

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS**

**TCC2 - DESIGN**

**DIÊGO CURCINO ALVES DE SOUSA**

**DESIGN COMO FERRAMENTA DE DIVULGAÇÃO DO CINEMA INDEPENDENTE**

**GOIÂNIA  
2021**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS**

**TCC2 - DESIGN**

**DIÊGO CURCINO ALVES DE SOUSA**

**Orientador: Felipe Ramos Chalfun**

**DESIGN COMO FERRAMENTA DE DIVULGAÇÃO DO CINEMA INDEPENDENTE**

**Relatório final, apresentado à Pontifícia  
Universidade Católica de Goiás, como  
parte das exigências para a obtenção do  
título de Bacharel em Design. Goiânia, 16  
de junho de 2021.**

**Goiânia  
2021**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS**

**Banca Examinadora:**

**Felipe Ramos Chalfun**

**Nancy de Melo Batista Pereira**

**Rafael José Fleury da Rocha**

## RESUMO

Pode-se dizer que este Trabalho de Conclusão de Curso consiste em um projeto de pesquisa que busca compreender todas as questões relevantes ao cenário do Cinema Independente buscando assim um alinhamento com os possíveis campos de atuação de um designer dentro deste panorama das produções independentes. Com o aprofundamento deste tema no decorrer do trabalho, pôde ser percebido que a área do cinema como um todo, se mostra como um rico campo que permite a nós designers uma abordagem multifacetada no que diz respeito às aplicações de conhecimentos do campo do design. Tendo conhecimento disto, foi se chegando a um entendimento de que ferramentas de atuação via WEB teriam um especial potencial para aplicação do Design em favor do cinema independente, dadas as circunstâncias de que uma das suas maiores deficiências tem sido no campo da divulgação. Concluímos que tais esforços implementados no projeto de TCC, foram concentrados na construção do protótipo de um portal de Streaming através de ferramentas especializadas para tal. Na construção deste protótipo, foram consideradas muitas das questões sensíveis e pertinentes ao Cinema Independente e sua problemática, muitas das quais abordadas a seguir ao longo deste trabalho.

**Palavras Chaves: Cinema Independente, Web Design, Retro-futurismo**

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>6</b>
<b>2 APRESENTAÇÃO DO CINEMA INDEPENDENTE</b>	<b>7</b>
2.1 PRINCIPAIS DEFINIÇÕES	7
2.1.1 John August	8
2.1.2 Alan Rudolph	8
2.1.3 Hal Hartley	8
2.1.4 Pearson e Simpson	8
2.1.5 Emanuel Levy	9
2.1.6 Arthur Autran	9
2.1.7 Pedro Butcher	9
2.2 CINEMA INDEPENDENTE BRASILEIRO	9
2.2.1 Cinema Novo	10
2.2.2 Cinema Marginal	11
2.3 Pesquisa e desenvolvimento de projeto	13
2.4 Função Social no Cinema Independente	13
<b>3 DESIGN DE COMUNICAÇÃO NO CINEMA INDEPENDENTE</b>	<b>16</b>
3.1 DIVULGAÇÃO	16
3.1.1 Cartazes e impressos	17
3.1.2 Mídia Digital	21
3.2 CRÉDITOS	21
3.3 DIREÇÃO DE ARTE	24
3.3.1 Ilustração	26
3.3.1.1 Sketches	27
3.3.1.2 Storyboards	28
3.3.2 Cenário	30
<b>3.4 PÓS PRODUÇÃO</b>	<b>30</b>
<b>4 DISTRIBUIÇÃO</b>	<b>31</b>
4.1 CINECLUBES	31
4.1.1 Cineclubes: Acesso ao cinema nacional	33
4.2 FESTIVAIS	34
4.3 DISTRIBUIÇÃO ON-LINE	40
4.4 SERVIÇOS DE STREAMING	42
4.4.1 Contato entre os sistemas de streaming e os produtores independentes	43
4.4.2 Portais de streaming	44
4.3.2.1 Streamings de alcance internacional	45

	5
4.3.2.2 Streaming de alcance nacional	46
4.3.2.3 Streaming de pequeno porte	48
<b>5 ESTUDOS DE CASO: DESIGN DE APLICADO EM SERVIÇOS STREAMING</b>	<b>48</b>
5.1 ANÁLISE DO PORTAL SPCINE PLAY	49
5.1.1 Logotipo do Spcine Play	49
5.1.2 Elementos gráficos de apoio	50
5.1.3 Paleta de cores	50
5.1.4 Interface do Spcine Play	51
5.2 ANÁLISE DO PORTAL DARKFLIX	52
5.2.1 Logotipo do Darkflix	52
5.2.2 Elementos gráficos de apoio	53
5.2.3 Paleta de cores	53
5.2.4 Interface do Darkflix	54
<b>6 PROPOSTA DE PROJETO</b>	<b>56</b>
6.1 POSSIBILIDADE DE ACERVO	56
6.2 FERRAMENTAS DE CRIAÇÃO	57
6.3 SISTEMA DE MONETIZAÇÃO/CAPTAÇÃO DE RECURSOS	57
6.3.1 Mercado	58
6.3.2 Anúncios	58
6.4.3 Programa de sócios	58
6.5 RESULTADOS ESPERADOS	59
<b>7 DESENVOLVIMENTO DE PROJETO</b>	<b>59</b>
7.1 DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO	60
7.2 NAVEGAÇÃO	60
7.2.1 Estrutura	61
7.3 CONCEITO	64
7.3.1 Naming	64
7.3.2 Estética	65
7.3.2.1 Synthwave	69
7.4 LAYOUT	72
7.4.1 Logotipo	72
7.4.2 Aplicação de imagens	80
7.4.3 Elementos gráficos de apoio	81
<b>REFERÊNCIAS:</b>	<b>83</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b>	<b>91</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como projeto de pesquisa uma das possibilidades de atuação do designer na produção ou participação do cinema independente. Dito isto, é normal que tal processo acarrete determinadas considerações acerca da problemática do cinema independente, trazendo à tona para a temática questões relevantes como:

- O panorama amplo da produção de cinema com grande foco na observação acerca do que o design pode fazer pela idealização, pesquisa e produção de obras cinematográficas independentes, considerando a história do cinema e o avanço de sua linguagem, assim como a evolução do cinema em si.
- O que o design pode fazer pela divulgação desses trabalhos independentes, especialmente se tratando de plataformas de streaming e o uso de outras ferramentas que a internet proporciona, relacionados a estética e usabilidade.

Dadas tais considerações, podemos dizer que a área do cinema como um todo (incluindo a do cinema independente), tem se mostrado um terreno cada vez mais fértil para a aplicação de design. Essas aplicações podem se revelar em formatos que vão desde aspectos amplos do grafismo nos mais diversos produtos relacionados ao cinema ou filme, até a aspectos referentes à forma de comunicação adotada pelos responsáveis da obra audiovisual para com os espectadores.

Com o desenvolvimento da pesquisa, foi notado que o tema nos permite uma abordagem multifacetada no que diz respeito à relevância de tal área para o mercado do design e seus possíveis campos de exploração e contribuição dentro da perspectiva de valorização do cinema independente. Junto deste panorama, vem a percepção de toda a carga de valor cultural que o mesmo carrega consigo, somando-se a uma singular oportunidade de experimentação estética no campo da cinematografia.

É esperado que essa pesquisa possa guiar o desenvolvimento de aplicativos e portais de streaming, assim como quaisquer outras ferramentas disponíveis para ajudar na divulgação do cinema independente. Causa esta que, é uma questão muito urgente ao cenário do audiovisual principalmente se considerado o panorama atual, em que o mundo sofre com crises de teor sanitário e humanitário devido a proliferação da Covid-19.

A reflexão por fim demonstra a relevância da batalha por espaços de distribuição comercial, com investimentos e editais de apoio à disseminação do cinema independente. Percebe-se também, o quanto é necessário espaços alternativos de exibição para atingir o maior número de pessoas e trabalhar a formação de um público que se interesse por cinema independente nacional. Um trabalho de formação de público, se bem feito, terá papel essencial para melhor promover esses filmes no circuito comercial.

## 2 APRESENTAÇÃO DO CINEMA INDEPENDENTE

Independente é alguém ou algo que atua de maneira autônoma, portanto, age voluntariamente. Em outras palavras, o independente é o oposto de dependente. Em qualquer circunstância, a independência precisa de autodeterminação, ou seja, decidir a própria vontade, com certa liberdade e assumir as responsabilidades. Na linguagem coloquial, é chamada de “tomar as rédeas”. (CONCEITOS, 2020; THE FREE DICTIONARY, 2020).

O cinema, cuja etimologia que vem grego *kinema* “movimentos” e *graphein* “registrar”, e que tem diferentes significados ligados à cinematografia, é a priori o registro e a exibição de imagens em movimento na tela, utilizando-se de técnicas para captar e projetar imagens estáticas sequenciais, denominadas como fotogramas, que são obtidas com uma câmera especial e dão a impressão ao espectador de estarem em movimento, portanto em sua definição final: A arte e a técnica da cinematografia. (GIANNETTI, 2008).

Também chamada de “sétima arte” ganhou este nome quando depois de 1879 o filme fotográfico veio a ser inventado por Ferrier e aperfeiçoado pelo americano George Eastman. Pouco tempo depois os irmãos Lumière criaram o então cinematógrafo, que era uma câmera de filmar e projetar imagens em movimento. Tal arte desde então se caracterizou por se tornar um artefato cultural criado por determinadas culturas que nele se refletem e que, por sua vez, as afetam. É uma arte poderosa e é fonte de entretenimento popular, suscitando influência em maior ou menor grau sobre aqueles a quem o assiste. (BRASIL ESCOLA, 2020; GIANETTI, 2008).

### 2.1 PRINCIPAIS DEFINIÇÕES

Não existe um consenso entre os cineastas e a crítica especializada quanto ao tema e as definições exatas do que seria o Cinema independente e/ou Indie. Este é um termo que no Brasil especificamente se confundiu muito e por vezes se mistura com a definição de Cinema Marginal, movimento este que perdurou do final da década de 60 até início dos anos 70, mas que ainda assim carrega forte influência no cinema alternativo e/ou indie.

Ainda que existam todas essas complicações relacionadas à cinematografia independente, ainda assim podemos perceber alguns valores em comum dentre as mais variadas definições. O termo tem sido usado comumente para se referir a toda e qualquer produção feita fora dos grandes estúdios de Hollywood quando considerado em um âmbito mais global, mas seria esta definição a mais precisa?

Para muitos, o fato da produção ser feita fora dos grandes estúdios não é suficiente para ser categorizada como indie, pois se levamos em conta apenas esse fator, parte da franquia de Star Wars por exemplo, financiada pelo próprio diretor e realizada pela Lucasfilm, seria considerada independente mesmo com um orçamento milionário, e é justamente no orçamento que está uma das grandes controvérsias do termo.

Tendo em vista esta disparidade de opiniões e definições, é prudente que se alce às mais diversas vozes presentes e relevantes dentro do evidente e subjetivo cenário daquilo que se propõe a ser “indie”.

### 2.1.1 John August

Para John August, roteirista de *A Fantástica Fábrica de Chocolates*, o termo “independente” deve ser empregado em relação ao filme por si só e não pelo seu financiamento. Em seu site, John escreve que as produções indie estão em “oposição ao sistema de estúdios, que tem uma necessidade implacável de amarrar as pontas e suavizar os golpes”. (AUGUST,2007).

### 2.1.2 Alan Rudolph

Alan Rudolph, diretor conhecido por várias obras de renome do cinema internacional, como *O Despertar do Desejo* (Afterglow/EUA-1997), é conhecido por possuir uma visão contestadora desta visão contra-hegemônica acerca do cinema independente, afinal para ele, “se você é contra o sistema, por definição, você faz parte do sistema. Eu não acho que independente signifique ser contra o sistema, mas você é sempre dependente do dinheiro”. Ou seja, para Alan Rudolph a resposta está mais na estética do filme. (DUARTE, 2020).

