



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

FABIO PEREIRA DOS SANTOS JUNIOR

Fusão entre o design gráfico japonês e brasileiro: análise e proposta de cartaz

Caruaru

2025

FABIO PEREIRA DOS SANTOS JUNIOR

Fusão entre o design gráfico japonês e brasileiro: análise e proposta de cartaz

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Orientador (a): Rosangela Vieira de Souza

Caruaru
2025

**Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE**

Santos Junior, Fabio Pereira dos.

fusao entre o design gráfico japonês e brasileiro: análise e proposta de
cartaz / Fabio Pereira dos Santos Junior. - Caruaru, 2025.

85 p. : il., tab.

Orientador(a): Rosangela Vieira de Souza

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2025.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Design gráfico . 2. Cartaz de cinema. 3. Hibridização. 4. Técnicas de
design. 5. Linguagens gráficas . 6. Japão e Brasil. I. Souza, Rosangela Vieira
de. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

FABIO PEREIRA DOS SANTOS JUNIOR

Fusão entre o design gráfico japonês e brasileiro: análise e proposta de cartaz

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 12/12/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Rosangela Vieira de Souza (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr^a. Camila Brito de Vasconcelos (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Me. Ricardo Augusto de A. Marcelino (Examinador Externo)
Universidade Católica de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

“Ele dá força ao cansado, e aumenta as forças ao que não tem nenhum vigor.” Esse versículo do livro de Isaías 40:29, representa minha jornada acadêmica, e de muitos outros estudantes. Quantas vezes eu pensei em desistir, me perguntei se esse realmente era o caminho que eu deveria seguir, e quantas vezes o Senhor me mostrou que era possível e me ajudou em todos os momentos que eu realmente precisei.

Gostaria de agradecer ao meu Senhor Jesus Cristo, pela oportunidade de ser um vaso em sua obra e ajudar minha família a florescer, através dos meus estudos e esforços.

Gostaria de agradecer a minha mãe Claudia Fabiola, ao meu pai Fabio Pereira e as minhas avós que apesar das poucas condições, nunca pouparam esforços para me educar e educar meus irmãos, demonstrando que apesar de poucos estudos, acreditavam que estudar é uma das maneiras mais honradas que uma pessoa pode se sobressair na vida e alcançar novos patamares sociais, culturais e humanitários.

Gostaria de agradecer ao meu irmão Maycon Douglas, por sempre ter me apoiado nessa jornada e ter sido uma força maravilhosa para o continuar da minha jornada, mostrando que nem sempre as coisas são como pensamos, e me ajudando a ser realista e consistente com o meu propósito.

Gostaria de agradecer também a minha Psicóloga Márcia Yasmim, uma mulher e profissional incrível, que me ajudou a quebrar barreiras e olhar com clareza para os meus objetivos, sem dúvidas foi uma pessoa essencial nesse meu processo acadêmico, sempre me orientando e escutando meus problemas, vitórias e desafios.

Gostaria de agradecer também a minha orientadora Rosangela Vieira, por acreditar no meu projeto e por me ajudado e tornado esse processo tão desafiador em algo leve e de muitos aprendizados, não somente no memorial, mas em todas as matérias que realizei com a professora, sempre esteve disposta e disponível para ajudar quando necessário.

RESUMO

O presente memorial descritivo de projeto teve como objetivo fazer uma análise gráfica de cartazes de filmes japoneses e brasileiros, com recorte entre os anos de 2000 até 2025 na qual aconteceu a hibridização das técnicas de design gráfico digital e impresso. A partir dessa análise, foi possível encontrar pontos comuns e divergentes tanto nas técnicas utilizadas como na cultura de cartazes de cada país. A partir desses pontos, foi proposto um cartaz de divulgação do filme NANA (2005), unindo as técnicas utilizadas em ambos países da melhor forma. Para a análise gráfica foram utilizados os fundamentos do design gráfico elaborado por Lupton (2014). Para a elaboração do projeto gráfico foi utilizado a metodologia de Bruno Munari (1981), incorporada com outras ferramentas comumente utilizadas na elaboração de projetos gráficos, como o brainstorming e o uso de paper prototyping. Essas metodologias serviram como base para analisar e criar um projeto que seja relevante não somente para o design mas também para a sociedade e que mantivesse a criatividade do próprio Designer que está elaborando o projeto.

Palavras-chave: Cartaz; Design; Análise gráfica; Proposta; Composição visual.

ABSTRACT

This project descriptive report aimed to conduct a graphic analysis of Japanese and Brazilian film posters, focusing on the period between 2000 and 2025, during which the hybridization of digital and printed graphic design techniques took place. Based on this analysis, it was possible to identify common and divergent aspects in both the techniques used and the poster culture of each country. From these findings, a promotional poster for the film *NANA* (2005) was proposed, combining the techniques used in both countries in the most effective way. For the graphic analysis, the fundamentals of graphic design as developed by Lupton (2014) were applied. For the development of the graphic project, Bruno Munari's methodology (1981) was used, combined with other tools commonly employed in graphic design projects, such as brainstorming and the use of paper prototyping. These methodologies served as the basis for analyzing and creating a project that is relevant not only to design but also to society, while preserving the creativity of the designer responsible for developing the project.

Keywords: Poster; Design; Graphic analysis; Proposal; Visual composition.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
1.1	OBJETIVO GERAL E ESPECÍFICOS.....	11
1.2	JUSTIFICATIVA.....	12
1.3	METODOLOGIA.....	13
2	PROJETO.....	19
2.1	DEFINIÇÃO DO PROBLEMA.....	19
2.2	COMPONENTES DO PROBLEMA.....	21
2.3	COLETA DE DADOS.....	22
2.3.1	Coleta de Dados - Cartazes Japoneses.....	22
2.3.2	Coleta de Dados - Cartazes Brasileiros.....	27
2.4	COMENTÁRIOS DOS DADOS COLETADOS NA ANÁLISE.....	32
2.5	REFLEXÃO SOBRE O CONCEITO DE HIBRIDIZAÇÃO VISUAL E SUA APLICAÇÃO NO DESIGN GRÁFICO.....	33
2.6	CRIATIVIDADE.....	34
2.7	APRESENTAÇÃO DO FILME ESCOLHIDO.....	35
2.7.1	Nana, ナナ (2005).....	36
2.8	MATERIAIS E TECNOLOGIAS.....	37
2.9	EXPERIMENTAÇÃO.....	37
2.10	OBJETIVO DO CARTAZ.....	38
2.11	MODELO - CARTAZ NANA - ナナ (2005).....	41
2.11.1	Modelo Definitivo para o Cartaz de Nana - ナナ (2005).....	42
2.12	VERIFICAÇÃO.....	44
2.12.1	Resultado dos Questionários.....	45
2.13	DESENHO DE CONSTRUÇÃO.....	52
2.13.1	Desenho de Construção - Resultado Final.....	53
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	57
	REFERÊNCIAS.....	59
	APÊNDICE A - ANÁLISE CARTAZES BRASILEIROS.....	62
	APÊNDICE B - ANÁLISE CARTAZES JAPONESES.....	67

APÊNDICE C - PERGUNTAS E RESPOSTAS FORMULÁRIO	
PORTUGUÊS.....	72
APÊNDICE D - PERGUNTAS E RESPOSTAS FORMULÁRIOS	
JAPONÊS.....	80

1 INTRODUÇÃO

A distância entre Brasil e Japão é de aproximadamente 18 mil quilômetros, isso equivale a correr 180 campos de futebol ou realizar 38 viagens de trem bala *shinkansen* entre Tóquio e Osaka. Essa distância não apenas reflete o quanto longe ambos países estão um do outro, mas também a distância cultural e histórica entre os mesmos. Enquanto o Brasil nos anos de 1500 estava sendo colonizado por portugueses, o Japão estava na era *sengoku*, um período que retrata guerras intensas e um governo enfraquecido, mas que diferente do Brasil, o Japão já possuía uma estrutura social e política bastante complexa, uma cultura e produção artística bem estabelecida (GORDON, 2003; MASON, 2005).

No século XVI o Japão já produzia composições gráficas parecidas com os cartazes atuais, chamado de *Emaki* (絵巻) em tradução livre: Papeis enrolados. Esses papeis enrolados eram utilizados para distintas finalidades, mas um dos seus usos principais não tinha nenhuma relação com divulgação de filmes, espetáculos, entre outros temas relacionados, sua principal função estava relacionada com o registro de novas rotas no país para facilitar o comércio local, contar histórias e locais estratégicos para guerras, na Figura 1, é possível ver um exemplo de como funcionava as composições gráficas (Fujita, 2020).

Figura 1 – Genjō Sanzō-e Dai 4-kan (玄奘三蔵絵 第4巻)

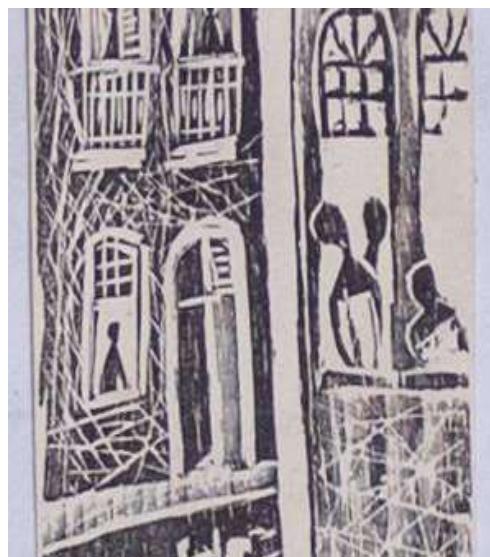


Fonte: (Fujita, 2020).

No mesmo século, no Brasil, devido a cultura indígena estar muito mais relacionada com a oralidade e pinturas no corpo, não possuímos nenhum relato

parecido, apenas a partir do séc. XVIII que começam a surgir formas de utilizar composições visuais como os cordeis de xilogravuras, técnica de impressão com matrizes de madeira, desenvolvida na Ásia e trazida pelos portugueses para o Brasil, na qual teve sua popularização a partir do século XIX e era comumente utilizada para ilustrar livros, revistas, cordeis, etc. A Figura 2, uma xilogravura de 1957 produzida pelo artista Hansen Bahia na sua coleção Flor de São Miguel, representa a diversidade de utilizações da xilogravura, uma vez que o pintor costumava criar pinturas por coleções para retratar eventos históricos, e principalmente, gostava de retratar com um olhar sensível a realidade da época em que morou em Salvador, as manifestações culturais, a prostituição nas ruas, entre outras expressões.

Figura 2 – Flor de São Miguel - FHB.XI.28.249



Fonte: (Hansen Bahia, 1957).

Desde tempos antigos, culturas ao redor do mundo desenvolveram formas visuais para comunicar ideias e registrar eventos. Essas composições visuais antecipam elementos essenciais para a produção dos cartazes, foco na informação, tipografias, cores, e logo com a chegada e popularização do cinema no século XX, os cartazes deixaram de ser algo opcional ou informativo, mas agora esses elementos tomam um novo viés e acaba se tornando parte da cultura e objeto de estudo ao longo dos anos, cartazes que antes serviam para noticiar, agora servem para contar narrativas visuais, obter lucros e facilitar o contato entre os telespectadores e as obras (MOLES, 1974).

Na figura 3, é possível visualizar um cartaz brasileiro produzido no século XX para o filme intitulado de *Thesouro Perdido*, filme de 1927 dirigido pelo diretor Humberto Mauro, o filme conta a história de dois irmãos que após a morte do pai, são criados por um amigo, e ao atingir a maioridade, Esse amigo entrega o fragmento de um mapa de um tesouro para um dos irmãos e a partir daí começa a aventura. Esse cartaz de 1927 consegue transmitir a ideia de aventura mas foca em poucos elementos que estão presentes no filme, o que o torna interessante para a análise e demonstra como os cartazes estavam sendo utilizados para captar a atenção do espectador.

Figura 3 – *Thesouro Perdido*



Fonte: (IMDb, 1927).

1.1 OBJETIVO GERAL E ESPECÍFICOS

O objetivo geral do projeto é analisar a composição gráfica de cartazes de filmes brasileiros e japoneses entre os anos 2000 até 2025 e propor uma hibridização das técnicas utilizadas em ambos países através da criação de um cartaz autoral para a divulgação do filme *NANA* (2005).

Já os objetivos específicos são:

- Comparar a linguagem visual de cartazes de filmes produzidos entre 2000 e 2025 no Japão e no Brasil, destacando a estética perceptível destes cartazes.

- Analisar como o Brasil e o Japão utilizam os elementos culturais para influenciar a linguagem visual dos cartazes de filmes escolhidos para esse projeto.
- Refletir sobre o conceito de hibridização visual e sua aplicação prática no design gráfico.
- Desenvolver um cartaz autoral de filme que une referências gráficas do Japão e do Brasil, resultando em uma linguagem visual híbrida.

1.2 JUSTIFICATIVA

Apesar de pertencerem a contextos culturais distintos, tanto o Brasil quanto o Japão compartilham diversas semelhanças quando se observa a produção gráfica e visual ao longo do tempo, especialmente no que diz respeito à construção simbólica, ao uso de elementos tradicionais e à experimentação estética. Contudo, apesar das semelhanças, ambos países apresentam culturas marcantes no que se diz respeito a maneira que as informações são preenchidas, não somente em cartazes, mas em posts de mídias sociais, papéis formais, entre outros. A escolha deste tema visa explorar mais sobre essas diferenças culturais e estéticas e encontrar uma forma de aproximação entre ambos os países que possa captar o público da mesma forma mas que seja atualizado para uma linguagem universal. A partir desse viés, será explorado aproximações culturais por meio da linguagem visual do design gráfico, em especial através da análise e hibridização de cartazes de cinema produzidos entre os anos 2000 e 2025.

Este estudo é relevante não apenas para o campo do design gráfico e suas técnicas de composição visual, como o uso da cor, tipografia, volume e organização de layout, mas também para a compreensão mais ampla de como diferentes culturas podem dialogar visualmente. A proposta de unir elementos do design japonês e brasileiro em um cartaz híbrido permite refletir sobre a potência da fusão cultural como instrumento de inovação visual e expressão identitária. Além disso, o projeto busca contribuir para futuros estudos acadêmicos e práticos que valorizem o intercâmbio entre estilos gráficos diversos, reforçando que a mistura de conceitos e referências pode enriquecer a criação no design contemporâneo.

1.3 METODOLOGIA

Para facilitar a análise e proposta de hibridização para este projeto, será utilizado a metodologia de Bruno Munari (1998) juntamente com um maior aprofundamento dos fundamentos do Design na fase de Análise de dados com as etapas propostas por Lupton e Phillips (2014).

No livro de Bruno Munari “Das coisas nascem coisas” (1998), está descrito o passo a passo da metodologia e suas explicações:

01. Definição do Problema

O ponto de partida do projeto consiste em compreender com clareza o que precisa ser resolvido. Trata-se de formular uma pergunta ou necessidade real, evitando generalizações.

02. Componentes do Problema

Uma vez identificado o problema, o próximo passo é dividi-lo em partes menores, identificando seus elementos constituintes. Isso ajuda a visualizar a complexidade e os limites da questão.

03. Coleta de Dados

Com os componentes definidos, é necessário buscar informações relevantes: dados técnicos, históricos, culturais, funcionais, entre outros. Essa fase serve como base para decisões futuras.

04. Análise de Dados

Nessa etapa, os dados coletados são organizados e interpretados. O objetivo é identificar padrões, relações e insights que possam orientar a criação.

05. Criatividade (Ideação)

Com base nas informações anteriores, inicia-se o processo criativo propriamente dito. Aqui se experimenta, rascunha, imagina e gera diversas ideias para resolver o problema.

06. Materiais e Tecnologias

Consideram-se as possibilidades de execução: quais materiais, ferramentas, técnicas ou tecnologias estão disponíveis ou são mais adequadas para a solução.

07. Experimentação

As ideias mais promissoras são testadas. Podem ser feitos protótipos, simulações ou estudos de viabilidade.

08. Modelo

Uma vez escolhida a solução mais eficaz, cria-se um modelo funcional ou representativo (maquete, mockup, rascunho final).

09. Verificação

O modelo é analisado à luz dos objetivos propostos. Avalia-se se a solução realmente resolve o problema, se é funcional, viável, estética e eficiente.

10. Desenho de Construção (ou Execução Final)

Por fim, desenvolve-se a versão final do projeto, pronta para ser produzida ou implementada. Essa etapa inclui detalhes técnicos, medidas, definições formais e especificações.

A metodologia de Bruno Munari (1998), é composta por uma sequência lógica de etapas que se iniciam a partir da identificação de um problema, e pode ser adaptada de acordo com a necessidade do projeto, dessa forma, para a aplicação da metodologia neste projeto será adaptada algumas fases e ferramentas utilizadas para o melhor entendimento e desenvolvimento do projeto.

Após a definição da metodologia, foi criada uma tabela (Tabela 1) na qual estão descritas todas as 10 etapas que serão realizadas durante a construção do cartaz promocional para o filme.

Neste projeto, foram utilizadas todas as etapas descritas anteriormente para facilitar a criação e obter resultados mais satisfatórios. Segundo Munari, o método não deve ser rígido ou limitador; pelo contrário, o processo deve ser adaptado conforme a necessidade do projeto, servindo como um guia para o designer e não como um conjunto fixo de regras. Assim, a metodologia se apresenta como uma ferramenta que sistematiza o processo criativo, orientando o profissional desde a investigação inicial até a formulação da solução, com base em escolhas conscientes e fundamentadas e não em decisões arbitrárias ou espontâneas.

