



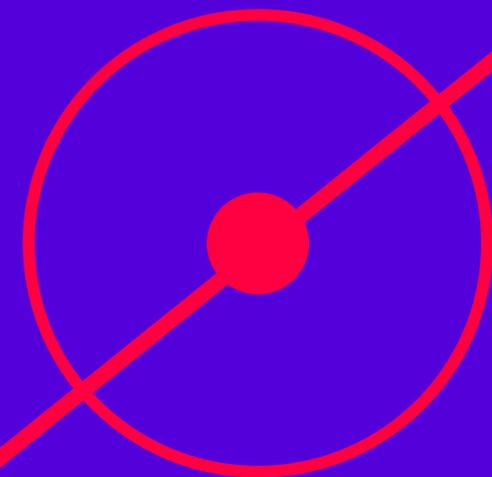
CARTAZES E LOGOS



NOSSO JOGO

VEJA O QUE VOCÊ VAI APRENDER NESTA AULA

- 01.** Conhecer os cartazes e as logos das edições anteriores da Copa do Mundo.
- 02.** Analisar a evolução gráfica destes elementos e suas influências.





APITO INICIAL

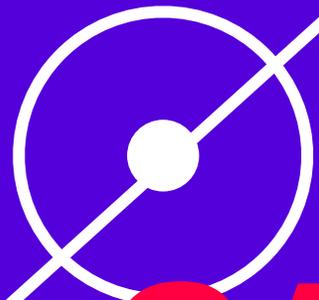


Bola, mascote, cartaz e logo formam o conjunto de símbolos da Copa do Mundo, junto com o troféu. A cada edição, eles são renovados e recebem a missão de representar o país-sede, mostrando ao mundo o que há de mais rico e significativo em cada cultura.

Um olhar atento para a evolução destes símbolos nos faz perceber as influências artísticas, estéticas e tecnológicas que marcam a criação de cada detalhe.

Esta aula é um convite para analisar estas influências e ampliar a percepção dos alunos sobre a importância do futebol para além dos campos.





CAPÍTULO

#01

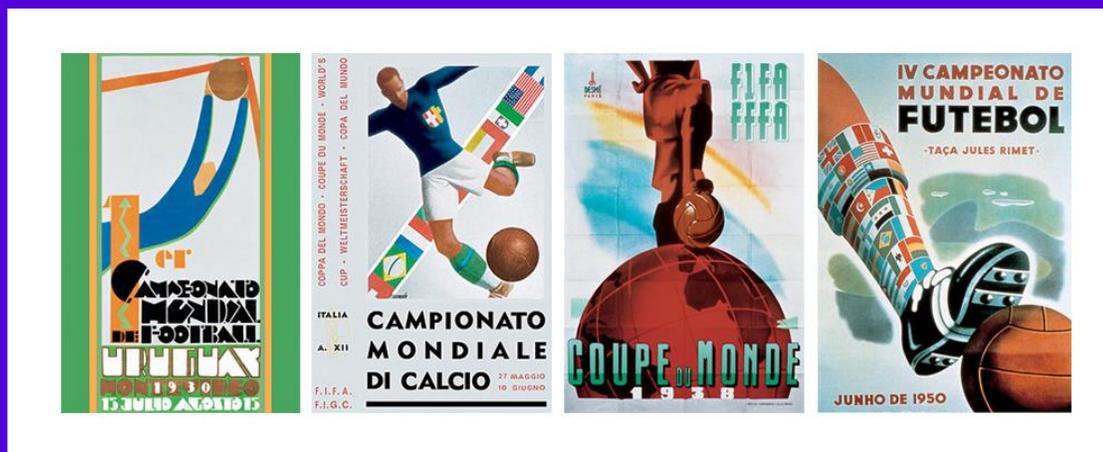
PRIMEIRA FASE:
CARTAZES PUBLICITÁRIOS



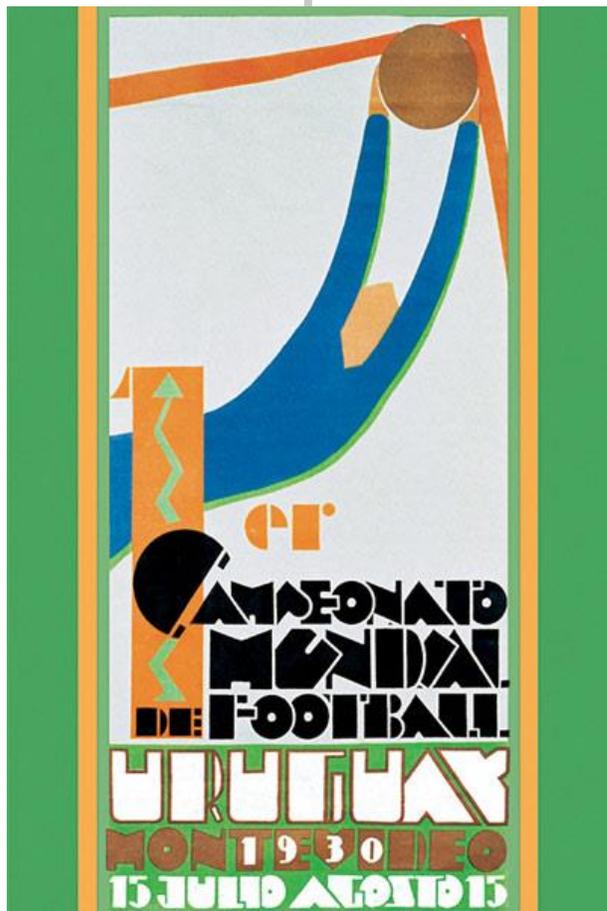
CARTAZES PUBLICITÁRIOS

Nas primeiras edições da Copa do Mundo, a publicidade ainda estava dando seus primeiros passos e, com isso, os logos não faziam parte da estratégia de divulgação do evento. Por isso, foram criados apenas cartazes.