### 2.1.3 Hal Hartley

Para Hal Hartley, uma figura importante do cinema independente norte-americano por seus trabalhos como cineasta e roteirista, o verdadeiro cinema independente está nos porões das pessoas, ou talvez nos pequenos clubes. Segundo Hartley em uma entrevista para o portal Adoro Cinema (2020),

“ (...)isso mudou rápido: entre 1993 e 1994 apareceram estes filmes independentes que custavam 20 milhões de dólares e tinham grandes estrelas no elenco. Independente, virou apenas um rótulo da moda. Mas não deveria ser, porque significa muito mais do que isso. Eu pessoalmente prefiro a noção de “alternativo”, que peguei emprestado da música. Isso realmente diz algo, porque a música alternativa representava uma clara distinção em relação ao pop comercial. Eu acredito que existem muitos filmes alternativos por aí, mas a maneira como assistimos aos filmes hoje é muito mais íntima.” - finaliza Hartley.

### 2.1.4 Pearson e Simpson

Para os autores do aclamado livro “Critical Dictionary of Film and Television Theory”, Roberta E. Pearson e Philip Simpson, Cinema independente (ou simplesmente indie) é um termo polêmico e controverso, pois geralmente é definido em relação à sua suposta antítese: o cinema industrial ou de estúdio. “O termo cinema independente não tem um significado universal, sendo mais bem compreendido em relação a manifestações específicas de independência cinematográfica dentro de um contexto histórico e cultural em particular” (PEARSON e SIMPSON, 2001, p. 238).

### **2.1.5 Emanuel Levy**

Segundo Emanuel Levy, crítico de cinema americano e professor do departamento de estudos de cinema da New York University. “Idealmente, um indie é um filme de baixo orçamento com um estilo corajoso, sobre um assunto inusitado, que expressa a visão pessoal de seu diretor”.(LEVY, 1999, p. 2). Levy aponta ainda duas concepções diferentes de cinema independente: uma baseada na maneira com que os filmes independentes são financiados, outra com foco sobre aspectos artísticos como inovação ou autoria, ou seja, ele considera mais eficiente a combinação dessas duas concepções.

### **2.1.6 Arthur Autran**

Na visão do brasileiro Arthur Autran, um crítico e historiador com grande enfoque em áreas relacionadas ao cinema, o cinema independente brasileiro possui uma história e definições à parte. Em sua leitura, o cinema independente brasileiro mantém relação com o modelo de produção e comercialização industrial que remonta ao início do pensamento sobre um cinema nacional “livre”, ainda na década de 1950. Nesse momento, segundo Arthur Autran, “o modelo de produção hollywoodiano é contraposto a outras ideias que levam em conta a realidade do mercado brasileiro, como aquelas que inspiraram a criação da Atlântida, desembocando nas propostas do cinema independente” (AUTRAN, 2005, p. 7).

### **2.1.7 Pedro Butcher**

O brasileiro Pedro Butcher (jornalista, professor e pesquisador especializado em cinema, com experiência em comunicação e foco em linguagem cinematográfica, história do cinema e mercado cinematográfico) vai mais além em sua definição. Para ele, todo o cinema brasileiro poderia ser considerado “independente” diante do poderio do cinema americano. Ainda segundo ele, também é fato que a Globo concentra a hegemonia audiovisual do país (não por acaso, sendo chamada de “Hollywood brasileira”) e sua participação no cinema gerou uma diferenciação interna muito grande.

Criou-se, em termos de resultado, um fosso entre os “filmes com Globo” e os “sem Globo”. Não seria absurdo, portanto, denominar-se o fluxo de filmes feito longe das casas da Globo, buscando alternativas ao seu modelo em termos de estrutura de produção e de linguagem, de um “cinema independente brasileiro”. (BUTCHER, 2005, p. 80)

## **2.2 CINEMA INDEPENDENTE BRASILEIRO**

Quanto ao cinema independente no contexto brasileiro, segundo (Autran, 2005), historicamente o cinema independente brasileiro manteve relação como modelo de produção e comercialização industrial que remonta ao início do pensamento sobre um cinema nacional “livre”, ainda na década de 1950, onde teses desenvolvidas nos

congressos pelos realizadores de cinema definiam o que seria o cinema independente e quais seriam suas características estéticas e de produção.

Características estéticas estas, que permeavam acerca de pautas e questões ideológicas e políticas diretamente implicadas nessa noção de cinema independente, pautada por um forte nacionalismo e pela aproximação com o pensamento comunista. Segundo Autran acerca deste viés do cinema nacional brasileiro:

Os “problemas do povo” brasileiro tinham de ser mostrados, mas sem pessimismo, com soluções que pudessem ser identificadas com o ideário do Partido Comunista, isso seria a base de um conteúdo nacional. A caracterização nacional tem grande importância devido à oposição stalinista do cosmopolitismo versus nacionalismo, sendo aquele representante do imperialismo e este das forças populares. (AUTRAN, 2003, p. 66)

Determinada tais circunstâncias, pode-se dizer que com a ação do tempo e dos sentimentos nacionalistas cada vez mais aflorados pela classe cinematográfica e artista, que o cinema independente brasileiro vai ganhando mais corpo e forma, a ponto de surgir vários movimentos nas duas décadas seguintes, e dentre eles, dois de muito destaque, que foi o cinema novo e o cinema marginal.

### **2.2.1 Cinema Novo**

Na década de 1950, o cinema brasileiro, naturalmente dominado por chanchadas, épicos de grande orçamento que imitavam o estilo de Hollywood, e "cinema sério" que o cineasta de Cinema Novo Carlos Diegues caracteriza como "às vezes cerebral e muitas vezes ridiculamente pretensioso", eram fortemente apoiado por produtores, distribuidores e expositores estrangeiros. Entretanto à medida que a década de 50 terminava, jovens cineastas brasileiros protestaram contra os filmes que eles percebiam como filmes de mau gosto e de um comercialismo sórdido, basicamente se referindo a estes filmes como uma forma de “prostituição cultural” que dependia do patrocínio de "um Brasil analfabeto e empobrecido". (KREUZ, 2018);

É a partir de então que surge um dos mais destacados movimentos do cinema independente brasileiro, que virá a ser influente mesmo após décadas de seu declínio, movimento este normalmente destacado pela sua crítica à desigualdade social que se tornou proeminente no Brasil durante os anos 1960 e 1970. O Cinema Novo se forma em resposta à instabilidade racial e classista no Brasil, carregando uma forte influência do neorealismo italiano e pela Nouvelle Vague francesa.

Nomes como Nelson Pereira dos Santos, Helena Solberg e principalmente Glauber Rocha foram de grande relevância para este movimento, tendo o Glauber muitas vezes se destacado por sua ânsia de expor quão diferente era o padrão de vida para latinoamericanos ricos e latinoamericanos pobres, tocando diretamente na ferida da desigualdade brasileira, tema este muito caro ao Cinema Novo.

**Figura 1: Glauber Rocha em gravação de Deus e o Diabo na Terra do Sol (1964)**



Fonte: Gustavo Barreto, 2018

### 2.2.2 Cinema Marginal

Ao contrário do Cinema Novo, o Cinema Marginal não possuía uma coesão interna, sendo assim, não foi reconhecido como um “movimento”, talvez por isso muitas vezes atrelado indiscriminadamente e inevitavelmente ao cinema independente mais do que qualquer outro “movimento” ainda nos dias de hoje.

Foi um movimento que nos anos 70 acabou sucumbindo devido a uma série de fatores, que iam desde a problemas com os militares até problemas que envolviam o desinteresse do mercado exibidor e do público. Soma-se ainda ao caso de que alguns cineastas como Glauber Rocha foram exilados pelo governo militar da época. (KREUZ, 2018).

Se o Cinema Novo surgiu como uma forma de oposição ao status quo cinematográfico comercial da época, já o caracterizando como cinema independente em certa medida, é com o Marginal que o termo ganha vida, visto que foi um movimento surgido de uma relação paradoxal de diálogo e ruptura com o Cinema Novo e associado ao movimento revolucionário e de guerrilha. Pregava em sua essência a ideologia da contracultura, e criava uma abertura de diálogo lúdico e intertextual com o classicismo narrativo hollywoodiano e as chanchadas.

Tendo como nomes fortes Rogério Sganzerla e Júlio Bressane, além de José Mojica Marins, mais conhecido como “Zé do Caixão”, foi notório a forte relação entre o cinema marginal e o tropicalismo, que graças a isso também sofre grande repressão e censura pela ditadura que se instaurava no Brasil devido aos seus filmes extremistas de teor sexual, violento e que seguiam a chamada “estética do lixo” (BERNADET, 2005).

Apesar da possibilidade constante de censura sobre os filmes, muitas produções como *Macunaima* (1969), *Como Era Gostoso o Meu Francês* (1972), e *Geração Bendita* (1971), *Guru das Sete Cidades* (1972) apresentavam cenas de sexo, rebelião armada ou cultural, uso de entorpecentes, violência explícita, etc.

Figura 2: O absurdo — e hilário — anúncio de jornal de *As Libertinas* (1968).



Fonte: Luiz Santiago, 2019

Figura 3: Poster do filme *Guru das Sete Cidades* (1972)



Fonte: Andrea Ormond, 2006

### 2.3 Pesquisa e desenvolvimento de projeto

Diante de eventuais divergências de opinião, para o prosseguimento da pesquisa foram adotados critérios que comuns à maioria dos especialistas citados acima, e que concomitantemente mais se adequa à realidade contemporânea, sendo assim é possível dizer que o Cinema independente é a produção de um filme com estilo autônomo e com pouquíssimo ou nenhum orçamento para atores, cenários e locações. São filmes que em sua essência não costumam ser produzidos para distribuição em canais convencionais, e majoritariamente distribuídos em plataformas de streaming e redes sociais.

Soma-se a esse modelo de produção uma natureza subversiva muitas vezes identificada dentro da perspectiva estética, que apresenta um conteúdo arriscado do ponto de vista mercadológico, e que para muitos, é justamente esse “espírito subversivo” que categoriza e representa melhor a dita cena indie.

### 2.4 Função Social no Cinema Independente

A exemplo da arte como pintura, que segundo Strauss (2008), remonta aos anos pré-históricos com a arte rupestre e cuja função se apresentava no registro do cotidiano do homem ou de práticas ritualísticas que criavam uma conexão entre homem e natureza, junto de todos seus mitos e a sacralidade da vida, o cinema tem uma gênese diferente.

O cinema, ao contrário de todas outras formas de arte anteriores a ele, torna-se cada vez mais visto como algo que vai além da diversão - devido ao seu teor social e intelectual - mesmo que o cinema como conhecemos hoje tenha se iniciado como uma curiosidade científica totalmente voltada ao entretenimento.

O que Strauss quer dizer, é que as outras formas de arte surgiram da necessidade do homem se manifestar e se perceber como um ser senciente, tornando-se com o tempo uma poderosa indústria do entretenimento - o que não necessariamente diminui sua importância.

O mesmo é dito por Benjamin Walter (1936), que sob outras palavras, diz considerar as novas técnicas de reprodução da obra de arte, a inauguração de uma nova sensibilidade no público, apontando o cinema como agente eficaz. Benjamin basicamente provoca uma discussão através de uma observação sobre as mudanças no modo de percepção humana na modernidade, ao citar o declínio da “aura” da obra de arte, os “efeitos de choque” causados pelas mudanças bruscas das imagens cinematográficas, e um empobrecimento da “experiência” vinculada à tradição.

Por fim, pode-se dizer que existem poucos temas no mundo que ainda não tenham se tornado assunto de algum filme, visto que o cinema se consolida cada vez mais como a ferramenta mais eficaz e direta nos meios de comunicação para se enviar uma

mensagem. Seja por via dos curtas, longas-metragens ou vídeos feitos para a internet. (BUGARIN, 2020).

Ainda segundo Bugarin, alguns estudiosos como o já citado Walter Benjamin (1935) e o historiador da arte Ernst Gombrich (1986), fazem uma leitura de que o cinema é fonte de conhecimento e entretenimento simultaneamente. Gombrich dizia que o cinema tem uma vantagem justamente na relação de entretenimento com o espectador, que acaba tendo uma postura mais positiva com os “ensinamentos” passado por esta forma de mídia do que através de um livro ou uma palestra.