Tabela 1 – Tabela Etapas do Projeto Gráfico baseada na metodologia de Bruno Munari (1998)

Etapas do Projeto Gráfico baseada na metodologia de Bruno Munari (1998)	
Etapas	Aplicação no Projeto de Cartaz Híbrido
Definição do Problema	Como unir elementos gráficos das culturas japonesa e brasileira em um cartaz de filme.
Componentes do Problema	Quais aspectos visuais precisam ser considerados (tipografia, paleta, estilo, função).
Coleta de Dados	Levantamento de cartazes de filmes brasileiros e japoneses (2000–2025).
Análise de Dados	Estudo comparativo dos elementos gráficos mais recorrentes ou simbólicos, fazendo o uso dos fundamentos elencados na obra “Novos Fundamentos do Design” de Lupton e Phillips (2014).
Criatividade	Geração de ideias visuais e soluções híbridas; brainstorming e esboços.
Materiais e Tecnologias	Softwares e técnicas que serão utilizados (ex: Illustrator, Photoshop, colagem etc.).
Experimentação	Testes de composições visuais, fontes, paletas, estilos de ilustração ou fotografia.
Modelo	Criação de uma ou mais versões do cartaz híbrido (protótipos).
Verificação	Compartilhar o que foi realizado na fase anterior com um determinado segmento de usuários, para assim validar a proposta e verificar se precisa de alterações.
Desenho de Construção	Finalização do cartaz: versão definitiva e apresentação visual clara do resultado.

Fonte: (Autoria Própria).

Como mencionado anteriormente, na quarta etapa da metodologia proposta por Bruno Munari (1994), Análise de dados, será utilizado os fundamentos do design proposto por Lupton e Phillips (2014) no livro “Novos Fundamentos do Design”.

01. Hierarquia

Refere-se à organização visual dos elementos gráficos conforme sua importância dentro da composição. A hierarquia permite ao observador identificar rapidamente o que deve ser lido ou percebido primeiro, orientando a leitura visual por meio de tamanho, contraste e posição.

02. Composição / Estrutura

Trata da disposição dos elementos visuais na página, levando em consideração princípios como alinhamento, equilíbrio, grid e proximidade.

03. Escala

A escala diz respeito ao uso relativo dos tamanhos dos elementos para criar contraste, destacar informações e guiar o olhar do leitor.

04. Cor

As autoras abordam o uso da cor considerando seus aspectos simbólicos, emocionais e funcionais. Cor é analisada em termos de contraste, harmonia, temperatura, saturação e aplicação cultural.

05. Tipografia

A tipografia envolve a escolha e o uso coerente das fontes tipográficas em relação ao conteúdo. Além da legibilidade, também se considera a expressividade da tipografia como elemento visual e narrativo, contribuindo para o tom e o estilo da peça gráfica.

06. Textura / Estilo Gráfico

Refere-se ao uso de elementos visuais que criam sensação tátil ou visual de superfície. Texturas reais ou simuladas reforçam o estilo do cartaz e podem agregar informações contextuais, emocionais ou históricas.

07. Camadas / Profundidade

Trata da percepção espacial na composição gráfica. A sobreposição de elementos, uso de sombra, perspectiva ou transparência pode sugerir profundidade, criar dinamismo ou sugerir movimento, mesmo em peças estáticas como cartazes.

08. Unidade Visual e Consistência

A unidade é a capacidade do projeto gráfico de manter uma coerência visual entre todos os seus elementos, garantindo que composição, tema, gênero do filme e mensagem estejam alinhados. A consistência gráfica reforça a identidade da peça e sua clareza comunicacional.

Esses fundamentos apresentados na obra são essenciais para uma análise mais diversificada e que valorize os pontos fortes de cada técnica aplicada e que revele os pontos fracos e oportunidades de aprimoramento, dessa maneira, esses conceitos serão utilizados como critérios de avaliação e análise comparativa para os cartazes brasileiros e japoneses selecionados entre os anos de 2000 até 2025, permitindo então, observar como os elementos visuais contribuem para a

comunicação da mensagem, estrutura visual e estratégias visuais adotadas em cada cultura.

E para facilitar essa análise, foi criada uma tabela (Tabela 2) com 3 colunas, na primeira coluna está elencado os critérios descritos no livro para a análise da composição visual que são: Hierarquia; Composição / Estrutura; Escala; Cor; Tipografia; Textura / Estilo gráfico; Camadas / Profundidade; Coerência estética. Na segunda coluna, está uma breve descrição sobre cada critério para facilitar a compreensão do leitor, e na última coluna, está uma das partes primordiais para a proposta de hibridização que é a coluna da nota de 1 a 4, na qual **1 – Fraco**: O critério é mal aplicado ou está ausente; **2 – Regular**: O critério está presente, mas pouco eficaz; **3 – Bom**: O critério é bem aplicado, com clareza; **4 – Excelente**: O critério é usado de forma criativa e altamente funcional.

A coluna da nota é importante para a hibridização das técnicas, pois ao final da análise, os cartazes de cada país que mais conseguirem alcançar a nota máxima 4, serão os cartazes selecionados para a aplicação das técnicas na nova proposta de cartaz.

Tabela 2 – Tabela de Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)

Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)		
Critério	Descrição	Nota (1-4)
Hierarquia	Clareza na organização visual dos elementos (título, créditos, imagens) conforme sua importância.	1-4
Composição/Estrutura	Uso de princípios como alinhamento, grid, equilíbrio entre formas e distribuição dos elementos.	1-4
Escala	Uso eficaz da variação de tamanhos para enfatizar ou guiar a leitura visual.	1-4
Cor	Escolha e aplicação de cores em termos de contraste, harmonia, simbolismo e função.	1-4
Tipografia	Coerência entre fonte e conteúdo, legibilidade e aplicação criativa da letra como elemento gráfico.	1-4
Textura / Estilo gráfico	Uso de textura (real ou visual), padrão ou linguagem gráfica para reforçar a identidade do cartaz.	1-4
Camadas / Profundidade	Percepção de profundidade, sobreposição ou construção de planos visuais (mesmo em 2D).	1-4
Coerência Estética	Unidade visual entre os elementos e consistência com o tema e gênero do filme.	1-4

Fonte: (Autoria Própria).

Para a ficha técnica dos cartazes que serão analisados neste projeto, foi elaborada uma tabela (Tabela 3) contendo informações relevantes que auxiliam na identificação e contextualização de cada peça. Esses dados incluem elementos

como o título do cartaz, formato, país de origem, autoria, ano de produção e gênero cinematográfico, além de uma miniatura da peça para facilitar a referência visual. Essa etapa é fundamental para garantir uma análise mais precisa e organizada, permitindo uma melhor comparação entre as produções gráficas brasileiras e japonesas.

Tabela 3 – Tabela de Ficha Técnica dos Cartazes

Imagen do Cartaz		Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)	
		Critérios	Nota (1-4)
		Hierarquia	1-4
		Composição/Estrutura	1-4
		Escala	1-4
		Cor	1-4
		Tipografia	1-4
		Textura / Estilo gráfico	1-4
		Camadas / Profundidade	1-4
		Coerência Estética	1-4

Ficha Técnica Cartazes	
Campo	Preenchimento
Título do Cartaz	Inserir Título do Cartaz
Formato	A3, A4
Colorido ou P&B	Inserir se é P&B
País de Origem	Brasil/Japão
Autoria	Inserir nome do Designer responsável
Ano de Produção	Inserir ano de produção
Gênero do Filme	Drama, ação, etc.

Fonte: (Autoria Própria).

2 PROJETO

Para iniciar a análise dos cartazes selecionados, foi seguido a ordem da metodologia anteriormente apresentada de Bruno Munari (1998), começando pela fase de Definição do Problema que corresponde ao ponto de partida do projeto na qual faz-se necessário compreender o real problema que se pretende resolver e quais são as soluções possíveis para o determinado problema e destrinchando os resultados da definição do problema para o seguinte passo que será os Componentes do Problema e a Coleta de Dados e Análise de Dados, na qual será apresentado um pouco mais sobre o problema e análise sobre os cartazes selecionados.

Logo após isso, será iniciado a etapa de Criação, na qual será escolhido vários filmes que possam representar os propósitos do projeto, logo após a definição do filme que será a partir da etapa de Criatividade, o projeto segue para a fase de escolha de Materiais e Tecnologias que serão utilizadas e a etapa de Experimentação para uma melhor visualização do projeto.

Após definido, a próxima etapa será a criação de um Modelo de cartaz unindo as técnicas de hibridização e logo após será realizada a etapa de Verificação, a qual através da participação dos usuários, será possível encontrar pontos de melhorias no cartaz e com os insights coletados, faz-se possível finalizar o projeto com o Desenho de Construção, uma versão do cartaz com os refinamentos e resultados aplicados.

2.1 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

De acordo com o livro de Bruno Munari “Das coisas nascem coisas” (1998), a etapa de Definição do Problema é o ponto de partida do projeto, no qual consiste em compreender com clareza o que precisa ser resolvido.

Brasil e Japão são países muito diferentes em diversos aspectos, especialmente em cultura e produção gráfica visual. E essa diferença cultural entre ambos os países é um dos principais fatores para a forma que será feita a hibridização das técnicas, uma vez que um cartaz de um filme está além de uma simples estratégia de marketing, um cartaz de filme revela heranças culturais, a maneira como um povo age e se comporta na sociedade, dessa forma o cartaz,

independente do país que foi criado, reflete o momento atual da sociedade (Meggs, 1998).

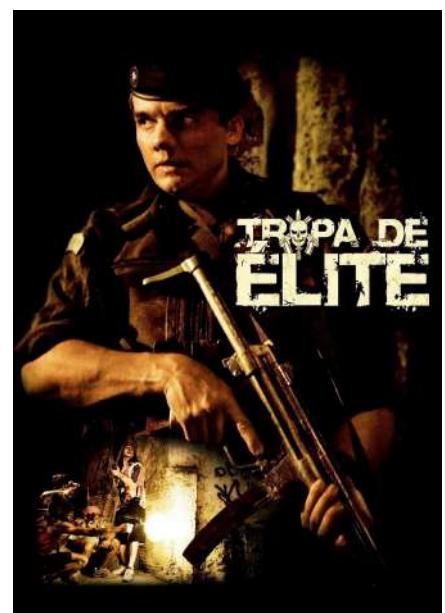
Um forte exemplo dessa diferença cultural, está no cartaz do filme Tropa de Elite (2005), filme produzido no Brasil com direção de José Padilha e protagonizado por Wagner Moura, conta a história de um grupo de policiais e de um capitão do BOPE que quer deixar a corporação e tenta encontrar um substituto para seu posto. Paralelamente dois amigos de infância se tornam policiais e se destacam pela honestidade e honra ao realizar suas funções, se indignando com a corrupção existente no batalhão em que atuam. O filme retrata também a violência nas favelas brasileiras e como muitos policiais acabam fazendo parte da corrupção e violência nesses ambientes. Contudo, apesar de ter a mesma narrativa, a interpretação pode ser variada e o que pode ser focado também é diferente, no exemplo abaixo, é possível notar dois cartazes diferentes para o mesmo filme, a versão japonesa e a versão brasileira, como citado anteriormente, um cartaz representa além da história do filme, representa também um aspecto da sociedade.

Figura 4 - エリート・スクワッド



Fonte: (Filmark, 2025).

Figura 5 - Tropa de Elite



Fonte: (IMDb, 2007).

Na versão japonesa do cartaz (Figura 4), é possível encontrar um tom mais forte que transmite muito bem os elementos encontrados no filmes, desde o foco em diferentes personagens que são importantes para história, a bandeira do Brasil no

fundo representando o simbolismo do patriotismo. Contudo, isso não é aleatório, nos cartazes para filmes estrangeiros os designers japoneses seguem os princípios AIDA (atenção, interesse, desejo e ação), amplamente utilizados na área de marketing como forma de despertar os consumidores para novas obras (Kotler, 2012).

Enquanto na versão brasileira do cartaz (Figura 5), é possível notar um toque mais sombrio e sério, focado apenas no protagonista do filme e sua relação com as favelas. Não transmitindo por completo a história profunda e densa que o filme apresenta, o que por sua vez pode ser um fator negativo para a divulgação do filme, uma vez que o cartaz não abrange detalhes relevantes para a história.

Contudo, isso novamente é proposital, pois enquanto no Japão o assunto de corrupção dos policiais e favelas não é relevante e não é um problema da sociedade japonesa, tampouco o ator Wagner Moura é conhecido por lá, o cartaz japonês consegue ser mais diverso ao não focar somente em imagens de comunidades e em um único ator, trazendo assim outros personagens que fazem parte da história e outros elementos, como cores e cenários da comunidade para despertar um maior interesse do público, contudo, no Brasil, esse é um problema real e sério que envolve diversas camadas, sendo assim, o cartaz está representando a sociedade brasileira e como se lida com a corrupção (Fantin Rafael, 2025).

Dessa forma, o problema principal neste projeto está relacionado com a forma que será feita a hibridização e qual será a melhor maneira para aplicar as distintas técnicas que existem e como capturar os melhores elementos do filme escolhido, para que assim, o cartaz possa refletir o momento atual de cada sociedade e como pode-se unir Brasil e Japão através de um único cartaz. Sendo assim, o cartaz para o filme escolhido deve contar uma história visual convincente para ambos os públicos, no momento da validação do que foi feito.

2.2 COMPONENTES DO PROBLEMA

De acordo com o livro de Bruno Munari “Das coisas nascem coisas” (1998), a etapa de Componentes do Problema é feita para dividir o problema em partes menores, identificando seus elementos constituintes. Isso ajuda a visualizar a complexidade e os limites da questão. A partir do problema principal já definido na

etapa anterior, agora é necessário quebrar em pequenas etapas para chegar em um resultado satisfatório:

- Definir qual filme será o foco do cartaz;
- Entender a mensagem central, o clima e os personagens principais desse filme;
- Pesquisar a Cultura Visual Brasileira;
- Pesquisar a Cultura Visual Japonesa;
- Pesquisar Cartazes de Filmes;
- Listar as cenas, símbolos, cores ou emoções mais marcantes do filme;
- Misturar elementos das duas pesquisas;
- Fazer versões do cartaz até a versão definitiva.

2.3 COLETA DE DADOS

Bruno Munari em seu livro “Das coisas nascem coisas” (1988) diz que a etapa de Coleta de Dados é realizada a partir ou em conjunto com os componentes definidos, uma vez que faz-se necessário buscar informações relevantes: dados técnicos, históricos, culturais, funcionais, entre outros. Essa fase serve como base para decisões futuras.

Com os problemas listados em partes menores, agora é necessário coletar dados para fomentar a pesquisa e conseguir ter uma base maior de referências visuais, e para realizar essa coleta, será utilizado a tabela de análise de cartazes baseada em Lupton e Phillips (2014), e para os cartazes que serão analisados, foram escolhidos um total de 20 filmes de gêneros distintos, sendo 10 cartazes brasileiros e 10 cartazes japoneses, entre os anos de 2000 até 2025.

Para sumarizar, será detalhado apenas os cartazes que conseguiram uma pontuação mais alta, devido a sua alta precisão para transmitir através da produção gráfica a mensagem do filme, seja através do bom uso das cores, texturas, tipografia, entre outros elementos, na qual será descrito com mais detalhes os fundamentos que mais se destacaram. A análise completa com todos os cartazes analisados estão disponibilizadas nos Apêndices e separados por países, os cartazes Brasileiros estão disponibilizados no Apêndice A e os cartazes Japoneses estão disponibilizados no Apêndice B.

2.3.1 Coleta de Dados - Cartazes Japoneses

O primeiro filme (Figura 6) que conseguiu alcançar a nota máxima em todos os aspectos, foi *Kimi no Na Wa* (2016), um filme que conta a história de Mitsuha e Taki que são completos desconhecidos vivendo vidas separadas até que, de repente, eles trocam de lugar. Mitsuha acorda no corpo de Taki, e ele no dela. Esse fenômeno acontece aleatoriamente, e eles precisam ajustar suas vidas um ao outro. Ainda assim, de alguma forma, funciona. Eles constroem uma conexão deixando bilhetes um para o outro, até que desejam finalmente se encontrar. Mas algo mais forte que a distância pode mantê-los separados (Filmarks, 2016).

Figura 6 : Cartaz *Kimi no Na Wa* (2016)



Fonte: (Filmarks, 2016).

O cartaz desse filme, consegue transmitir através das boas práticas de hierarquia, informações relevantes sobre o filme e cria um sentimento de melancolia através do uso das cores azul e camadas que foram utilizadas, a construção é impecável e faz com que o telespectador queira conhecer mais sobre os personagens, sobre a história.

O segundo cartaz (Figura 7) que conseguiu alcançar uma ótima pontuação pela sua coerência visual foi o filme *Konna Koto ga Atta* (2025), um filme ambientado em Fukushima, 10 anos após o Grande Terremoto do Leste do Japão. Akira, de 17 anos, perdeu a mãe devido à exposição à radiação no acidente nuclear, e o pai vai trabalhar como operário de descontaminação, deixando a família desestruturada. O

amigo de Akira, Shinichi, preocupa-se com Akira, que perdeu o seu lugar de refúgio e está igualmente solitário (Filmarks, 2025).

Existem diversas formas para narrar uma história melancólica visualmente através de um cartaz, anteriormente, foi citado a cor azul e as camadas e profundidade para criar um tom melancólico e reflexivo, contudo, um grande destaque do cartaz do filme *Konna Koto ga Atta*, são as cores que foram escolhidas para gerar essa entrega, apenas preto e branco. Essas cores selecionadas, a escolha da tipografia, o destaque para os personagens que são importantes para o desenvolvimento do protagonista e da história, as informações extras que foram adicionadas para passar a ideia de passado e futuro, e como as coisas podem evoluir, demonstram uma maturidade da composição visual e que com o básico conseguiu transmitir uma mensagem com maestria.

Figura 7 : Cartaz *Konna Koto ga Atta* (2025)



Fonte: (Filmarks, 2025).