Entre as Copas de 1930 e 1950, os pôsteres da Copa foram criados sob influência de um estilo artístico chamado **Art Déco**. Este estilo é caracterizado pelo uso de formas geométricas, ornamentos, design abstrato e muitas cores. As composições costumam ser extravagantes e ocupam todos os lugares, saindo do universo dos museus.



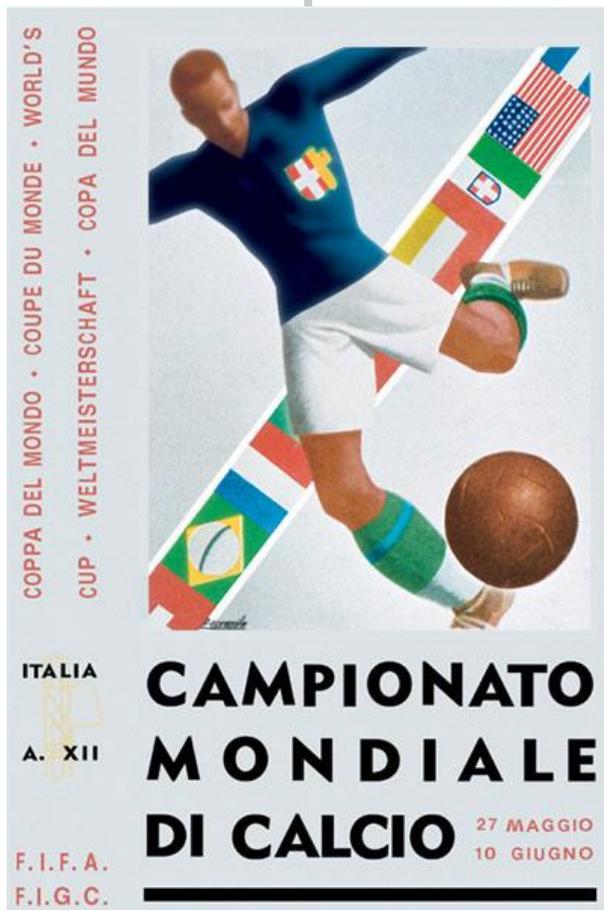
1930



O cartaz da **primeira Copa do Mundo**, realizada no Uruguai, é considerado um dos mais bonitos e artisticamente bem elaborados. É uma composição visualmente agradável, construída com formas e cores simples.

Assinado pelo uruguaio **Guillermo Laborde**, o pôster traz um goleiro fazendo uma bela defesa. Esta imagem representa uma quebra de expectativas já que não ilustra um atacante nem uma situação de gol.

1934



O pôster da **Copa do Mundo da Itália** é um reflexo do regime fascista de Benito Mussolini. Prova disso é que o cartaz foi assinado por **Gino Boccasile**, um dos artistas favoritos do governante.

O cartaz apresenta uma composição de bandeiras ao fundo e um jogador em primeiro plano, vestindo a **camisa da Azzurra**, em posição de ataque.

Squadra Azzurra ou simplesmente **Azzurra** é o apelido da seleção italiana de futebol.

1938



Na época em que a **Copa da França** aconteceu, o mundo respirava tensão política e estava bem próximo da eclosão da **Segunda Guerra Mundial**.

O cartaz mostra um corpo rígido, pisando firmemente sobre a bola que, por sua vez, pressiona a Europa e o mundo. **Henri Desmé**, artista que elaborou o pôster, seguiu o estilo atual dos cartazes de propaganda ideológica.

Observe que a imagem não retrata a beleza, a dança ou a leveza do futebol. Pelo contrário, a mensagem transmitida é a de uma rude disputa.

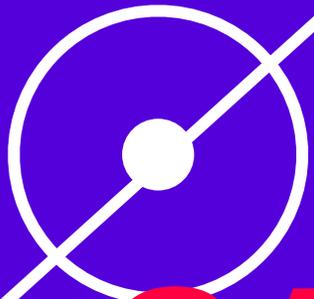
1950



Após o hiato de 12 anos causado pela guerra, a Copa do Mundo volta à América do Sul, tendo o **Brasil** como país-sede pela primeira vez.

As bandeiras reunidas no meião simbolizam a tão sonhada **união internacional** do momento pós-guerra. Ao fundo, o Pão de Açúcar, cartão postal do Rio de Janeiro.

Para a criação do pôster, o governo federal lançou um **concurso em 1949**. Com o intuito de **promover o turismo** para o Rio de Janeiro, o cartaz foi exposto em vitrines das principais cidades brasileiras e no exterior.



CAPÍTULO

#02

SEGUNDA FASE:
EMBLEMAS



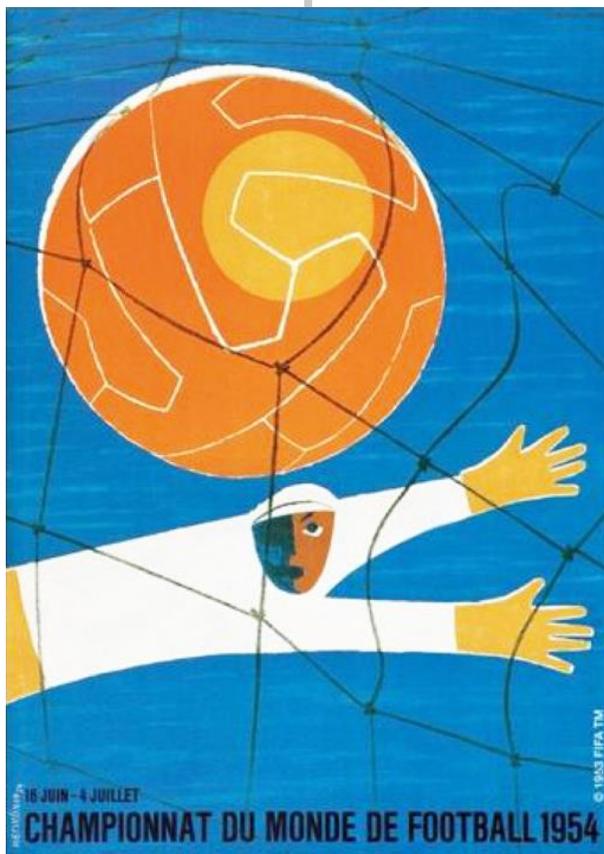
EMBLEMAS

Entre as Copas de 1954 e 1966, os países-sede tinham total liberdade para criar a identidade visual do Mundial e, comumente, traziam elementos semelhantes: bola, estádio e taça. Além disso, as logos também incorporavam ícones e cores locais, aproximando as criações da cultura de cada país sede.