Um filme, enfim, tende a se apresentar como um projeto que visa agir sobre a sociedade. Seja para formar opinião, para denunciar ou mesmo iludir, portanto configura-se como um projeto que interfere na História, por trás do qual podem esconder-se ou explicitar-se desde os interesses políticos de diversas procedências até os interesses mercadológicos ditados pela indústria cultural. Certamente através dos filmes, podem também agir os indivíduos que representam posições específicas. (BARROS, 2007)

Na seara destes interesses, podemos tomar como exemplo os polêmicos documentários de Michael Moore - como *Tiros em Columbine* (2002), ou *Fahrenheit 9/11* (2004) - onde o autor, vale-se do gênero documentário, que na verdade o utiliza de uma maneira não apenas a registrar junto de uma interpretação da realidade, como também instiga, provoca e assume nitidamente uma posição ao ocupar a posição de entrevistador, chegando até mesmo a impor situações que se propõe a mudar o curso da realidade examinada. Age portanto sobre a história.

**Figura 4: Michael Moore entrevista Marilyn Manson - Tiros em Columbine (2002).**



Fonte: Carta Maior, 2003

Além destes usos políticos voluntários e até mesmo involuntários, naturalmente que os filmes irão também apresentar um registro das representações e visões de mundo presentes nas sociedades que os conceberam, afinal o lugar que produz o Cinema é também, o lugar que o recebe. Assim dito, é notado que a fonte fílmica pode dar a compreender uma sociedade simultaneamente a partir do sistema que o produz e do seu universo de recepção. (BARROS,2007).

Ainda no aspecto do papel do cinema sobre a construção de identidades, nas palavras de Sant´ana Nunes,

“o cinema pode construir, desconstruir, afirmar, desenvolver e até mesmo negar identidades através de seus processos de produção de sentido, tornando a experiência do filme uma vivência real que traz desdobramentos para a vida em sociedade, uma vez que fornece quadros de referências para o cotidiano.” (NUNES, 2014).

O filme independente é um produto que pode levar todos estes valores aos mais diversos grupos sociais, incluindo aqueles mais desfavorecidos, perpetrando-se por vias estratégicas através de projetos sociais em que muitas das vezes estão incluídos os Cineclubes. Associações estas que se configuram como organizações sem fins lucrativos com progressiva atuação nas escolas municipais e estaduais, tendo em vista a finalidade de estimular as pessoas a ver, discutir e refletir sobre o cinema ou o filme em si.

**Figura 5: Sessão na escola municipal Pão dos Pobres.**



Fonte: TVOVO.org. Fotografia de Heitor Leal.

### 3 DESIGN DE COMUNICAÇÃO NO CINEMA INDEPENDENTE

A arte e a comunicação andam juntas, e a exemplo dessa união podemos destacar o design e o cinema. É legítimo dizer que a história do cinema mudou consideravelmente a forma de se fazer arte e entretenimento, quando no início de 1895, o cinema vinha marcando momentos importantes, criando universos diferentes, unindo pessoas por identificação e servindo como inspiração para nossa criatividade. (GIVONLINE, 2019).

O Design marca presença nas mais variadas formas de comunicação, sendo os profissionais capacitados tecnicamente para trabalhar com produções cinematográficas também, e um bom planejamento entre essa união pode ditar o sucesso da repercussão das produções. Aos poucos o design foi conquistando papéis importantes para a construção da identidade da maioria dos elementos que compõem um filme, como por exemplo alguma relevância na área dos efeitos especiais, nas animações e principalmente nos materiais de divulgação. É importante salientar que os aspectos aqui abordados estarão voltados ao cinema independente dentro do aspecto “live action”, ou seja, trabalhos que são realizados por atores reais, ao contrário das animações.

Quando pensamos em Design de Comunicação, normalmente a primeira coisa que nos vêm à cabeça são questões relacionadas ao processo de divulgação de um filme. É justamente aí que entra o papel do designer, visto que o desenvolvimento de cartazes, panfletos, banners e camisetas (apresentando a essência do filme de forma impactante) são importantes para atrair a atenção e gerar interesse do público pela produção das grandes telas, tornando este um processo dependente do olhar do designer gráfico que não somente os grandes filmes mas também as produções mais simples possuem material promocional como camisas, panfletos, cartazes e ações promocionais. (GIVONLINE, 2020; COSTA, 2013).

Em suma, podemos dizer que o designer gráfico é o profissional indicado com toda certeza de projetar esses materiais mantendo uma identidade entre eles e gerando um elemento de publicidade para o filme. O designer sem dúvida é plenamente capacitado para criar um cartaz criativo transmitindo os sentimentos e sensações do filme através de fotografias, tipografias, cores entre outros.

#### 3.1 DIVULGAÇÃO

A divulgação de uma obra cinematográfica independente sempre foi objeto de grande discussão, visto sua natureza de caráter marginal. Segundo CARNEIRO (2013):

“Talvez o maior desafio de um filme independente seja o de chegar ao público, não importando o meio. Boa parte desses longas fica relegada apenas aos festivais, não conseguindo uma carreira comercial, seja no cinema, em home vídeo, televisão ou streaming. Novas formas têm aparecido, mas ainda é difícil. Dos 80 filmes brasileiros que estrearam comercialmente, pouco mais da metade teve menos de 10 mil espectadores. Poucos conseguem quebrar essa barreira. “

Dado este panorama, é comum que os idealizadores tentem se associar a uma distribuidora para que juntos tomem decisões estratégicas em termos de divulgação e espaços para exibir o filme. Os produtores acabam investindo muito pessoalmente nessas escolhas e no próprio trabalho de concepção dos anúncios, de montagem de trailers, teasers, vídeos, e sem dúvida, a internet, bem utilizada, permite alcançar resultados surpreendentes com investimentos mínimos (redes sociais, YouTube). As campanhas na internet, a escolha das salas, os poucos anúncios que se fazem na imprensa, tudo deve ser pensado estrategicamente para o perfil do filme a ser divulgado.

### 3.1.1 Cartazes e impressos

Uma das últimas etapas no ciclo comercial de um filme, o cartaz costuma atender critérios objetivos a fim de otimizar a divulgação do título, visto que um bom pôster deve seduzir o espectador.

No que diz respeito a produção de cartazes e impressos, GRIENGLING (201? apud. MICHELAN, 2015), quanto estamos a falar de filmes com tremendo investimento por trás e de apelo comercial, os ditos filmes do mainstream, o processo de criação de cartazes e pôsteres são muito mais metódicos do que se pensa. Para se ter uma ideia, o projeto de um pôster para um filme começa de 6 meses a um ano antes do filme ser lançado e há extremos de ambos os lados. Normalmente os responsáveis por este setor recebem o script do filme ou lhes são mostrados cenas de clipes importantes, e a primeira rodada de trabalho, muitas vezes feita em duas semanas, consiste em algo em torno de 40-60 cartazes, sendo isto o que departamentos de marketing estão acostumados a esperar, sendo que esta primeira rodada será sempre a mais interessante e conceitual.

Alex Griendling, Senior Designer que teve passagens por departamentos de impressos de agências focadas em filmes, diz também que pôsteres são apresentados para a equipe de marketing no estúdio e quase nunca são vistos pelo diretor ou produtor até que a equipe de marketing esteja satisfeita com o que se tem, mas há exceções: alguns diretores têm uma abordagem muito participativa e, por vezes, um cartaz deve ser impresso rapidamente para ser colocado na frente de atores e produtores para aprovação, no entanto, estes casos são os mais raros.

Ainda Alex Griendling:

“Se você está se perguntando por que tantos cartazes se parecem uns com os outros, os departamentos de marketing favorecem indicações seguras que eles sabem que o público se sentirá confortável. Esta é a parte do processo onde os cartazes se tornam homogeneizados e sem graça. A partir daqui, vai tudo por água abaixo. Pedidos como este e meses de revisões são o suficiente para diluir o conceito mais inovador que possa existir.” (DIRETORES DE ARTE, 2015).

Segundo Reina (2019), em se tratando de cinema independente, pode-se dizer que a regra da indústria comporta exceções poéticas, como os cultuados cartazes da chamada Escola Polonesa de Pôsteres, criada após a Segunda Guerra em torno da Academia de Belas Artes de Varsóvia e que, já em 1948, realizou uma grande exposição em Viena. Destacavam-se exposições com a finalidade de divulgar filmes em oposição ao imediatismo ocidental, tendo nomes como Henryk Tomaszewski por trás das mesmas.

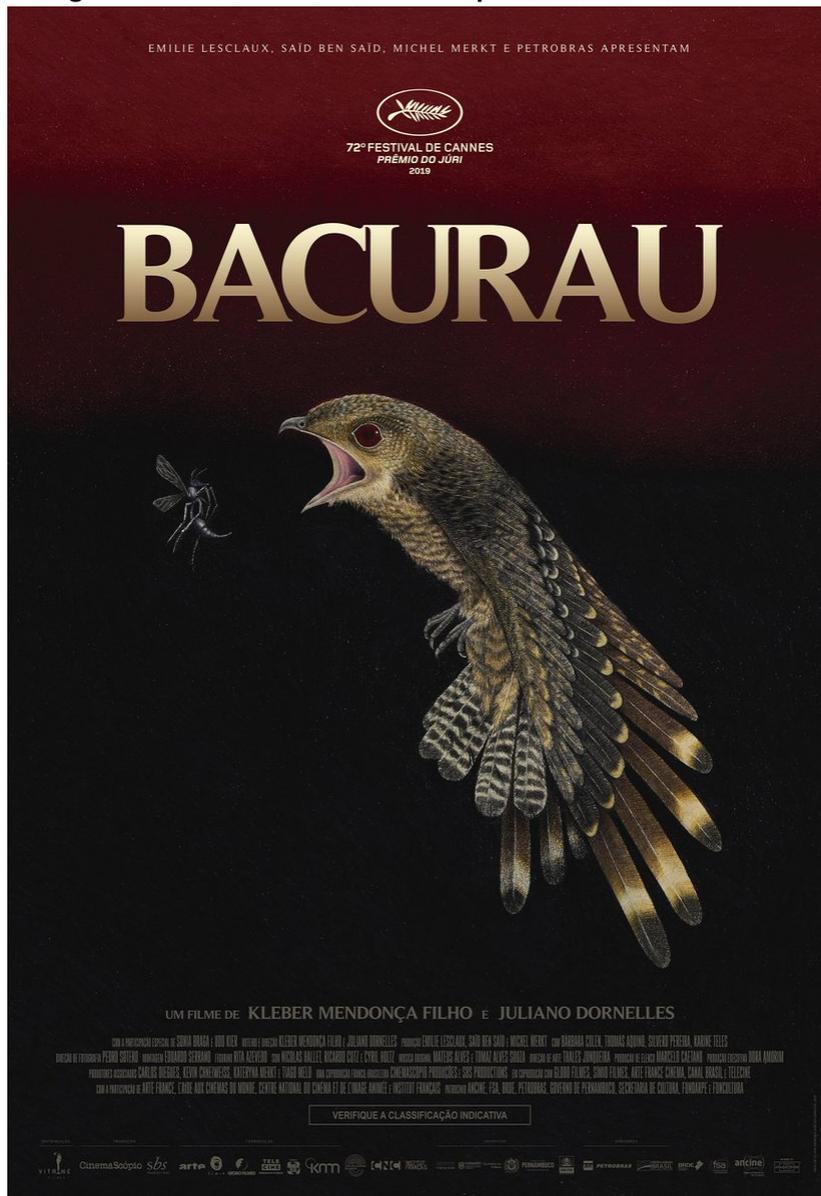
Reina (op. Cit.) diz que no Brasil o cinema independente dos últimos 13 anos foi acompanhado pelas mãos de inúmeros artistas, e mais precisamente de uma artista em especial, Clara Moreira. Desde 2006, ela tem produzido por volta de 67 cartazes para filmes e festivais de cinema, incluindo a identidade visual da Semana dos Realizadores, do Rio de Janeiro, e da Janela Internacional de Cinema do Recife.