O terceiro cartaz (Figura 8) que conseguiu alcançar com sucesso nota máxima em todos os elementos que compõem uma composição gráfica segundo Lupton & Phillips (2014), foi o filme *Tonari no Sanzui* (2025) que conta a história de dois amigos de infância e uma namorada que estão tentando entrar no mundo do trabalho, mas interromperam sua busca por emprego para se encontrarem à beira

do rio e soltarem fogos de artifício em uma noite de verão, cada um trazendo suas próprias experiências após todos os anos que passaram juntos (Filmarks, 2025).

Esse é mais um dos cartazes de filmes japoneses que buscam transmitir a melancolia, através da utilização da cor azul e elementos que são importantes para a história, como os personagens inseridos em posições estratégicas seguindo uma hierarquia para representar os laços de amizades que cada um tem entre sim e a importância de cada personagem, contudo, nesse cartaz a forma que as camadas e tipografia foram trabalhadas, o cartaz não foca apenas na melancolia, ao utilizar o oceano como camada, é possível sentir o frescor da juventude, e a tipografia leve e solta como a brisa, influencia muito essa percepção.

Figura 8 : Cartaz Tonari no Sanzui (2025)



Fonte: (Filmarks, 2025).

O quarto cartaz (Figura 9) selecionado e que conseguiu alcançar nota máxima em todos os aspectos necessários para uma composição gráfica foi *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (2001), um filme que conta a história de uma menina teimosa, mimada e ingênua, Chihiro Ogino, de 10 anos, fica nada satisfeita quando ela e seus pais descobrem um parque de diversões abandonado a caminho de sua nova casa (Filmarks, 2001).

O cartaz do filme *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (2001) é uma verdadeira maestria em termos de hierarquia, camadas, composição, escala, cores, tipografias e todos os outros aspectos essenciais para a construção de uma composição visual, ao ler a sinopse e visualizar o cartaz do filme, o telespectador conseguirá encontrar a maioria dos elementos descritos, enquanto muitos cartazes ficam poluídos quando decidem incluir diversas informações, o cartaz de *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, mostra que não é só possível inserir diversos elementos presentes no filme, como também alcançar um resultado agradável visualmente.

Figura 9 : Cartaz Sen to Chihiro no Kamikakushi (2001)



Fonte: (Filmarks, 2001)

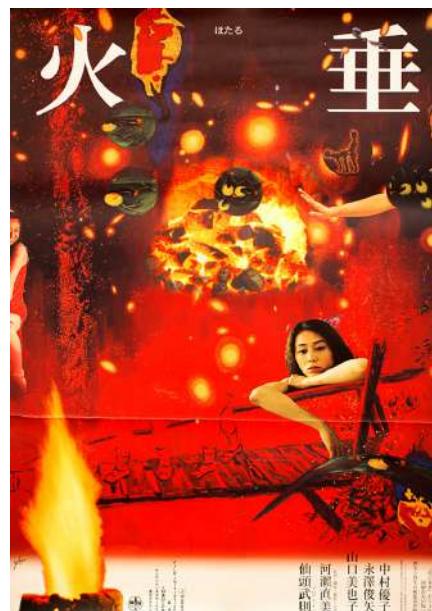
O quinto filme (Figura 10) selecionado que conseguiu alcançar nota máxima em grande parte dos requisitos listados para a construção de uma composição visual foi *Hotaru* (2000) que conta a história de uma stripper, apelidada de vaga-lume de repente, apaixona-se por um homem misterioso. Logo, ela encontra paz interior, pois o amor era o que faltava na sua vida (Posteritati, 2000).

O cartaz desse filme utiliza diferentes tons de vermelho que remetem simbolicamente ao distrito de Yoshiwara, centro de entretenimento e prazer que

ficava localizado em Edo, atualmente Tóquio. Esses distritos eram extremamente populares durante a Era Edo, servindo como tema recorrente em gravuras ukiyo-e e influenciando o imaginário cultural da época (Seigle, 1993).

A cor vermelha representa também o amor e suas diversas sensações. Contudo, o cartaz não conseguiu obter nota máxima no aspecto de hierarquia e camadas, uma vez que apesar de ter realizado seu propósito, algumas informações estão desconexas e profundidade representada não está totalmente diferenciada em cada camada, contudo, o cartaz foi muito bem produzido em termos de cores, escolha de tipografia e elementos que estão presentes no filme.

Figura 10 : Cartaz Hotaru (2000)



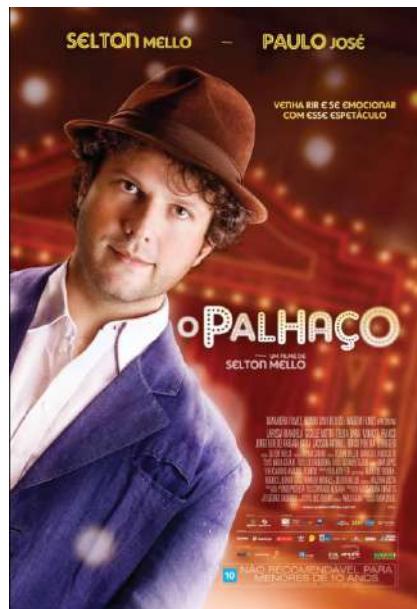
Fonte: (Posteritati, 2000)

2.3.2 Coleta de Dados - Cartazes Brasileiros

O primeiro cartaz Brasileiro (Figura 11) que conseguiu atingir a nota máxima em todos os requisitos foi o filme O Palhaço (2011). A narrativa do filme se baseia no Benjamin, integrante de uma trupe de circo que junto com o pai forma a dupla de palhaços Pangaré & Puro Sangue (AdoroCinema, 2011).

O cartaz do filme utiliza a hierarquia visual para enfatizar o protagonista, a figura dele ocupa grande parte do espaço, com expressão que mistura melancolia, introspecção, o que remete bastante com a mensagem do filme. Outros elementos secundários como por exemplo, o palhaço, o circo, aparecem em menor escala ou sustentando a narrativa pessoal do protagonista. Diferente dos exemplos japoneses citados anteriormente, para deixar com um tom mais melancólico, o cartaz se utiliza de expressões e cores quentes, tanto para contrastar com a alegria do circo como com o caos da vida do protagonista. A tipografia está muito bem trabalhada e representa bem a estética do circo, leve e divertida, mas ainda assim, com uma carga de seriedade.

Figura 11 : Cartaz O Palhaço (2011)



Fonte: (IMDb, 2011)

O segundo cartaz (Figura 12) que conseguiu alcançar nota máxima em todos os requisitos para a análise foi o filme Serra Pelada (2013), esse filme conta a história de Juliano e Joaquim que sonham com riqueza, mas logo se confrontam com a violência, a ganância e os dilemas morais que acompanham essa busca desenfreada (AdoroCinema, 2013).

O cartaz de Serra Pelada capta visualmente as tensões do filme. A hierarquia destaca o título com grande peso na parte inferior, rostos dos personagens principais no topo, sugerindo suas ambições e conflitos. A composição do cartaz está muito bem estruturada demonstrando uma inversão entre o ideal de riqueza esperada e o caos que se segue, respaldado através dos contrastes de luz e sombra, na poeira.

Os tons terrosos também ajudam o cartaz a contar a história na qual se passa o filme e gera uma sensação de suspense e mistério no telespectador, mas que ao mesmo tempo com ajuda dos elementos do filme, também destaca a violência e a vida complicada no garimpo, tópico relevante do filme. A tipografia pesada consegue se mesclar bem com a textura e camadas do cartaz, fazendo com que todo o cartaz tenha uma ótima coerência.

Figura 12 : Cartaz Serra Pelada (2013)



Fonte: (IMDB, 2013)

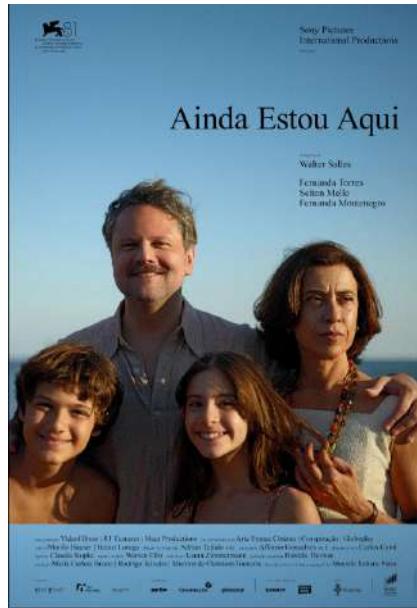
O terceiro cartaz (Figura 13) que conseguiu alcançar nota máxima em todos os requisitos listados foi o cartaz do filme Ainda estou aqui (2024), filme que acompanha Eunice Paiva durante os anos da ditadura militar no Brasil. Após o misterioso desaparecimento de seu marido, um político importante, Eunice se vê

forçada a abandonar sua vida como dona de casa e assumir a luta pelos direitos humanos, enfrentando repressão, dor familiar e incertezas (AdoroCinema, 2024).

O cartaz de *Ainda Estou Aqui* transmite com força visual os principais elementos do filme. A hierarquia está bem clara, facilitando assim o olhar do telespectador. A composição está muito bem trabalhada, sugerindo uma mudança de emoções e expressões em cada personagens, que estão posicionados de forma estratégica para que o telespectador possa olhar e reparar em todos os personagens com atenção, resultado alcançado através do contraste entre os tamanhos.

As cores tendem ao sóbrio, evocando melancolia, intimidade, gravidade histórica e fazendo o mesmo jogo de camadas com o oceano no fundo, utilizando-se assim da paisagem natural para gerar uma carga emotiva maior. A tipografia é elegante, séria, limpa, sem muitos ornamentos, reforçando a seriedade do tema retratado.

Figura 13 : Cartaz *Ainda estou aqui* (2024)



Fonte: (IMDb, 2024)

O quarto cartaz (Figura 14) de filme que foi selecionado e conseguiu alcançar pontuação máxima em todos os requisitos foi *Homem com H* (2025), esse filme é uma cinebiografia de Ney Matogrosso. O filme cobre desde sua infância, os conflitos

familiares, preconceitos, até sua ascensão artística, primeiro na banda Secos & Molhados, depois como artista solo e seus embates pessoais. (AdoroCinema, 2025).

O cartaz de Homem com H transmite vigor, personalidade e trajetória. A hierarquia destaca logo o título do filme com tipografia forte, seguida do nome de Ney Matogrosso e destaque do ator principal, que ajuda a situar visualmente quem é o protagonista. A composição explora a figura icônica de Ney, em traje performático, com pose marcante, maquiagem inspirada nos atores de kabuki, e luz de palco. A escala coloca Ney em grande destaque, enquanto outros elementos visuais aparecem menores, reforçando sua presença de palco. As cores são fortes e contrastantes, com tons que remetem à energia teatral, mas também à dualidade entre brilho e sombras da sua vida pessoal. As camadas visuais, artista em primeiro plano, fundo com textura de palco, luzes ou sombras que ajudam a criar profundidade simbólica e reforçam a dualidade entre público e íntimo. A coerência estética é alta, alinhando o cartaz à narrativa do filme.

Figura 14 : Cartaz Homem com H (2025)



Fonte: (IMDb, 2025)

O quinto cartaz (Figura 15) selecionado que conseguiu nota máxima em todos os requisitos para a construção de uma composição visual foi o filme Vitória (2025), um filme inspirado na trajetória real de Joana da Paz, conhecida como Dona Vitória, uma senhora aposentada que registrou por meio de uma câmera VHS, desde sua

janela, movimentações de traficantes e policiais corruptos na vizinhança da Zona Sul do Rio de Janeiro. Sua coragem em filmar e denunciar, mesmo sendo uma pessoa idosa, solitária, a expôs a riscos, mas também ganhou visibilidade, envolvendo jornalismo e sociedade (AdoroCinema, 2025).

O cartaz de Vitória transmite força, resistência e luta coletiva. A hierarquia destaca o título em posição de evidência, com tipografia firme e direta, reforçando a ideia de conquista. A composição valoriza a figura principal em primeiro plano, equilibrada com elementos visuais que remetem ao contexto social que a personagem está inserida. As cores fortes e com alguns tons terrosos evocam emoção, mistério e intensidade. Há camadas visuais que criam profundidade, protagonista em destaque, policial que ajuda a personagem durante o filme posicionado estratégicamente logo em seguida com a ideia de proteção, fundo mais difuso que reforçam a ideia. A estética é coerente com a narrativa do filme, suspense em volta da personagem e o perigo iminente em frente a sua janela.

Figura 15 : Cartaz Vitória (2025)



Fonte: (IMDb, 2025)

2.4 COMENTÁRIOS DOS DADOS COLETADOS NA ANÁLISE

A partir do levantamento e análise dos cartazes na etapa anterior, foi possível identificar diversos padrões e diferenças entre os cartazes brasileiros e japoneses.

Porém, para análise desses dados, foi necessário utilizar a multidisciplinaridade para conseguir compreender melhor como cada cultura se comporta, desde a história da arte de cada país, seus movimentos culturais que foram importantes e marcantes e como esses movimentos atuam diretamente ou indiretamente até o momento atual e são responsáveis por escolhas na tipografia, cores, elementos, etc (Lee, 2022).

Nos cartazes japoneses, é possível notar um forte senso de identidade cultural em todos os seus posters, e não unicamente em cartazes japoneses, dessa forma, observa-se um uso expressivo da tipografia como recurso visual. Muitas composições combinam diferentes estilos de letras e experimentações formais, criando layouts que dialogam tanto com a tradição quanto com a contemporaneidade, conseguindo assim inserir informações relevantes sobre o filme ou citações específicas nos cartazes, não somente despertando o interesse do telespectador mas também criando um storytelling através do cartaz. (Terton & Greenaway, 2015).

Nos cartazes brasileiros é possível notar uma objetividade maior e pouco foco na história, geralmente focam mais nos personagens, e em poucas informações textuais, como o título do filme, nome dos atores e algumas outras poucas informações, a utilização das cores também está presente, contudo, em formas mais resumidas e simples, focando em outros aspectos como luz e sombra.

2.5 REFLEXÃO SOBRE O CONCEITO DE HIBRIDIZAÇÃO VISUAL E SUA APLICAÇÃO NO DESIGN GRÁFICO

A partir dessa análise é possível notar como os cartazes japoneses e brasileiros refletem contextos culturais distintos, seja pela valorização da tipografia expressiva e do diálogo com a tradição no caso japonês, ou pela objetividade minimalista e foco nos personagens no caso brasileiro. Essas diferenças não apenas revelam escolhas estéticas, mas também modos diversos de construir narrativas visuais e de se comunicar com o público.

Realizar uma proposta de hibridização de técnicas e linguagem visual em cartazes e transferir para o design gráfico pode ser um grande desafio uma vez que a ideia de hibridização por sua vez, precisa encontrar elementos chaves e padrões entre ambos os países e técnicas que serão aplicadas e utilizadas em uma nova

proposta de solução para um cartaz que conecte ambos os públicos que apesar de distintos almejam o mesmo resultado: Olhar para o cartaz e se sentir atraído não somente pela estética, mas também pela narrativa visual que está sendo contada através do cartaz elaborado.

A hibridização visual, seja de técnicas ou linguagem gráfica, quando aplicado no design gráfico, pode ser entendido como um processo de síntese entre práticas, técnicas e elementos estéticos distintos que se sobressaem culturalmente e são capazes de gerar e criar novas conexões e novas formas de expressão visual. Em estudos sobre a hibridização no design, é possível notar que ela pode ocorrer tanto no nível técnico como no conceitual, integrando tradições e inovações comunicativas de diferentes contextos culturais para ampliar as possibilidades de interação com o público e comunicar mensagens complexas de maneira mais eficaz (Ambrose & Harris, 2012).

Essa perspectiva dialoga com a ideia de que o design contemporâneo tem se alimentado de elementos culturais e estéticos variados, removendo limites entre disciplinas visuais e incorporando tecnologias digitais em práticas tradicionalmente analógicas para enriquecer a experiência visual e narrativa de peças como cartazes. Além disso, composições híbridas resultam da combinação de linguagens e formas expressivas diversas, o que, aplicado aos cartazes de cinema, implica em reconhecer e integrar elementos formais e simbólicos próprios de cada tradição visual (como hierarquia, tipografia, cores, etc.), favorecendo não só uma solução estética, mas também um mar de possibilidades carregado de significados culturais capazes de dialogar com públicos distintos (Ambrose & Harris, 2012).

A partir desse contraste, torna-se possível avançar para a elaboração de propostas de hibridização, explorando como elementos de ambas as culturas podem ser integrados em novas soluções gráficas para cartazes de cinema. (Newark, 2002).

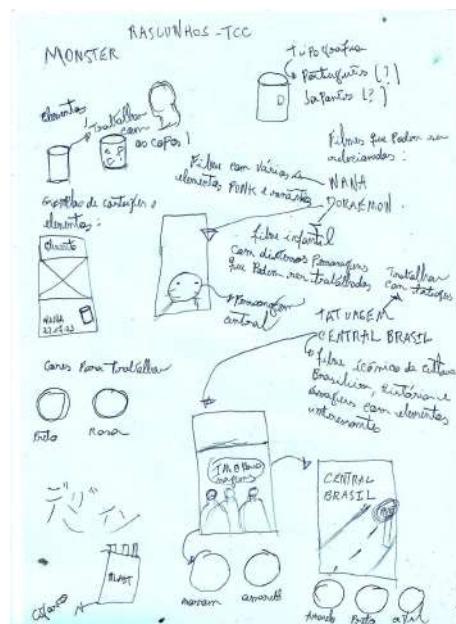
2.6 CRIATIVIDADE

De acordo com o livro de Bruno Munari “Das coisas nascem coisas” (1998), na etapa de criatividade inicia-se o processo criativo propriamente dito. Experimentando, rascunhando, imaginando e gerando ideias para resolver o

problema, esse é o ponto de partida do projeto, no qual consiste em compreender com clareza o que precisa ser resolvido.