É interessante observar que, apesar de fazerem parte da campanha publicitária de cada evento, somente a logo da Copa de 1966 foi inserida no pôster da Copa.



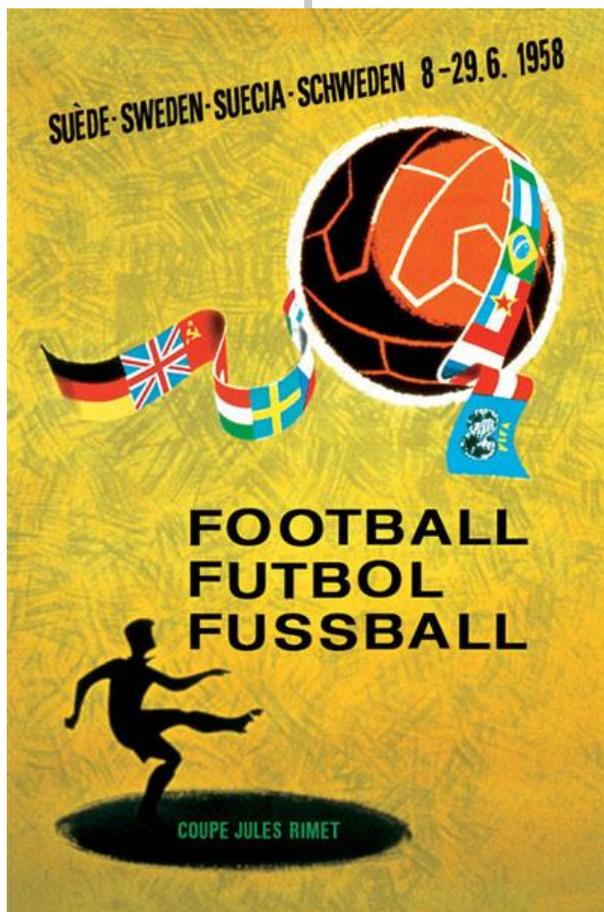
1954



O cartaz da **Copa da Suíça** parece se inspirar no pôster criado para a primeira Copa do Mundo, já que traz o goleiro. Mas, diferente do anterior e da maioria dos cartazes, este retrata **a face do jogador**, olhando o gol que acabava de tomar. A expressão no rosto do goleiro é de angústia pela defesa não realizada. As cores extravagantes transmitem, por outro lado, a vibração do gol.



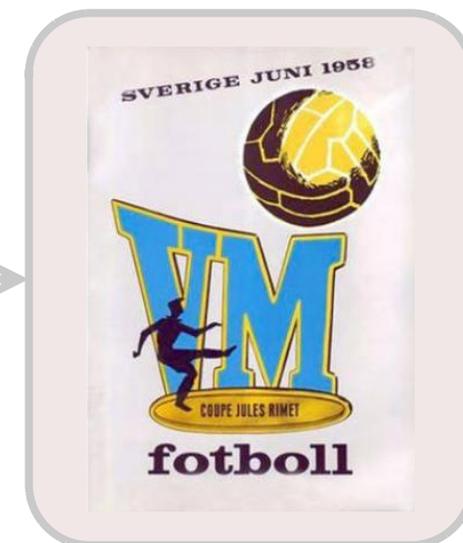
1958



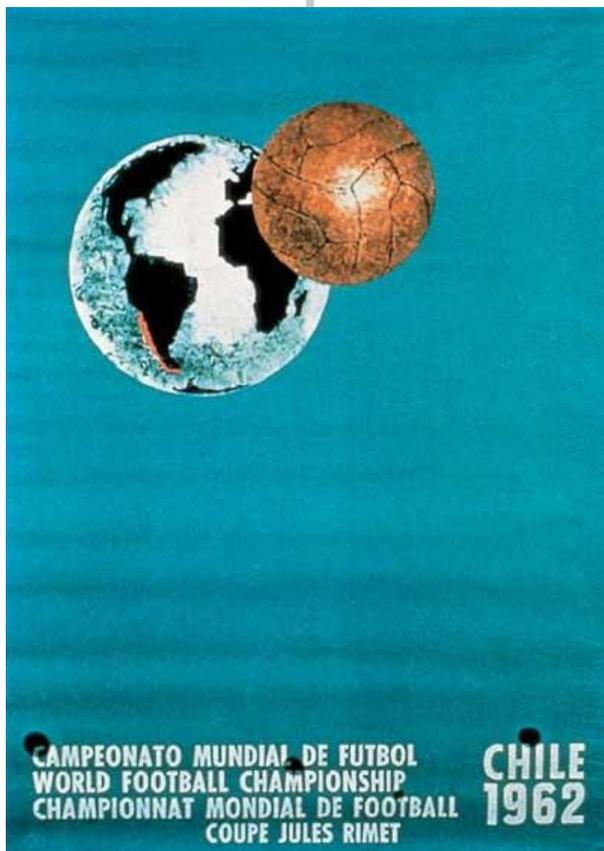
O cartaz da **Copa do Mundo da Suécia** é uma **homenagem** ao artista americano **Saul Bass**, famoso por revolucionar o design de pôsteres de filmes de Hollywood.

