



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA
PARAÍBA
CAMPUS CABEDELO
COORDENAÇÃO DO CURSO DE DESIGN GRÁFICO**

MARIA JÚLIA BRAGA ROLIM HOLANDA DE SOUZA

PÂNICO EM CARTAZ: UMA ANÁLISE VISUAL DOS PÔSTERES DA FRANQUIA

**CABEDELO
2025**

MARIA JÚLIA BRAGA ROLIM HOLANDA DE SOUZA

PÂNICO EM CARTAZ: UMA ANÁLISE VISUAL DOS PÔSTERES DA FRANQUIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – Campus Cabedelo, como requisito básico para a conclusão do Curso de Design Gráfico.

Orientadora: Profa. Dra. Raquel Rebouças Almeida Nicolau

CABEDELO

2025

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

S731p Souza, Maria Júlia Braga Rolim Holanda de.

Pânico em cartaz: uma análise visual dos pôsteres da franquia. /Maria Júlia Braga Rolim Holanda de Souza. - Cabedelo, 2025.

33f. il.: Color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Design Gráfico). – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB.

Orientador(a): Profa. Dra. Raquel Rebouças Almeida Nicolau.

1. Design gráfico. 2. Pôster cinematográfico. 3. Linguagem visual. 4. Filme Pânico. 5. Filme Slasher. I. Título.

CDU 741



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Maria Júlia Braga Rolim Holanda de Souza

PÂNICO EM CARTAZ: UMA ANÁLISE VISUAL DOS PÔSTERES DA FRANQUIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de tecnólogo(a) em Design Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovada em 15 de julho de 2025.

Membros da Banca Examinadora:

Profa. Dra. Raquel Rebouças Almeida Nicolau

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Esp. Suellen Silva de Albuquerque

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Rafaela Santana de Souza

IFPB Campus Cabedelo

Documento assinado eletronicamente por:

- **Raquel Reboucas Almeida Nicolau, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 15/07/2025 17:11:11.
- **Suellen Silva de Albuquerque, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO**, em 15/07/2025 17:23:24.
- **Rafaela Santana de Souza, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO**, em 15/07/2025 17:27:25.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 11/07/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 735550
Verificador: 2afcb4da19
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELO / PB, CEP 58103-772
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

Para as meninas excêntricas, sensíveis e curiosas que encontraram nos filmes de terror mais do que entretenimento — que transformaram o medo em arte e fizeram do cinema um território de descobrimento e conforto.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, antes de tudo, a quem dedica um momento do seu tempo para ler este trabalho, fruto de muito esforço, dedicação e paixão pela área que escolhi seguir.

À toda a minha família, meu eterno agradecimento por todo amor, incentivo e compreensão. À minha mãe, especialmente, por sua paciência inabalável e por estar ao meu lado em todos os momentos da minha vida. Ao meu pai, por seu apoio e confiança no meu caminho.

À minha orientadora, Prof.^a Dra. Raquel Rebouças Almeida Nicolau, expresso minha profunda gratidão pela paciência, orientação cuidadosa e compreensão durante todas as etapas deste processo. Sua experiência e seus conselhos foram essenciais para a construção e finalização deste projeto.

Aos professores do curso de Design Gráfico, agradeço sinceramente pelos ensinamentos compartilhados ao longo desses anos. Vocês não apenas transmitiram conhecimento técnico, mas também me mostraram o valor e o impacto da minha área de atuação, cultivando e fortalecendo ainda mais meu amor pela arte e pelo design.

Aos meus amigos e colegas de curso, pessoas que levarei para a vida, obrigada pela parceria, pelas trocas enriquecedoras, pelo apoio mútuo e pelas batalhas que enfrentamos juntos ao longo desses três anos. Cada um de vocês deixou uma marca importante na minha trajetória.

Agradeço também à banca examinadora, pela presença no dia da minha defesa, pela leitura atenta deste trabalho e pelas contribuições valiosas que enriquecem ainda mais este projeto.

E, por fim, agradeço a mim mesma. Por ter persistido, mesmo nos momentos mais difíceis. Por cada noite em claro, cada dúvida vencida, cada passo dado. Nunca imaginei que chegaria tão longe, e me orgulho profundamente das conquistas alcançadas até aqui.

Este é um capítulo que se fecha com orgulho e com o coração aberto para o que ainda está por vir.

Não é o fim, mas sim o começo de uma vida.

RESUMO

Este artigo realiza uma análise visual de seis pôsteres da franquia *Pânico* (1996–2023), com base nos elementos e princípios da linguagem visual definidos por Donis A. Dondis. A pesquisa, de natureza qualitativa, explora como esses materiais gráficos contribuem para a construção estética, simbólica e comunicacional da identidade da série no contexto do cinema de terror *slasher*. A partir de dois quadros analíticos para cada pôster, o estudo identifica padrões visuais recorrentes, estratégias de composição e caminhos perceptivos. Os resultados indicam padrões visuais recorrentes que reforçam a coesão e a força narrativa da franquia ao longo dos anos, demonstrando como o design gráfico funciona como extensão da atmosfera e dos temas presentes nos filmes.

Palavras-Chave: Design gráfico. Pôster cinematográfico. Linguagem visual. Filme *Pânico*. Filme *slasher*.

ABSTRACT

This article presents a visual analysis of six posters from the *Scream* franchise (1996–2023), based on the elements and principles of visual language as defined by Donis A. Dondis. This qualitative research explores how these graphic materials contribute to the aesthetic, symbolic, and communicational construction of the series' identity within the context of *slasher* horror cinema. Using two analytical tables for each poster, the study identifies recurring visual patterns, compositional strategies, and perceptual paths. The results reveal consistent visual patterns that reinforce the franchise's narrative cohesion and strength over the years, demonstrating how graphic design operates as an extension of the atmosphere and central themes of the films.

Keywords: Graphic design. Film poster. Visual language. *Scream* film. *Slasher* film.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	10
2.1 O GÊNERO DE TERROR SLASHER NO CINEMA	10
2.2 A FRANQUIA PÂNICO	11
2.3 A LINGUAGEM VISUAL SEGUNDO DONIS A. DONDIS	14
3 METODOLOGIA	16
4 ANÁLISE DOS PÔSTERES.....	19
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS.....	31

1 INTRODUÇÃO

O pôster de um filme costuma ser o primeiro ponto de contato entre a obra e o público. Sua função vai além da simples divulgação: ele sintetiza elementos visuais e simbólicos que expressam a identidade estética, narrativa e comercial da produção. Donis A. Dondis (1997) destaca que elementos da linguagem visual — como cor, forma, composição e contraste — são essenciais para a construção de mensagens visuais eficazes. No caso dos pôsteres, esses recursos são aplicados de maneira estratégica, com o objetivo de causar impacto imediato e despertar o interesse do espectador.

No gênero terror, essa função ganha ainda mais força. O pôster contribui diretamente para moldar as expectativas do público em relação à atmosfera do filme, sugerindo, por exemplo, se ele se insere no terror psicológico, sobrenatural ou no estilo *found footage*¹. Além disso, pode também antecipar aspectos visuais e temáticos da obra, preparando o espectador para o tipo de experiência que será oferecida.

O *slasher* é um dos subgêneros mais conhecidos e populares do cinema de terror, caracterizado principalmente por narrativas que envolvem um assassino — muitas vezes mascarado, dando assim um ar de mistério a trama para tentar descobrir quem é esse assassino — perseguindo e matando sequencialmente um grupo de vítimas, geralmente jovens. Segundo Sotiris Petridis (2019), em *Anatomy of the Slasher Film: a theoretical analysis*, o *slasher* possui uma estrutura narrativa bastante específica, que inclui elementos como um passado traumático ligado ao assassino, a presença de uma “*final girl*” (a última sobrevivente, geralmente moralmente distinta), e um ciclo de violência gráfica que segue certa previsibilidade formal.