A partir do que já foi coletado e analisado anteriormente, foram criadas possibilidades de filmes, posters, elementos, ideias de cores e padrões que poderiam ser utilizados para a escolha e criação dos cartazes, nessa etapa também foi realizado pesquisa com filmes e elementos presentes em cada filme que pudesse facilitar e ajudar na criação de um cartaz rico de elementos e que narrasse a história através do cartaz, na figura 16 é possível visualizar alguns rascunhos realizados durante a etapa de Criatividade.

Figura 16 : Rascunhos TCC



Fonte: (Autoria Própria, 2025)

2.7 APRESENTAÇÃO DO FILME ESCOLHIDO

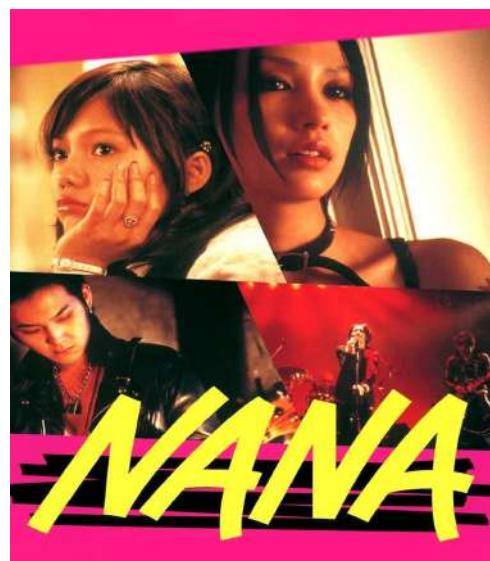
A partir de tudo que foi apresentado anteriormente, e logo após uma pesquisa profunda realizada para encontrar qual seria a melhor opção para a representação do cartaz, foi escolhido um filme o qual tem uma história emocionante, um filme que

mistura música japonesa e uma história que parece com uma novela brasileira, e que possui elementos que podem ser utilizados para a criação de uma identidade visual própria e intrigar os telespectadores, o filme escolhido foi NANA (2005).

2.7.1 Nana, ナナ (2005)

Lançado no Japão em 2005, NANA (Figura 17) é um filme que faz a união entre drama, música e amizade em uma história complexa e com diversas camadas que vão sendo reveladas ao longo dos momentos que acontecem no filme, essa união de elementos distintos foi essencial para o sucesso do filme ao redor do mundo.

Figura 17 : Cartaz NANA (2005)



Fonte: (imDb, 2005)

Baseado no mangá de Ai Yazawa e dirigido por Kentaro Otani, o filme conta a história de duas jovens chamadas Nana, que se conhecem em Tóquio e, a partir desse encontro, compartilham sonhos, inseguranças e conflitos. Nana Komatsu é doce e romântica, em busca de amor e estabilidade, enquanto Nana Osaki é vocalista de uma banda punk, forte e decidida a alcançar o sucesso (IMDb, 2005).

A força do filme está nesse contraste entre as duas protagonistas, que representam mundos opostos, mas complementares. Essa dualidade aparece em cada detalhe: nos figurinos, nas cores e até no ritmo da narrativa, criando uma estética única e facilmente reconhecível. Dessa forma, NANA, um filme que apesar de ter sido produzido em 2005, oferece elementos visuais ricos e atuais para a criação de um cartaz: a rebeldia punk de Osaki, a delicadeza sonhadora de Komatsu e a atmosfera musical que permeia toda a trama.

2.8 MATERIAIS E TECNOLOGIAS

De acordo com o livro de Bruno Munari “Das coisas nascem coisas” (1998), na etapa de Materiais e Tecnologias consideram-se as possibilidades de execução, quais materiais, ferramentas, técnicas ou tecnologias estão disponíveis ou são mais adequadas para a solução.

A ferramenta que será utilizada para a construção do cartaz é o Figma, um software voltado para criação e prototipagem de interfaces e materiais gráficos. O programa permite a organização visual do projeto, o uso de camadas, cores e tipografias de forma precisa, além de possibilitar a colaboração e revisão em tempo real.

A escolha do Figma se deu por sua praticidade na construção do layout, facilidade de exportação dos arquivos e pela integração de recursos que auxiliam na experimentação visual e no processo criativo como por exemplo os plugins que são gratuitos e criados pela comunidade com o objetivo de facilitar e tornar o figma mais completo para a criação de peças visuais.

Para o tamanho do cartaz, será trabalhado em formato de A3 (29,7 cm x 42 cm) com grid de seis colunas e margens de 1,5 cm, um formato comum para a construção de cartazes de filmes e que permite um melhor uso do espaço e dimensões para a colocação dos elementos e imagens que poderão ser utilizados.

2.9 EXPERIMENTAÇÃO

Na etapa de Experimentação, as ideias mais promissoras são testadas. Podem ser feitos protótipos, simulações ou estudos de viabilidade, de acordo com o livro de Bruno Munari “Das coisas nascem coisas” (1998).

Com a análise dos cartazes anteriores, foi possível entender que os cartazes japoneses tendem a exibir uma quantidade maior de informações visuais e textuais, buscando detalhar elementos narrativos do filme e orientar o espectador. Essa característica se manifesta em recursos como a composição tipográfica expressiva, que integra o texto à imagem, e a sobreposição de camadas e algumas utilizando técnica de retículas (halftone), técnica que foi herdada da estética dos mangá. Além disso, observa-se o uso estratégico do espaço vazio 間 (*ma*), uma técnica japonesa que se aproveita dos espaços vazios para criar conexões, e na parte visual, utiliza-se para conferir equilíbrio visual e ritmo à composição (Koshimura Piti, 2018).

Enquanto por outro lado, os cartazes brasileiros privilegiam uma linguagem visual mais direta e expressiva, voltada para o impacto estético e emocional, mesmo com menor densidade informativa. As técnicas frequentemente empregadas incluem a utilização de recursos digitais para realizar montagens, adicionar texturas e gradientes, vetorização e uso de cores vibrantes com alto contraste. A tipografia costuma ser geométrica ou bold, servindo como elemento de destaque e reforçando a carga comunicativa.

Com a ferramenta decidida, o Figma, e após compreender as técnicas e linguagens visuais utilizadas nos cartazes japoneses e brasileiros, foi necessário assistir o filme e entender as nuances representadas e quais elementos poderiam e deveriam estar presentes no cartaz, logo após finalizado essa etapa, foi iniciado o processo de experimentação, o qual foi um processo complexo e divertido no qual foi possível realizar diversos testes baseados nos cartazes de filmes realizados e na forma que o design gráfico é realizado no Brasil e Japão, desde a realização de brainstorms para conseguir identificar oportunidades de design, seleção de elementos presentes no filme, mensagens que fazem parte do contexto, textos e falas dos personagens e uma busca visual por referências e tons góticos e doces.

2.10 OBJETIVO DO CARTAZ

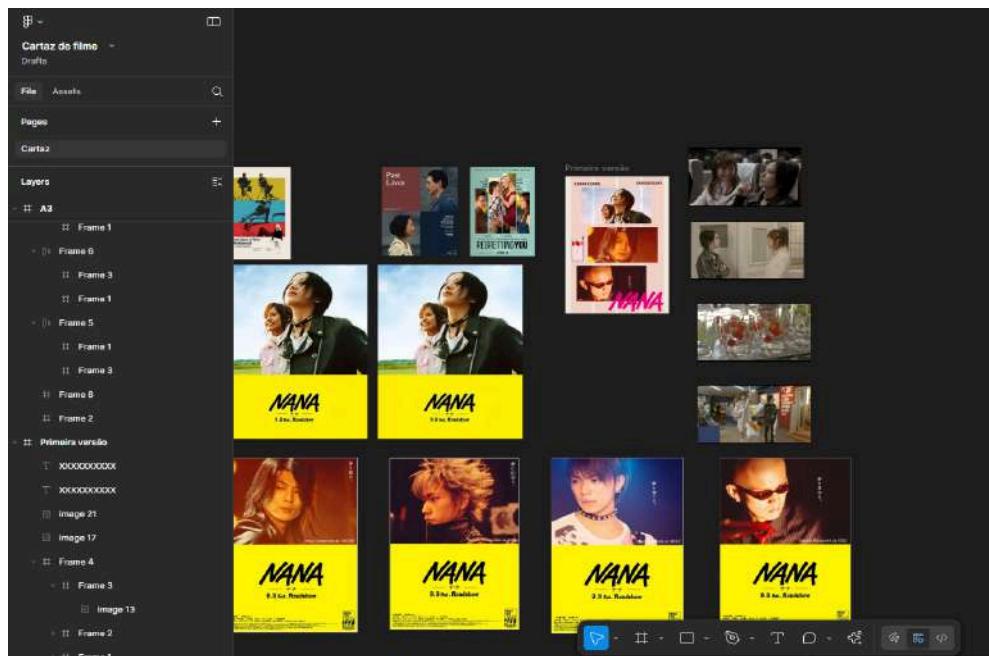
A partir dos elementos discutidos na etapa anterior, é possível estabelecer um objetivo claro para o cartaz, facilitando assim sua análise e entendimento se

conseguiu cumprir com o objetivo e se consegue alcançar os telespectadores através da narrativa visual.

Portanto, o objetivo da criação desse cartaz é representar visualmente a estética e a narrativa do filme *NANA* (2005) a partir da hibridização entre as linguagens e técnicas visuais do design gráfico japonês e brasileiro. A proposta busca explorar a junção de duas culturas visuais distintas, criando uma composição visual que comunique não apenas o enredo do filme, mas também sua atmosfera emocional e estética.

Fazenda essa ligação entre emoção e estética através de elementos característicos do design japonês, como o uso do halftone, a fragmentação compositiva, o contraste e a presença de narratividade visual, combinados aos fundamentos do design ocidental apresentados por Lupton e Phillips (2014), como hierarquia, ritmo e equilíbrio, de forma a garantir uma leitura clara e fluida da composição, muito presente nos designs de cartazes brasileiros, como analisados anteriormente.

Figura 18 : Cartaz *NANA* Esboços no figma (2025)



Fonte: (Autoria Própria, 2025)

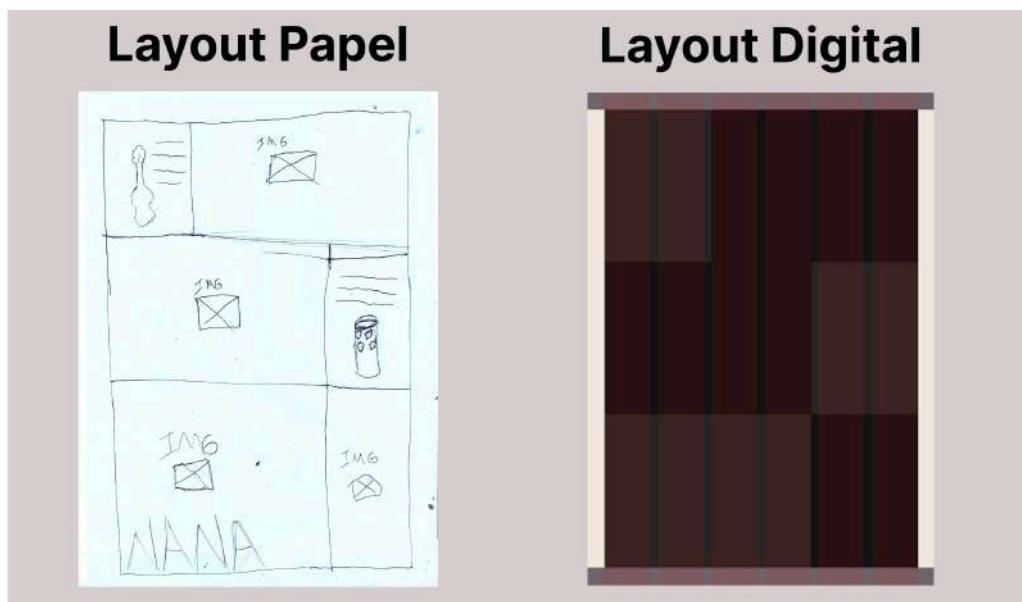
O cartaz pretende também refletir a dualidade das protagonistas por meio da escolha cromática, utilizando tons de rosa e preto que evocam tanto a intensidade do punk japonês quanto a expressividade vibrante do design brasileiro. Dessa forma,

o objetivo é criar uma composição gráfica que une técnica, conceito e identidade cultural, permitindo que o público brasileiro e japonês se reconheçam e se sintam representados diante de uma estética que, embora inspirada no Japão, dialoga com referências familiares e universais.

Apesar dos primeiros esboços (Figura 18) estarem unindo técnicas do design gráfico brasileiro e japonês como o layout fragmentado, tipografia bold e elementos vetoriais, o layout ainda não estava agradável e a textura, composição e camadas não remeteram ao filme, então para facilitar essa criação do layout, foi utilizado a técnica Paper Prototyping, essa é uma técnica muito utilizada na área de HCI para elaborar de forma rápida, protótipos no papel que possam ser testados rapidamente focando nas dores dos usuários e nos problemas que pretende-se ser solucionados (Rodrigo, 2022).

Baseando-se nessa técnica, foi elaborada uma adaptação para a aplicação neste projeto (Figura 19), no qual o problema principal a ser solucionado foi como criar um layout que possa ser reconhecido entre ambos os públicos e que transmita informações sobre o filme, então foi elaborado um rascunho no papel que se transformou em um layout interessante e que conseguiria promover qualquer filme. A partir do esboço, foi elaborada uma versão digital do esboço e logo foram inseridas as imagens e elementos relevantes para a narrativa do filme.

Figura 19 : Layout Papel e Layout Digital (2025)



Fonte: (Autoria Própria, 2025)

2.11 MODELO - CARTAZ NANA - ナナ (2005)

A partir desses insights e com o layout pronto, foi possível elaborar uma primeira versão do cartaz focada em transmitir esses dois elementos essenciais, a quantidade de informações relevantes em um cartaz e a quantidade de efeitos e minimalismo de informações e respeitando os critérios de Lupton e Phillips (2014).

A primeira versão (Figura 20) produzida do cartaz contém cenas marcantes e emblemáticas para a compreensão do filme, contém informações relevantes que foram adicionadas minuciosamente para despertar a curiosidade do telespectador e que condiz muito bem com a narrativa que está sendo contada através das imagens, e foi adicionado patterns de elementos que estão muito presentes no filme como a guitarra e os morangos, ambos representando a dualidade das protagonistas.

Figura 20 : Primeira versão modelo cartaz NANA



Fonte: (Autoria Própria, 2025)

Apesar da primeira versão produzida seguir conceitos de hierarquia tanto para as cenas quanto para os textos posicionados, ainda é possível notar a falta de elementos e texturas que remetem ao ambiente punk e grunge do filme e como as camadas poderiam ter sido melhores trabalhadas para que esses elementos fossem encaixados de forma satisfatória, então a partir desses problemas identificados foi elaborada um modelo oficial que representasse de uma melhor forma esses elementos que são importantes para a narrativa do filme.

2.11.1 Modelo Definitivo para o Cartaz de Nana - ナナ (2005)

A versão definitiva do cartaz para a divulgação e coleta de feedback dos usuários representa e incorpora elementos da cultura punk e mangá, o qual é amplamente aceito e reconhecido em qualquer parte do mundo, principalmente no Brasil, uma vez que fora do Japão, o Brasil é um dos maiores consumidores de mangás (SARDINHA, 2024), e não existe forma melhor de propor hibridização de cartaz quando se é possível trazer elementos de uma cultura e mesclar com outra cultura, dessa forma os telespectadores poderão se sentir acolhidos e representados uma vez que estão diante de algo que já conhecem.

Essa segunda versão do cartaz (Figura 21) foi atualizada com base nos fundamentos de Lupton e Phillips propostos no livro “Novos Fundamentos do Design” (2014), entre eles: hierarquia, composição/estrutura, cor, tipografia, textura/estilo gráfico, camadas/profundidade e coerência estética. Esses princípios foram utilizados como guia para representar de melhor forma a construção dos padrões e da composição gráfica. Assim, o cartaz busca traduzir a estética e o universo narrativo do filme NANA (2005) a partir da hibridização entre as linguagens visuais japonesas e brasileiras, criando uma composição que mescla técnicas gráficas como o efeito de retícula, inspirado na impressão dos mangás, e a fragmentação do layout com imagens que constroem uma narrativa visual. Dessa forma, mesclam-se simbologias de ambas as protagonistas por meio de padrões vetoriais, como guitarras e morangos, representando, respectivamente, a rebeldia e o universo musical de Nana Osaki, e a delicadeza e afetividade de Nana Komatsu.

O foco central está na dualidade das protagonistas, expressa pela fragmentação da composição e pelo contraste entre os tons de rosa e preto, além

das texturas de halftones e ruídos que se mesclam de forma disruptiva, criando uma estética única com elementos do punk e que representa bem o filme. A disposição das imagens segue uma lógica narrativa, simulando uma sequência cinematográfica que conduz o olhar do espectador de forma orgânica, reforçando a relação entre as personagens.

Figura 21: Versão definitiva cartaz NANA - Japonês



Fonte: (Autoria Própria, 2025)

A hierarquia aplicada está clara e bem definida, com o título “NANA” em menor destaque no lado inferior esquerdo. Assim, o foco da leitura e percepção do cartaz acontece primeiro pelas imagens e pelos textos com frases do filme em japonês e português, garantindo equilíbrio e conduzindo o olhar com cuidado até o título da obra, ponto de conclusão da leitura visual, onde o espectador já foi envolvido pela narrativa e sente-se motivado a conhecer a história.

Em termos de composição, nota-se uma fragmentação que cria ritmo e movimento, simulando uma sequência cinematográfica. O uso de uma estrutura baseada em grids implícitos permite uma organização equilibrada entre as áreas visuais e os elementos vetoriais gráficos, como as guitarras e morangos, reforçando a coerência estrutural e o vínculo com o conteúdo narrativo do filme.