O pôster é uma composição de formas **geométricas simples** e **cores chapadas**. Ele traz o corpo de um homem, em **silhueta escura**, próximo à **sombra** de uma grande bola, que está envolvida em uma fita formada pelas **bandeiras das seleções** participantes do Mundial.

Uma novidade deste cartaz é a palavra **futebol** escrita nas **três línguas** oficiais da FIFA (inglês, espanhol e alemão).



1962

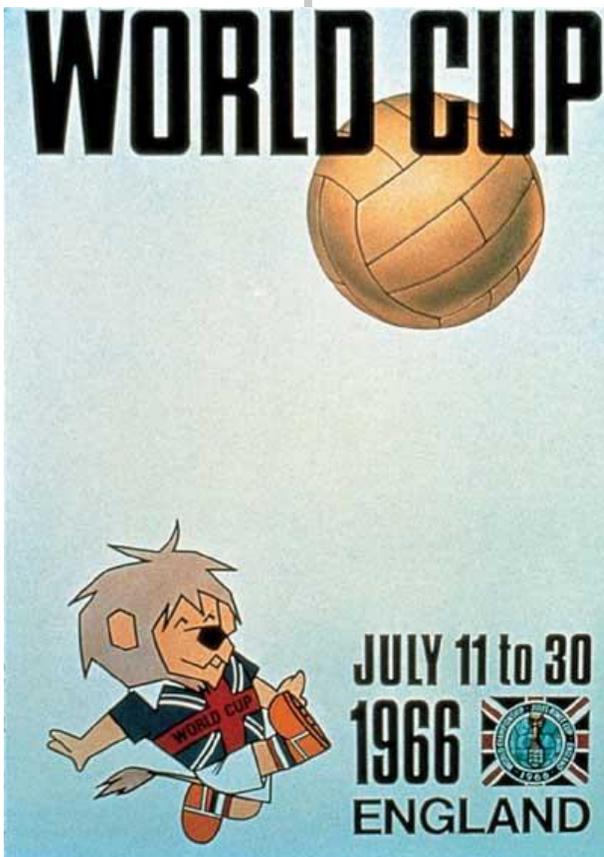


A **Copa do Chile** aconteceu em meio à **Guerra Fria**, com diversos países desenvolvendo mísseis de longo alcance e investindo na **corrida espacial**, tanto para levar as pessoas ao espaço quanto para criar novos tipos de armamentos. O cartaz da Copa de 1962 retrata este cenário.

Considerado, no melhor sentido, o mais simples e minimalista dos cartazes criados até então. Ele faz referência ao espaço e traz uma bola orbitando o planeta Terra, no lugar da lua.



1966



A **Copa da Inglaterra** foi a primeira a ter uma mascote e o feito está estampado no pôster do evento. Com um estilo simples, leve e divertido, o cartaz da Copa da Inglaterra traz a mascote **Willie** fazendo o que mais gosta de fazer: jogando bola.

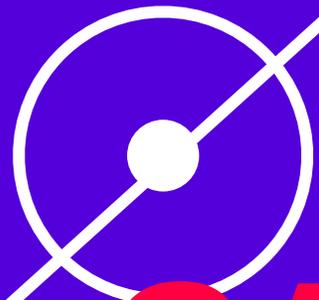
Pela primeira vez, também, **a logo da Copa** é inserida no cartaz.



VOCÊ SABIA?



- ⚽ O cartaz da Copa do Mundo da Suécia, 1958, é semelhante ao pôster do filme 'Um corpo que cai', de Alfred Hitchcock. Segundo críticos de arte, esta semelhança não é coincidência. **Que tal solucionar este mistério junto com seus alunos?** Contamos a resposta só para você: Saul Bass foi o criador do pôster do filme e, como o pôster da Copa foi feito em sua homenagem, explica-se o uso das mesmas referências artísticas.
- ⚽ O cartaz da Copa de Inglaterra, 1966, é uma composição simples, que segue um estilo oposto à explosão de cores e formas utilizadas nas demais produções artísticas da década. Junto com os professores de Artes, você pode convocar os alunos a perceberem as diferenças de estilo comparando o pôster da Copa com as capas dos discos de rock da década. O rock dominou o cenário da época com artistas como The Rolling Stones, The Beatles, Bob Dylan, Jimi Hendrix, entre outros. No cenário nacional, os grandes nomes eram Roberto Carlos, Celly Campello, Os Mutantes, Erasmo Carlos, etc. Monte a playlist e lance o desafio para os alunos.



CAPÍTULO

#03

TERCEIRA FASE:
IDENTIDADES NACIONAIS



IDENTIDADES NACIONAIS

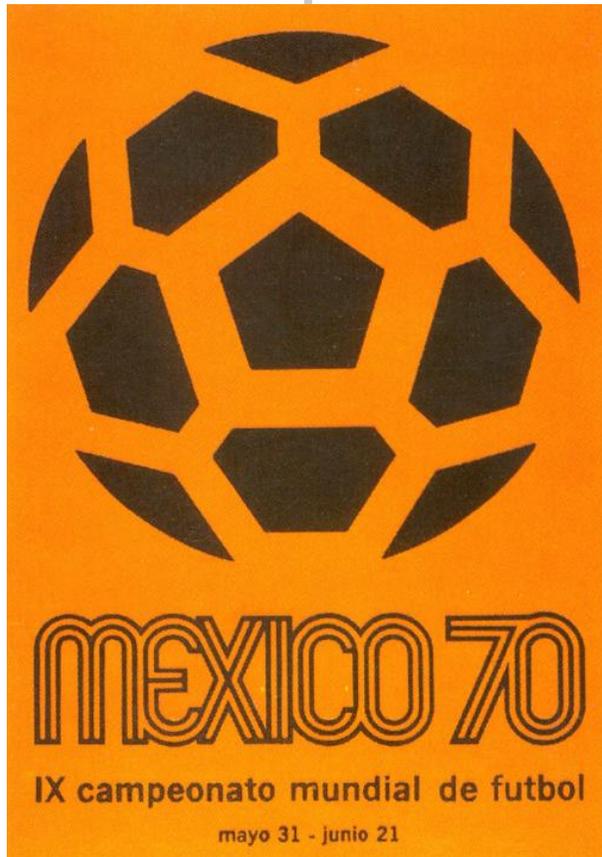
A partir da Copa de 1970, a FIFA passou a adotar um logo oficial e a ditar algumas regras para a divulgação do Mundial.