Petridis (2019) argumenta em sua obra que o subgênero não apenas segue fórmulas visuais e narrativas reconhecíveis, mas também se reinventa constantemente, dialogando com mudanças culturais e sociais ao longo do tempo. Além disso, o autor destaca que a estética visual — incluindo pôsteres, figurinos, iluminação e iconografia do assassino — desempenha um papel crucial na consolidação da identidade dos filmes *slasher*, funcionando como um componente comunicativo que prepara o espectador para os temas de suspense, violência e punição moral, que é ainda é mais notável a exposição do teor da crueldade e agressividade em cenas protagonizadas por personagens femininas, recorrentes nessas obras.

¹ Segundo Alexandra Heller-Nicholas (2014), *found footage* é um subgênero do terror que utiliza uma técnica narrativa e estética em que o filme é apresentado como uma compilação de registros audiovisuais “encontrados”, supostamente captados por personagens dentro da diegese. Essa abordagem busca intensificar o realismo e a imersão, criando no espectador a sensação de estar assistindo a eventos reais, o que é especialmente eficaz no gênero do terror.

Dentro desse contexto, a franquia *Pânico* (do original *Scream*, 1996–2023) se destaca como um marco do subgênero *slasher* moderno, ao combinar metalinguagem, crítica e autocrítica aos clichês do próprio subgênero e uma estética visual marcante, a série estabeleceu uma identidade própria tanto narrativa quanto gráfica. Os pôsteres da franquia, com o uso recorrente de elementos como rostos em close, baixa saturação, contrastes fortes, o icônico vilão mascarado e sua faca característica, contribuem não apenas para a comunicação do conteúdo e do clima do filme, mas também para a consolidação de uma identidade visual reconhecível e duradoura dentro do cinema de horror contemporâneo.

Desta forma, desenvolveu-se o artigo com objetivo de realizar uma análise visual de seis pôsteres da franquia *Pânico* (1996–2023), com base nos elementos e princípios da linguagem visual definidos por Donis A. Dondis. A metodologia adotada neste trabalho é qualitativa, de natureza exploratória e interpretativa. A análise concentra-se em seis pôsteres oficiais da franquia *Pânico* (1996–2023), selecionados a partir de uma curadoria feita em três plataformas oficiais. A abordagem baseia-se nos elementos e princípios da linguagem visual propostos por Donis A. Dondis, por meio da construção de dois quadros analíticos para cada pôster.

O estudo está estruturado da seguinte forma: após esta introdução, inicia-se o referencial teórico, que contextualiza o subgênero *slasher*, a franquia *Pânico* e os fundamentos da linguagem visual; em seguida, apresenta-se a metodologia da pesquisa; depois, a análise visual dos pôsteres; e, por fim, as considerações finais do estudo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O GÊNERO DE TERROR SLASHER NO CINEMA

O cinema do terror é um dos gêneros mais populares da história da sétima arte², e dentro dele o *slasher* ocupa uma posição de destaque. Trata-se de uma vertente específica do terror em que

Os filmes *slasher* são sobre um assassino em série (não necessariamente com forma humana), que, com o uso de armas não tecnológicas, espalha medo e morte em uma comunidade de classe média ao matar pessoas inocentes. No final, o assassino é derrotado e o personagem principal sobrevive (ou, em alguns casos, mais de um personagem. (Petridis, 2019, p. 10, tradução nossa).

Uma fórmula narrativa bastante específica, a qual a trama gira em torno de assassinos, quase sempre mascarados, que perseguem e eliminam, um a um, um grupo de personagens, geralmente adolescentes ou jovens adultos. Com frequência, essa protagonista é retratada como aquela personagem que se abstém de comportamentos considerados transgressivos — tanto pelo assassino, como também pela sociedade —, como o sexo, escapando assim da “punição moral” imposta aos outros. A trama geralmente termina com um confronto direto entre a *final girl* e o assassino, no qual tradicionalmente ela sobrevive, consolidando o sentido do termo; *final girl*, ou seja, “garota final”, a última remanescente da história.

Além disso, a pesquisadora Carol J. Clover, em *Men, Women, and Chain Saws: gender in the modern horror film* (1992), destaca como o gênero *slasher* trabalha com questões de gênero e violência, especialmente através da figura da *final girl*. Essa personagem funciona não apenas como sobrevivente, mas também como uma inversão de expectativas sobre os papéis femininos no cinema de horror.

Outro ponto importante destacado por Petridis (2019) é a constante capacidade de reinvenção do *slasher*, que se adapta às mudanças culturais e sociais ao longo do tempo. Como afirma o autor, “Os filmes *slasher*, ao longo de cerca de quatro décadas, experimentaram e ainda experimentam com a forma como suas narrativas se relacionam e interagem com esses elementos”³. (Petridis, 2019, p. 56, tradução nossa). Enquanto os filmes das décadas de 70 e

² Segundo Ismail Xavier (2012), em *Sétima arte: um culto moderno – o idealismo estético e o cinema*, o termo “sétima arte” refere-se à elevação do cinema ao status de arte moderna, associando-o a uma visão idealista que valoriza sua capacidade expressiva, simbólica e estética, aproximando-o das demais artes clássicas.

³ Original: “Within about four decades, *slasher* films have experimented and are experimenting with how their narratives relate and interact with these elements.”

80, como *Halloween* (1978) e *Sexta-Feira 13* (1980), ajudaram a definir o subgênero, produções posteriores passaram a dialogar com transformações do público, tanto na linguagem quanto nas representações estéticas.

Visualmente, os filmes *slasher* utilizam a iconografia do assassino mascarado como um elemento simbólico de anonimato e ameaça constante. Essa figura, quase sempre desprovida de individualidade ou emoção visível, funciona como um receptáculo dos medos mais básicos do espectador: o medo do desconhecido, da perseguição e da violência inevitável. Como destaca Petridis (2019), “eles não demonstram qualquer emoção: nem prazer, nem dor — são simples máquinas de matar”⁴ (p. 91, tradução nossa).

O *slasher* se consolida não apenas pelas suas tramas de horror narrativo, mas também por uma identidade visual específica que se manifesta fortemente no material gráfico de divulgação, como os pôsteres. Essa construção imagética prepara o espectador para a experiência que virá, reforçando o vínculo entre estética e narrativa.

2.2 A FRANQUIA PÂNICO

Criada por Wes Craven e Kevin Williamson, a franquia *Pânico* (*Scream*, 1996–2023) constitui um marco fundamental dentro do subgênero *slasher*, revitalizando-o em um momento de esgotamento criativo e comercial. O ciclo clássico do *slasher* entrou em declínio no início da década de 1990, quando “O subgênero, ao estabilizar sua fórmula e convenções clássicas, tornou-se tão previsível que entrou em um período de declínio.”⁵ (Petridis, 2019, p. 60, tradução nossa). Nesse contexto, *Pânico* surge como a produção responsável por transformar a estrutura narrativa do subgênero e reengajar o público: “O subgênero mudou a estrutura de sua fórmula para ser menos previsível ao público. [...] *Pânico* deu início à tendência autorreferencial no subgênero.” (Petridis, 2019, p. 65, tradução nossa)⁶.