A cor foi um dos pontos centrais e mais importantes para a construção do cartaz. O contraste entre os tons de rosa e de preto cria intensidade e dramatismo, remetendo à estética punk japonesa e ao uso expressivo de cores vibrantes presentes no design brasileiro. Essa paleta cromática reforça a atmosfera de rebeldia e emoção, características essenciais do universo das protagonistas.

Na tipografia, foi utilizada uma fonte de peso marcante para facilitar o contraste entre fundo e texto, garantindo legibilidade. Apesar de simples, a tipografia transmite com eficiência a ideia do filme no qual, a partir da simplicidade da vida cotidiana, as protagonistas se conectam e formam laços intensos.

O estilo da composição gráfica explora não apenas a estética punk, por meio de texturas e contrastes marcantes, mas também a cultura dos mangás, através do efeito halftone, técnica inspirada na impressão em retículas muito presente nesse tipo de mídia. Essa escolha remete diretamente à obra original, já que o filme é uma adaptação do mangá, garantindo profundidade visual e coerência estética entre todos os elementos, cores, tipografia, imagens e símbolos que atuam de forma integrada para comunicar a atmosfera emocional, musical e visual de NANA.

2.12 VERIFICAÇÃO

Na etapa de verificação, de acordo com o livro de Bruno Munari “Das coisas nascem coisas” (1998), faz-se necessário compartilhar o que foi realizado na etapa

anterior com um determinado segmento de usuários, para assim validar a proposta e verificar se precisa de alterações.

Dessa forma, foi realizada uma pesquisa online através do google forms com 6 perguntas objetivas em português e japonês que estão disponibilizadas completa nos Apêndices C e D, para assim, conseguir compreender as percepções dos usuários acerca do cartaz em sua respectiva versão. A pesquisa foi compartilhada com públicos distintos e de ambos países que a proposta de hibridização está sendo realizada, Brasil e Japão. Não necessariamente o público precisava gostar ou assistir anime, mas conhecer filmes e cartazes de filmes seria algo essencial para a realização da pesquisa, pois dessa forma o cartaz poderia manter sua credibilidade.

Foi obtido um total de 25 respostas na pesquisa com o público brasileiro, na qual 60% dos usuários responderam ser do gênero feminino, 36% responderam ser do gênero masculino e 4% dos usuários optou por não informar. No questionário japonês, foi obtido um total de 11 respostas, na qual 64% dos usuários responderam ser do gênero feminino e 36% responderam ser do gênero masculino, um número de participantes consideravelmente menor, mas que foi possível coletar diversos insights interessantes e importantes para a construção do cartaz, e muito disso se deve a cultura japonesa de *honne* e *tatemae*, na qual mesmo que seja para dar uma crítica construtiva, os japoneses evitam emitir suas opiniões para não acabar ofendendo e gerando conflitos desnecessários (Silvia Kawanami, 2015).

Após a coleta dos dados, foi realizada uma análise e tratamento desses dados para compreender com mais detalhe os insights e respostas dos usuários e como eles percebiam o cartaz, e logo em seguida, foi iniciado uma busca por referências que pudessem embasar os dados coletados na entrevista.

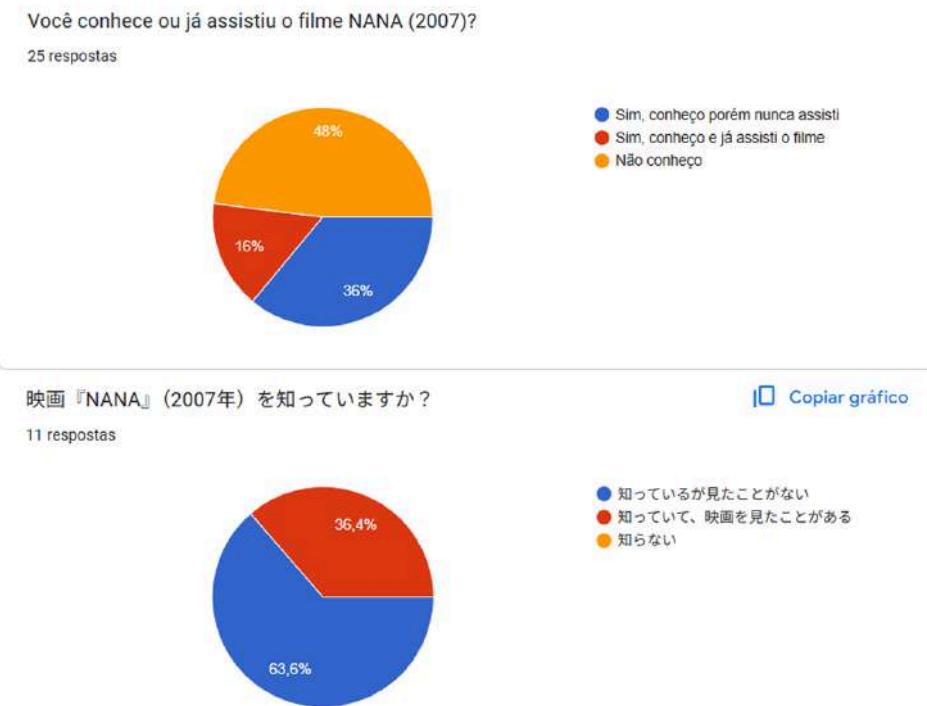
2.12.1 Resultado dos Questionários

A partir da análise dos dados coletados em ambas pesquisas, foi possível notar diversas semelhanças no comportamento e respostas dos usuários, provando que apesar de não ter sido a versão definitiva do cartaz, a proposta de hibridização conseguiu alcançar um resultado satisfatório.

Como percebe-se no Gráfico 1, a pergunta foi em relação se o usuário já conhecia ou se já tinha assistido o filme NANA (2005), o resultado no questionário

brasileiro foi de 48% para os usuários que não conheciam, 36% dos usuários votaram que conheciam e apenas 16% dos usuários votaram que conheciam e já tinham assistido ao filme, um resultado bastante contrastante com o resultado do questionário japonês, uma vez que 63,65% dos usuários relataram que conheciam o filme porém nunca haviam assistido e 36,45% dos usuários votaram que já tinham assistido, contudo, nenhum dos usuários votaram que não conheciam a obra, um resultado da forte cultura de anime e filmes nacionais no Japão.

Gráfico 1: Respostas Pergunta 1



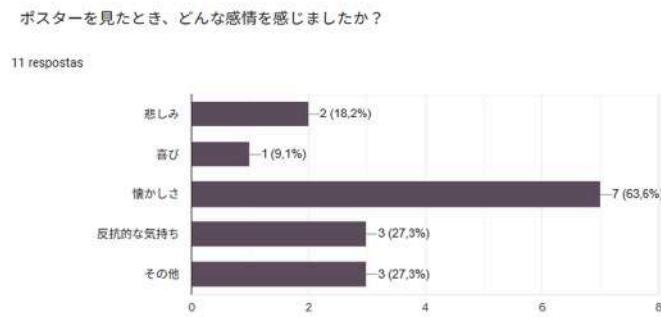
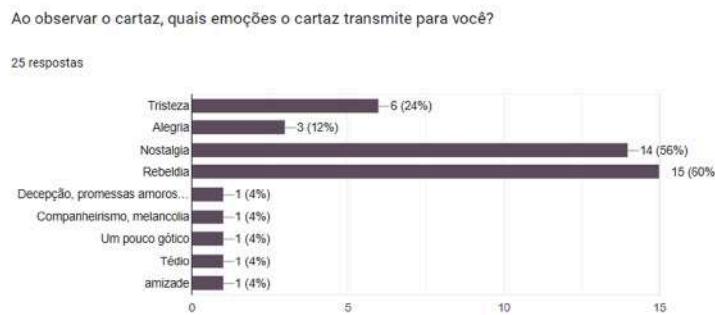
Fonte: Autoria própria, 2025

Como percebe-se no Gráfico 2, uma das perguntas foi em relação às emoções que o cartaz transmitia para os usuários, essa foi uma pergunta na qual os usuários poderiam adicionar outros sentimentos que eles percebiam no cartaz, nas respostas do formulário brasileiro, além das opções que foram disponibilizadas, tristeza, alegria, nostalgia, rebeldia, contudo, os usuários brasileiros adicionaram diversos outros sentimentos, como amizade, tédio, gótico, etc. Enquanto no questionário japonês, apenas foram votadas as respostas que já tinham sido

elaboradas e disponibilizadas, contudo, em ambos questionários houve uma prevalência de 2 respostas.

O resultado no questionário brasileiro foi 60% para a rebeldia e 56% para nostalgia, já no questionário japonês, 63.6% dos usuários indicaram que sentiam mais nostalgia e apenas 27,3% sentiam o sentimento de rebeldia. Isso reflete o contexto da sociedade japonesa, e como a percepção visual pode variar dependendo do contexto social, uma vez que enquanto o público japonês assistia NANA na televisão, o público brasileiro precisava encontrar outras formas para assistir, uma vez que nunca chegou oficialmente no Brasil até o ano de 2024.

Gráfico 2: Respostas Pergunta 2



Fonte: Autoria própria, 2025

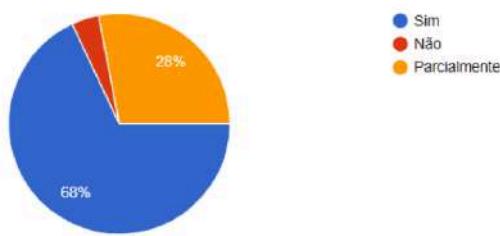
Como percebe-se no Gráfico 3, a pergunta foi em relação se o usuário considerava que o cartaz representa bem o estilo e atmosfera do filme, o resultado em ambos os questionários foram satisfatórios e interessantes, uma vez que no formulário brasileiro, apenas 16% dos usuários apontaram que conheciam o filme e já haviam assistido e, no formulário sobre a representação do cartaz, 68% dos usuários responderam que o cartaz construído representava o filme.

Esse resultado, prova como o design pode ser utilizado para construir narrativas e atmosferas que contribuem positivamente para as histórias dos filmes, uma vez que o usuário não pretende apenas entrar em uma sala escura de cinema por entrar, e sim porque está convencido através de cores, texturas, narrativa, que ele será inserido em outro universo através do filme. No questionário japonês, 63,6% dos usuários relataram que o cartaz representa bem o estilo e atmosfera do filme, novamente, concordando com a ideia de que um cartaz pode representar muito bem a narrativa de um filme de forma visual e atrativa (Fusco, Hellerman, 2023).

Gráfico 3: Respostas Pergunta 3

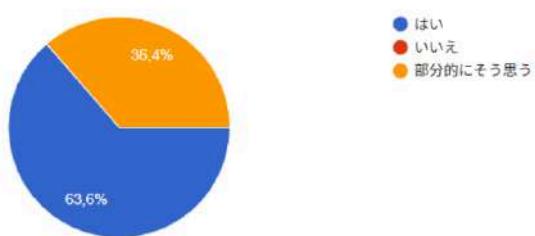
Você considera que o cartaz representa bem o estilo e a atmosfera do filme?

25 respostas



ポスターは映画の雰囲気やスタイルをよく表していると思いますか？

11 respostas



Fonte: Autoria própria, 2025

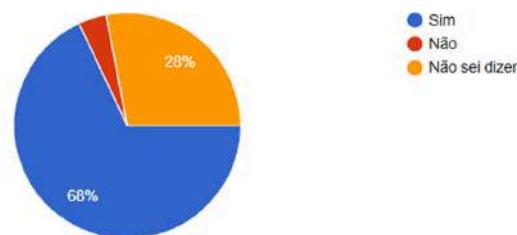
Já no Gráfico 4, a pergunta era se os usuários conseguiam perceber alguma mistura entre o design japonês e brasileiro, através dessa questão foi possível notar diferenças culturais entre os participantes, uma vez que os fatores para a percepção de semelhanças estão relacionadas com o contexto de cada usuário e sua cultura, como os brasileiros possuem um contato maior com culturas estrangeiras, o

resultado foi 68% para sim, enquanto os japoneses, que possuem pouco ou nenhum contato com a cultura e estilos brasileiros, o resultado foi 45,5% para não sei dizer.

Gráfico 4: Respostas Pergunta 4

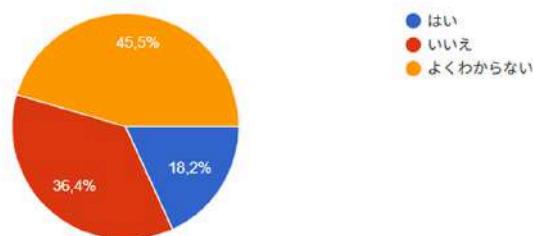
Você percebe alguma mistura de estilos entre o design japonês e o brasileiro?

25 respostas



日本とブラジルのデザインスタイルの融合を感じますか？

11 respostas



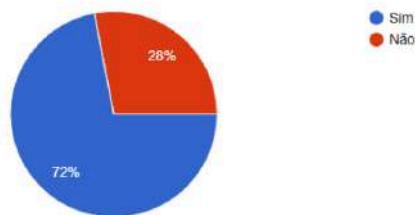
Fonte: Autoria própria, 2025

No Gráfico 5, com o intuito de compreender mais detalhadamente a percepção dos usuários acerca do cartaz, foi perguntado se os usuários acreditavam que o cartaz era visualmente atrativo, no questionário brasileiro, 72% dos usuários disseram que o cartaz era visualmente atrativo, enquanto no questionário japonês 90,9% dos usuários disseram que o cartaz era visualmente atrativo, um resultado satisfatório em ambos questionários. E através dessa pergunta é possível identificar e coletar insights que serão utilizados na etapa seguinte para refinamento e solução final.

Gráfico 5: Respostas Pergunta 5

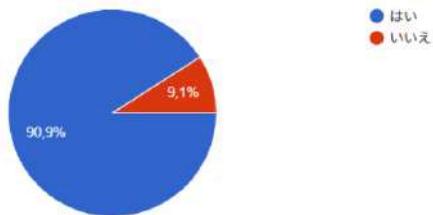
Em sua opinião, o cartaz é visualmente atrativo?

25 respostas



このポスターは視覚的に魅力的だと思いますか？

11 respostas



Fonte: Autoria própria, 2025

O Gráfico 6, apresenta uma questão aberta na qual os usuários poderiam adicionar comentários ou sugestões para melhorar o cartaz, o resultado foi satisfatório e foi possível identificar alguns padrões entre as respostas.

No questionário brasileiro, observa-se a recorrência de três pontos centrais nas sugestões dos usuários. O primeiro diz respeito ao uso das cores, frequentemente descritas como pouco vibrantes ou “escuras demais”, levando parte do público a sugerir tonalidades mais vivas ou contrastes mais fortes para que o cartaz chamasse mais atenção e se encaixasse no contexto brasileiro. O segundo ponto que os usuários comentaram foi em relação ao equilíbrio entre as linguagens visuais japonesas e brasileiras, seja pela inclusão de detalhes que remetem mais

diretamente a estética de mangá japonês através de elementos como ideogramas ou o reforço de referências brasileiras, como colagens mais dinâmicas ou texturas mais explícitas.

Por fim, muitos participantes mencionaram a necessidade de refinamentos nos elementos gráficos e tipográficos, sugerindo ajustes no tratamento das fotografias para maior uniformidade, realocação de textos que competiam com padrões visuais. Apesar das sugestões, a maioria das respostas demonstrou um resultado e aderência positivas ao cartaz do filme, reconhecendo a estética que foi proposta, a hibridização presente e o potencial do cartaz em transmitir a essência dos personagens e do filme.

No questionário japonês foi possível identificar três pontos com maior destaque nas percepções dos usuários. O primeiro ponto refere-se à organização visual e clareza das informações, com sugestões para centralizar melhor as protagonistas, reduzir a quantidade de texto e encurtar as frases utilizadas. O segundo ponto, esse semelhante com o ponto também apontado nas percepções dos brasileiros em relação ao tratamento das imagens e das cores, uma vez que muitos usuários mencionaram a predominância de tons escuros, indicando que as imagens deveriam ter um contraste maior para uma melhor visualização.

Gráfico 6: Respostas Pergunta 6

Gostaria de deixar algum comentário ou sugestão para melhorar o cartaz?

25 respostas

Pra mim foi mais fácil perceber os elementos japoneses, não sei se seria possível equilibrar mais esses elementos, mas fico o comentário.

as cores não são atraentes

Tá muito bem mas só tá faltando alguma cor chamativa

Nenhuma

Aplicar um filtro na foto onde as duas estão serradas, pra uniformizar; ou só uma sequência no cartaz ou interato.

Talvez mais cores, ou outros elementos objetos ou algo relacionando ao filme, colocando como fundo, ou ao lado, talvez uma fonte mais atraente.

Não conheço a série, acredito que o cartaz está bem legal e de acordo com os conceitos que selecionei. Parabéns S222.

ボスターをより良くするためのコメントや提案があれば教えてください。

11 respostas

主人公たち（ナナとハチ）が真ん中にいるともちっこわからやすいかなと思います

白いフチをなくすと、より日本のスタイルらしくなると思います。

写真への影響は少ない方で良い

右側のテキストの末尾が見切れているのか日本語がおかしい

キャラクターフレーズをもっと短くして一瞬で読めるようにする。周りの白枠を削して直角にインパクトをもたらす。

もう少しだけ真琴のトーンが明るいと良いかと思います

ロゴタイプの不確かなが出てるのは嫌いいくらい思うけど、個人的にキャラクターが描くすぎる、少し表現過ぎる。

キャラクターフレーズが小さく読みにくい。全体的にバランスを考えるとちょっと情報(文字やデザイン)が多い気がする。

Fonte: Autoria própria. 2025

Por fim, o terceiro ponto, destacou-se a questão da coerência simbólica, especialmente entre elementos gráficos e a narrativa do filme, alguns usuários comentaram que detalhes importantes, como a guitarra, acabavam se perdendo visualmente, pois faltava um contraste maior. Apesar das observações, o resultado dos comentários foram satisfatórios, com os usuários conseguindo reconhecer o estilo e proposta do cartaz, transmitindo um estilo marcante e musical.