Este período também é marcado pelo boom da publicidade, elevando as campanhas a um outro patamar. Os logos e os pôsteres criados entre as Copas de 1970 e 1998, revelam influências do pop art, psicodelismo, minimalismo e fortalecimento das identidades nacionais, a partir das cores e das formas.

Nesta fase, logos e cartazes trazem um diálogo mais harmônico e integrado.



1970

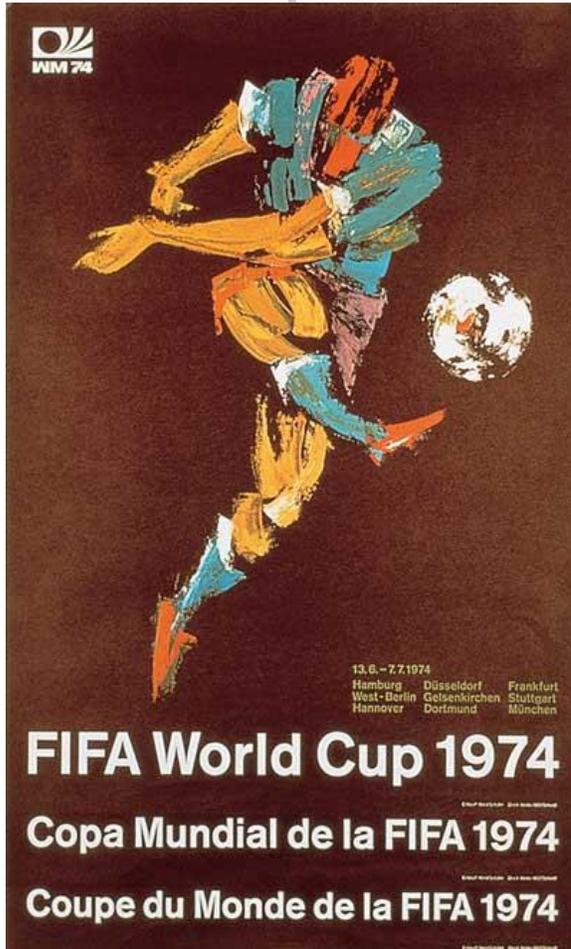


O cartaz da **Copa do México** é considerado um clássico do design!

Feito com linhas concêntricas, o pôster retrata uma **bola de futebol** formada pelos **icosaedros** que, em pouco tempo, se tornariam o símbolo do esporte. O desenho do cartaz pode ter tido influência da **Telstar**, bola criada pela Adidas para o Mundial.



1974



O cartaz da **Copa do Mundo da Alemanha** foi idealizado pelo artista alemão **Horst Schafer** e traz a influência do **Movimento Impressionista**.

Retratando um jogador estilizado chutando a bola, a pintura foi feita com batidas agressivas de pincel e cores vibrantes sobre um fundo escuro. Completando a exótica pintura, o pôster também traz informações sobre a competição em diferentes línguas.



1978



O cartaz da **Copa do Mundo da Argentina** é bonito e alegre, contrastando com o evento organizado sob uma ditadura horrenda e triste.

Inspirado pelo **pontilhismo** – estilo artístico muito popular nos anos 70 –, usando e abusando das cores nacionais argentinas, o pôster foi produzido pela agência **Mandatos Internacionales**, contratada pelo regime.

Ele retrata o momento mais esperado por todos os jogadores: a comemoração do gol. Em seu canto superior esquerdo, traz uma lista das cidades que receberam as partidas do Mundial.



1982

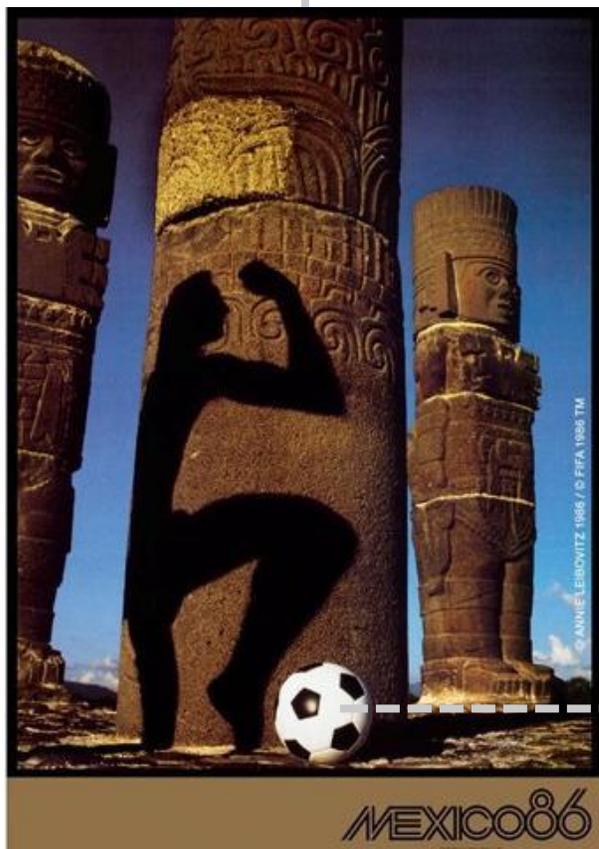


O cartaz da **Copa do Mundo da Espanha** foi assinado pelo artista **Joan Miró**, um dos expoentes do **Movimento Surrealista**.

