
“CORLÍRIO” PARA OS OLHOS

Estudante(s): Mariana Guimarães Martins (122010963@gabarito.email)

Orientador(es): Narlo Rodrigues dos Santos (olimpiadas.udi@gabaritoeducacao.com)

Coorientador(es): Alisson Junio Parreira Peixoto (alisson.parreira@gabarito.pro.br);

Danusa Radi Gomes Santiago (danusa.santiago@gabarito.pro.br); **Ediluce Batista**

Silveira (ediluce.silveira@gabarito.pro.br); **Leonardo Batista Neto**

(leonardo.neto@gabarito.pro.br); **Mariana Bisaio Quillici**

(coordenacao1.rondon@gabarito.g12.br)

Escola: Gabarito Educação - Unidade 1

Resumo

O presente trabalho analisa o uso das cores como recurso visual essencial no cinema, destacando a atuação estratégica do design gráfico na construção da estética, simbolismo e narrativa das produções cinematográficas. A pesquisa, de caráter qualitativo, exploratório e descritivo, fundamenta-se em revisão bibliográfica e documental, bem como na análise de filmes reconhecidos pelo emprego expressivo de paletas cromáticas. O estudo evidencia que o design gráfico vai além da criação de materiais promocionais, atuando em conjunto com a direção de arte e fotografia, na definição de cores, composição de cenas e elementos visuais que reforçam a narrativa e transmitem emoções. Historicamente, a introdução de processos como o Technicolor transformou a experiência cinematográfica, permitindo o uso intencional das cores para comunicar atmosferas, sentimentos e simbolismos específicos. A aplicação da teoria das cores e da psicologia cromática demonstra que tonalidades específicas evocam respostas emocionais e sensoriais distintas, tornando a escolha cromática um instrumento narrativo consciente e estratégico. O trabalho evidencia que a integração entre técnica, arte e percepção humana no cinema consolida as cores como elemento central da linguagem audiovisual, capaz de intensificar a experiência estética e emocional do espectador.

Palavras-chave: Cinema; Design gráfico; Cores; Comunicação visual; Direção de arte.

Introdução

e

justificativa

A expressão “colírio para os olhos” inspira o título “Corlírio para os olhos” e remete ao impacto da introdução das cores no cinema, no final da década de 1930, que transformou a experiência antes restrita ao preto e branco. Embora o público veja apenas o produto final, a produção cinematográfica envolve um processo criativo complexo, no qual o Design Gráfico tem papel relevante ao estruturar elementos visuais que reforçam a narrativa e a estética.

As cores constituem importante recurso de comunicação visual, empregadas de forma simbólica para provocar emoções e significados não verbais. O designer gráfico atua integrado à direção de arte, colaborando na definição de paleta cromática, fotografia e composição visual, contribuindo para a

coerência expressiva do filme. A escolha do tema justifica-se pela crescente importância da comunicação visual na cultura contemporânea e pela necessidade de compreender como a aplicação planejada das cores influencia a percepção do público.

O trabalho tem como objetivo analisar o uso das cores no cinema, investigando sua influência na mensagem, no simbolismo e na experiência emocional do espectador, a partir de revisão teórica e análise de obras reconhecidas pelo uso expressivo da cor.

Objetivos

O objetivo geral é analisar o uso das cores como recurso visual essencial no cinema, verificando sua influência na construção estética, simbólica e narrativa das produções. Busca-se compreender o papel do designer gráfico na definição da paleta cromática e na composição visual das obras. Como objetivos específicos, pretende-se identificar funções das cores na linguagem cinematográfica, discutir a relevância do design gráfico e da direção de arte na identidade visual dos filmes e examinar produções que utilizam a cor como comunicação não verbal, considerando também seus efeitos simbólicos e psicológicos sobre o espectador.

Metodologia

A pesquisa possui caráter qualitativo, exploratório e descritivo, com abordagem bibliográfica e documental. Inicialmente foi realizada revisão de obras sobre teoria das cores, design gráfico, direção de arte e estética cinematográfica, estabelecendo a base conceitual do estudo.