A franquia introduziu uma abordagem metalinguística inovadora, na qual os próprios personagens discutem as convenções estabelecidas no subgênero, antecipam os acontecimentos da trama e realizam críticas internas com ironia e consciência narrativa que não é esperada pelo público. Essa autorreferência se consolidou como uma das marcas registradas da franquia,

⁴ Original: “they do not show any feelings: no pleasure, no pain—they are simple murder machines”

⁵ Original: “The subgenre, through the stabilization of its formula and its classical conventions, became so predictable that it led to a period of decline”

⁶ Original: “The subgenre changed the structure of its formula in order to be less predictable to its audience. [...] *Scream* sparked the self-referential trend in the subgenre.”

funcionando como ferramenta de renovação estrutural e até estética, capaz de dialogar diretamente com um público que já está familiarizado com os códigos tradicionais do terror.

Um exemplo emblemático dessa metalinguagem ocorre já no primeiro filme da franquia, lançado em 1996, por meio do personagem Randy Meeks, que atua como um “comentador interno” das regras dos filmes de terror. Em uma cena icônica, Randy assiste ao clássico *Halloween* (1978), de John Carpenter, e comenta o comportamento extremamente previsível dos personagens — a insistência em subir escadas, investigar ruídos sozinhos, etc — ao mesmo tempo em que é, ironicamente, observado pelo *Ghostface*, o assassino da franquia. Esse recurso narrativo reforça a crítica interna ao gênero e aproxima o espectador da narrativa, promovendo um efeito de identificação e simultaneamente de tensão, ao subverter e homenagear os clichês do *slasher*. *Pânico* é um filme que pensa como espectador, o personagem Randy é um dos objetos da trama que reforça essa ideia.

Além disso, *Pânico* apresenta Sidney Prescott (interpretada pela atriz canadense Neve Campbell) como uma *final girl* que rompe com o modelo tradicional. Ao contrário das protagonistas passivas e frágeis das décadas de 70 e 80 que apenas sobrevivem ao massacre, Sidney é uma personagem forte, resiliente e ativa. Ela enfrenta o assassino, questiona os acontecimentos e assume o controle da narrativa ao longo dos filmes. Essa construção contribui para renovar o arquétipo da sobrevivente e consolidar a figura de Sidney como uma das personagens mais marcantes e complexas da franquia. Como Petridis (2019) cita:

[...] Sidney nega esse papel. Em primeiro lugar, ela não quer que sua vida seja paralela a um filme, dizendo ao seu namorado: ‘Isto é a vida. Isto não é um filme.’ Sidney rejeita a posição que lhe foi dada pela estrutura narrativa e, em vez de obedecer às normas, lutaativamente para mudá-las. Como resultado, ela pode ser descrita como uma forma invertida da Final Girl. Ela é popular, tem amigos e um namorado, e quebra o estereótipo da garota virgem que sobrevive. (Petridis, 2019, p. 116, tradução nossa)⁷.

Outra subversão importante que ocorre na cena de abertura do primeiro filme de 1996, com a morte da personagem Casey Becker, interpretada por Drew Barrymore. A atriz, que era um dos nomes populares na década de 90⁸, aparecia em destaque em grande parte dos materiais promocionais do filme, o que criava uma expectativa de que seria a protagonista. No entanto,

⁷ Original: “*Slasher* films are about a serial killer (not necessarily with human form), who, with the help of non-technological weapons, is spreading fear and death in a middle-class community by killing innocent people. At the end, the killer is defeated and the main character survives (or in some cases, more than one character)”

⁸ A *Vanity Fair*, em seu ensaio especial de 1999 sobre o cinema hollywoodiano, descreveu Drew Barrymore como uma “highly employable female lead”. Fonte: *Vanity Fair — Hollywood Portfolio 1999*. Disponível em: <https://archive.vanityfair.com/article/1999/4/vanity-fairs-hollywood-the-1999-portfolio>

sua morte brutal logo nos primeiros minutos do longa não apenas surpreende o público, como também desconstrói uma das convenções centrais do subgênero *slasher*: a previsibilidade da sobrevivência da estrela principal.

Além disso, a construção visual de *Ghostface* se tornou um ícone cultural do terror moderno. O design da máscara nasceu da inspiração na obra *O Grito*, de Edvard Munch, na intenção de buscar uma expressão de “medo derretido”; um rosto contorcido que combinasse essência fantasmagórica e emoção aterrorizante. A ideia inicial era um manto branco, mas a figurinista Cynthia Bergstrom sugeriu o preto para criar destaque contra a máscara e reforçar um visual de ceifador, conferindo à figura um contraste ainda mais sinistro. A máscara, baseada no modelo “Peanut-Eyed Ghost” da *Fun World*⁹, foi legalmente licenciada após sua descoberta casual por Marianne Maddalena — o design perturbador, simples e expressivo de desespero, se tornou uma arma visual poderosa, além de que a escolha de um tecido especialmente selecionado para o manto, que captava luz como uma lâmina, aumentando a presença ameaçadora de *Ghostface* em cena. O *Ghostface* tornou-se um sinônimo visual instantaneamente reconhecível de suspense e medo com pitadas de humor, contribuindo decisivamente para o legado global da franquia *Pânico*.

A relevância cultural e crítica de *Pânico* se sustenta também por seu reconhecimento em rankings especializados: a franquia figura entre os “100 melhores filmes *slasher* de todos os tempos” segundo o *Rotten Tomatoes*¹⁰, com *Pânico 2* na 13^a posição, seguido em ordem de colocação por *Pânico* (14º), *Pânico 6* (19º), *Pânico 5* (20º), *Pânico 4* (56º) e *Pânico 3* (84º), demonstrando tanto o apreço da crítica especializada quanto do público geral. O site *AdoroCinema*¹¹ posiciona o primeiro filme na 18^a posição entre os melhores de todos os tempos de acordo com os espectadores. Já a revista *Rolling Stone Brasil*¹² incluiu a franquia em sua seleção dos “50 filmes de terror mais assustadores da história, segundo ciência”, a matéria inclusive destaca como os filmes de terror, especialmente os *slasher*, exploram mecanismos

⁹ Fun World é uma empresa americana especializada na criação e fabricação de fantasias e decorações de Halloween, incluindo máscaras, roupas temáticas e acessórios para festas.

¹⁰ Rotten Tomatoes é um dos sites mais influentes de crítica de cinema e TV no mundo. Ele agrega avaliações de críticos profissionais e do público, atribuindo uma pontuação percentual conhecida como *Tomatometer*, e quanto maior a pontuação, mais bem avaliado é o filme ou série. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com>.

¹¹ AdoroCinema é um dos maiores portais brasileiros de cinema e séries, com notícias, críticas, trailers e rankings feitos tanto por críticos quanto por usuários. Sua importância reside na ampla base de usuários e na influência popular que exerce no público brasileiro. Disponível em: <https://www.adorocinema.com>.

¹² Rolling Stone é uma revista internacionalmente reconhecida que cobre música, cultura pop, cinema e entretenimento. A versão brasileira mantém esse foco e produz listas, análises e matérias relevantes para o público nacional. Disponível: <https://rollingstone.com.br>.

psicológicos para gerar medo e suspense eficazes no público. Tais colocações evidenciam não apenas o impacto comercial da franquia, mas também sua permanência no imaginário cultural do terror contemporâneo.

Dessa forma, *Pânico* não apenas resgata estruturas clássicas do subgênero, como também as ressignifica, incorporando um olhar contemporâneo sobre temas de violência, juventude e representação midiática. A franquia ultrapassa a simples homenagem ao subgênero e opera como comentário crítico e atualização formal, sendo considerada por Petridis uma das responsáveis centrais por devolver relevância ao *slasher* no circuito cinematográfico comercial ao final dos anos 1990 e pelo público e especialistas como um marco na história do terror.