Com uma mistura de elementos reais e fantásticos, este cartaz quebra todas as regras visuais seguidas até então. As fortes linhas pretas com cores simples e vibrantes ficaram perfeitas no cartaz impresso, que retrata a Copa do Mundo como uma **grande festa espanhola**.



1986



O cartaz da **Copa do Mundo do México**, realizada em 1986, é o único cartaz com uma **fotografia**.

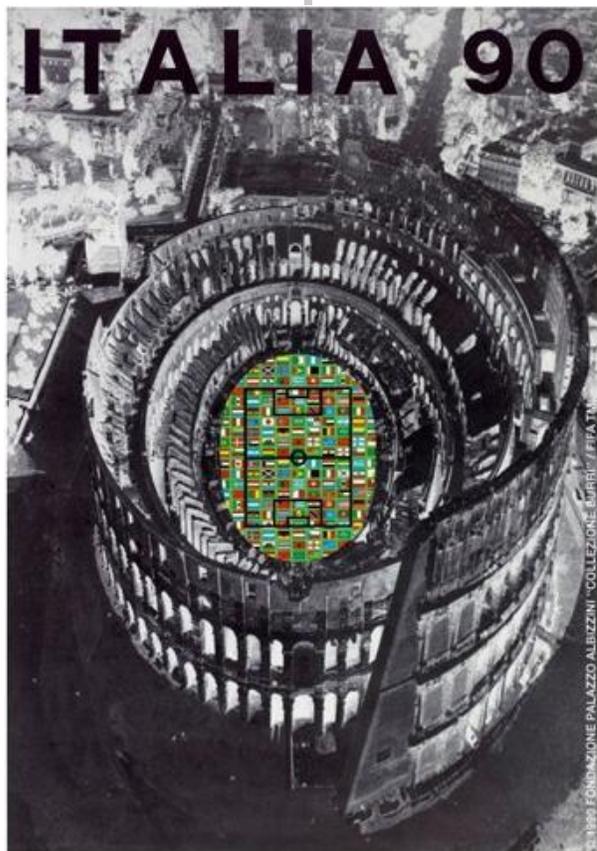
Idealizado pela aclamada artista **Annie Leibovitz**, ele faz referência à civilização **asteca**, que habitou o México séculos antes.

A sombra humana com a bola aos seus pés e os monumentos no cenário são referência a um ritual de mais de 3 mil anos, cujo objetivo era fazer uma bola de borracha passar por um arco fixado na parede.

Será que é só semelhança com o futebol?



1990



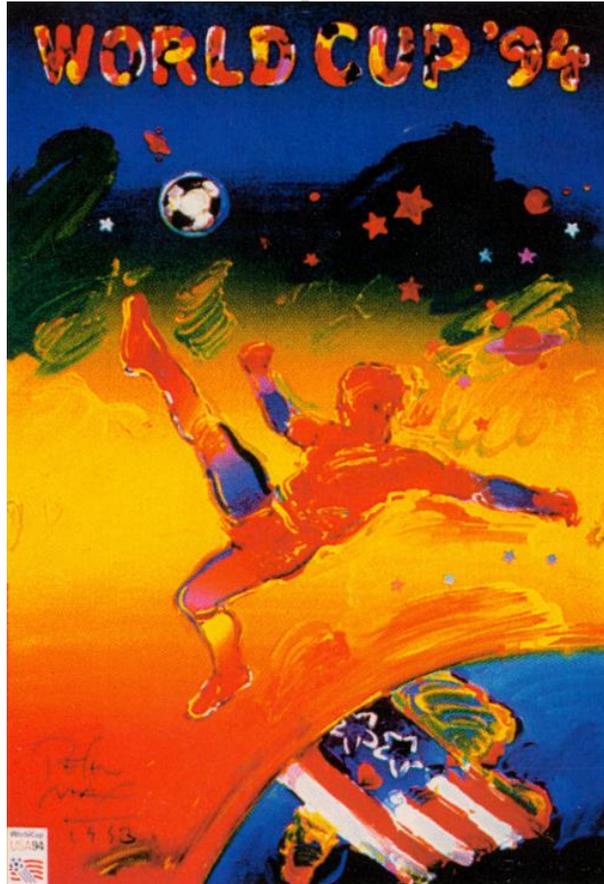
Seguindo a tendência do design gráfico do final dos anos 1980, o pôster da **Copa do Mundo da Itália** juntou elementos contemporâneos e históricos em sua composição.

O cartaz coloca um **campo de futebol** no interior do **Coliseu**, comparando-o aos grandes estádios modernos. O pôster foi considerado um grande representante, junto com a mascote Ciao, do espírito do faça-você-mesmo presente nesta época.

Observe que o gramado do campo de futebol é formado pelas bandeiras dos países participantes do Mundial.



1994



O cartaz da **Copa do Mundo dos Estados Unidos** também foi influenciado pela corrida espacial.

Inspirado na **chegada do homem à lua**, ele retrata um jogador com sua bola no espaço sideral. Na Terra, como não podia deixar de ser, o destaque é para a patriótica bandeira do país-sede.

O artista **Peter Max** afirmou que sua intenção, ao criar o pôster, era representar o caráter universal do futebol.



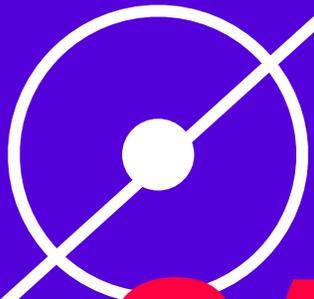
1998



O cartaz da **Copa do Mundo da França** foi escolhido entre os muitos inscritos numa competição.

A estudante **Nathalie Le Gall** foi a vencedora, mesclando várias técnicas para representar a festa do futebol sem perder a raiz francesa. A base da composição são as cores da liberdade, da igualdade e da fraternidade, inspiradas no lema da Revolução Francesa.