2.13 DESENHO DE CONSTRUÇÃO

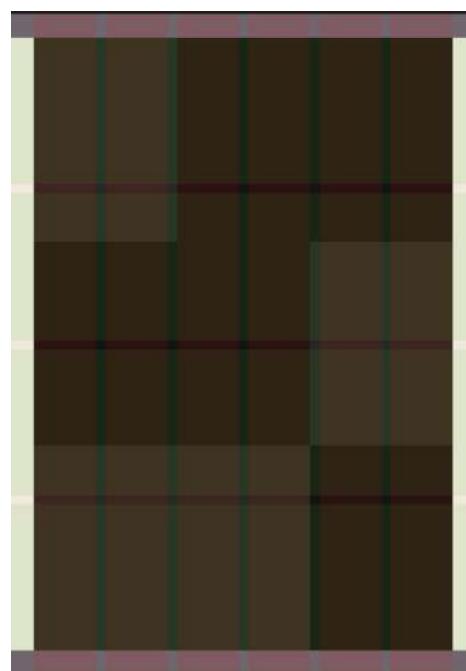
A etapa de Desenho de Construção, de acordo com o livro de Bruno Munari “Das coisas nascem coisas” (1998), é a fase para finalização do projeto, versão definitiva e apresentação visual clara do resultado.

A partir da análise dos questionários aplicados, fez-se possível compreender como usuários de diferentes contextos culturais percebem o cartaz e suas intenções visuais. Os resultados indicam que a proposta de hibridização entre o design brasileiro e japonês alcançou boa recepção, contudo, ainda é necessário atenção em alguns pontos do cartaz, como a diagramação do texto, suavização do contraste nos efeitos de halftone e ruído, e um aumento no contraste dos elementos gráficos do copo e guitarra, para que com essas alterações a experiência seja mais completa e possa alcançar um resultado melhor.

As diferenças observadas entre os participantes brasileiros e japoneses reforçam a influência do repertório cultural na leitura emocional das imagens, validando o potencial comunicativo da proposta.

Para a realização final do cartaz, foram utilizados 2 grids, 1 grid com 6 colunas e 1 grid com 4 linhas, e margens de 1,5cm para todos os lados, utilizando-se como bordas que fazem parte do cartaz, o layout se manteve fragmentado com distintos tamanhos para as imagens e blocos de textos. Logo após o esqueleto montado, iniciou-se o processo de ir preenchendo as imagens e efeitos.

Figura 22 : Grid para criação de cartaz (2025)



Fonte: (Autoria Própria, 2025)

2.13.1 Desenho de Construção - Resultado Final

Figura 23: Versão definitiva cartaz NANA - Versão brasileira



Fonte: Autoria própria, 2025

Figura 24: Versão definitiva cartaz NANA - Versão Japonesa



Fonte: Autoria própria, 2025

A proposta final do cartaz (Figura 22 e 23) mantém os mesmos conceitos explicados e descritos anteriormente, contudo, algo que foi possível notar foi em relação a visualização e contraste dos efeitos e textos aplicados no cartaz, desta forma, para melhorar a visualização de todos os elementos com clareza e distinção, os efeitos de ruído e halftone foram reduzidos, e os elementos de copo e guitarra ganharam um destaque maior com o aumento no contraste. O texto, por sua vez, não mantinha um padrão no tamanho e a escrita estava redundante e, para

solucionar o problema, foi necessário adaptar o texto e definir um tamanho padrão para a caixa de texto, dessa forma, os textos mantêm o mesmo padrão independente do número de caracteres que seja introduzido.

Portanto, o cartaz de NANA (2005), representa a hibridização de técnicas e elementos de países completamente diferentes, com cultura, pessoas e maneira de produzir design completamente distintos, mas que apesar das diferenças podem ser unidos e combinados de forma harmoniosa e respeitosa, tanto para o design quanto para as pessoas que irão visualizar a imagem e poderão reconhecer raízes e elementos da sua cultura, pois o design vai além da forma e função, design está relacionado com o sentimento que pode ser criado a partir de cada projeto gráfico que está sendo criado e produzido e como esses projetos podem gerar impacto real na vida das pessoas e criar memórias.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente projeto teve como objetivo central analisar e propor uma hibridização entre as linguagens visuais do design gráfico japonês e brasileiro, aplicada à criação de um cartaz para o filme *NANA* (2005). A partir de uma análise comparativa de cartazes produzidos entre 2000 e 2025, foi possível identificar características distintas, semelhantes e complementares entre as duas culturas visuais, o que fez possível a elaboração de uma proposta que integra elementos simbólicos, técnicos e estéticos de ambos os contextos.

A aplicação da metodologia de Bruno Munari (1998), juntamente com os fundamentos do design propostos por Lupton e Phillips (2014), mostrou-se eficaz na estruturação do processo criativo, desde a definição do problema até a validação da solução final. A análise das composições gráficas permitiu identificar que os cartazes japoneses tendem a uma narrativa visual mais densa, com uso expressivo de tipografia, sobreposição de camadas e uma forte influência da estética mangá. Já os cartazes brasileiros apresentam uma abordagem mais minimalista, com foco em apresentar os personagens da história, cores vibrantes e alto contraste, priorizando o impacto visual imediato.

A proposta de hibridização do cartaz para o filme *NANA* buscou através dos objetivos específicos do projeto comparar as linguagens visuais de cartazes, aplicar elementos visuais de maneira que ambos países pudessem se encontrar, refletir sobre o conceito de hibridização da peça, para que assim fizesse possível sintetizar essas informações através da combinação da fragmentação compositiva e o uso de halftone, típicos do design japonês, com a clareza hierárquica e a expressividade cromática característica do design brasileiro. O resultado foi uma composição gráfica que comunica não apenas a dualidade das protagonistas, mas também a atmosfera emocional e musical do filme, respeitando as identidades culturais de ambos os países.

A etapa de verificação, realizada por meio de questionários com públicos brasileiro e japonês, confirmou com excelência a eficácia da proposta, uma vez que a maioria dos usuários que participaram da pesquisa consideraram o cartaz visualmente atrativo e representativo da atmosfera do filme, ainda que tenham sido apontadas sugestões de melhoria, principalmente em relação ao contraste e à legibilidade textual. Tais insights foram incorporados na versão final, reforçando a importância do feedback do usuário no processo de design.

Por fim, este projeto demonstra que a hibridização cultural no design gráfico não apenas é viável, mas também enriquecedora. Ao unir referências visuais de contextos tão distintos como Brasil e Japão, mas que possuem uma história secular de união, trabalho e determinação, é possível criar composições que dialogam com universos simbólicos diversos, ampliando o potencial comunicativo e afetivo do cartaz como mídia e narrativa visual. Espera-se que este trabalho inspire futuras

investigações e aplicações práticas que valorizem a troca intercultural como ferramenta de inovação e expressão no design contemporâneo.

REFERÊNCIAS

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *The fundamentals of graphic design*. Lausanne: AVA Publishing, 2012.

FANTIN, Rafael. PCC: corrupção policial por organizações mafiosas é a ponta do iceberg de infiltração no Estado. *Gazeta do Povo*, 02 fev. 2025. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/brasil/pcc-corrupcao-policial-por-organizacoes-maf>. Acesso em: 02 fev. 2025.

Filmars. エリート・スクワッド (Elite Squad). 2007. Poster. Disponível em: <https://filmars.com/movies/52256>. Acesso em: 12 set. 2025.

Filmars. 君の名は (Kimi no Na Wa). 2016. Poster. Disponível em: <https://filmars.com/movies/65931>. Acesso em: 12 set. 2025.

Filmars. こんな事があった (Konna Koto ga Atta). 2025. Poster. Disponível em: <https://filmars.com/movies/123119>. Acesso em: 12 set. 2025.

Filmars. 千と千尋の神隠し (Sen to Chihiro no Kamikakushi). 2001. Poster. Disponível em: <https://filmars.com/movies/7752>. Acesso em: 12 set. 2025.

Filmars. 隣のさんずい (Tonari no Sanzui). 2025. Poster. Disponível em: <https://filmars.com/movies/123290>. Acesso em: 12 set. 2025.

Fujita Museum – そもそも絵巻ってなんですか？ | 藤田美術館. Disponível em: <https://fujita-museum.or.jp/emaki/>. Acesso em: 11 out. 2025.

FUSCO, Jon; HELLERMAN, Jonson. The Psychology of Color in Film. No FilmSchool, 30 ago. 2023. Disponível em: <https://nofilmschool.com/color-psychology-in-film>. Acesso em: 18 set. 2025.

GORDON, Andrew. *A Modern History of Japan: From Tokugawa Times to the Present*. New York: Oxford University Press, 2003.

Hansen Bahia – Museu. Disponível em:

<https://hansenbahia.com/museu/?serie/flor-de-s%C3%A3o-miguel---livros-1956-1957/ficha/fhb.xi.28.249/5143>. Acesso em: 11 set. 2025.

IMDb. Ainda Estou Aqui. 2024. Poster. Disponível em:

<https://www.imdb.com/pt/title/tt14961016/>. Acesso em: 12 set. 2025

IMDb. Homem com H. 2025. Poster. Disponível em:

<https://www.imdb.com/pt/title/tt35301431/>. Acesso em 12 set. 2025

IMDb. Nana. 2005. Poster. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt0471834/>.

Acesso em: 12 set. 2025

IMDb. O Palhaço. 2011. Poster. Disponível em:

<https://www.imdb.com/pt/title/tt1921043/>. Acesso em: 12 set. 2025

IMDb. Serra Pelada. 2013. Poster. Disponível em:

<https://www.imdb.com/pt/title/tt2140381/>. Acesso em: 12 set. 2025

IMDb. Thesouro Perdido. 1927. Poster. Disponível em:

<https://www.imdb.com/pt/title/tt0018478/>. Acesso em: 10 set. 2025

IMDb. Tropa de Elite. 2007. Poster. Disponível em:

<https://www.imdb.com/title/tt0861739/>. Acesso em: 12 set. 2025

IMDb. Vitória. 2025. Poster. Disponível em:

<https://www.imdb.com/pt/title/tt26675379/>. Acesso em 12 set. 2025

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do Design. 3. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

MASON, Penelope E.; DINWIDDIE, Donald. History of Japanese Art. 2. ed. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall, 2005.

MOLES, Abraham A. Teoria da informação e percepção estética. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1974.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Newark, Q. What is Graphic Design? Mies: Rotovision, 2002.

Peach no Japão. “間 – ma, o kanji que me faz valorizar as pausas e os vazios”.

Peach no Japão. Disponível em:

<https://peachnojapao.com/devaneios/%E9%96%93-ma-o-kanji-que-me-faz-valorizar-as-pausas-e-os-vazios/>. Acesso em: 14 set. 2025.

Posteritati. Hotaru. 2000. Poster. Disponível em:

<https://posteritati.com/poster/34319/hotaru-original-2000-japanese-b2-movie-poster>.

Acesso em: 12 set. 2025.

Seigle, Cecilia Segawa. Yoshiwara: The Glittering World of the Japanese Courtesan. Honolulu: University of Hawai'i Press, 1993.

SHS Web of Conferences – ZHENG, Dongzhun; LEE, Chang-keun. Research on Cultural Differences in Movie Posters Symbolic Language (China–Japan–Korea). 2025.

Silvia Kawanami. Entendendo o Conceito de Honne e Tatemaе. Japão em Foco, 22 jan. 2015. Disponível em:

<https://www.japaoemfoco.com/entendendo-o-conceito-de-honne-e-tatemaе/>. Acesso em: 16 set. 2025.

Terton, U.; Greenaway, R. Ready, set, jump. In: CSEDU Conference, 2015.

Tiago Rodrigo. Por que (ainda) criar protótipos de papel e como testá-los com usuários. Medium, 7 abr. 2022. Disponível em:

<https://tiagorodrigos.medium.com/por-que-ainda-criar-prot%C3%BAAm...-test%C3%A1-los-com-usu%C3%A1rios-524489a73fe3>. Acesso em: 14 set. 2025.

APÊNDICE A - ANÁLISE CARTAZES BRASILEIROS

Imagen do Cartaz		Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)	
Critérios	Nota (1-4)	Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	4	Hierarquia	4
Composição/Estrutura	4	Composição/Estrutura	4
Escala	4	Escala	4
Cor	4	Cor	4
Tipografia	4	Tipografia	4
Textura / Estilo gráfico	4	Textura / Estilo gráfico	4
Camadas / Profundidade	4	Camadas / Profundidade	4
Coerência Estética	4	Coerência Estética	4

Ficha Técnica Cartazes	
Campo	Preenchimento
Titulo do Cartaz	Vitória
Formato	A3
Colorido ou P&B	Colorido
País de Origem	Brasil
Autoria	Não identificado
Ano de Produção	2025
Gênero do Filme	Drama/Crime

Imagen do Cartaz		Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)	
Critérios	Nota (1-4)	Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	4	Hierarquia	4
Composição/Estrutura	4	Composição/Estrutura	4
Escala	4	Escala	4
Cor	4	Cor	4
Tipografia	4	Tipografia	4
Textura / Estilo gráfico	4	Textura / Estilo gráfico	4
Camadas / Profundidade	4	Camadas / Profundidade	4
Coerência Estética	4	Coerência Estética	4

Ficha Técnica Cartazes	
Campo	Preenchimento
Titulo do Cartaz	Tropa de elite
Formato	A3
Colorido ou P&B	Colorido
País de Origem	Brasil
Autoria	Marcelo Pallota
Ano de Produção	2007
Gênero do Filme	Drama/Crime

Imagen do Cartaz



Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)

Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	4
Composição/Estrutura	4
Escala	4
Cor	4
Tipografia	4
Textura / Estilo gráfico	4
Camadas / Profundidade	4
Coerência Estética	4

Ficha Técnica Cartazes

Campo	Preenchimento
Titulo do Cartaz	Serra pelada
Formato	A3
Colorido ou P&B	Colorido
País de Origem	Brasil
Autoria	Marcelo Pallotta
Ano de Produção	2013
Gênero do Filme	Drama/Ação

Imagen do Cartaz



Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)

Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	4
Composição/Estrutura	4
Escala	4
Cor	3
Tipografia	3
Textura / Estilo gráfico	4
Camadas / Profundidade	4
Coerência Estética	4

Ficha Técnica Cartazes

Campo	Preenchimento
Titulo do Cartaz	Senna
Formato	A3
Colorido ou P&B	Colorido
País de Origem	Brasil
Autoria	Não identificado
Ano de Produção	2010
Gênero do Filme	Biografia/Esporte

Imagen do Cartaz		Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)	
Critérios	Nota (1-4)	Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	4	Hierarquia	4
Composição/Estrutura	4	Composição/Estrutura	4
Escala	4	Escala	4
Cor	4	Cor	4
Tipografia	4	Tipografia	4
Textura / Estilo gráfico	3	Textura / Estilo gráfico	3
Camadas / Profundidade	4	Camadas / Profundidade	4
Coerência Estética	3	Coerência Estética	3

Ficha Técnica Cartazes	
Campo	Preenchimento
Titulo do Cartaz	Saneamento básico, o filme
Formato	A3
Colorido ou P&B	Colorido
País de Origem	Brasil
Autoria	Não identificado
Ano de Produção	2007
Gênero do Filme	Comédia

Imagen do Cartaz		Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)	
Critérios	Nota (1-4)	Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	4	Hierarquia	4
Composição/Estrutura	4	Composição/Estrutura	4
Escala	4	Escala	4
Cor	4	Cor	4
Tipografia	4	Tipografia	4
Textura / Estilo gráfico	4	Textura / Estilo gráfico	4
Camadas / Profundidade	4	Camadas / Profundidade	4
Coerência Estética	4	Coerência Estética	4

Ficha Técnica Cartazes	
Campo	Preenchimento
Titulo do Cartaz	O palhaço
Formato	A3
Colorido ou P&B	Colorido
País de Origem	Brasil
Autoria	Não identificado
Ano de Produção	2011
Gênero do Filme	Drama/Comédia

Imagem do Cartaz		Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)	
Critérios	Nota (1-4)	Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	3	Hierarquia	3
Composição/Estrutura	3	Composição/Estrutura	3
Escala	3	Escala	3
Cor	3	Cor	3
Tipografia	4	Tipografia	4
Textura / Estilo gráfico	3	Textura / Estilo gráfico	3
Camadas / Profundidade	3	Camadas / Profundidade	3
Coerência Estética	3	Coerência Estética	3

Ficha Técnica Cartazes

Campo	Preenchimento
Título do Cartaz	O Auto da Compadecida 2
Formato	A3
Colorido ou P&B	Colorido
País de Origem	Brasil
Autoria	Não identificado
Ano de Produção	2014
Gênero do Filme	Drama/Ação

Imagem do Cartaz		Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)	
Critérios	Nota (1-4)	Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	4	Hierarquia	4
Composição/Estrutura	4	Composição/Estrutura	4
Escala	4	Escala	4
Cor	4	Cor	4
Tipografia	4	Tipografia	4
Textura / Estilo gráfico	4	Textura / Estilo gráfico	4
Camadas / Profundidade	4	Camadas / Profundidade	4
Coerência Estética	4	Coerência Estética	4

Ficha Técnica Cartazes

Campo	Preenchimento
Título do Cartaz	Homem com H
Formato	A3
Colorido ou P&B	Colorido
País de Origem	Brasil
Autoria	Não identificado
Ano de Produção	2025
Gênero do Filme	Drama/Biografia

Imagen do Cartaz		Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)	
Critérios	Nota (1-4)	Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	4	Hierarquia	4
Composição/Estrutura	3	Composição/Estrutura	3
Escala	4	Escala	4
Cor	3	Cor	3
Tipografia	4	Tipografia	4
Textura / Estilo gráfico	3	Textura / Estilo gráfico	3
Camadas / Profundidade	4	Camadas / Profundidade	4
Coerência Estética	3	Coerência Estética	3