Ainda de acordo com o autor citado, neste período destacam-se desenhos para filmes de baixo orçamento que tiveram boa recepção crítica, como Ela Volta na Quinta, de André Novais Oliveira, e A Cidade Onde Envelheço, de Marília Rocha, além de trabalhos múltiplos com cineastas como Gabriel Mascaro e Kleber Mendonça Filho. Deste último, a artista produziu o cartaz especial de Bacurau, premiado no Festival de Cannes.

Clara Moreira quando perguntada “Qual o lugar do cartaz nessa cultura cinéfila”, Moreira diz que:

“A dimensão da circulação desses filmes do circuito independente é muito doméstica, afetiva. Um cartaz é sempre visto nesse contexto. Até hoje o circuito tem essa dinâmica da proximidade, as pessoas se conhecem. E ainda se tem uma coisa de comemorar a possibilidade de fazer um filme. É um feito muito especial, ainda mais pra minha geração. Eu tenho 35 anos e acompanhei desde a adolescência o surgimento dessa produção de cinema brasileiro e, em Pernambuco, o surgimento do que viria a ser esse polo de produção de cinema independente. Eu estava lá quando não era possível fazer um filme, quando não era fácil. Então até hoje tem um sabor de preciosidade. A gente celebra muito quando um filme é feito. O cartaz representa um pouco o filme feito, o filme pronto. (MEDIUM, 2019).

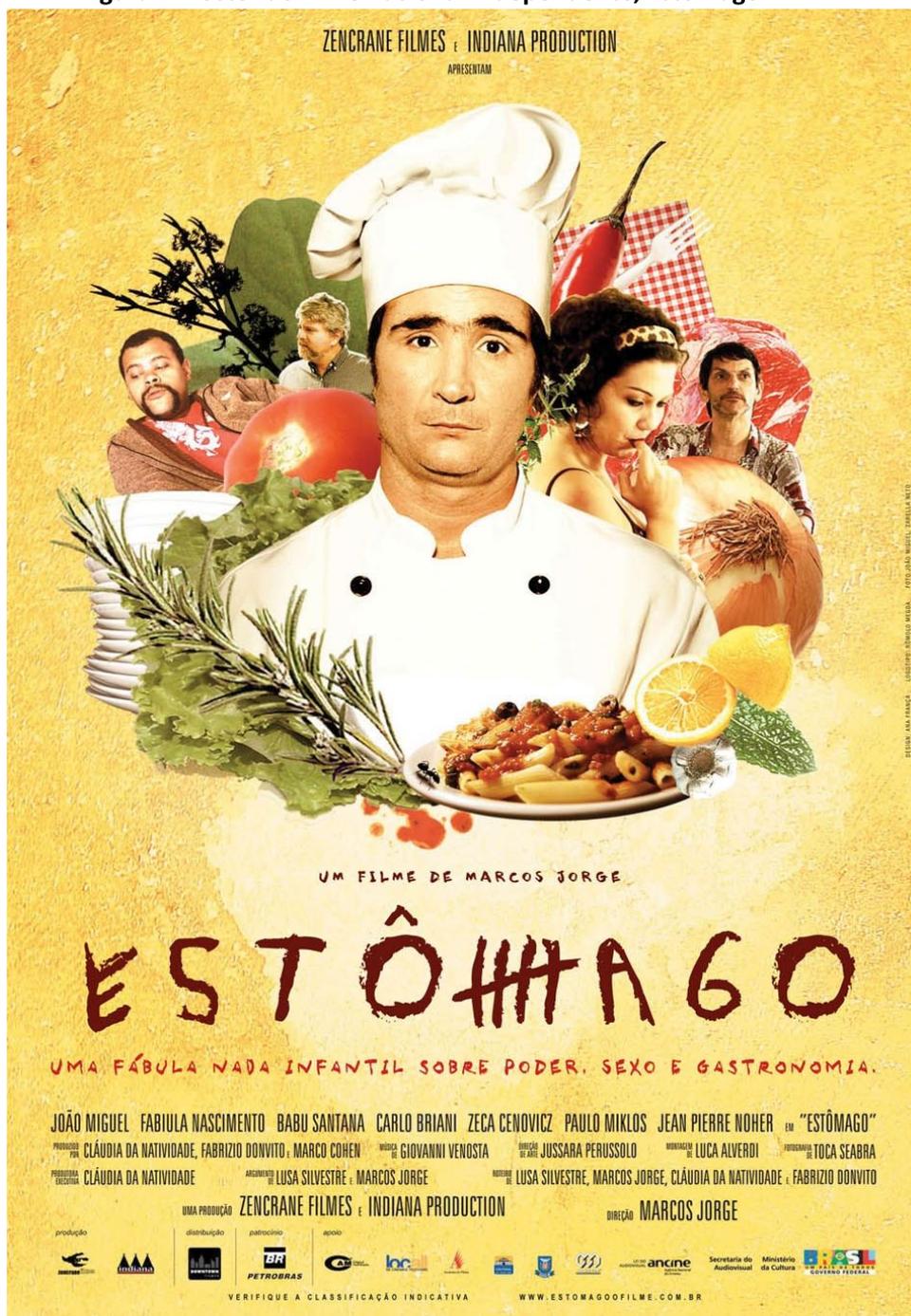
Figura 6: Poster do Filme Bacurau aplicado festival de Cannes



Cartaz especial de Bacurau, premiado no festival de Cannes destaca o “bicho brabo que só sai à noite” — em pleno voo, enquanto caça um inseto.

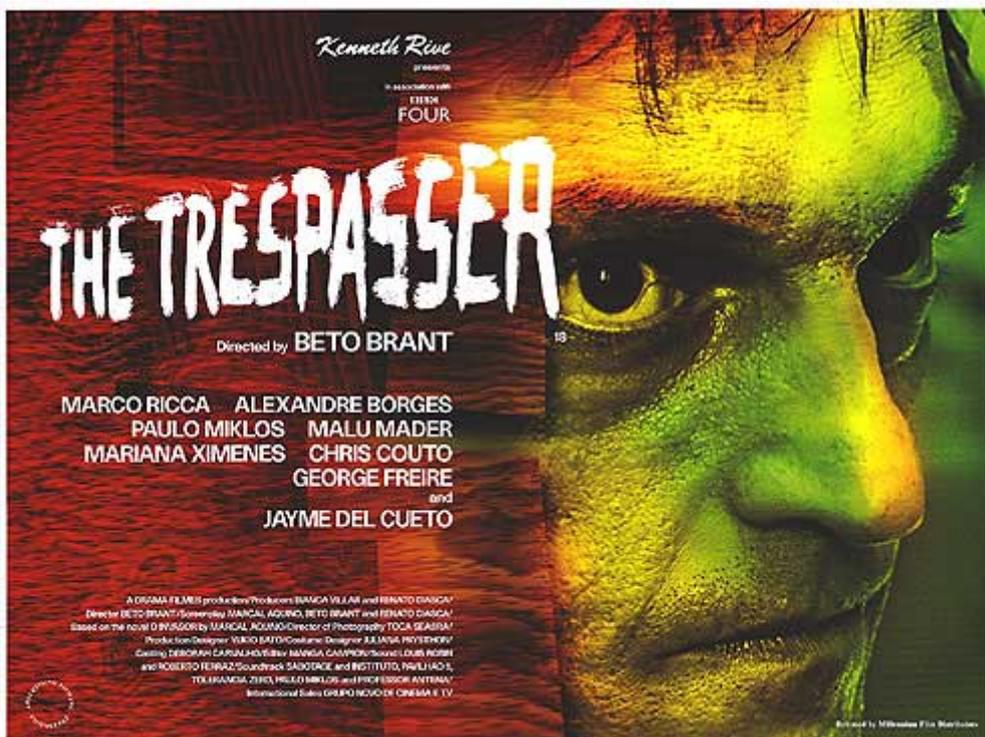
Fonte: André Reina, 2019

Figura 7: Poster do filme nacional independente, Estômago



Fonte: Adoro Cinema, 2012

Figura 8: Pôster Internacional do Filme brasileiro, O Invasor



Fonte: Adoro Cinema, 2011

### 3.1.2 Mídia Digital

Sabemos que o meio digital é de uma vasta gama de possibilidades para o campo do design dentro da contextualização de processo de produção e divulgação dos filmes, e é aí que entra o papel fundamental do web designer, uma vez que este está cada vez mais presente nos módulos de produção quer seja das grandes produções, como também do cinema independente. Vale lembrar que uma estratégia muito utilizada hoje em dia é que até mesmo os filmes estão tendo os seus próprios websites como meio de promoção apresentando elementos como o trailer, elenco e sinopse, além de é claro, um amplo engajamento em plataformas de *Social Media*, como é o caso do Facebook, Instagram, Reddit, Twitter entre outros..

Esse portanto se torna um ótimo campo de atuação para um designer que deseja trabalhar em algo relacionado a cinema, considerando também que sites para filmes tem um caráter especial por permitir que a imaginação e criatividade do web designer sejam realmente testadas uma vez que cada filme vai exigir um layout completamente e/ou banner digital diferente e fora dos padrões que estamos habituados a ver em sites padrões.(COSTA, 2013).

### 3.2 CRÉDITOS

Quando falamos de créditos cinematográficos, poucos se atêm ao assunto. A maioria associa imediatamente o tema a uma monótona profusão de letras informativas brancas rolando na tela sobre um fundo preto após terminado o filme.

Não obstante, um grande motivo por detrás disto é que a relação texto-imagem no cinema não tenham se dado juntos, visto que o cinema dos primeiros tempos não se constituiu imediatamente a partir de suas características narrativas.

A curiosidade exercida pela invenção capaz de realizar a quase mágica transposição da realidade por meios físicos era o motor de filmes “protonarrativos” nos quais causa e efeito (por mais frágeis que pudessem parecer) eram subjugados pela atração do movimento. (VIEIRA, 2009).

A princípio, a união de ambos não era evidente: nos primeiros tempos de sua existência, o cinema não se destinava a se tornar maciçamente narrativo. Poderia ser apenas um instrumento de investigação científica, um instrumento de reportagem ou de documentário, um prolongamento da pintura e até um simples divertimento efêmero de feira. Fora concebido como um meio de registro, que não tinha vocação de contar histórias por procedimentos específicos.” (AUMONT, 1994 p.89)

Ou seja, inseridos no contexto de uma tecnologia embrionária em um período fortemente influenciado pela lógica do pensamento positivista, os primeiros filmes exibidos pelos irmãos Lumière não possuíam créditos, embora já nessa época houvesse uma forte presença do design gráfico que já podia ser constatada na existência do material externo a esses filmes como no affiche (pôster) e no programa da exibição. (ARANHA, MARTINS, 2005 p.107).

Levando em conta a evolução do cinema para além de suas características narrativas que venham da transposição de imagens em movimento, ressalta-se então, a também importância de valorizar este instrumento narrativo poderoso que são os créditos, do qual, se utilizado adequadamente, deixa de ser “apenas texto” e configuram-se em imagens ricas que podem ser definidas como produtos audiovisuais que carregam informações textuais essenciais ao espectador.