Como motivação pessoal, desde muito jovem, desenvolvi uma forte conexão com o gênero do terror, consumindo ativamente suas diversas manifestações — desde contos, a mangás e romances clássicos até *creepypastas* da internet e, especialmente, filmes. Esse envolvimento ultrapassou o entretenimento: tornou-se um olhar atento aos códigos visuais, simbólicos e narrativos que estruturam o gênero. Entre as inúmeras produções que me marcaram, a franquia *Pânico* ocupa um lugar especial, por apresentar não apenas uma estética instigante, mas também uma abordagem diferenciada dentro do subgênero *slasher*. Ao contrário de muitas obras do tipo, *Pânico* se destaca pela presença de uma protagonista forte e destemida, a Sidney Prescott, e por seu uso inteligente da metalinguagem, da crítica cultural e das convenções cinematográficas.

Como estudante de design gráfico, sempre me interessei por como os signos visuais — como cores, composições, rostos, objetos e sombras — são utilizados para comunicar ideias, emoções e metáforas no cinema de terror. Este artigo nasce, portanto, da interseção entre uma paixão de longa data e uma formação acadêmica em construção.

2.3 A LINGUAGEM VISUAL SEGUNDO DONIS A. DONDIS

A linguagem visual é composta por um conjunto de elementos fundamentais e princípios organizativos que possibilitam a criação e a interpretação das mensagens visuais de forma eficiente. Para Dondis (1997), compreender essa linguagem envolve reconhecer tanto a estrutura formal das imagens quanto seus aspectos expressivos e simbólicos. O autor enfatiza que “Há linhas gerais para a criação de composições. Há elementos básicos que podem ser aprendidos e compreendidos por todos os estudiosos dos meios de comunicação visual, sejam eles artistas ou não, e que podem ser usados, em conjunto com técnicas manipulativas, para a criação de mensagens visuais claras” (Dondis, 1997, p. 11). O domínio desses fatores, segundo

ele, contribui para a produção de mensagens visuais mais claras e para uma leitura mais consciente das imagens.

Os elementos visuais — como ponto, linha, forma, cor, textura, escala, tom e direção — constituem a base da construção visual. São, nas palavras do autor, a “matéria-prima para todos os níveis de inteligência visual” (Dondis, 1997, p. 13), sendo organizados pelas técnicas compositivas como contraste, equilíbrio, simetria, ênfase e hierarquia. O papel das técnicas nesse sentido é crucial, pois “é através de sua energia que o caráter de uma solução visual adquire forma” (Dondis, 1997, p. 13).

No contexto de pôsteres cinematográficos, especialmente os pertencentes ao gênero do terror, esses princípios são aplicados de forma estratégica para atrair a atenção do público, comunicar as emoções principais do gênero como medo ou tensão, e reforçar a identidade da obra. Para Dondis, “o processo de composição é o passo mais crucial na solução dos problemas visuais”, pois definem “o objetivo e o significado da manifestação visual” (Dondis, 1997, p. 16).

Dessa forma, a teoria de Dondis fornece as ferramentas necessárias para a análise dos pôsteres da franquia *Pânico*, permitindo investigar como a linguagem visual atua na construção simbólica do suspense, do perigo e da ameaça, aspectos esses que são centrais no gênero de terror e no subgênero *slasher*.

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa se caracteriza como qualitativa, de natureza exploratória e interpretativa, centrada na análise visual dos pôsteres oficiais da franquia *Pânico* (*Scream*, 1996–2023). A proposta é compreender de que forma os elementos e princípios da linguagem visual, conforme sistematizados pelo Donis A. Dondis (1997), são aplicados na construção estética, simbólica e comunicacional desses materiais, contribuindo para a consolidação da identidade visual da série no contexto do terror *slasher*.

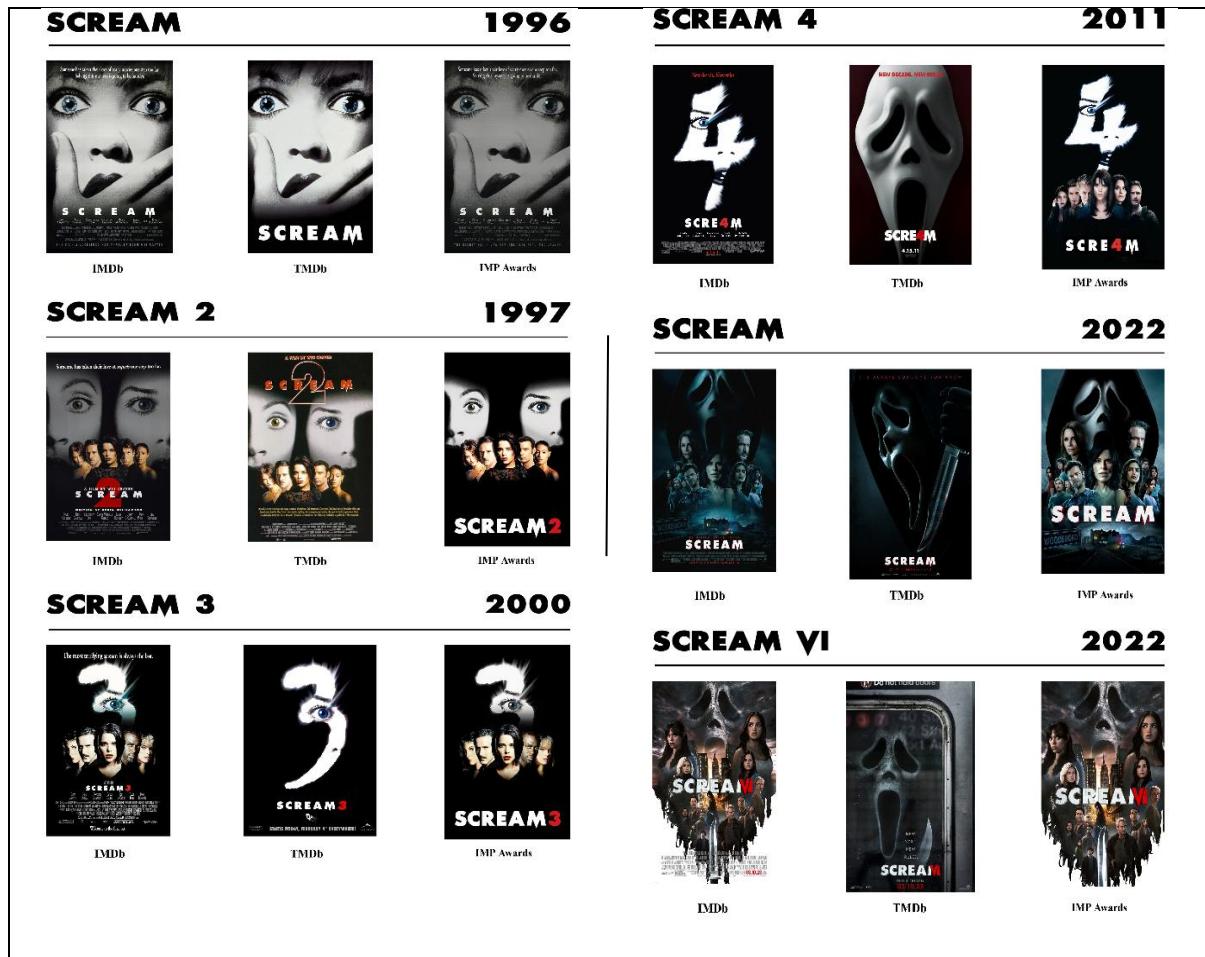
Para tanto, foram coletados pôsteres publicados nas plataformas IMDb (Internet Movie Database)¹³, TMDb (The Movie Database)¹⁴ e IMP Awards (Internet Movie Poster Awards)¹⁵.