CAPÍTULO

#04

QUARTA FASE:
SIMBOLISMO SOFISTICADO



SIMBOLISMO SOFISTICADO

As criações do século XXI são marcadas pelo design, forte uso de tecnologia gráfica, sofisticação e visão do todo. O objetivo era criar campanhas com narrativa visual, contando a trajetória do país-sede. Da logo ao placar, passando pelo pôster, mascote, ingresso, plataforma virtual etc., tudo passa a ser pensado e planejado de acordo com a identidade visual do evento.

Para dar conta desse desafio, entra em campo um time formado por designers, publicitários, pessoas ligadas ao marketing e à criação de produtos destinados à venda.



2002



A **Copa do Mundo da Coréia do Sul** foi a primeira sediada por **dois países**. Para que esta novidade também estivesse refletida no seu cartaz, foram reunidos **dois artistas** para a criação.

Byun Choo Suk, da Coreia do Sul, e **Hirano Sogen**, do Japão, reforçando o estereótipo de eficiência asiática, produziram a composição em apenas dois dias. O cartaz retrata um campo de futebol estilizado, pintado com as cores da logo, com pinceladas inspiradas nas pinturas orientais.



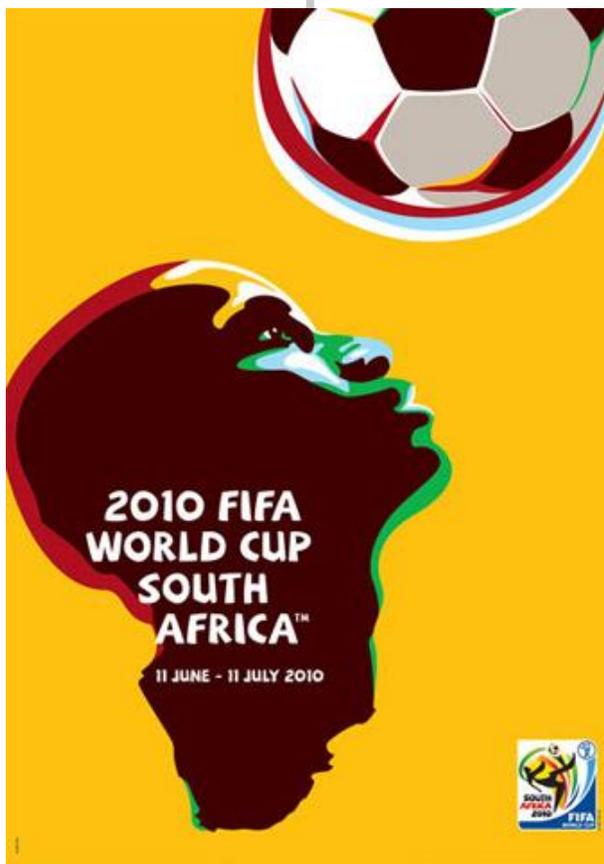
2006



A **Copa do Mundo da Alemanha** pretendia transmitir uma mensagem de **união** e de **espírito de equipe**. O pôster, produzido pela **Agência WE DO Communication** e escolhido pessoalmente por **Franz Beckenbauer**, trazia a bola desenhada a partir da ligação das estrelas, representando o ato de desejar e sonhar. Há quem acredite que as conexões estelares também representam a unificação alemã.



2010



O cartaz da **Copa do Mundo da África** foi criado por **Gaby de Abreu** e **Paul Dale**. Os artistas escolheram representar **o povo e o continente africano**, ao invés de utilizar algum símbolo típico da África do Sul. A cabeça humana, a silhueta do continente, as cores utilizadas, tudo neste belo cartaz busca uma generalização da cultura africana.



2014



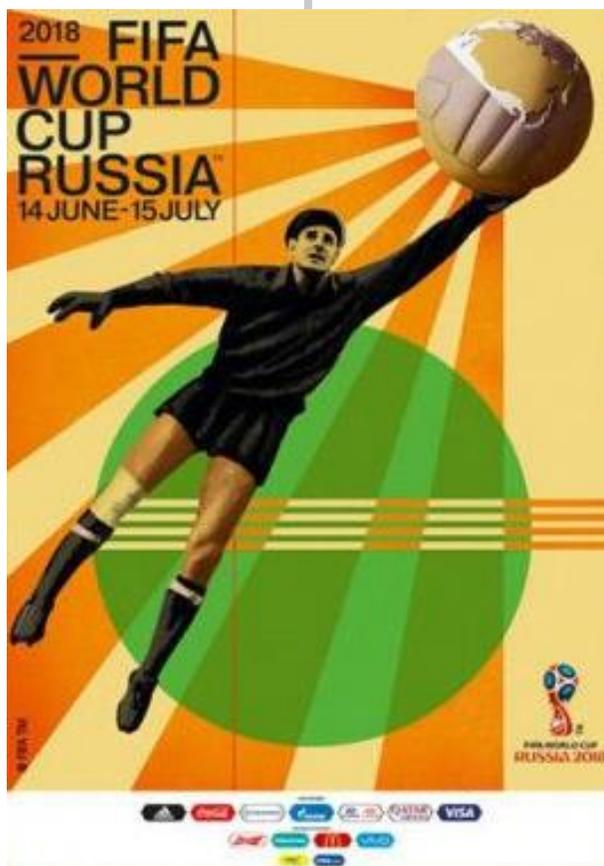
O pôster da **Copa do Mundo do Brasil** foi criado pela designer brasileira **Karen Haidinger** e é inspirado no minimalismo e na ideia de que menos é mais, em alta na década de 2010.

A arte mostra duas pernas, desenhadas com diversos elementos típicos da cultura brasileira, disputando a bola. No centro do cartaz, é possível identificar a silhueta do mapa do Brasil.

Alguns críticos sugerem que o cartaz tem um cunho político, ao retratar o país dividido e o futebol como um vetor de união, capaz de promover o sentimento de identidade nacional.