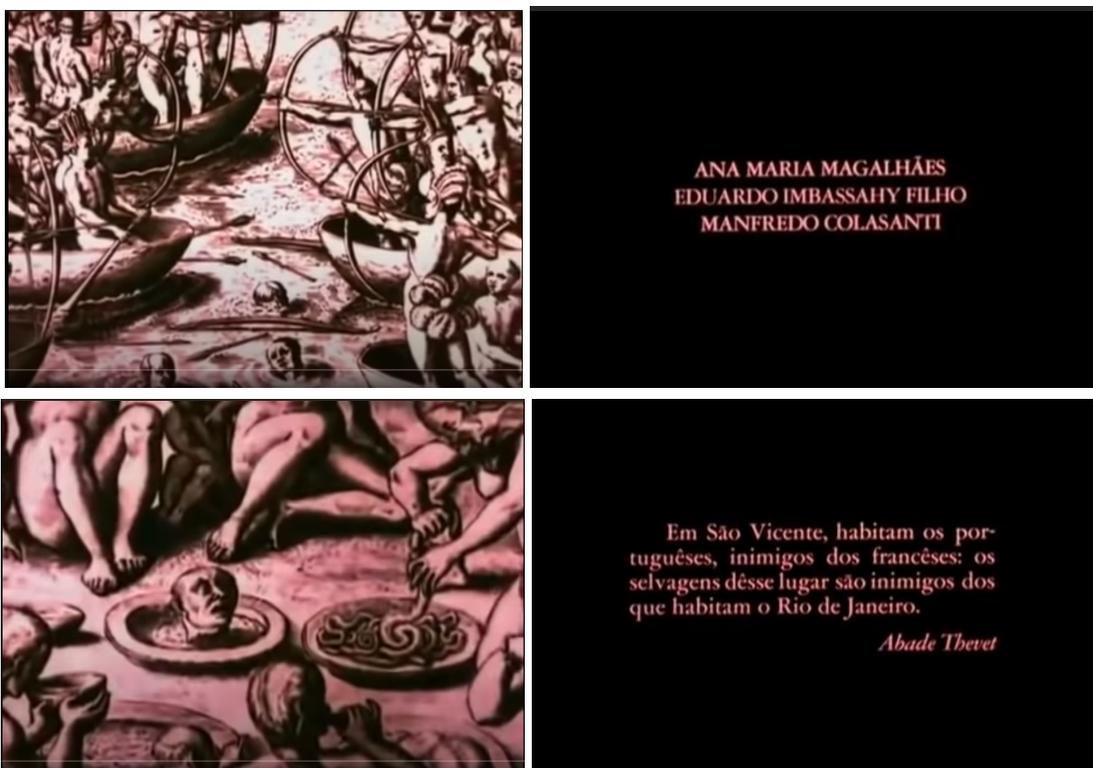
Os créditos, se exibidos junto das obras às quais pertencem, informam seus respectivos títulos, origens (no caso de adaptação literária ou de outras fontes) e os nomes dos principais envolvidos no processo produtivo, além de seus principais astros. São identificados primordialmente pela função objetiva de comunicar uma informação textual e documentar sua existência como registro oficial, transformando-se então ao longo da história do cinema lado a lado com suas inovações técnicas e desenvolvimento narrativo.

Nas palavras de Robert Stam, um teórico americano do cinema que trabalha na semiótica cinematográfica e muito influenciado pelos conceitos de obras de Genette, — este segundo, um grande crítico literário francês e teórico estruturalista da literatura, que abarcava principalmente conceitos de hipertexto e hipotexto — os créditos de cinema poderiam ser analisados a partir do ponto de vista da teoria da adaptação. Ou seja, o entendimento da relação hipotextual na qual se considera a existência de um texto anterior que é modificado, elaborado ou estendido pelo hipotexto, é fundamental, onde temos o hipotexto como sendo o filme e os créditos uma interpretação a partir do original.

Podemos verificar a pertinência desse raciocínio em alguns comentários dos designers sobre o processo criativo. Os que têm acesso ao filme editado (ainda que em versão não definitiva), garantem que essa é a condição ideal para se trabalhar com créditos. No entanto, afirmam que não é a prática comum de mercado. Os designers, quando muito, têm acesso aos 10 minutos iniciais do filme e, na maioria das vezes, trabalha com a base textual de todo o filme, o roteiro. (Robert Stam, 1979).

Por fim, muito embora em alguns casos os créditos possam se assemelhar a curtas independentes, cabe destacar que são produtos originados por esses filmes e devem atender em uma primeira instância a função informativa. (SOLANA & BONEU, 2008).

Figura 9: Sequência de abertura de créditos para o filme  
Como era Gostoso o Meu Francês



A abertura do filme *Como era Gostoso o meu Francês* apresenta uma alternância de cenas, imagens de gravuras do livro de Hans Staden (18??), citações quanto conflitos com os índios na época e os créditos iniciais do filme propriamente dito. Fonte: Amarildo Antônio, 2020; Colagem de Diego Curcino

Figura 10: Créditos iniciais do filme Obrigado por Fumar



Sequência de abertura do filme Obrigado por Fumar, filme independente de comédia estadunidense (2006), que buscava fazer uma sátira sobre a indústria do cigarro e do tabaco. Nota-se que os créditos iniciais brincam com a estética típica das embalagens de cigarro ao mesmo tempo que é incluído o nome dos envolvidos da produção. Fonte: Alice Yoo, 2010.

Figura 11: Sequência de abertura de créditos do filme Coraline



Sequência de abertura do filme Coraline, do qual podemos perceber logo de cara a intenção do filme em entreter o seu público, remetendo a uma divertida interação entre crédito, cenário e animação stop-motion com elementos conceituais do filme. Fonte Alice Yoo, 2010.

### 3.3 DIREÇÃO DE ARTE

É na direção de arte, onde o designer vai se encontrar diretamente inserido ao processo de construção de um filme. Segundo Daniela Medeiro, uma designer

formada em arquitetura pela PUC PR e design de móveis pela UTFPR, porém com uma carreira fortemente direcionada ao cinema, o departamento de arte é tido como um elemento da tríade do cinema (junto da direção e da direção de fotografia). Estas três atividades são responsáveis por criar o look do filme, ou seja, design e criação de sets, decoração dos sets e obtenção de objetos de cena – aqueles que são manuseados pelos atores.

Atualmente uma *Production Designer* (Diretor de Artes no Brasil), e tendo já trabalhado em grandes obras do cinema como *The Hobbit*, *Mad Max*, *Icebox* e *Telluride*, Medeiro diz que:

“O trabalho de um Production Designer é muito parecido com o de um arquiteto ou designer em vários aspectos. As ferramentas de trabalho são aquelas ligadas à criação e execução de um conceito previamente estabelecido. Pensando em ferramentas práticas, posso citar softwares de computação, como SketchUp, Rhino, Solidworks ou Maya, para pré-visualização dos ambientes.”  
(HABITATUS BRASIL, 2017)

Ainda segundo a mesma, acerca da função de um designer no mundo do Cinema:

Para detalhamento técnico temos o Vectorworks e AutoCad. Mas, em geral, estes trabalhos acabam no escopo dos diretores de arte-assistentes e também dos designers de set. Softwares como Photoshop e InDesign são usados na criação de ilustrações e apresentações. Além disso, temos instrumentos de desenho e ilustração à mão, sempre úteis na fase de criação, assim como livros para pesquisa de referências.” - (Ibidem, 2017).

Indo na mesma linha, temos também o depoimento de Neville Page em uma entrevista dada ao portal Guia do Estudante. Page que é um designer de filmes de Hollywood com formação na Faculdade Art Center College of Design”, costuma ser presente em filmes e projetos de James Cameron, tendo em seu currículo produções premiadíssimas, como o filme “Avatar”, que revolucionou o cinema em 3D, entre outros filmes de sucesso como “Star Trek”, “Lanterna Verde”, “Tron – O Legado”.

Neville Page usa uma comparação acessível para entender como é o seu trabalho: “Fazer um filme é como uma corrida de revezamento. Você termina uma parte e passa para outro profissional, que faz outro trecho e assim por diante.” Ainda segundo Page,

“O designer fica responsável por desenhar personagens e outros elementos que existirão na produção. Basicamente, o processo é: o profissional de arte é contratado por um diretor de filmes, que lhe envia o roteiro da história. A partir das ideias do roteirista e do diretor, o designer começa a criar as imagens, usando desde lápis e papel, até computação gráfica ou esculturas reais. No final, quando o trabalho estiver terminado, é a vez da equipe de efeitos especiais assumir e, então, começar a dar movimento e encaixar os desenhos com outros elementos do filme.” -  
(GUIA DO ESTUDANTE, 2017).

É válido ressaltar também que, o trabalho do designer não se limita só ao papel, ao computador ou pequenos modelos. Durante a produção do filme Avatar, Page criou um Banshee – uma montaria alada no filme em que os moradores de Pandora utilizavam como meio de transporte – em tamanho real, para mostrar aos diretores e atores como funcionava “enquanto montaria. “

“O designer precisa pensar em todas as coisas. O tom, os olhos, a personalidade. Fizemos tudo no papel e depois em um modelo digital no computador. Nós imprimimos um Banshee em tamanho real e em 3D, porque precisávamos descobrir como os atores se movimentavam ao cavalga-lo. Quando eu vi, estava lá em cima, simulando um voo e pensando ‘é meu bebê’, confessa Page.”-  
(GUIA DO ESTUDANTE, 2017).

Por fim, com base nestes depoimentos, podemos dizer que o designer neste setor, além de todo o trabalho e contribuição na área de 3D, personagens e figurinos, ele é extremamente importante também na ambientação e cenário, buscando elementos únicos para este espaço, como uma luminária ou escultura específica, que por algum motivo teve que ser criada para o filme. No caso do mobiliário, é preciso encontrar peças coerentes com a época ou reproduzi-los, sendo que a maioria dos sets são feitos de madeira e, posteriormente, revestidos com outros materiais.

### 3.3.1 Ilustração

Apesar de a ilustração necessitar de habilidade artística, ela não é considerada exatamente uma obra de arte, no stricto sensu, porque a ilustração serve a um propósito, para comunicar uma ideia ou conceito ou para facilitar o entendimento de um texto, através de linguagem não verbal. A ilustração tem a missão de passar a mensagem de forma clara e definida. Dessa maneira ela está intimamente associada com a linguagem, literatura e expressão, sendo uma espécie de paráfrase visual do texto.

Já nas obras de arte, o compromisso do artista em se fazer entender por meio de sua obra é mais flexível, sendo esta interpretação mais livre por parte do espectador. Todavia, a arte inclusa na ilustração, pode fazer dela uma obra de arte, no sentido de ser um trabalho excepcional, figurando como uma forma de expressão dentro das artes plásticas.

Atualmente, podemos considerar a ilustração como elemento que pode persuadir, narrar ou informar, e muitas vezes é utilizada como conteúdo independente, vide os infográficos utilizados em livros, revistas e demais publicações. O casamento visto entre texto e imagem nesse tipo de ilustração mostra uma grande integração, de forma que, se figurarem separadamente, o entendimento ficará comprometido.(CASTAGINI e BALVEDI, 2010).

Com a inserção do design gráfico no mercado, as ilustrações se misturam com ícones, mascotes, logotipos e layouts, aumentando o campo de atuação do ilustrador e redefinindo as fronteiras da ilustração, fronteiras estas que também abrangem o campo do cinema, e que geralmente são retratadas sob o formato de sketches ou

mesmo a implementação dos storyboards para o planejamento visual de cenas de uma gravação.

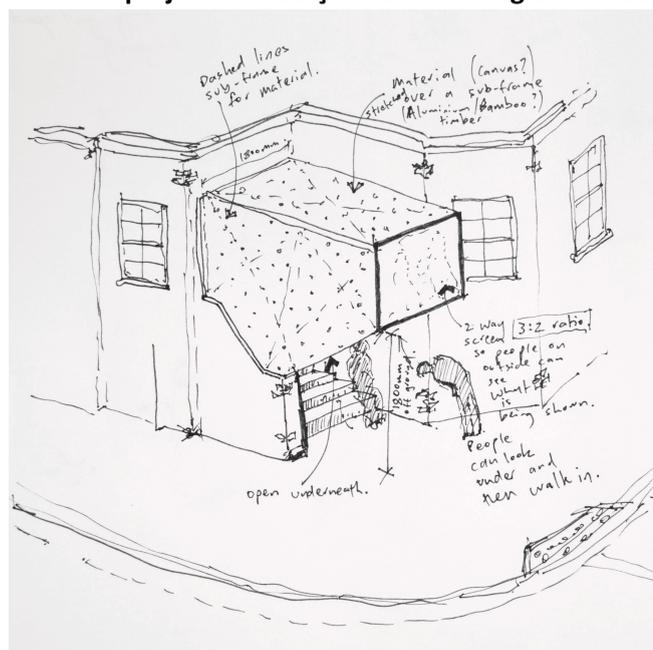
### 3.3.1.1 Sketches

O termo “sketch” é utilizado no Design, para denominar o desenho simplificado, rápido ou inacabado que possui uma linguagem visual própria, chamada de sketching, utilizada pelos designers como forma de representação gráfica. A capacidade de se fazer um sketch é uma das habilidades mais valorizadas entre os designers, uma vez que é considerada uma das maneiras mais rápidas para aproximar-se dos problemas, explorar os conceitos e desenvolver possíveis soluções utilizando o papel, a mídia digital ou até mesmo combinando-os (SJÖLEN; OLOFSSON, 2005)

Esta é também uma etapa em que o design tem muito a contribuir para a idealização de alguma cena ou algum evento de um determinado momento do filme, visto que a capacidade de elaborar um sketch está diretamente relacionada com a construção do pensamento visual, aquele que precede a própria formação do conceito de projeto. É no contexto da construção de uma cena ou set de filmagem que o desenho se torna uma ferramenta de comunicação, tendo como uma de suas principais funções a consolidação de uma ideia de modo a simplificar o seu entendimento para posterior reprodução do mesmo.