¹³ IMDb (Internet Movie Database) é um dos maiores bancos de dados online sobre cinema, séries e produções audiovisuais. Criado em 1990, ele reúne informações detalhadas sobre filmes, elenco, equipe técnica, sinopses, datas de lançamento, trailers e pôsteres promocionais. Também inclui avaliações de críticos e usuários, sendo amplamente utilizado por profissionais, pesquisadores e fãs como fonte de referência confiável. É considerado um dos principais portais de consulta para identificação de materiais oficiais e informações de obras cinematográficas. Disponível em: <https://www.imdb.com>.

¹⁴ TMDb (The Movie Database) é uma base de dados colaborativa voltada para o registro de informações sobre filmes, séries de TV e produções audiovisuais em geral. Fundado em 2008, o site é alimentado por uma comunidade global de usuários e apresenta dados como sinopses, trailers, pôsteres, elenco, equipe técnica e avaliações. Sua interface visual destaca materiais promocionais como pôsteres e imagens, servindo como importante repositório para pesquisadores, designers e entusiastas do audiovisual. TMDb é amplamente utilizado em plataformas de streaming e sistemas de recomendação. Disponível em: <https://www.themoviedb.org>.

¹⁵ IMP Awards (Internet Movie Poster Awards) é um site especializado na catalogação e exibição de pôsteres oficiais de filmes, com foco na arte gráfica promocional da indústria cinematográfica. Criado em 1999, tornou-se referência para colecionadores, designers gráficos e pesquisadores interessados na evolução estética dos pôsteres de cinema. O portal apresenta galerias de alta resolução organizadas por título, ano de lançamento, gênero e país, além de promover premiações anuais para destacar os melhores pôsteres do ano. Disponível em: <http://www.impawards.com>.

Figura 1 - Pôster da Franquia Pânico Publicadas pelas Plataformas



Fonte: Autoria Própria (2025).

Entretanto, para o estudo em questão, nem todos os pôsteres foram considerados para o estudo, sendo o corpus da análise composto por seis dos pôsteres — um de cada filme da franquia — selecionados a partir de uma curadoria realizada das três plataformas especializadas mencionadas.

Figura 2 - Pôsteres Selecionados para Análise



Fonte: Autoria Própria (2025).

A escolha dos pôsteres levou em consideração critérios como: (1) a posição de destaque nas páginas principais dos filmes nas plataformas; (2) a recorrência do mesmo pôster entre os diferentes sites, indicando sua ampla circulação e reconhecimento; e (3) a representatividade gráfica em relação à identidade visual e narrativa do filme. Com base nesses critérios, foram selecionadas, para cada título, nas versões originais em língua inglesa, que correspondem ao idioma de produção dos filmes e refletem a principal campanha de divulgação no mercado internacional.

A análise foi fundamentada nos conceitos apresentados por Donis A. Dondis em *A sintaxe da linguagem visual* (1997), a partir da identificação dos elementos visuais (ponto, linha, forma, tom, cor, textura, direção e escala) e dos princípios compostivos (contraste, equilíbrio, ênfase, ritmo, unidade e hierarquia). Foram elaborados três quadros: o primeiro dedicado à identificação e descrição dos elementos visuais; o segundo voltada à aplicação dos princípios compostivos; o terceiro com as considerações interpretativa dos dois quadros anteriores. Em seguida, a análise foi acompanhada de uma seção de considerações interpretativas, onde foram discutidos os significados simbólicos, a função comunicacional da composição e sua relação com o subgênero de terror *slasher*.

Essa abordagem procurou identificar os padrões visuais e as estratégias gráficas que contribuíram para a consolidação da identidade visual da franquia, compreendendo como os recursos da linguagem visual atuaram na construção de atmosferas de tensão e ameaça, e na identidade narrativa no gênero do terror. Dessa forma, os 6 posters escolhidos privilegiaram os cartazes que apresentam maior número de semelhanças visuais entre si, como o uso de rostos em primeiro plano, olhos azuis em evidência, a integração gráfica de números e rostos, e a composição centralizada com o elenco. Esses elementos recorrentes sinalizam a existência de um padrão visual consolidado ao longo da franquia, o que os torna ideais para uma análise comparativa baseada nos elementos e princípios de linguagem visual de Dondis (1997).

4 ANÁLISE DOS PÔSTERES

Nesta seção são apresentados três quadros que sistematizam os dados obtidos na análise visual dos pôsteres selecionados. O primeiro contempla a identificação e descrição dos elementos visuais, enquanto o segundo se dedica aos princípios compostivos, conforme os fundamentos propostos por Donis A. Dondis (1997). O terceiro quadro é composto por considerações interpretativas individuais, que exploram os sentidos simbólicos, a função comunicacional e as estratégias visuais específicas de cada peça. Ao final do conjunto, é apresentada uma síntese interpretativa geral, com o intuito de identificar padrões recorrentes, estratégias gráficas predominantes e os modos pelos quais esses recursos contribuíram para a consolidação da identidade visual da franquia *Pânico* no contexto do terror *slasher*.

No Quadro 1 pode ser observada as colunas com os seguintes elementos e suas análises: Pôster, Ponto, Linha, Forma, Cor, Textura, Tom, Direção e Escala.

Quadro 1 - Elementos Visuais

Pôster	Ponto	Linha	Forma	Cor	Textura	Tom	Direção	Escala
				 Paleta em preto e branco com tons de cinza, e tons azulados como contraste, transmite frieza, mistério e medo.	Suavidade da pele, o brilho nos olhos e o fundo em vineta escuro criam um contraste material.	Alto contraste entre claro (rosto) e escuro (fundo e as bordas), realçando o centro da imagem.	O olhar e o gesto de mão da personagem guiam a atenção para o centro do pôster.	A ampliação do rosto ocupa quase toda a composição, sugerindo intensidade emocional.

	capturando a atenção do espectador. A mão cobrindo a boca atua como segundo ponto de impacto.		composição do grito).					
Scream 2 (1997)					 Paleta em tons de cinza, e tons azulados como contraste, conferindo limpeza gráfica que intensifica frieza, mistério e medo.	Textura visual lisa, sem interferências, conferindo limpeza gráfica que intensifica frieza, mistério e medo.	Contraste forte entre o fundo escuro e os rostos iluminados e saturados dos personagens, destacando a expressão facial.	O olhar direto dos personagens para o espectador gera tensão frontal, deslocando qualquer outro elemento para segundo plano.
Scream 3 (2000)					 Paleta escura com uso de preto, cinza e tons metálicos. A tipografia em branco com	Suavidade nas faces e brilho metálico ao fundo; aparência polida, artificial e fria.	Alto contraste entre as áreas de sombra e a iluminação dramática nos rostos.	A composição leva o olhar de cima para baixo, seguindo o "V", culminando no

	inicial, o ponto secundário seria na personagem principal ao centro.	formadas pela numeração estilizada no fundo e pelo posicionamento dos personagens, conduzindo o olhar do topo para o centro.	recortadas em silhuetas com destaque para o fundo e simetria na distribuição de personagens.	vermelho enfatiza contraste.			número estilizado atrás.	o rosto dentro mantém destaque como figura dominante mesmo em menor tamanho.
				 Preto e branco dominam a composição, com destaque para o olho azul e o vermelho do "4" no título, que são pontos de tensão cromática.	A textura lisa dos rostos (tanto dentro do número como dos personagens alinhados) contrasta com os recortes ásperos da forma do número.	Uso intenso de contraste entre luz e sombra, alto contraste define toda a composição.	O olhar percorre o "4" de cima para baixo: da boca, ao grupo de personagens e finalmente ao título.	A face central está em escala ampliada e abstrata; os personagens em proporção menor reforçam hierarquia narrativa
				 Formas	Paleta fria, com predominância de preto e azul; tons metálicos e	Suavidade nos rostos dos personagens contrasta com a opacidade do fundo e da	Forte contraste entre os personagens iluminados e o fundo sombrio e degradê.	Os personagens estão com proporções variadas e reduzidas, equilibrados em