2018

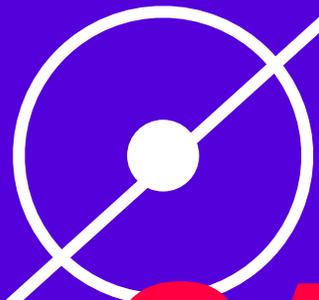


O pôster da **Copa do Mundo da Rússia** é considerado uma repaginação do primeiro pôster criado para o Mundial, o da Copa de 1930.

A arte é inspirada no **construtivismo** e no **futurismo russos**, escolas de design do começo do século 20, que valorizavam composições com uma mensagem clara e direta, sem muitos adereços estéticos.

A peça homenageia o **lendário goleiro Lev Yashin**, o **Aranha Negra**, que jogou entre 1950 e 1971 e foi o principal ídolo do futebol soviético.





CAPÍTULO

#05

PROPOSTAS DE ATIVIDADES





O SEU PÔSTER



Para as turmas do primeiro segmento do Ensino Fundamental, apresente os cartazes das Copas, contando um pouco da história de cada um e dos critérios de criação.



Em seguida, proponha que as crianças redesenhem o cartaz que mais gostaram. Vale também sugerir que elas criem um pôster e, em seguida, expliquem os elementos que utilizaram.



Valorizando o trabalho, faça uma dobradinha com os professores de Artes e organize uma exposição dos cartazes.



ESCOLAS DE ARTE?

Art Déco, pop arte, movimento surrealista, minimalismo, expressionismo... Ao longo desta aula você teve contato com termos do mundo das artes. Que tal convocar os professores de Artes para ajudar os alunos a entender melhor tudo isso?

Com as turmas do segundo segmento do Ensino Fundamental, você pode trabalhar a influência das escolas e dos movimentos artísticos na criação dos cartazes das Copas do Mundo.

Como ponto de culminância do trabalho, a dica é promover um concurso de cartazes, com inscrição, exposição, votação e cerimônia de premiação.



MUSEU DAS COPAS



Batendo uma bola com os professores de Artes, de História e de Geografia, a ideia é criar o **Museu das Copas**. Neste museu, serão apresentados os símbolos de cada Copa (bola, mascote, logo, cartaz e taça), com detalhamento de seus significados, influências de criação e curiosidades.



Divida a turma do Ensino Médio de modo que cada uma fique com o mesmo número de Copas. Dentro de cada turma, os alunos podem se organizar de acordo com os símbolos que consideram mais interessantes.



Os alunos devem ser orientados a criar uma **linha do tempo** para falar de cada edição da Copa, apresentando seus símbolos, destacando os fatos históricos relevantes de cada período e trazendo curiosidades sobre o evento. Para enriquecer o museu, estimule os alunos a usar diferentes mídias. Vale apresentar os trabalhos em formato de maquetes, cartazes, vídeos, podcasts, entre outros.



Como resultado, abra as portas da escola e convide toda a comunidade a visitar o Museu das Copas. Os alunos podem planejar uma campanha de divulgação do evento em paralelo com a confecção dos trabalhos.

RELEMBRANDO



As propostas de atividades envolvendo os cartazes e as logos das Copas do Mundo e demais símbolos, favorecem o desenvolvimento das seguintes competências gerais, previstas na BNCC:

- 🏆 **Conhecimento:** a partir da identificação dos conhecimentos historicamente construídos;
- 🏆 **Repertório cultural:** na medida em que desenvolve senso estético e amplia o repertório;
- 🏆 **Comunicação:** com o uso de diversas linguagens para partilhar conhecimento;
- 🏆 **Cultura digital:** com o uso de tecnologias digitais para realização de pesquisas e de recursos digitais para apresentação dos trabalhos; e
- 🏆 **Autogestão:** na medida em que os alunos precisam se organizar para a confecção dos trabalhos.

CONCLUSÃO

Conhecer a história dos logos e dos pôsteres dos mundiais de futebol é conhecer um pouco da história da arte, do design e das suas aplicações, além de ser uma forma de analisar o contexto histórico mundial e como ele influencia as criações em cada período.

Nada do que vemos em um cartaz da Copa do Mundo está ali por acaso! Cada elemento conta um pouco do país-sede, da sua evolução e traz implícita uma mensagem. Esta aula é um convite para que você incentive a curiosidade dos seus alunos em descobrir que mensagem é essa.

Em paralelo, é possível observar a evolução da estética e da tecnologia gráfica, a ampliação do caráter publicitário e marketero de cada evento e os diversos recursos utilizados para estimular o turismo e a venda de produtos licenciados. Com isso, os alunos também podem perceber as múltiplas profissões envolvidas na Copa do Mundo.



Ficha catalográfica



Título: CARTAZES E LOGOS

Assunto: História e evolução dos cartazes e logos das Copas do Mundo

Palavras-chave: cartaz, pôster, logo, mundial, escola de arte, história, evolução, design, copa do mundo

Imagens: Blog WeLancer / Nexo / Revista USP 117 / Trivela / Medium / Uol / Quadro de Medalhas / Design Culture / Design com Café / Propagandas Históricas

Versão: Julho/2022

Produção: Impulsiona / Instituto Península

www.impulsiona.org.br

**Compartilhe sua experiência
com este conteúdo:**



CRÉDITOS

Instituto Península :

Heloisa Morel (Diretora Executiva)

institutopeninsula.org.br

Equipe Impulsiona :

Vanderson Berbat

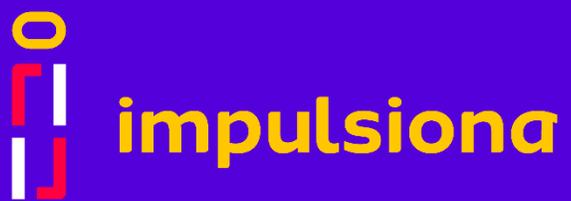
Eduardo Butter

Felipe Belo

Rita Galdino

Sirlene Alves

Verônica Fonseca



HISTÓRIA DA COPA DO MUNDO

IMPULSIONA