Podemos concluir que para o designer, o sketch tem como função auxiliar a exposição de uma ideia e entender as relações espaciais e as estruturas do produto e/ou serviço imaginado (PURCELL, A. T; e GERO, 1998), produto este que no contexto do cinema e das gravações, se estabelece e se impõe através de uma sucessão de acontecimentos já planejados e pré-estabelecidos pela direção.

**Figura 12: Sketch do projeto de exibição curta-metragem “Stairway Cinema”**



Fonte: Archdaily, 2012

### 3.3.1.2 Storyboards

Basicamente uma complementação do tópico acima, pode-se dizer que os storyboards assim como os sketches, são utilizados para o planejamento visual das cenas a serem filmadas e também para transmitir a toda a equipe o que se espera em cada cena, consistindo em uma sequência de quadros no formato em que serão filmadas as imagens do filme, onde são desenhadas as cenas da forma como imaginadas pelo diretor, incluindo o ângulo da câmera, a iluminação desejada entre outros detalhes, como a posição dos atores e sua movimentação.

Cada um desses desenhos deve ser acompanhado ainda de anotações sobre a cena, tais como a descrição da ação, do movimento, o som (ou sons) que a acompanharão, ou qualquer outra informação que se julgar importante.

Os storyboards são, de uma certa forma, uma etapa intermediária entre o roteiro do filme e sua realização na prática, e com eles é possível à equipe envolvida na realização do filme determinar qual a lente e a posição de câmera mais adequadas, o melhor posicionamento dos cenários, refletores, microfones e todos os equipamentos e componentes que serão utilizados e avaliar toda a infra-estrutura necessária para a filmagem.

São por fim, particularmente importantes no planejamento de filmes de animação, já que eles possibilitam uma primeira aproximação das artes a serem confeccionadas e, no caso de animação de objetos, o planejamento dos movimentos a serem dados nas cenas. Nesse sentido, eles podem ser considerados como uma versão prévia do filme no formato de uma história em quadrinhos. (ABCINE, 2018).

Importante mencionar também, que para além desta função de projeção antecipada de uma determinada cena do filme, o storyboard é de extrema importância para que a produção sincronize as cenas com outros setores e departamentos de uma gravação, como é por exemplo a questão do departamento de áudio. Normalmente utiliza-se uma versão beta do áudio que será produzido para o vídeo final, ou mesmo o próprio áudio final, já editado, e então é realizada uma edição, sincronizando a narrativa estática do storyboard com o som, criando assim um rascunho em movimento, chamado de animático. (COFFE, 2019).

Figura 13: Storyboard da cena inicial e emblemática do filme “Segredos dos Diamantes”



Fonte: Igbayao, 2014

Figura 14: Cena já finalizada do filme “Segredos dos Diamantes”



Fonte: Igbayao, 2014.

### 3.3.2 Cenário

Os cenários também estão inclusos nesta composição dos “sete” itens essenciais para a gravação e filmagem de um filme, contendo uma série de equipamentos que são essenciais para uma mínima qualidade de gravação, equipamentos estes que podem ir do mais sofisticado até o mais simples e improvisado, como objetos de madeira ou metal utilizados como suporte e que não necessariamente foram criados para este fim. Além destes, é normal que se cite equipamentos como refletores e rebatedores, além de esculturas, objetos, mobiliário e materiais de suporte em geral entram para agregar funcionalidade ao cenário e ficam a cargo do designer do departamento de direção de arte. (AICINEMA, 2020; PEREIRA, 2020).

### 3.4 PÓS PRODUÇÃO

Falando mais especificamente da pós produção, pode-se dizer que a edição ou montagem fílmica não era muito entendida e valorizada até o aparecimento de estudos mais aprofundados.

A partir de pesquisadores e realizadores como Kuleshov, Vertov, Pudovkin e Eisenstein - nomes estes do cinema soviético -, um estudo do potencial estético- narrativo dos efeitos especiais tomam enormes proporções nos dias atuais. Deste modo, analisá-los como linguagem, e não apenas como “técnicas soltas”, pode ser de grande valia para o reconhecimento dessa área no meio acadêmico. (CAMILO, 2017).

Quanto aos tão mencionados efeitos especiais dos dias de hoje, também representados pela sigla SFX (special effects), pode-se dizer que os efeitos especiais constituem um campo de ação extremamente amplo e rico em possibilidades, e eles podem atuar diretamente no set, como nas cenas de explosões e pirotecnias em geral. Podem também ser construídos pela manipulação do filme na edição ou pós-produção, como os efeitos de recorte e mascaramento, e podem ser recriados totalmente, por meio da construção de personagens e locações tridimensionais em computador. São técnicas de ilusionismo que, muitas vezes, tiram proveito das características ópticas ou limitações das lentes, com uso de miniaturas e engenhocas.

Os SFX são tão antigos quanto a própria narrativa cinematográfica. Foram descobertos nos experimentos de Georges Méliès, já no final do século XIX, e aperfeiçoados nos projetos de Fritz Lang, nos anos de 1920, para que em 1970 ressurgissem como elemento de impacto nos filmes de ficção científica, ação e aventura. Foram o caso de Tubarão (Jaws, 1975) e Caçadores da Arca Perdida (Raiders of the Lost Ark, 1981), ambos de Steven Spielberg. (SUETO, 2010)

De fato, segundo Pinteau (2004), o renascimento da indústria cinematográfica norte-americana nesse período se dá, em especial, devido ao protagonismo dos efeitos especiais na produção dos filmes voltados ao grande público.

Sueto (op. Cit.), reafirma que a popularização dos efeitos pela indústria de Hollywood fomentou o desenvolvimento tecnológico, inicialmente baseado em sistemas analógicos e, algumas décadas depois, nos digitais. Essa proliferação dos SFX gerou também certa banalização, dando início aos chamados “filmes de efeitos”, nos quais a narrativa fica em segundo plano, e a ênfase é dada, principalmente, às cenas com explosões, perseguições e grandes acidentes.

Ainda segundo Sueto:

“Os efeitos especiais também eram percebidos principalmente como elementos dos filmes de mercado e não constitutivos de uma obra autoral, embora houvesse a presença destes em sua forma mais rudimentar presente nos filmes independentes, e talvez por esse motivo ainda sejam vistos no cinema brasileiro apenas como um conjunto de tarefas operacionais e técnicas, visto que ainda não estão no mesmo patamar de importância, em termos de reconhecimento enquanto linguagem, que a Direção de Fotografia.” (2010, p.14)

## 4 DISTRIBUIÇÃO

Dada as dificuldades enfrentadas pelo cinema independente no que tange à distribuição, é talvez neste ponto, em que os cineclubes acabam se destacando e voltando a ter um relativo protagonismo, embora sem a mesma força de outros tempos, como na década de 20, principalmente na França. Pode-se dizer que nesta época os cineclubes não se tratavam de algo mais do que uma reunião de amigos apreciadores de cinema que queriam assistir seus filmes favoritos em um local mais tranquilo. De um grupo em que cinéfilos pudessem compartilhar impressões sobre a obra que tinham acabado de ver. Eram tempos onde os cineclubes eram ainda um espaço cultural não arrefecido e responsável pela formação de inúmeros cineastas de sucesso como Glauber Rocha, Cacá Diegues, Jean-Luc Godard e Wim Wenders, entre outros. (SERVANO, 2019).

### 4.1 CINECLUBES

Os cineclubes são espaços democráticos, educativos, políticos, sem fins lucrativos que contribuem na formação de público, porque não só estimulam as pessoas a assistirem a obras audiovisuais, como também promovem rodas de discussões. As obras exibidas ainda colocam o espectador em contato com diferentes cinematografias, narrativas, estéticas e culturas. Os participantes têm a liberdade para escolherem o que será exibido, a seleção costuma ser de acordo com a temática, e assim muitos cinéfilos e profissionais da área encontram nesses locais uma oportunidade para conhecer um pouco mais sobre o processo criativo e para trocar experiências a respeito da sétima arte.

O surgimento do cineclubismo faz parte da história do cinema, e aconteceu na década de 20 na França, inicialmente se tratava de uma reunião de amigos apreciadores de cinema, porém que queriam assistir seus filmes favoritos em um local mais tranquilo,

onde pudessem compartilhar impressões sobre a obra que tinham acabado de ver. No Brasil o primeiro cineclube nasceu em 1928, na cidade do Rio de Janeiro e chamava-se Chaplin Club no Rio de Janeiro. Já São Paulo, oficialmente só ganhou um cineclube em 1940, nomeado de Clube de Cinema de São Paulo.

Entre os principais objetivos dos cineclubes, estão refletir sobre a linguagem e do cinema, possibilitar a experiência fílmica como ferramenta de educação, estimular o desenvolvimento do pensamento crítico e viabilizar ações concretas de intercâmbio entre cineclubistas, realizadores, pesquisadores, críticos e pessoas enxergam o cinema como uma arte transformadora.

Podemos confirmar essa transformação quando relembramos a história de um dos movimentos artísticos mais contestadores que o cinema já produziu e que nasceu dentro de um cineclube em Paris, a Nouvelle Vague, surgiu porque um grupo de cineastas formado por Jean-Luc Godard, François Truffaut, Alain Resnais, Claude Chabrol, Eric Rohmer entre outros, encontraram nesse espaço nos anos 60 um lugar em que podiam trocar ideias, materializá-las, transgredi-las e conseqüentemente reinventar a forma de fazer e pensar o cinema.

Os cineclubes se popularizaram tanto no Brasil que em 1961, foi criado o CNC — (Conselho Nacional de Cineclubes, hoje denominado Conselho Nacional de Cineclubes Brasileiros), uma entidade que busca o desenvolvimento das políticas públicas para o audiovisual, participando das ações e propondo espaços para a expansão da ação cineclubista. (SERVANO, 2019).

**Figura 15: Cineclube Cinema Paradiso, em São Paulo**



Economistas, educadores, professores, sociólogos. Desde 1995, o Cine Paradiso se reúne quinzenalmente, sempre aos domingos, para debater os filmes exibidos nos cinemas. Não há regras e nem dinâmica pré-estabelecida, tudo flui com muitas trocas sobre a produção audiovisual de ontem e hoje. Fonte: Claudia Morgadouro, 2016.

#### 4.1.1 Cineclubes: Acesso ao cinema nacional

Em uma tentativa de trazer a cena cineclubista forte novamente ao Brasil, muito se tem feito por produtores, cineastas, educadores e acadêmicos de área relacionada. Das mais diversas estratégias adotadas, uma que se destaca são os Coletivos.

Os Coletivos têm sido estabelecidos no intuito de se formar uma rede nacional e ampliar horizontes do mundo da cinematografia, e dado tais esforços, pode-se dizer que até pouco antes da pandemia, este era um papel fundamental por parte dos cineclubes.

Os cineclubes com suas exibições de longas e curtas-metragens dos mais diversos gêneros, procuram fomentar o cinema nacional e independente ao trazer visibilidade para um público mais jovem e muitas vezes sem condição de acesso a esse tipo de trabalho. Importante mencionar também, que existem sessões reservadas para estudantes e professores e também sessões abertas às comunidades e/ou estudantes de escolas vizinhas aos locais destes cineclubes coletivos.