Scream 5 (2022)	A máscara do assassino no topo da composição é o ponto visual dominante, seguida pela protagonista no centro.	Linhas verticais e diagonais sugerem estrutura piramidal.	orgânicas dispostas simetricamente, com a máscara do assassino pairando ao fundo.	brancos nos rostos.	figura do assassino.		cima, até o assassino.	torno da figura da máscara do assassino ao fundo, que domina em proporção e presença.
Scream VI (2023)					 Paleta escura em preto, azul e cinza com iluminação metálica da faca traz brilho que gera contraste visual.	Textura suave nos rostos e na cidade; a superfície metálica da faca traz brilho que gera contraste visual.	Contraste intenso entre a iluminação ao fundo e as sombras que envolvem o assassino e os personagens.	Direção descendente da máscara do assassino, para os personagens agrupados, desce até o título e por fim chega na base (onde está a faca)

								restante dos personagens estão em tamanhos variados.
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Fonte: Autoria Própria (2025).

O Quadro 2 com os princípios compostivos, foi estruturada com as colunas: Pôster, Equilíbrio, Contraste, ênfase, Ritmo, Unidade e Movimento Visual, da seguinte forma:

Quadro 2 - Princípios Compositivos

Pôster	Equilíbrio	Contraste	Ênfase	Ritmo	Unidade	Movimento Visual
 Scream (1996)	A simetria visual em torno do rosto centralizado cria uma estabilidade visual.	Forte contraste claro-escuro entre figura e fundo para realçar a ameaça.	Ênfase total no olhar da personagem, reforçado pelo enquadramento em <i>close-up</i> .	A ausência de múltiplos elementos cria uma pausa dramática e foco intenso.	Tipografia, cores e composição atuam de forma integrada na construção do simbolismo da composição.	A leitura visual parte dos olhos da personagem para o título, em ordem direta.
 Scream 2 (1997)	Simetria quase exata entre os dois rostos, criando um equilíbrio visual estático e enfatizando a expressão de tensão.	Forte contraste entre luz e sombra nos rostos e no fundo escuro.	Ênfase nos olhos; ponto de tensão e contato direto com o espectador.	Ritmo criado pelos dois rostos e pela centralização do título junto aos personagens da trama.	Integração visual entre rostos, tipografia e o título numérico “2” em vermelho, que dá continuidade à marca.	Leitura visual conduzida dos olhos ao centro (título), depois ao elenco em destaque.

 Scream 3 (2000)	Equilíbrio simétrico na disposição dos personagens em torno do centro visual.	Forte contraste entre a escuridão da cor de fundo e os rostos iluminados, destacados.	Ênfase na numeração formada pelo olho centralizado no fundo, entre os rostos.	Ritmo descendente construído por repetições de bustos e expressões sérias, que orientam o olhar para o título e o centro da imagem.	A leitura visual inicia no olhar destacado, passa pelos demais personagens e culmina na forma da máscara, reforçando a progressão dramática.	A leitura visual inicia no olhar destacado, passa pelos demais personagens e culmina no título do filme, reforçando a progressão dramática.
 Scream 4 (2011)	Equilíbrio vertical; a imagem é assimétrica em detalhes, mas balanceada entre o rosto estilizado e os personagens abaixo.	Contraste extremo entre fundo preto e o rosto branco; realçado pelo vermelho no número "4" do título.	Ênfase no olho azul, que funciona como ponto de entrada emocional; reforçada pelo número "4", símbolo gráfico-chave.	Ritmo descendente: da numeração estilizada com o rosto dentro, descendo para os rostos dos personagens e por fim no título do filme.	O estilo gráfico coeso integra o rosto abstrato, os personagens realistas e a tipografia, reforçando identidade visual. Estilo muito semelhante ao do filme anterior.	Leitura visual guiada do olho, para o número estilizado com o rosto, depois para o grupo de personagens e finalmente para o título.
 Scream (2022)	Composição equilibrada com os personagens organizados simetricamente em forma piramidal, criando estabilidade visual.	Médio contraste entre a luminosidade dos rostos e o fundo escuro, destacando a presença do assassino em segundo plano.	Ênfase no assassino no topo, na personagem central e no nome do filme.	Ritmo vertical descendente, conduzindo o olhar do espectador da máscara do assassino, para os personagens até o título do filme.	Tipografia, cores e distribuição espacial atuam em conjunto para reforçar a identidade visual da franquia e a tensão do enredo.	Leitura guiada do topo, para o grupo de personagens e, finalmente, para o título do filme.

 Scream VI (2023)	Composição simétrica com distribuição de personagens nos dois lados, equilibrados em torno da faca central e do eixo vertical da cidade.	Forte contraste entre a luz quente da cidade e o fundo escuro que forma a máscara do assassino; destaque também para o “VI” vermelho sobre uma parte neutra da composição.	Ênfase na faca ao centro (símbolo da violência) e na máscara do assassino, que domina o plano de fundo.	O ritmo é construído pela repetição de figuras humanas em camadas, guiando o olhar em ziguezague até o centro.	Integração entre tipografia, cor, iluminação e composição urbana e narrativa; todos os elementos reforçam o clima de perseguição e ameaça.	O olhar é conduzido da máscara do assassino, em seguida para os rostos dos personagens agrupados, desce até o título e por fim chega na base (onde está a faca)
---	--	--	---	--	--	---

Fonte: Autoria Própria (2025).

O Quadro 3 apresenta as considerações interpretativas individuais de cada pôster, considerando os sentidos simbólicos, a função comunicacional e as estratégias visuais específicas dos quadros anteriores.

Quadro 3 - Considerações Interpretativas dos Pôsteres

Pôster	Considerações Interpretativas
 Scream (1996)	<p>O pôster de <i>Scream</i> (1996) adota uma composição com poucos elementos visuais, centrada em um <i>close-up</i> do rosto de uma mulher (Drew Barrymore), que ocupa quase toda a área do cartaz. A escala ampliada da face cria um efeito de proximidade e intimidade perturbadora, enquanto os olhos arregalados funcionam como pontos visuais de atração imediata e tensão. O gesto de silenciamento da personagem intensifica o suspense, sugerindo perigo iminente. A ausência de outros elementos narrativos desloca toda a carga comunicacional para o rosto, cuja expressão antecipadora já sintetiza o medo. Os princípios de contraste, ênfase e equilíbrio atuam em harmonia, criando um pôster limpo, mas altamente expressivo, que apresenta o tom do filme com eficácia simbólica e emocional.</p>