Ficha Técnica Cartazes	
Campo	Preenchimento
Título do Cartaz	Hoje Eu Quero Voltar Sozinho
Formato	A3
Colorido ou P&B	Colorido
País de Origem	Brasil
Autoria	Não identificado
Ano de Produção	2014
Gênero do Filme	Drama/Romance

Imagen do Cartaz		Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)	
Critérios	Nota (1-4)	Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	4	Hierarquia	4
Composição/Estrutura	4	Composição/Estrutura	4
Escala	4	Escala	4
Cor	4	Cor	4
Tipografia	4	Tipografia	4
Textura / Estilo gráfico	4	Textura / Estilo gráfico	4
Camadas / Profundidade	4	Camadas / Profundidade	4
Coerência Estética	4	Coerência Estética	4

Ficha Técnica Cartazes	
Campo	Preenchimento
Título do Cartaz	Ainda estou aqui
Formato	A3
Colorido ou P&B	Colorido
País de Origem	Brasil
Autoria	Claudia Warrek
Ano de Produção	2024
Gênero do Filme	Drama/Ação

APÊNDICE B - ANÁLISE CARTAZES JAPONESES

Imagen do Cartaz		Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)	
Campo	Preenchimento	Critérios	Nota (1-4)
Título do Cartaz	Tonari no sanzui	Hierarquia	4
Formato	B2 (aprox. 20x29cm)	Composição/Estrutura	4
Colorido ou P&B	Colorido	Escala	4
País de Origem	Japão	Cor	4
Autoria	Não identificado	Tipografia	4
Ano de Produção	2025	Textura / Estilo gráfico	4
Gênero do Filme	Drama	Camadas / Profundidade	4
Ficha Técnica Cartazes			
Campo	Preenchimento	Critérios	Nota (1-4)
Título do Cartaz	Tonari no sanzui	Hierarquia	4
Formato	B2 (aprox. 20x29cm)	Composição/Estrutura	4
Colorido ou P&B	Colorido	Escala	4
País de Origem	Japão	Cor	4
Autoria	Não identificado	Tipografia	4
Ano de Produção	2025	Textura / Estilo gráfico	4
Gênero do Filme	Drama	Camadas / Profundidade	4
Coerência Estética			

Imagen do Cartaz		Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)	
Campo	Preenchimento	Critérios	Nota (1-4)
Título do Cartaz	Sen to Chihiro no Kamikakushi	Hierarquia	4
Formato	B2 (aprox. 20x29cm)	Composição/Estrutura	4
Colorido ou P&B	Colorido	Escala	4
País de Origem	Japão	Cor	4
Autoria	Não identificado	Tipografia	4
Ano de Produção	2001	Textura / Estilo gráfico	4
Gênero do Filme	Aventura	Camadas / Profundidade	4
Ficha Técnica Cartazes			
Campo	Preenchimento	Critérios	Nota (1-4)
Título do Cartaz	Sen to Chihiro no Kamikakushi	Hierarquia	4
Formato	B2 (aprox. 20x29cm)	Composição/Estrutura	4
Colorido ou P&B	Colorido	Escala	4
País de Origem	Japão	Cor	4
Autoria	Não identificado	Tipografia	4
Ano de Produção	2001	Textura / Estilo gráfico	4
Gênero do Filme	Aventura	Camadas / Profundidade	4
Coerência Estética			

Imagen do Cartaz



Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)

Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	3
Composição/Estrutura	4
Escala	4
Cor	4
Tipografia	3
Textura / Estilo gráfico	4
Camadas / Profundidade	4
Coerência Estética	4

Ficha Técnica Cartazes

Campo	Preenchimento
Titulo do Cartaz	Manbiki kazoku
Formato	B2 (aprox. 20x29cm)
Colorido ou P&B	Colorido
País de Origem	Japão
Autoria	Não identificado
Ano de Produção	2018
Gênero do Filme	Drama/Crime

Imagen do Cartaz



Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)

Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	4
Composição/Estrutura	4
Escala	4
Cor	4
Tipografia	4
Textura / Estilo gráfico	4
Camadas / Profundidade	4
Coerência Estética	4

Ficha Técnica Cartazes

Campo	Preenchimento
Titulo do Cartaz	Konna koto ga atta
Formato	B2 (aprox. 20x29cm)
Colorido ou P&B	P&B
País de Origem	Japão
Autoria	Não identificado
Ano de Produção	2025
Gênero do Filme	Romance

Imagen do Cartaz



Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)

Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	4
Composição/Estrutura	4
Escala	4
Cor	4
Tipografia	4
Textura / Estilo gráfico	4
Camadas / Profundidade	4
Coerência Estética	4

Ficha Técnica Cartazes

Campo	Preenchimento
Titulo do Cartaz	Kimi no na wa
Formato	B2 (aprox. 20x29cm)
Colorido ou P&B	Colorido
País de Origem	Japão
Autoria	Não identificado
Ano de Produção	2016
Gênero do Filme	Drama/Animação

Imagen do Cartaz



Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)

Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	4
Composição/Estrutura	4
Escala	4
Cor	4
Tipografia	4
Textura / Estilo gráfico	3
Camadas / Profundidade	4
Coerência Estética	3

Ficha Técnica Cartazes

Campo	Preenchimento
Titulo do Cartaz	Jyuu san nin no shikaku
Formato	B2 (aprox. 20x29cm)
Colorido ou P&B	Colorido
País de Origem	Japão
Autoria	Não identificado
Ano de Produção	2010
Gênero do Filme	Drama/Ação

Imagen do Cartaz



Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)

Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	3
Composição/Estrutura	4
Escala	4
Cor	4
Tipografia	4
Textura / Estilo gráfico	4
Camadas / Profundidade	3
Coerência Estética	4

Ficha Técnica Cartazes

Campo	Preenchimento
Titulo do Cartaz	Hotaru
Formato	B2 (aprox. 20x29cm)
Colorido ou P&B	Colorido
País de Origem	Japão
Autoria	Tadanori Yoko
Ano de Produção	2000
Gênero do Filme	Drama

Imagen do Cartaz



Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)

Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	4
Composição/Estrutura	4
Escala	4
Cor	3
Tipografia	3
Textura / Estilo gráfico	3
Camadas / Profundidade	3
Coerência Estética	3

Ficha Técnica Cartazes

Campo	Preenchimento
Titulo do Cartaz	Himizu
Formato	B2 (aprox. 20x29cm)
Colorido ou P&B	Colorido
País de Origem	Japão
Autoria	Não Identificado
Ano de Produção	2012
Gênero do Filme	Drama/Suspense

Imagen do Cartaz



Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)

Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	3
Composição/Estrutura	3
Escala	3
Cor	4
Tipografia	4
Textura / Estilo gráfico	3
Camadas / Profundidade	4
Coerência Estética	3

Ficha Técnica Cartazes

Campo	Preenchimento
Titulo do Cartaz	Hazama ni ikiru, Haru
Formato	B2 (aprox. 20x29cm)
Colorido ou P&B	Colorido
País de Origem	Japão
Autoria	Não identificado
Ano de Produção	2023
Gênero do Filme	Romance

Imagen do Cartaz



Análise de Cartazes – baseada em Lupton & Phillips (2014)

Critérios	Nota (1-4)
Hierarquia	3
Composição/Estrutura	3
Escala	3
Cor	4
Tipografia	3
Textura / Estilo gráfico	3
Camadas / Profundidade	3
Coerência Estética	3

Ficha Técnica Cartazes

Campo	Preenchimento
Titulo do Cartaz	Eureka
Formato	B2 (aprox. 20x29cm)
Colorido ou P&B	Colorido
País de Origem	Japão
Autoria	Não identificado
Ano de Produção	2016
Gênero do Filme	Drama

APÊNDICE C - PERGUNTAS E RESPOSTAS FORMULÁRIOS PORTUGUÊS

Como você prefere ser identificado(a)? *

- Masculino
- Feminino
- Prefiro não dizer

Você conhece ou já assistiu o filme NANA (2007)? *

- Sim, conheço porém nunca assisti
- Sim, conheço e já assisti o filme
- Não conheço

Ao observar o cartaz, quais emoções o cartaz transmite para você? *

- Tristeza
- Alegria
- Nostalgia
- Rebeldia
- Outro: _____

Você considera que o cartaz representa bem o estilo e a atmosfera do filme? *

- Sim
- Não
- Parcialmente

Você percebe alguma mistura de estilos entre o design japonês e o brasileiro? *

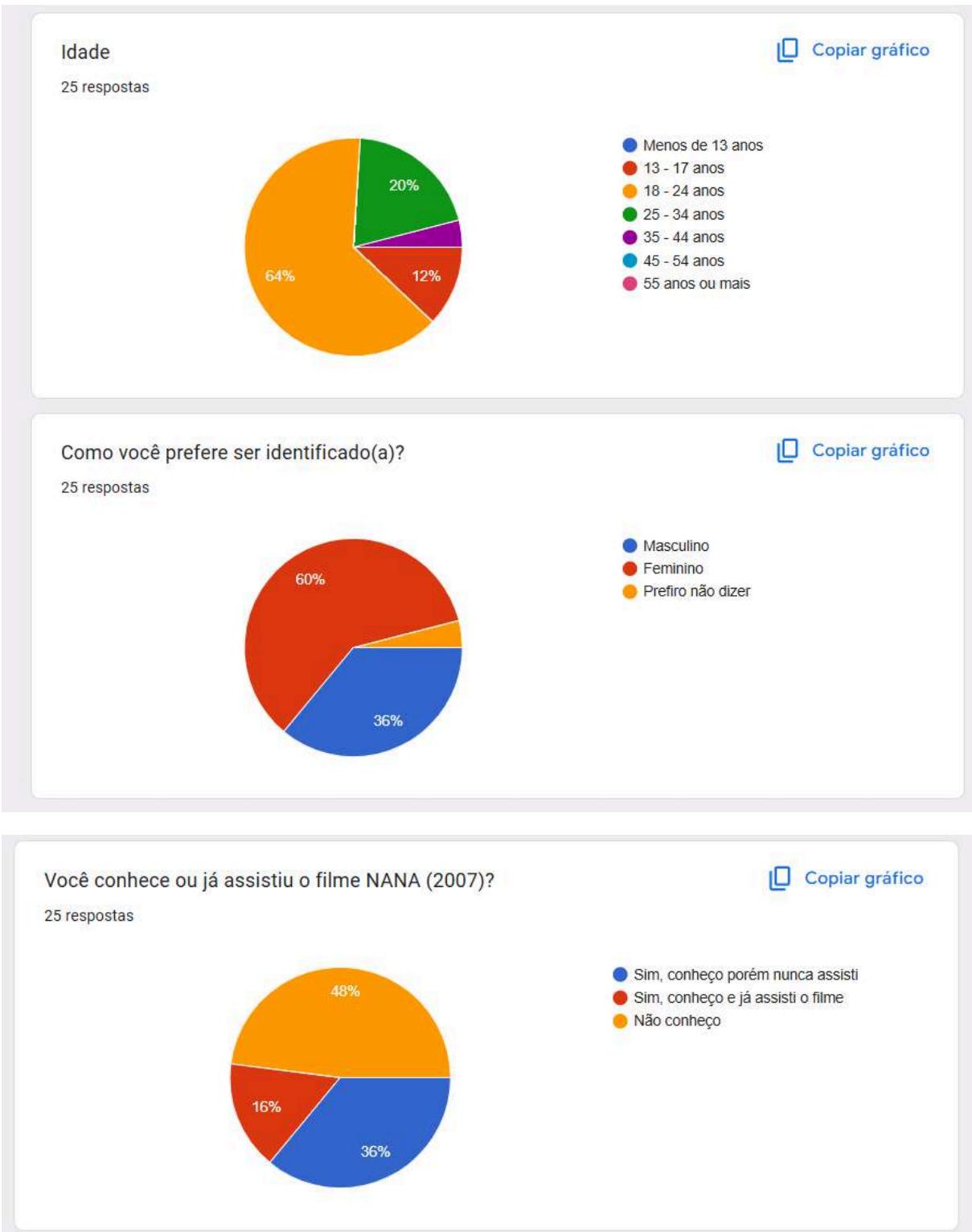
- Sim
- Não
- Não sei dizer

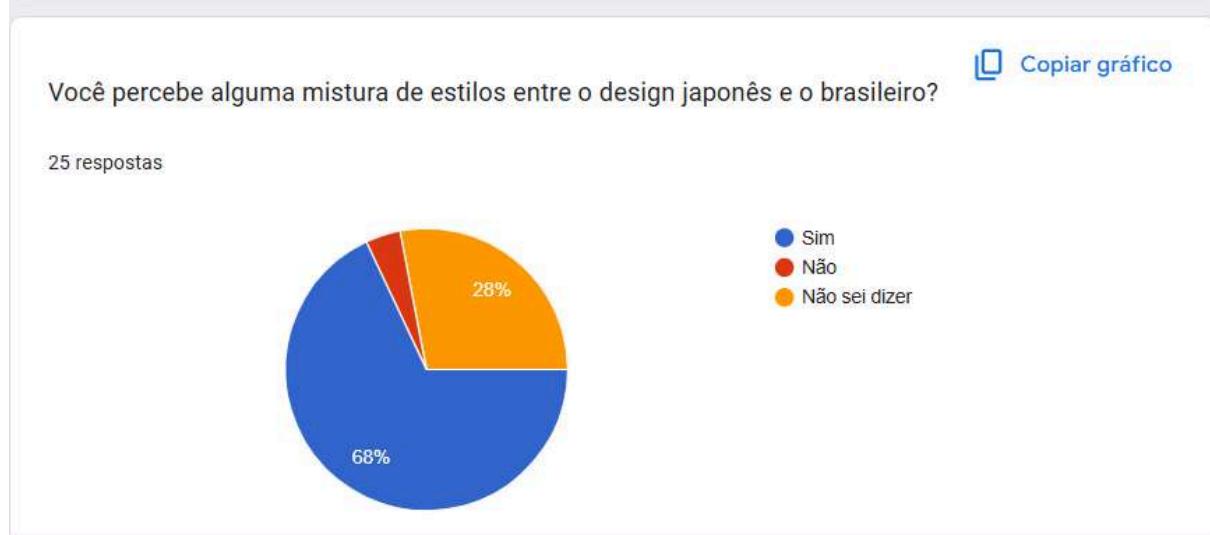
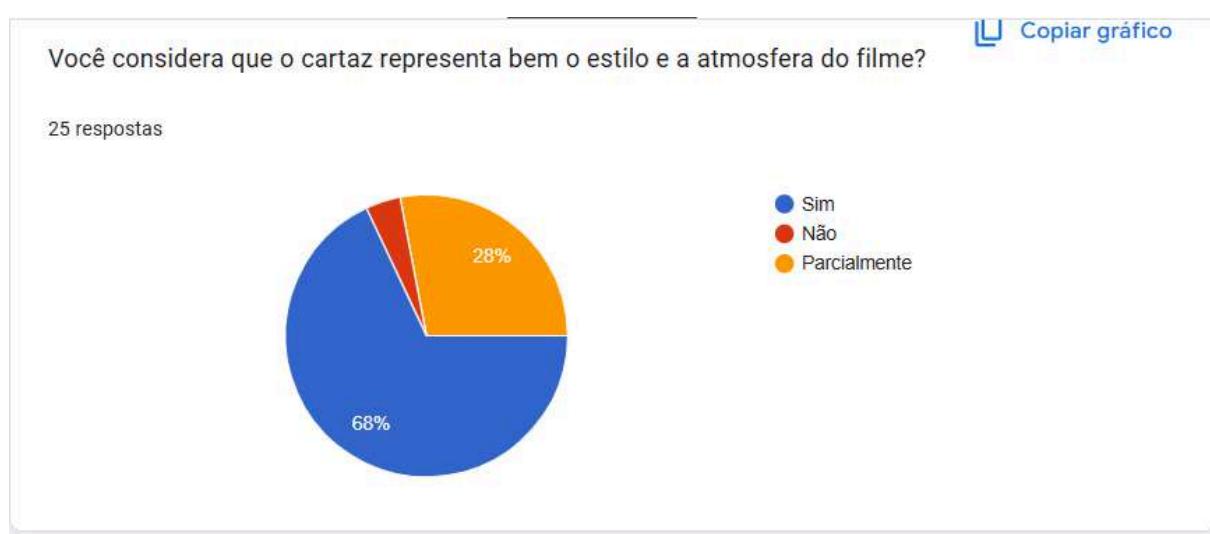
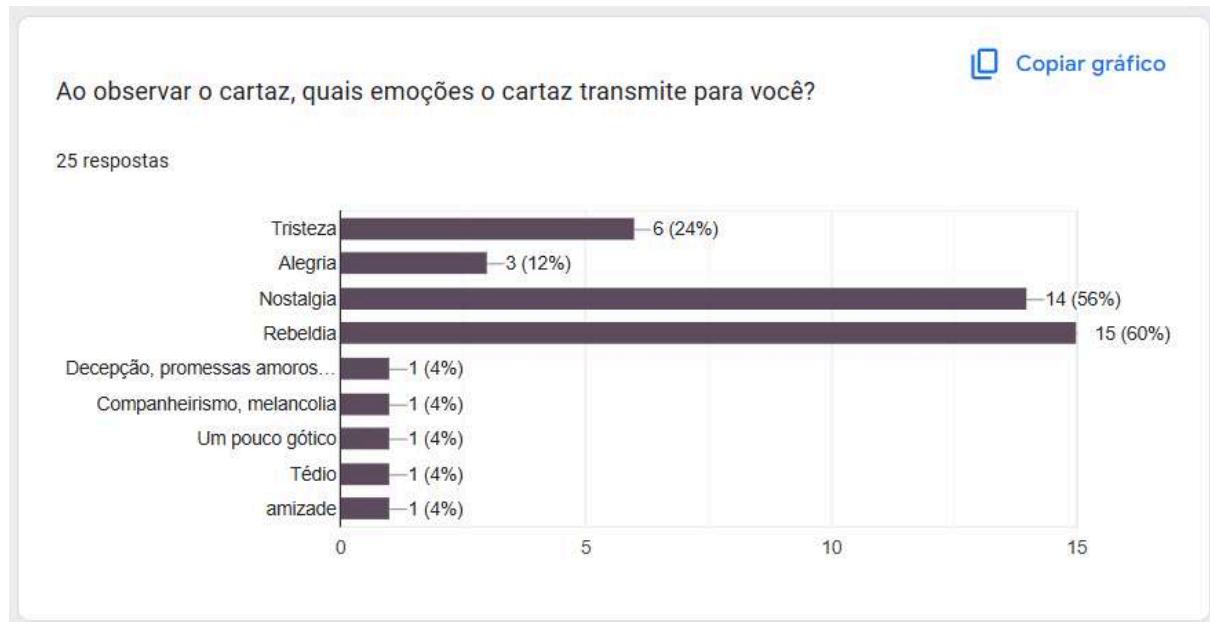
Em sua opinião, o cartaz é visualmente atrativo? *