Em seguida, foram selecionados filmes reconhecidos pelo uso expressivo da cor para estudos de caso, analisando paleta cromática, composição visual, simbolismo e efeitos perceptivos. Também foram produzidos registros visuais e comparações entre as obras.

Por fim, organizaram-se os dados e foram desenvolvidos protótipos digitais e modelos físicos ilustrativos, demonstrando a aplicação das cores em cenas cinematográficas e evidenciando a atuação do designer gráfico na construção estética do filme.

Resultados e discussão

O

Design

Gráfico

O Design Gráfico corresponde à área da comunicação visual responsável por organizar signos, imagens e informações. Surgiu de forma estruturada na Revolução Industrial e, no Brasil, consolidou-se com a expansão das tipografias e materiais impressos. Atualmente está presente em diversas mídias, incluindo o cinema.

No contexto cinematográfico, o designer atua além da publicidade, participando da direção de arte, da construção da paleta cromática e da composição visual das cenas. As cores são empregadas para indicar atmosferas, caracterizar personagens e reforçar a narrativa. A análise dos filmes evidencia que paletas planejadas produzem maior coerência simbólica e intensificam a percepção do espectador, demonstrando o papel estratégico do design na experiência estética.

Funções na área cinematográfica

O design gráfico integra-se a diferentes etapas da produção audiovisual, garantindo unidade visual e narrativa. Entre suas principais atuações destacam-se:

- **Direção e produção de arte:** coordenação estética de cenários, figurinos, iluminação e ambientação em conjunto com a fotografia.
- **Títulos, créditos e identidade visual:** criação tipográfica e visual coerente com o estilo do filme.
- **Marketing e divulgação:** desenvolvimento de cartazes, trailers e materiais promocionais.
- **Matte painting e ambientes digitais:** criação de cenários virtuais com aplicação adequada de luz e cor.
- **Pós-produção:** correção de cores e finalização visual das cenas.
- **Storyboard e concept art:** planejamento visual prévio das sequências e ambientações.
- **Animação:** garantia de consistência estética em produções animadas.

Essas funções demonstram que o design gráfico contribui diretamente para a narrativa, o simbolismo e a experiência sensorial do público, confirmando a relevância das cores e da comunicação visual na linguagem cinematográfica.

História das Cores no Cinema

Segundo Canudo (1923, p. 15), “o cinema é uma síntese de todas as artes, a sétima arte que reúne as do espaço e as do tempo”. Dessa forma, compreende-se que o cinema, desde sua origem em 1895, desempenha papel singular ao integrar elementos de diversas linguagens artísticas, permitindo o desenvolvimento de técnicas visuais que impactam diretamente a narrativa e a experiência do espectador. Nesse contexto, as cores assumiram função progressivamente crucial, acompanhando a transição do preto e branco até as produções contemporâneas, consolidando-se como recurso estético e comunicativo essencial.

Os Irmãos Lumière, na França, em 1895, foram pioneiros na criação de filmes curtos com o uso do cinematógrafo, aparelho portátil que permitia captar imagens, revelar o filme e projetá-lo em tela, estabelecendo os primeiros passos da indústria cinematográfica (Figura 1).