Em 2018, foram inauguradas algumas redes com este intuito em diversos estados do Brasil, tendo algumas se destacado perante outras, como por exemplo a Rede Cineclubes no estado de MG, contando já com 23 Salas de Exibição instaladas em escolas públicas e centros culturais de 12 cidades da região, oferecendo um potente circuito alternativo de acesso à produção cinematográfica nacional.

A ideia é que cada cineclubes seja gerido por um coletivo de estudantes e professores, que têm autonomia na escolha da programação dos filmes e planejamento das exibições. Nessa missão, os coletivos contariam com o apoio de equipes multidisciplinares de projetos relacionados a cinematografia, como o apoio e parceria de produtores audiovisuais para o estabelecimento de tais metas, e muitas vezes já como uma estratégia de divulgação de um determinado projeto cinematográfico.

Tal modelo, que possui um viés mais educativo, seria apenas um dos vários modelos de cineclubes a entrarem em vigor, visto que muitos adotam um perfil mais mercadológico dentro da limitada realidade dos cineclubes, como também da realidade de determinada região, visto que as estratégias ou modelos de divulgação devem ser maleáveis para atender a realidade desses locais.

Certamente em termos de produção cinematográfica, a estratégia adotada para a divulgação em estados que não sejam polos de produção cultural como SP e RJ, passam por maiores dificuldades de implementação de um modelo, e é nesse aspecto que Emilie Natacha Lesclaux, uma produtora cinematográfica e cientista política francesa radicada no Brasil que vive no Recife desde 2002, desabafa ao falar das dificuldades presentes em regiões como a Nordeste,

“Para a captação de recursos, diria que hoje não existem mais desafios aqui do que em outra região do país. Temos acesso a muitos editais nacionais e hoje temos recursos públicos em Pernambuco, que muitos Estados invejam. Para captar recursos de empresas, estar próximo do eixo Rio-SP e das sedes das

grandes empresas ainda faz uma diferença. Nesse sentido, podemos nos sentir ainda um pouco isolados. Mas com o crescimento industrial de Pernambuco nos últimos anos, acho que existe um potencial de captação a ser explorado”. - (CARNEIRO,, 2013).

Ainda sobre as novas fórmulas e estratégias de divulgar conteúdo através das salas de cinema, para Luana Melgaço, produtora audiovisual formada pela UFMG, este é um setor que ainda enfrenta uma realidade muito dura e com pouco incentivo por parte de terceiros,

“É difícil ter visibilidade quando o mercado nacional reconhece um filme apenas por seu retorno financeiro e o sucesso está atrelado ao volume de recursos gastos em publicidade e ações promocionais. Resta aos filmes independentes brasileiros um nicho de mercado muito pequeno, com possibilidades de exibição comercial cada vez mais reduzidas, já que as salas dedicadas ao cinema de arte, fora dos multiplexes e shoppings, estão diminuindo também. Não acredito que esses filmes sejam difíceis e não dialoguem com o público. É importante trabalhar com uma distribuidora que busque novas estratégias de divulgação, incluindo as novas mídias e redes sociais, saiba incentivar a propaganda boca a boca, dialogar com escolas e universidades, conciliar as exibições em salas tradicionais com outras em museus, cineclubes e centros culturais e, em algumas ocasiões, buscar a distribuição em janelas simultâneas. Mas temos poucas empresas que investem nesse nicho de mercado, são distribuidoras pequenas com capacidade de trabalhar com poucos filmes por ano. Encontram uma quantidade enorme de filmes sendo realizados e a decisão de apostar em uma ou outra produção vai depender, entre outras coisas, da recepção do filme nos festivais e pela crítica, e também se o projeto tem algum recurso reservado para o seu lançamento comercial, seja através de prêmios ou editais de distribuição”. - (Revi, 2013).

## 4.2 FESTIVAIS

Quando se fala em cinema independente, pode-se dizer que os Festivais e mostras de cinema são termos praticamente indissociáveis, afinal são esses festivais, talvez, a maior oportunidade para que cineastas independentes tenham uma chance de mostrar seu trabalho para o mundo, e assim ascenderem ao *mainstream* (AICINEMA,2019) .

Para a Agência Nacional do Cinema por exemplo, o segmento de Mostras e Festivais são uma das maiores vitrines da produção audiovisual brasileira , afinal muitas vezes, as mostras e festivais são a primeira porta de entrada de uma obra audiovisual, além de serem os principais canais de difusão de obras de novos realizadores, de curtas-metragens e de produções nacionais e estrangeiras não exibidas em circuito comercial. (Ancine, 2020).

Pode-se dizer também que o estímulo à exibição cinematográfica e a possibilidade de levar o cinema e a produção audiovisual até o público nas cidades mais distantes dos grandes centros são também objetivos de realizadores de mostras e festivais.

Entre os grandes festivais de cinema do mundo, três se destacam dentre os mais de 3 mil existentes, e se situam no “Velho Continente”. Um deles é o conhecido Festival de Cannes, certamente o mais glamouroso em seus 71 anos de existência, cujo o prêmio “Palma de

Ouro” é cobiçado por muitos diretores independentes que desejam se tornar *mainstream*. É interessante também mencionar que, mesmo o festival sendo um ponto de encontro entre cineastas renomados do cinema mundial e focando nas obras de longa-metragem, também reserva a uma sessão de premiações para curtas-metragens e jovens realizadores.

O segundo grande festival de cinema do mundo de enorme importância, é o Festival Internacional de Veneza, cujos filmes são exibidos no renomado Palazzo del Cinema di Venezia, como parte de um evento cultural maior, a Bienal de Veneza. Este é o festival mais antigo de todos, e daí vem sua importância diante da tradição e do pioneirismo dentro deste conceito cinematográfico. Fundado em 1932, ele premia seus vencedores com o Leão de Ouro, e nos últimos anos tem se estabelecido como uma prévia dos Oscars, se impondo então como um festival extremamente relevante mesmo nos dias de hoje. (AICINEMA,2019).

Além destes dois, temos ainda a nível internacional, festivais de extrema importância como Belinale (Festival de Berlim), O WFF (Festival Internacional de Cinema de Montreal), NYC (Festival de Cinema de Nova York), FIGC (Festival de Cinema em Guadalajara), SIFF (Festival de Cinema em Xangai), TIFF (Festival de Cinema em Tóquio), dentre tantos outros.

O Brasil não fica muito atrás, apesar de não possuir festivais da mesma relevância, o país se apresenta com inúmeros festivais em território nacional, onde segundo o diagnóstico realizado pelo Fórum dos Festivais, estima-se por volta de 123 festivais de cinema realizados no Brasil já em 2006. (MINISTÉRIO DA CULTURA, 2008).

Festivais como o Festival de Gramado, Cine Ceará, Festival de Brasília do Cinema Brasileiro, Cine-PE, Festival do Rio e Mostra Internacional de Cinema de São Paulo, seriam nomes fortes para representar a cena cultural aqui no Brasil. Temos ainda festivais como Hollywood Brazilian Film Festival e Los Angeles Brazilian Film Festival representando a cultura cinematográfica brasileira mundo afora.

Em específico, o LABRFF (Los Angeles Brazilian Film Festival, se destaca a partir de 2020 pela adaptação à crise sanitária que o mundo vem enfrentando, dispondo-se pela iniciativa de uma programação que foi online e inovadora, através de uma plataforma totalmente interativa, ao ponto de que o usuário possa interagir com outros durante a mostra, e até mesmo marcar reuniões individuais com quem quiser. (FERNANDES, 2020).

Por fim, saindo um pouco da questão cinematográfica no que tangencia estes festivais, vale destacar também, que estes festivais se destacam não só pela questão cinematográfica obviamente, mas também por outras questões que agregam valor à marca do festival, assim como da cidade como um todo dentro da esfera do turismo.

Festivais como o de Veneza e Cannes tendem a dar algum ênfase a outros elementos que coincidentemente cooperam para a glamourização destes festivais, como por exemplo uma gastronomia riquíssima da qual é composta e organizada por muitos restaurantes de renome ao redor, muitas vezes com o cardápio e decoração sendo pensadas no evento, como também por parte da moda presente no tapete vermelho, à medida que os envolvidos na cinematografia vão chegando ao evento. (SERELLE, 2019; XAVIER, 2020).

Grandes telas são dispostas pela região para que o público externo possa apreciar o festival, assim como paparazzis são muito bem posicionados para se ter os melhores registros da parte fashion do festival, normalmente envolvendo principalmente os looks femininos.

**Figura 16: Tapete Vermelho, Festival de Cannes**



Fonte: Janelle Okwodu - Vogue, 2020

**Figura 17: Lady Diana Spencer no Festival de Cinema de Cannes de 1987**



Desde de 1932, o Festival Internacional de Cinema de Veneza se destaca por suas passarelas repletas de celebridades. Fonte: Daise Murray - Elle, 2020

Outro fator extremamente comentado e apreciado na grande maioria dessas mostras de cinema, é a questão dos cartazes para divulgação, com especial apreço aos festivais mais tradicionais como é o caso de Cannes e Veneza, até mesmo pela questão da evolução das artes que compõem esses posters. Através do mesmos, é possível notar toda uma evolução

e mudança de conceito na idealização da arte, muitas vezes revelando e evidenciando o que está em tendência em determinada época, quando o assunto é grafismo. (CARNIVALOFVENICE, 20??).

Figura 18: Primeiro Cartaz do Festival de Veneza, ano 1932.



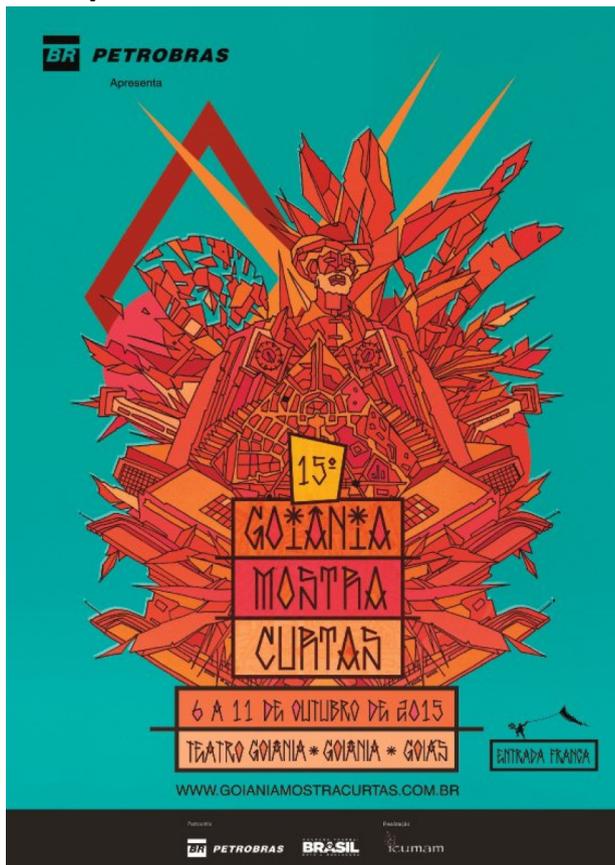
Fonte: Johan Smits - Travel Begin Sat, 2019

Figura 19: Cartaz da última edição do Festival de Cannes, ano 2019.



