORDON-LEVITT COTILLARD PAGE HARDY MURPHY BERENGER AND CAINE

YOUR MIND IS THE SCENE OF THE CRIME.

A FILM BY CHRISTOPHER NOLAN

INCEPTION

FROM THE DIRECTOR OF THE DARK KNIGHT

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
IN ASSOCIATION WITH LEGENDARY PICTURES A SYNCOPY PRODUCTION A FILM BY CHRISTOPHER NOLAN LEONARDO DICAPRIO "INCEPTION" KEN WATANABE
JOSEPH GORDON-LEVITT MARION COTILLARD ELLEN PAGE TOM HARDY CILLIAN MURPHY TOM BERENGER AND MICHAEL CAINE MUSIC BY HANS ZIMMER EDITED BY LEE SMITH, A.C.E.
PRODUCTION DESIGNER GUY HENDRIX DYAS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY WALLY PFISTER, A.S.C. EXECUTIVE PRODUCERS CHRIS BRIGHAM THOMAS TULL PRODUCED BY EMMA THOMAS CHRISTOPHER NOLAN
PG-13 PARENTS STRONGLY CAUTIONED
LEGENDARY SYNCOPY WRITTEN AND DIRECTED BY CHRISTOPHER NOLAN inceptionmovie.com WARNER BROS. PICTURES

EXPERIENCE IT IN IMAX

ANEXO B – LINHA DO TEMPO DESENVOLVIDA