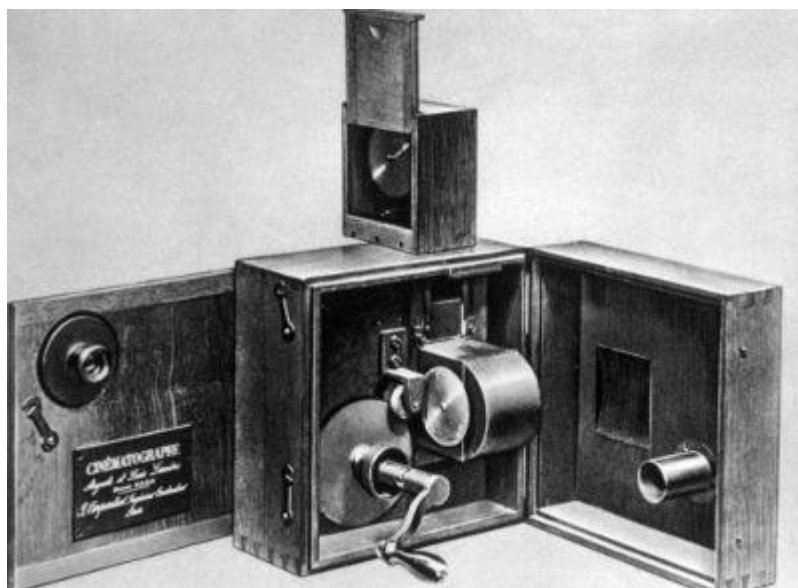


Figura 1. Cinematógrafo. Fonte: Acervo histórico da Cinemateca Francesa.

A partir desse período, surgiram nomes importantes na história do cinema, como Alice Guy Blaché, reconhecida como a primeira cineasta e roteirista de filmes ficcionais; George Méliès, ilusionista e diretor de obras como *Viagem à Lua*; Charles Tait, responsável pelo longa *A História de Kelly Gang*; Quirino Cristiani, criador de *El Apóstol*, o primeiro longa-metragem animado; Eugen Schüfftan, inventor do Efeito Schüfftan; e Walt Disney, pioneiro em curtas animados premiados e responsável por *Branca de Neve e os Sete Anões*, primeiro longa-metragem colorido em animação. Nas décadas seguintes, o cinema evoluiu para a animação 3D e o uso de CGI (Computer Generated Images).

As cores, inicialmente, não eram capturadas pelas câmeras, sendo aplicadas de modo estratégico no departamento de maquiagem. Tons de como o verde, roxo, amarelo, azul e preto eram utilizados para criar contraste e harmonia visual na imagem capturada em preto e branco (Figura 2).



Figura 2. Manual de maquiagem para gravações em preto e branco. Fonte: Turner, E. R., 1902.

Entre 1901 e 1902, Edward Raymond Turner produziu um curta experimental com cores, seguido por *Little Nemo* (1911) e, em 1932, *Flowers and Trees* de Walt Disney, que utilizou a técnica Technicolor, permitindo a captura efetiva das cores na filmagem. Com *Branca de Neve* (1937), consolidou-se o uso de cores em longa-metragem de animação. A popularização das cores ocorreu a partir de 1939, com obras como *O Mágico de Oz* e *O Vento Levou*, estabelecendo um padrão estético e narrativo que influencia toda a produção cinematográfica posterior.

Desde então, as cores passaram a ser utilizadas de forma proposital para intensificar a narrativa, comunicar emoções e simbolismos, e reforçar o impacto visual das obras. Nesse processo, aplicam-se princípios da teoria das cores e da psicologia das cores, demonstrando que a escolha cromática é estratégica e intrínseca à linguagem cinematográfica, reforçando a relevância do design gráfico e da direção de arte na construção da estética e da experiência do espectador.

2.1 A evolução do Technicolor

O Technicolor corresponde a um conjunto de técnicas criadas para introduzir cores no cinema, tornando-se referência pelo impacto estético e visual. Entre 1916 e 1932, passou por aperfeiçoamentos que viabilizaram sua utilização em produções de Hollywood, superando métodos anteriores complexos e consolidando-se pelas tonalidades vibrantes que modificaram a experiência do público.

Seu desenvolvimento ocorreu de forma progressiva: inicialmente com sistema aditivo de duas

cores (vermelho e verde), seguido por processo subtrativo em uma única película, depois pela aplicação de corantes complementares e, por fim, pelo sistema de três cores (vermelho, azul e verde) registradas separadamente. Apesar da complexidade operacional (KALMUS, 1938), o resultado proporcionou imagens mais expressivas e realistas para a época.

Na década de 1930 o modelo de três faixas ampliou a fidelidade cromática e, nos anos 1940, tornou-se padrão estético. Posteriormente, o alto custo levou ao surgimento do Technirama, com maior resolução e tela larga. Em seguida, o Eastmancolor simplificou a coloração ao utilizar apenas uma faixa de filme, tornando o processo mais acessível.

Assim, o Technicolor marcou a história do cinema ao estabelecer uma nova linguagem visual baseada no uso expressivo das cores, influenciando diretamente a narrativa e abrindo caminho para tecnologias posteriores.