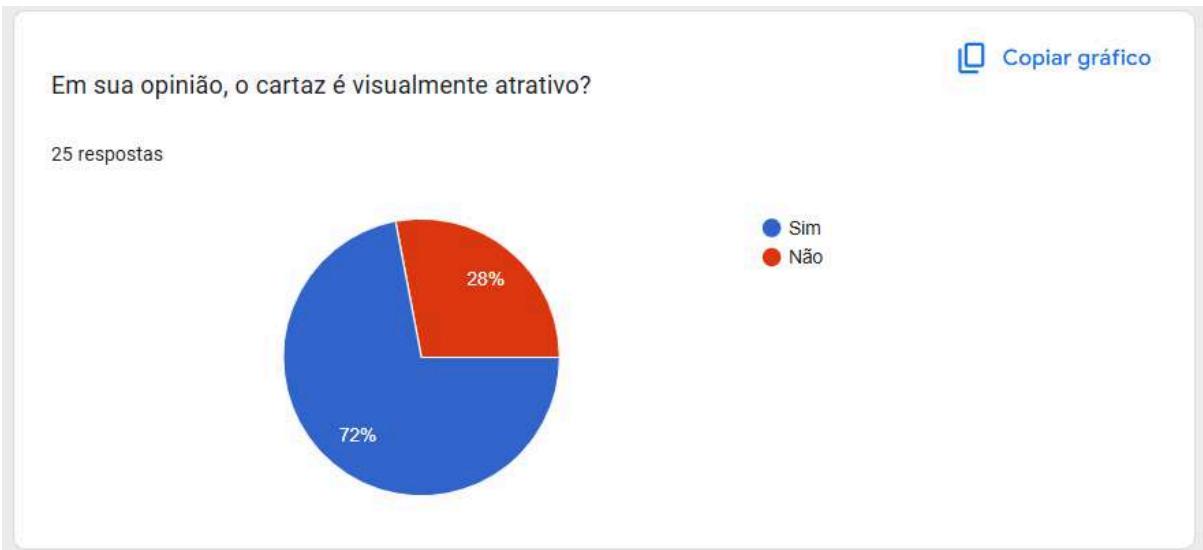
- Sim
- Não

Gostaria de deixar algum comentário ou sugestão para melhorar o cartaz? *

Texto de resposta longa







Gostaria de deixar algum comentário ou sugestão para melhorar o cartaz?

25 respostas

Pra mim foi mais facil perceber os elementos japoneses, não sei se seria possível equilibrar mais esses elementos, mas fica o comentário

as cores não são atrativas

Tá muito bom mn só tá faltando alguma cor chamativa

Nenhuma

Aplicar um filtro na foto onde as duas estão sentadas, pra uniformizar, ou só uma textura no cartaz por inteiro.

Talvez mais cores, ou outros elementos objetos ou algo relacionando ao filme, colocando como fundo, ou ao lado, talvez uma fonte mais atrativa.

Não conheço a série, mas acredito que o cartaz está bem legal e de acordo com os conceitos que selecionei! Parabéns S222

Gostaria de deixar algum comentário ou sugestão para melhorar o cartaz?

25 respostas

Trazer um pouco do anime, colocar detalhes para se referir o anime ou manga

Não conheço o filme nana, mas pela estética dos mangás, consigo ver que os acessórios como cigarro, roupas descoladas, trariam uma vibe similar ao do mangá. Acertou bem na escala de cores pastéis.

Acredito que a utilização de cores mais vivas nas roupas/estilo dos personagens deixaria mais atrativo para o público brasileiro e iria retratar melhor a mistura de estilos, trazendo características de ambos.

Parabéns! O pôster é muito bonito!

A escolha de tratamento de cores escura é por conta da fotografia do filme? Ou foi uma reinterpretação? Como eu não assisti ao filme, eu não sei, mas já fiquei com vontade de assistir.

Achei os grafismos muito fofos, e gostei da mini-história que as fotos da peça conta na minha cabeça: duas amigas com personalidades contrastantes (ou seriam namoradas?), uma mais meiguinha e a outra com atitude rock, que vão passar por situações que irão transformar a vida delas, uma aprendendo com a outra.

Não achei o pôster tão brasileiro assim. Ele me lembrou, imediatamente, de filmes americanos como "Os

Gostaria de deixar algum comentário ou sugestão para melhorar o cartaz?

25 respostas

Não achei o pôster tão brasileiro assim. Ele me lembrou, imediatamente, de filmes americanos como "Os pequenos vestígios" e "Babel", que segue exatamente a proposta escolhida, ou até mesmo "360", "Deus da Carnificina", "O conselheiro do crime", entre outros.

Contudo, consigo pensar em nacionais como "A melhor mãe do mundo", "Pequeno segredo", "Budapeste" e, principalmente, "Circular" (este tem a mesma vibe que a do cartaz, mas evocando outros sentimentos)

Para ter uma cara mais brasileira, ao meu ver, e utilizando a mesma estética de cenas do longa para trazer uma maior integração das imagens, acho que poderia haver uma colagem que mescle as cenas como em "Tropa de Elite", "Bacurau", "O Tempo e o Vento", "Faroeste Caboclo", "O Cheiro do ralo", "Diários de Motocicleta", "O Último Azul" e/ou "O homem que copiava", entre tantos outros.

Por fim, o pôster combina bem os códigos orientais e ocidentais, embora eu sinta falta de uns ideogramas japoneses que não só remetam à características dos pôsteres japoneses, como também do mangá em que ele é baseado.

Na minha opinião o cartaz já está ótimo assim, transmite muito o que quer passar

Talvez mais elementos ou detalhes, algo que mostre alguma coisa que não seja somente a cara dos

Gostaria de deixar algum comentário ou sugestão para melhorar o cartaz?

25 respostas

Talvez mais elementos ou detalhes, algo que mostre alguma coisa que não seja somente a cara dos personagens

não eu achei perfeito muito cunt

O cartaz está visualmente atraente e captura bem a essência dos personagens principais, mas talvez pudesse destacar mais o clima dramático e emocional do filme. Uma leve alteração na tipografia do título ou na intensidade das cores poderia chamar ainda mais atenção e transmitir melhor a atmosfera da história.

o tamanho dos textos.

Está lindo!

Sim. Acho que a hibridização pode ficar um pouco mais evidente e alguns detalhes podem elevar o nível do cartaz. Algo que gostei bastante foi a tipografia principal do título do filme, acho que foi um dos pontos principais que destacou a hibridização, junto com a textura da imagem em que a moça está com o cigarro, aquele ruído/granulado na imagem me lembra da estética brasileira. A textura da última imagem também me lembra revistas brasileiras. achei muito interessante e impactante visualmente. Algo a melhorar seriam

Gostaria de deixar algum comentário ou sugestão para melhorar o cartaz?

25 respostas

me lembra revistas brasileiras, achei muito interessante e impactante visualmente. Algo a melhorar seriam os textos menores, acho que a tipografia usada pode ser outra mais interessante. Também penso que aquelas imagens menores de texturas ficaram um pouco escondidas por causa dos textos na frente. Talvez os textos em algum cantinho das imagens fique melhor, eu sugiro que você teste.

1 - Fonte mais interessante para os textos menores que conversem melhor com as duas estéticas e com a tipografia já escolhida.

2 - Tornar os blocos de pattern mais evidentes realocando os textos na frente deles e vendo algum detalhe pra abrasileirá-los (kkk) um pouco mais.

Achei lindo o cartaz, vai dar certo, bom êxito! 😊

Acho que ele cai muito bem no estilo que o filme propõe, as cores e a temática se encaixam bem e é bem empregado no que se propõe

Acho que os personagens tem que ser mais bonitos para que o público queira "ser"

Um pouco mas convincente pois a capa não traz muito a atenção do público

Gostaria de deixar algum comentário ou sugestão para melhorar o cartaz?

25 respostas

pra abrasileirá-los (kkk) um pouco mais.

Achei lindo o cartaz, vai dar certo, bom êxito! 😊

Acho que ele cai muito bem no estilo que o filme propõe, as cores e a temática se encaixam bem e é bem empregado no que se propõe

Acho que os personagens tem que ser mais bonitos para que o público queira "ser"

Um pouco mas convincente pois a capa não traz muito a atenção do público

O cartaz está perfeito!

Achei atrativo

infelizmente eu nunca vi o filme

Mais variações de cores e detalhes

APÊNDICE D - PERGUNTAS E RESPOSTAS FORMULÁRIOS JAPONÊS

年齢 *

- 13歳未満
- 13~17歳
- 18~24歳
- 25~34歳
- 35~44歳
- 45~54歳
- 55歳以上

性別の認識 *

- 男性
- 女性
- 答えたくない

映画『NANA』（2007年）を知っていますか？*

- 知っているが見たことがない
- 知っていて、映画を見たことがある
- 知らない

*
ポスターを見たとき、どんな感情を感じましたか？

- 悲しみ
- 喜び
- 懐かしさ
- 反抗的な気持ち
- その他

*
ポスターは映画の雰囲気やスタイルをよく表していると思いますか？

- はい
- いいえ
- 部分的にそう思う

*
日本とブラジルのデザインスタイルの融合を感じますか？

- はい
- いいえ
- よくわからない

＊
このポスターは視覚的に魅力的だと思いますか？

はい

いいえ

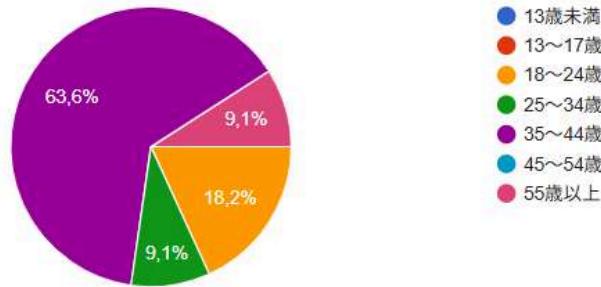
＊
ポスターをより良くするためのコメントや提案があれば教えてください。

Texto de resposta longa

年齢

11 respostas

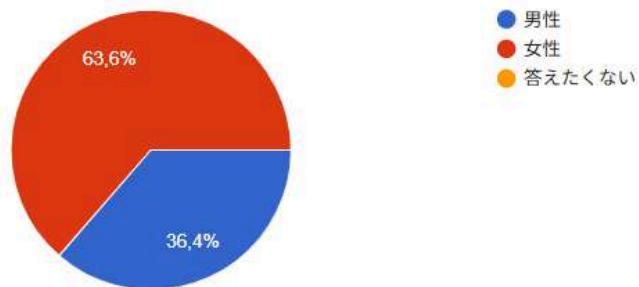
 Copiar gráfico



性別の認識

11 respostas

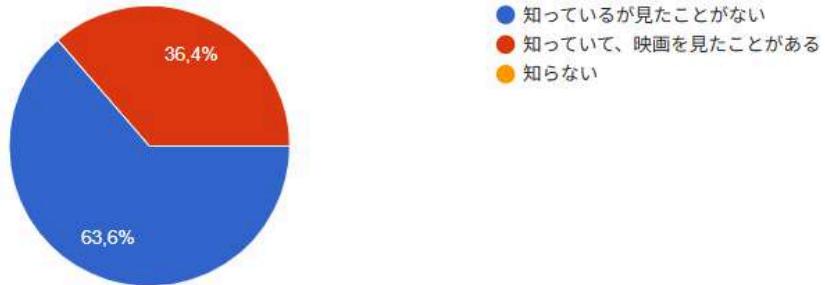
 Copiar gráfico



映画『NANA』(2007年)を知っていますか？

 Copiar gráfico

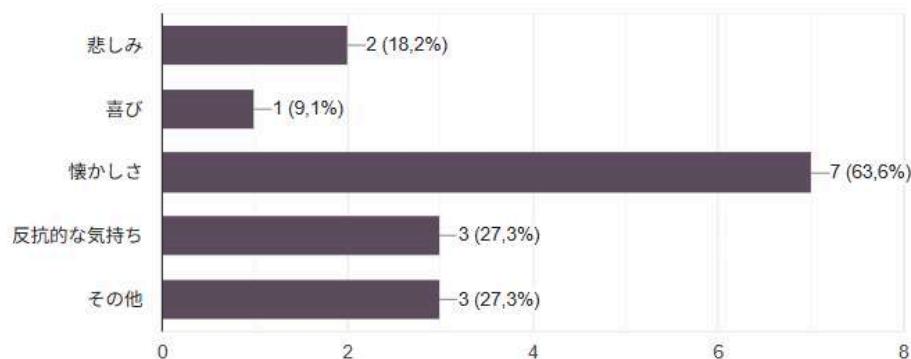
11 respostas



ポスターを見たとき、どんな感情を感じましたか？

 Copiar gráfico

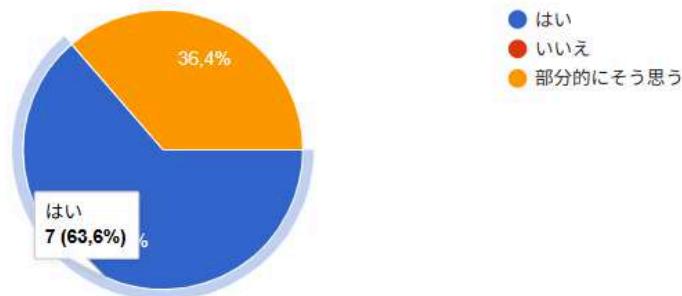
11 respostas



ポスターは映画の雰囲気やスタイルをよく表していると思いますか？

 Copiar gráfico

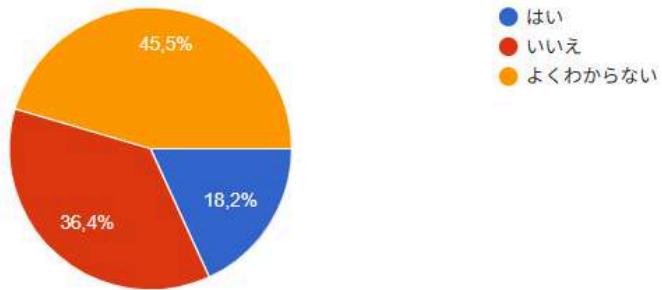
11 respostas



日本とブラジルのデザインスタイルの融合を感じますか？

 Copiar gráfico

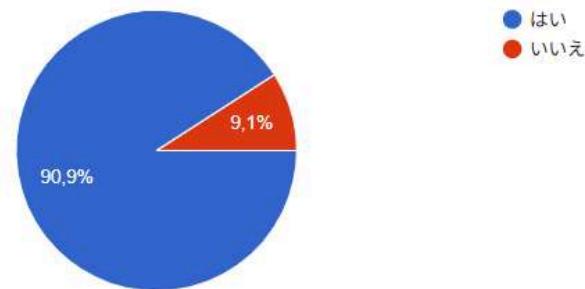
11 respostas



このポスターは視覚的に魅力的だと思いますか？

 Copiar gráfico

11 respostas



ポスターをより良くするためのコメントや提案があれば教えてください。

11 respostas

主人公たち（ナナとハチ）が真ん中にいるともっとわかりやすいかなと思います

白いフチをなくすと、より日本のスタイルらしくなると思います。

写真への影響は少ない方が良い

右側のテキストの末尾が見切れているのか日本語がおかしい

キャッチフレーズをもっと短くして一瞬で読めるようにする。周りの白枠を消して画像にインパクトをもたらす。

もう少しだけ写真のトーンが明るいと良いかと思います

ロックバンドの不健康さが出てるのは凄くいいと思うけど、個人的にキャラクターが細くすぎる、少し非現実過ぎる。

キャッチフレーズが小さく読みにくい。全体的のバランスを考えるとちょっと情報(文字やデザイン)が多い気がします。

ポスターをより良くするためのコメントや提案があれば教えてください。

11 respostas

夷廻さ る。

キャッチフレーズが小さく読みにくい。全体的のバランスを考えるとちょっと情報(文字やデザイン)が多い気がします。

どんな映画なのかなと興味を唆られるデザインだと感じます。しかし明るい内容の映画では無いのかなとは感じますが、それは制作者の意図に沿うものでしょうか？

このポスターは、とても印象的なスタイルで、暗い色にピンクや赤が少し使われています。登場人物のいろいろな場面が映っていて、音楽と関係があるように見えます。背景にギターもあるので、そのように感じました。

でも、色のトーンが似ていて、特に目立つポイントがないので、少し地味だと思いました。

私は『NANA』の世界を知らないので、この作品を代表するのにこの写真が一番よいのかどうか分かりません。知っている人にはもっと意味があるかもしれません、私にはあまりはっきりしたメッセージが伝わってきませんでした。

いちごのグラスが描かれていますが、なぜグラスがあるのかな？と思いました。もしかしたらストーリーに関係しているのかもしれません、グラスは無くてもいいのかなと思いました。画面右下にあるギターのシルエットが黒だったので、気づかなかったです。