 Scream 2 (1997)	<p>O pôster de <i>Scream 2</i> (1997) adota a mesma estética com poucos elementos do poster anterior, com uma simetria que comunica diretamente o suspense psicológico e a tensão interpessoal característicos da narrativa — a questão do “quem entre nós é o Ghostface?”. Os dois rostos femininos em oposição criam um jogo visual de duplidade e vigilância, reforçado pelo olhar direto das personagens, que estabelece uma relação confrontadora com o espectador. O uso da cor vermelha no número “2” centraliza o título e sugere violência ou perigo, enquanto o fundo escuro mantém o clima de ameaça. A composição evidencia os princípios de equilíbrio, ênfase e contraste apontados por Dondis, ao organizar os elementos de forma limpa, direta e simbólica.</p> <p>Simetria quase exata entre os dois rostos, criando um equilíbrio visual estético e enfatizando a expressão de tensão.</p> <p>Forte contraste entre luz e sombra nos rostos e no fundo escuro.</p> <p>Ênfase nos olhos; ponto de tensão e contato direto com o espectador.</p> <p>Ritmo criado pelos dois rostos e pela centralização do título junto aos personagens da trama.</p> <p>Integração visual entre rostos, tipografia e o título numérico “2” em vermelho, que dá continuidade à marca.</p> <p>Leitura visual conduzida dos olhos ao centro (título), depois ao restante do elenco em destaque.</p>
 Scream 3 (2000)	<p>O pôster de <i>Scream 3</i> propõe uma ruptura visual em relação às composições anteriores da franquia, optando por uma construção simbólica e gráfica. Apresenta uma estrutura simétrica e hierarquizada que conduz o olhar do espectador de maneira controlada. O olho azul da personagem dentro da numeração estilizada se impõe como ponto inicial de atração, graças ao forte contraste e ao brilho que o destaca do restante da imagem. A partir desse ponto, o olhar percorre do olhar até os rostos dos demais personagens, organizados em forma piramidal, até chegar ao título do filme. A escala ampliada da face ao fundo a torna dominante em termos simbólicos, mesmo sendo mais sutil em presença. A composição equilibra tensão, simetria e mistério, mobilizando com eficácia os princípios de hierarquia, ênfase e unidade descritos por Dondis (1997).</p>
 Scream 4 (2011)	<p>O pôster de <i>Scream 4</i> retoma a estética já explorada em <i>Scream 3</i>, sem promover uma ruptura visual marcante. O número “4” não é apenas tipografia: ele forma o contorno de um rosto feminino estilizado em alto contraste, tal como o rosto presente no pôster anterior. O olho azul intenso atua como ponto visual principal e símbolo emocional da ameaça ou da vigilância, enquanto a boca sombreada reforça o silêncio ou a tensão não verbalizada. A composição segue princípios de ênfase, contraste e direção, com leitura descendente — do olhar ao título. A tipografia “SCRE4M”, com o número incorporado ao nome, acrescenta uma tentativa de renovação sem alterar substancialmente a linguagem gráfica da franquia. O pôster, portanto, mais reafirmado que inova, apostando na continuidade visual para marcar o retorno da série depois do hiato de 11 anos.</p>

 Scream (2022)	<p>O pôster de <i>Scream</i> (2022) retoma a estética tradicional da franquia com uma composição simétrica e densa, estruturada verticalmente. O ritmo descendente conduz o olhar do espectador da máscara do assassino no topo, posicionada nas sombras, até os personagens centrais, organizados em camadas, e por fim ao título do filme. Esse percurso visual reforça a ideia de vigilância e ameaça que desce em direção às vítimas. Cria também uma ideia de que o assassino não só está acima deles como também brinca com a ideia de ele ser onipresente. Enquanto a simetria e o contraste destacam os princípios de ênfase, hierarquia e unidade. A escala reduzida dos personagens, em contraste com o tamanho da máscara, reforça a sensação de que a ameaça está sempre acima e à espreita.</p>
 Scream VI (2023)	<p>O pôster de <i>Scream VI</i> apresenta uma composição vertical e imponente, com forte carga simbólica. A máscara do assassino mais uma vez domina a parte superior da imagem em escala monumental, moldada por nuvens e sombras, e atua como ponto inicial de leitura. A partir dela, o olhar do espectador desce pelos personagens agrupados em camadas, dispostos de forma quase simétrica com as duas protagonistas em cada lado, até chegar à faca ao centro e ao título na base. Esse ritmo descendente reforça a sensação de que a ameaça paira sobre todos e é inevitável e que também ela seria onipresente. A unidade visual entre os elementos (cidade, vilão, vítimas e tipografia) cria uma atmosfera coesa de suspense e violência. A presença do “VI” em vermelho, além de marcar a continuidade da série, injeta tensão gráfica na composição. A escala ampliada da máscara e o contraste entre fundo escuro e luzes dramáticas evidenciam os princípios de hierarquia, ênfase e contraste descritos por Dondis, articulando forma e narrativa com clareza simbólica.</p>

Fonte: Autoria Própria (2025).

O Quadro 3 expõe as considerações individuais, por outro lado, uma análise sobre o todo, numa síntese interpretativa geral, observa-se com base nas análises individuais dos 6 pôsteres da franquia, que é possível traçar algumas percepções sobre os padrões visuais recorrentes, as estratégias gráficas predominantes e a identidade visual consolidada ao longo dos anos:

A franquia constrói uma identidade visual sólida que articula repetição e variação, mantendo certos elementos constantes — como o uso de rostos em close, a figura do *Ghostface* (ou elementos que remetam a ele) e uma paleta escura com altos pontos de contraste — ao mesmo tempo em que atualiza composições e estilos gráficos para dialogar com cada época. Os pôsteres fazem uso recorrente de ritmos verticais descendentes, guiando o olhar do topo até os personagens e/ou título.

Em termos de elementos visuais, a presença do ponto focal nos olhos ou na máscara do assassino atua como centro de tensão emocional e narrativa. A linha é usada de maneira estratégica para conduzir o olhar, enquanto a escala reforça hierarquias de poder, com personagens ou símbolos ampliados que dominam a composição. Já entre os princípios compositivos, destaca-se o equilíbrio simétrico, que cria estabilidade e clareza na leitura visual, enquanto o contraste acentuado entre luz e sombra reforça o clima de suspense. A ênfase está quase sempre no rosto ou em um elemento gráfico distintivo (como o número estilizado), que atua como âncora semântica da peça.

Dessa forma, os pôsteres funcionam como extensões visuais da narrativa dos filmes, antecipando temas como medo, perseguição e identidade. A constância gráfica entre eles (mesmo com mudanças de direção, época e tecnologias) revela um compromisso em manter uma marca visual coesa, eficaz e imediatamente reconhecível, demonstrando como o design gráfico atua não apenas na promoção, mas também na construção simbólica e afetiva do universo de Pânico.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise visual dos pôsteres da franquia Pânico (1996–2023), com base na linguagem visual proposta por Donis A. Dondis (1997), permitiu compreender como os elementos gráficos são fundamentais na construção simbólica e comunicacional do universo do *slasher*. Os seis pôsteres analisados revelam padrões visuais recorrentes (como o uso de contrastes intensos, pontos focais no olhar ou na máscara de *Ghostface*, e composições simétricas) que reforçam tanto a identidade estética da franquia quanto a atmosfera de suspense característica do gênero.

A aplicação consciente dos elementos (como cor, forma, linha, textura, escala e ponto) e dos princípios compositivos (como contraste, hierarquia, ênfase e ritmo) demonstra que o design gráfico, mais do que um recurso promocional, atua como extensão narrativa. Os pôsteres não apenas atraem o público, mas também sintetizam temas centrais das obras — perseguição, medo e ambiguidade identitária —, antecipando a experiência cinematográfica.

Além disso, observou-se que, mesmo com variações estéticas ao longo das décadas, a série mantém coesão visual e atualização simbólica, dialogando com públicos diferentes sem romper com sua marca registrada. Esse equilíbrio entre tradição e inovação gráfica evidencia o papel dos pôsteres na consolidação da franquia como referência no gênero terror.

Portanto, o estudo reforça a importância do olhar analítico sobre materiais gráficos promocionais, especialmente dentro do cinema de gênero específico, e contribui para o reconhecimento da linguagem visual como ferramenta crítica, simbólica e comunicacional no campo do design e da cultura midiática.