2.2 Teoria das Cores e Aplicação no Cinema

A teoria das cores tem origem na Antiguidade, quando filósofos gregos associavam a cor às propriedades dos objetos. No Renascimento, artistas como Leonardo da Vinci aprofundaram estudos sobre combinações cromáticas e harmonia visual.

Em 1665, Isaac Newton demonstrou, por meio do experimento do prisma, que a luz branca é composta por diferentes cores, estabelecendo que as cores são propriedades da luz. A partir disso, desenvolveu o círculo cromático, referência fundamental para estudos de contraste, combinação e harmonia, amplamente aplicado nas artes visuais e no cinema.



Figura 4. Representação do círculo cromático. Fonte: Newton, I., Opticks, 1704.

A teoria das cores reúne conceitos que auxiliam na compreensão da percepção, contraste, intensidade e função das cores. Entre os principais fundamentos estão os atributos básicos, como a **matiz (hue)**, que diferencia tonalidades como vermelho, azul ou verde.

Johannes Itten sistematizou sete tipos de contraste: claro/escuro, saturação, quente/frio, simultâneo, extensão (proporção), matiz e complementar. Também se distinguem cores **cromáticas** (presentes no círculo cromático) e **acromáticas** (preto, branco e cinza), além dos modelos de cor: **subtrativo (CMYK)**, utilizado na impressão, e **aditivo (RGB)**, aplicado em telas digitais.

Hering contribuiu com estudos sobre percepção simultânea e pós-imagem (afterimage), explicando como cores podem alterar sua percepção conforme o entorno visual. Classificam-se ainda como quentes (vermelho, amarelo) e frias (azul, verde), associadas simbolicamente a sensações térmicas.

No cinema, a aplicação mais recorrente relaciona-se à harmonia e ao contraste no círculo cromático. Cores análogas criam unidade e direcionamento sutil; complementares produzem contraste e tensão; tríades garantem equilíbrio dinâmico; e tétrades ampliam o contraste com diversidade cromática. Assim, a teoria das cores constitui ferramenta técnica e estratégica para assegurar coerência visual e expressividade narrativa.

2.3 Psicologia das Cores no Cinema

A psicologia das cores fundamenta-se na ideia de que as associações cromáticas derivam da experiência sensorial e cultural, conforme princípios empiristas. As cores influenciam emoções, comportamentos e percepções, sendo amplamente utilizadas no cinema para intensificar sentimentos e reforçar narrativas.

Embora as interpretações sejam subjetivas, determinadas associações tornam-se recorrentes culturalmente. O vermelho, por exemplo, costuma relacionar-se a sangue, paixão, violência ou intensidade emocional. No cinema, seu uso pode simbolizar conflito, perigo ou dramaticidade, demonstrando como a cor atua como recurso narrativo e simbólico.

Dessa forma, a psicologia das cores reforça que a aplicação cromática no audiovisual não é meramente estética, mas estratégica, contribuindo para a construção emocional e simbólica da obra cinematográfica.

Em relação a cor azul, ela é muito utilizada com o propósito contrário ao vermelho. Muitas vezes se associa a cor ao céu ou mar, nos dando a ideia de imensidão, confiança, liberdade, e até mesmo o frio, apesar de não possuir necessariamente a cor azul. Além disso, o azul está associado a calma e racionalidade, mas também relacionado a tristeza e depressão, semelhante a expressão em inglês “I feel blue”, que de forma literal seria “eu me sinto azul”, no entanto, é uma maneira de dizer que a pessoa

está entristecida. Um filme que faz ótimo uso dessa cor, e inclusive ganhou o Oscar de melhor fotografia, é “Nada de Novo no Front” de 2022 por Edward Berger, que utiliza em sua cinematografia filtros com cores frias, principalmente o azul para reforçar a tristeza que a guerra representa e como é feita a sangue frio. Já o verde se tem como experiência através das plantas, logo associando a cor principalmente a natureza, algo natural e reconfortante. Também relacionamos com o conceito de saúde por ser uma das cores que traz a sensação de calma, muitas vezes vinda de chás que acabam ganhando tal coloração. No entanto, também pode ser associada a radioatividade, falsidade, toxicidade e tecnologia. Um dos principais exemplos em que a psicologia da cor é aplicada é em “Matrix” de Lana Wachowski e Lilly Wachowski, por possuir um filtro esverdeado que remete ao mundo virtual que tem como principal cor os tons de verde, como as letras de códigos que descem pela tela ao decorrer do filme.

A cor rosa tem sua associação de um ponto de vista sociológico, tendo em vista de que é uma cor atrelada ao feminino, como quando utilizado para pintar as paredes do quarto de uma criança do sexo feminino, e a infantilidade ou inocência. Vários personagens da cultura pop representam essa cor de tal forma, como Glinda, a bruxa boa do Norte, em “O Mágico de Oz”, a atriz Marilyn Monroe na icônica cena de “Os Homens Preferem as Loiras” e Dolores Umbridge das adaptações para o cinema dos livros de “Harry Potter”, que possui designs com a cor rosa justamente para enganar o telespectador. Os tons rosas de suas roupas que transmitem inocência não condizem com sua personalidade rude e cruel que o filme apresenta, mostrando a falsidade que a personagem carrega com si.

Psicologia do branco e do preto no cinema

Embora não pertençam ao espectro cromático, branco e preto possuem forte aplicação psicológica no cinema. O **branco** pode simbolizar esperança, pureza e liberdade, mas também vazio e neutralidade, dependendo do contexto narrativo. Já o **preto** associa-se a mistério, morte e obscuridade, podendo igualmente representar elegância e sofisticação. Assim, mesmo como cores neutras, ambos exercem função simbólica relevante na construção estética e emocional das obras audiovisuais.

Conclusões / Considerações Finais

O estudo evidenciou que as cores são elementos essenciais na construção estética, simbólica e narrativa do cinema, atuando como recurso de comunicação visual capaz de intensificar a experiência emocional do espectador. Destacou-se o papel estratégico do designer gráfico, integrado à direção de arte e à fotografia, na definição e aplicação intencional das paletas cromáticas. A análise histórica demonstrou que a introdução das cores, especialmente com o Technicolor, transformou não apenas a estética cinematográfica, mas também ampliou as possibilidades narrativas. A teoria e a psicologia das cores confirmam que tonalidades específicas evocam respostas sensoriais e emocionais distintas.

Referências

- BERTIN, Jacques. *Sémiologie graphique: les diagrammes, les réseaux, les cartes*. Paris: Gauthier-Villars, 1967.
- GIL, Antonio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GOETHE, Johann Wolfgang von. *Teoria das cores*. Tradução de Manuel de Barros. São Paulo: Editora Nacional, 1942. (Original de 1810).
- KALMUS, Herbert T. Technicolor Adventures in Cinemaland. *Journal of the Society of Motion Picture Engineers*, v. 31, n. 6, p. 564–584, 1938.
- KEMP, Philip. *Technicolor: The History of Film Color*. Londres: Routledge, 1992.
- LA FRANCE, Adrienne. How Technicolor Changed Storytelling. *The Atlantic*, 2015.
- LAYTON, James; PIERCE, David. *The Dawn of Technicolor, 1915–1935*. New York: George Eastman House, 2015.
- ITTEN, Johannes. *The Art of Color*. New York: Wiley, 1973. (base para os contrastes cromáticos mencionados)
- NEWTON, Isaac. *Opticks*. Londres: 1704. (base para experimento do prisma e círculo cromático)
- HUME, David. *Tratado da natureza humana*. 1739. (base para associação de ideias e experiência sensorial)
- WITZEL, Christoph; GEGENFURTNER, Karl R. Color Perception: Objects, Constancy, and Categories. *Annual Review of Vision Science*, 2018.
- WITZEL, Christoph; GEGENFURTNER, Karl R. The mechanisms underlying colour afterimages. *bioRxiv*, 2022.
- DISNEY, Walt. *Flowers and Trees*. 1932.
- DIVERTIDA MENTE. Direção: Pete Docter. Pixar Animation Studios, 2015.