Durante o desenvolvimento desta pesquisa, uma das principais dificuldades encontradas foi a escassez de informações específicas relacionadas à criação dos pôsteres oficiais da franquia Pânico. Em muitos casos, não há registro público ou acessível sobre os nomes dos designers, diretores de arte ou estúdios responsáveis diretamente pelos pôsteres.

Outro desafio recorrente foi identificar qual pôster deve ser considerado o principal dentro da campanha promocional de cada filme. As distribuidoras frequentemente lançam múltiplas versões — pôsteres teaser, variantes internacionais, edições para mídias físicas e materiais para redes sociais — sem deixar claro qual imagem assume o papel central na estratégia de divulgação. Essa ambiguidade exige do pesquisador um trabalho interpretativo com base na recorrência do uso, na presença em materiais oficiais e na visibilidade dada em veículos de comunicação, o que nem sempre é verificável com precisão.

Essas dificuldades evidenciam uma lacuna significativa nos registros e na valorização do design gráfico como parte da memória audiovisual. Apesar de serem fundamentais para a construção da identidade dos filmes e para o engajamento do público, os pôsteres promocionais ainda carecem de uma documentação mais transparente e acessível. Isso compromete não apenas a análise acadêmica e histórica desses materiais, mas também o reconhecimento da autoria e o devido crédito aos profissionais envolvidos. Tal invisibilidade revela um descompasso entre a relevância estética e comunicacional do design gráfico no cinema e a forma como ele é institucionalmente tratado nos bastidores da indústria.

REFERÊNCIAS

ADOROCINEMA. Os melhores filmes de todos os tempos pelos espectadores. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/melhores/genero-13009/?page=2> . Acesso em: 20 mai. 2025.

CLOVER, Carol J. **Men, Women, and Chain Saws**: gender in the modern horror film. Princeton: Princeton University Press, 1992.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

HELLER-NICHOLAS, Alexandra. **Found footage horror films**: fear and the appearance of reality. Jefferson, NC: McFarland, 2014.

IMP AWARDS. **Scream (1996) Poster**. Disponível em: <http://www.impawards.com/1996/scream.html>. Acesso em: 2 jun. 2025.

IMP AWARDS. **Scream (2022) Poster**. Disponível em: <http://www.impawards.com/2022/scream.html>. Acesso em: 6 jun. 2025.

IMP AWARDS. **Scream 2 (1997) Poster**. Disponível em: http://www.impawards.com/1997/scream_two_ver1.html. Acesso em: 2 jun. 2025.

IMP AWARDS. **Scream 3 (2000) Poster**. Disponível em: http://www.impawards.com/2000/scream3_ver1.html. Acesso em: 4 jun. 2025.

IMP AWARDS. **Scream 4 (2011) Poster**. Disponível em: http://www.impawards.com/2011/scream_four.html. Acesso em: 4 jun. 2025.

IMP AWARDS. **Scream VI (2023) Poster**. Disponível em: http://www.impawards.com/2023/scream_six.html. Acesso em: 6 jun. 2025.

INTERNET MOVIE DATABASE. **IMDb**: Internet Movie Database. Disponível em: <https://www.imdb.com>. Acesso em: 2 jun. 2025.

INTERNET MOVIE DATABASE. **Scream** [pôster]. Estados Unidos: Dimension Films, 1996. Disponível em: <https://m.imdb.com/title/tt0117571/>. Acesso em: 2 jun. 2025.

INTERNET MOVIE DATABASE. **Scream** [pôster]. Spyglass Media Group. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2022. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt11245972/>. Acesso em: 6 jun. 2025.

INTERNET MOVIE DATABASE. **Scream 2** [pôster]. Estados Unidos: Dimension Films, 1997. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0120082/>. Acesso em: 2 jun. 2025.

INTERNET MOVIE DATABASE. **Scream 3** [pôster]. Estados Unidos: Dimension Films, 2000. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0134084/>. Acesso em: 4 jun. 2025.

INTERNET MOVIE DATABASE. **Scream 4** [pôster]. Estados Unidos: Dimension Films, 2011. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1262416/>. Acesso em: 4 jun. 2025.

INTERNET MOVIE DATABASE. **Scream VI** [pôster]. Spyglass Media Group. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2023. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt17663992/>. Acesso em: 6 jun. 2025.

PETRIDIS, Sotiris. **Anatomy of the Slasher Film**: a theoretical analysis. Jefferson, NC: McFarland: 2014.

ROLLING STONE BRASIL. **Os 50 filmes de terror mais assustadores da história, segundo a ciência**. Disponível em: https://rollingstone.com.br/cinema/os-50-filmes-de-terror-mais-assustadores-da-historia-segundo-ciencia/#google_vignette Acesso em: 20 maio. 2025.

ROTTEN TOMATOES. **100 Best Slasher Movies Ranked by Tomatometer**. Disponível em: <https://editorial.rottentomatoes.com/guide/essential-slasher-movies/>. Acesso em: 20 maio. 2025.

SCREAM (Pânico). Direção: Matt Bettinelli-Olpin, Tyler Gillett. Produção de Spyglass Media Group. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2022.

SCREAM (Pânico). Direção: Wes Craven. Produção de Dimension Films. Estados Unidos: Dimension Films, 1996.

SCREAM 2 (Pânico 2). Direção: Wes Craven. Produção de Dimension Films. Estados Unidos: Dimension Films, 1997.

SCREAM 3 (Pânico 3). Direção: Wes Craven. Produção de Dimension Films. Estados Unidos: Dimension Films, 2000.

SCREAM 4 (Pânico 4). Direção: Wes Craven. Produção de Dimension Films. Estados Unidos: Dimension Films, 2011.

SCREAM VI (Pânico 6). Direção: Matt Bettinelli-Olpin, Tyler Gillett. Produção de Spyglass Media Group. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2023.

THE MOVIE DATABASE. **Scream (1996)** [filme]. Disponível em: <https://www.themoviedb.org/movie/4232-scream>. Acesso em: 2 jun. 2025.

THE MOVIE DATABASE. **Scream (2022)** [filme]. Disponível em: <https://www.themoviedb.org/movie/646385-scream>. Acesso em: 6 jun. 2025.

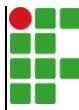
THE MOVIE DATABASE. **Scream 2 (1997)** [filme]. Disponível em: <https://www.themoviedb.org/movie/4233-scream-2>. Acesso em: 2 jun. 2025.

THE MOVIE DATABASE. **Scream 3 (2000)** [filme]. Disponível em: <https://www.themoviedb.org/movie/4234-scream-3>. Acesso em: 4 jun. 2025.

THE MOVIE DATABASE. **Scream 4 (2011)** [filme]. Disponível em: <https://www.themoviedb.org/movie/41446-scream-4>. Acesso em: 4 jun. 2025.

THE MOVIE DATABASE. **Scream VI (2023)**. Disponível em:
<https://www.themoviedb.org/movie/934433-scream-vi>. Acesso em: 6 jun. 2025.

XAVIER, Ismail. **Sétima arte**: um culto moderno: o idealismo estético e o cinema. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921	
Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)	
CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400	

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC - MARIA JÚLIA BRAGA

Assunto:	TCC - MARIA JÚLIA BRAGA
Assinado por:	Maria Julia
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Maria Júlia Braga Rolim Holanda de Souza, DISCENTE (202217010038) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELO**, em 28/11/2025 10:45:00.

Este documento foi armazenado no SUAP em 28/11/2025. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1683413

Código de Autenticação: f1b4f77ef0