Fonte: Vitoria Pratini - Adoro Cinema, 2020

Figura 20: Cartaz da edição comemorativa de 15 anos do Festival Goiânia Mostra Curtas

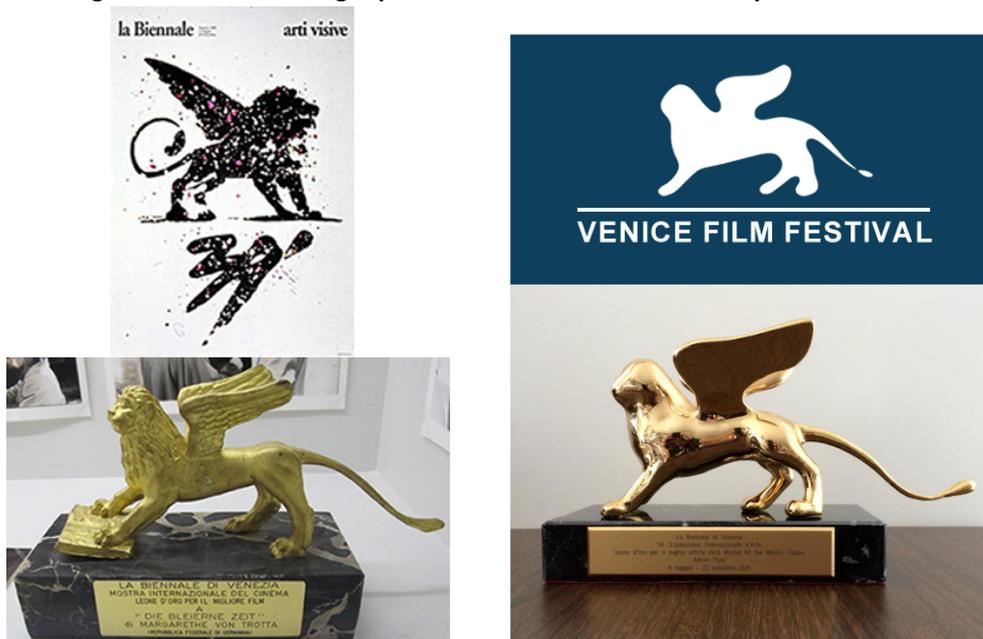


Fonte: Governo de Goiás, 2020

Ainda na questão gráfica, a construção destes logos é algo que merece referência, visto que alguns mantêm a marca ao longo dos anos como é o caso de Cannes e outros buscam modernizar e torná-los cada vez mais minimalistas, como é o caso do tradicional Festival de Veneza. Em especial, nota-se que a logo do festival Bienal de Veneza sofreu modificações, tornando o logo mais compacto e minimalista, destacando com um simples contraste monocolor em que geralmente é aplicado em uma cor de fundo que normalmente varia. (SMITS, 2019).

A logo também se destaca por seguir exatamente o mesmo formato do conceituado Lion Gold, o famoso troféu do evento, inspirado no Leão de São Marcos da República de Veneza, e entregue desde 1949. (DONATI, 2019; HENGEL, 2015).

Figura 21: Versões do logotipo do Festival de Veneza e seu respectivo troféu



Fonte: Getty Images; Colagem: Diego Curcino, 2020

Figura 22: Logotipo do Festival de Cannes



Fonte: Federica Del Re, 2020

Igualmente prestigiado, o Festival de Berlim que acontece todos os anos em Fevereiro, é outro que chama bastante atenção e prestigia o cinema independente. Foi inaugurado em 1951 por uma iniciativa dos Estados Unidos, que ocupavam parte da cidade depois da Segunda Guerra Mundial, e têm um júri conhecido por sempre dar ênfase a filmes representativos de todos os lugares do mundo, do antigo bloco de leste como também dos países ocidentais. Os prêmios são chamados de Urso de Ouro e Urso de Prata sendo que o urso é o símbolo de Berlim. A estatueta foi criada pela artista Renée Sintenis (DUQUE 2014).

Figura 23: Logotipo do Festival de Cinema de Berlim



Fonte: Modern Times Review, 2020.

#### 4.3 DISTRIBUIÇÃO ON-LINE

Novas formas de divulgação e distribuição têm aparecido, e segundo relatórios da Ancine, conhecidos como Anuários Estatísticos do Cinema Brasileiro, o cinema brasileiro bate recordes, enquanto que as produções autorais não conseguem espaço de divulgação, visto que dentre os 143 filmes brasileiros independentes lançados, 66% não chegam a dez mil espectadores, e pouco mais da metade teve menos de 10 mil espectadores, num cenário em que poucos conseguem quebrar essa barreira. (Ancine 2017, apud. Carmelo, 2017).

Alguns filmes conseguem ser relativamente bem sucedidos dentro de sua realidade possível, com ajuda de distribuidoras aptas a dar alguma assistência a cena independente, e que juntos tomam decisões estratégicas em termos de divulgação e espaços para exibir o filme.

Produtores costumam investir muito pessoalmente nessas escolhas e no próprio trabalho de concepção dos anúncios, de montagem de trailers, teasers e vídeos. A internet, se bem utilizada, sem dúvida alguma permite alcançar resultados surpreendentes com investimentos mínimos (redes sociais, YouTube e sites de streaming). As campanhas na internet, a escolha de canais, os poucos anúncios que se fazem na imprensa, tudo deve ser pensado estrategicamente para o perfil de cada filme, como também do público alvo.

Tendo em vista este problema, pode ser que o design tenha muito a oferecer na solução deste problema, definindo algumas metas e estratégias para o plano de divulgação destes filmes, ou mesmo viabilizando um portal de filmes independente via streaming, como uma solução viável e em tendência nos tempos atuais. .

Segundo Leonardo Mecchi, da Enquadramento Produções, e produtor de alguns longas,

“ o ideal é você saber qual é o seu público potencial e como atingi-lo, tarefa muito árdua. Há cada vez mais caminhos alternativos para se chegar ao público. Se sua intenção é que o maior número possível de pessoas veja seu filme, é possível fazê-lo por inúmeras vias, desde o grande e capilarizado circuito de cineclubes existentes no Brasil hoje, até a internet.” - (CARNEIRO,, 2013).

A internet hoje é uma das grandes ferramentas responsáveis pelo amplo alcance aliado ao baixo custo de divulgação, e tendo em vista toda a problemática da produção independente no que tange a divulgação e distribuição normalmente atrelados ao baixo orçamento, pode ser o caso de um portal de streaming voltado e dedicado exclusivamente aos filmes independentes a grande solução para esta vertente do cinema.

Esta é uma alternativa em que o design tem muito a oferecer, tanto na idealização do portal como um todo, como também na concepção estética do mesmo, agregando valor à cena indie e tornando-a mais atrativa, visível e digerível ao grande público através de um conceito que faça sentido dentro das diretrizes da usabilidade da interface do mesmo.

Diretrizes estas que tornariam o portal uma ferramenta capaz de, naturalmente com o tempo, atrair a atenção de cineastas independentes para a divulgação de seus trabalhos, ocorrendo um acúmulo de dados, e então permitindo uma concentração de muitas destas obras inacessíveis ao grande público, normalmente invisíveis, mas que poderiam ganhar destaque em um projeto de caráter exclusivo e dedicado à produção independente.

É de se esperar que naturalmente atraia muitos entusiastas, curiosos e cinéfilos, ao mesmo tempo que algum retorno financeiro possa ser viável aos profissionais invisíveis da cinematografia, através do streaming e de um plano de negócio.

#### 4.4 SERVIÇOS DE STREAMING

As plataformas de Streaming, são hoje talvez, as maiores aliadas de qualquer criador de conteúdo, e isso por si só contempla e agrega muito valor ao universo da cinematografia.

Com a popularização do streaming de vídeo, promovida, em grande parte, pelo sucesso do YouTube no início de 2005, além dos avanços alcançados nas conexões com a internet, começaram então a surgir diversos serviços de vídeo por demanda com conteúdo profissional, como é o caso de empresas gigantes como a Netflix, Amazon e Disney. Por conseguinte começariam a vir produções exclusivas, como forma de seduzir o público a optar por assinatura de determinada plataforma em detrimento de outras, perante a um cenário de ascensão do streaming em meio a um cenário cada vez mais competitivo.

No Brasil, o segmento ainda é dominado pela Netflix, mas esse cenário tende a mudar à medida que novas plataformas desembarcam no país, numa previsão de concorrência progressiva a partir de 2021. Segundo a Reuters, consumidores adoram assistir à TV e a filmes em serviços de streaming e querem que as empresas da área continuem a produzir conteúdo, afirma um levantamento da empresa norte-americana de pesquisa de mercado Nielsen, que aponta para dados em que 93% dos entrevistados indicaram que pretendem continuar pagando por serviços de streaming. (REUTERS, 2020; CIRIACO, 2020).

Diante de tal panorama, pode-se dizer que é de extrema relevância que um cineasta independente saiba aproveitar das ferramentas à sua disposição, e as plataformas de streaming seja talvez a de maior potencial em mãos. Ainda segundo a pesquisa da Nielsen, o streaming é particularmente popular entre jovens adultos, principalmente entre as pessoas de 18 a 34, onde um percentual de 96% assinam um serviço de streaming, e com aproximadamente metade assinando de 2 a 3 serviços, em comparação com 91% entre os consumidores de todas as idades.

Algumas das plataformas mais relevantes no atual mercado são: YouTube, Twitch, Netflix, Prime Video, Telecine Play, HBO Go, NetMovies, GooglePlay, iTunes Store, Hulu, Disney + . São nomes costumeiramente presentes na vanguarda das tomadas de decisões que este amplo mercado tem perante a um futuro cada vez mais .

Destaca-se também, plataformas de documentário VoD , que tem se tornado cada vez mais populares em um cenário onde as pessoas procuram se manter informadas e cada vez mais atentas aos mais diversos temas e suas respectivas fontes, fazendo com

que canais como o Curiosity Stream que possui em seu acervo milhares de documentários venham a crescer e expandir cada vez mais.

#### **4.4.1 Contato entre os sistemas de streaming e os produtores independentes**

Com a popularização dos serviços de streaming no Brasil e no mundo, mudou-se e muito a maneira como as produtoras estão negociando o seu conteúdo. Se antes elas estavam reféns das propostas feitas pelos canais de televisão, agora com o Vídeo Sob Demanda (*Video on Demand* - VoD) o controle mudou de mãos. Nesse novo cenário, ao apresentarem um projeto de um filme ou uma série, as produtoras já adicionam a exibição em plataformas de VoD, no valor final do contrato, o que ajuda a viabilizar as filmagens e aumenta a quantia arrecadada na exploração comercial.

“O VoD entra na conta das emissoras e elas pagam antecipadamente por isso”, afirma Denise Gomes, gestora de Entretenimento da BossaNovaFilms, e apesar de cada contrato ser firmado separadamente, em parte por falta de legislação que inclua o streaming, Denise estima que a receita gerada apenas pelos vídeos online corresponde a 50% do faturamento total da TV paga com publicidade, merchandising e audiência. Quando um filme é oferecido em conjunto com streaming, portanto, cresce o potencial de receita com a veiculação.

Soma-se isso a outros fatores externos, como a possibilidade de um personagem ou uma série de sucesso poder se transformado em diversos outros produtos, e mesmo que o conteúdo seja veiculado nas plataformas de streaming, as produtoras podem explorar a marca, o que não acontecia quando os contratos eram feitos com emissoras de TV. Assim, as empresas com foco nesse tipo de plataforma, como a Netflix, preferem licenciar os conteúdos do que comprar seus direitos, e o objetivo, segundo Paulo Schmidt, presidente do Conselho da Associação Brasileira da Produção de Obras Audiovisuais (Apro), é aumentar a base de assinantes por meio de uma programação ampla.

A estratégia de produção de conteúdo local, além de incentivar o audiovisual brasileiro, ajuda a diferenciar uma plataforma daquela de seus concorrentes, não bastando ter as redes de distribuição de conteúdo, visto que hoje existem muitos competidores nesse segmento.

O desafio desse modelo é o financiamento, pois muitos produtores nacionais não têm capital suficiente para bancar o desenvolvimento do conteúdo sozinhos e nesses casos, o serviço de vídeos online pode entrar como parceiro da produção. A Netflix por exemplo, mesmo sendo uma gigante no ramo, depois de lançar a série *Narcos* na América Latina, decidiu investir especificamente no Brasil. A série distópica “3%”,

produzida pela Boutique Filmes, por exemplo, é o primeiro conteúdo nacional original da popular plataforma de streaming.

Para o produtor executivo do seriado, Tiago Mello, o streaming dá mais poder de negociação às produtoras independentes e torna o audiovisual brasileiro mais competitivo, ainda segundo o mesmo, a entrada de um novo participante global tem tudo para melhorar as condições do mercado audiovisual.

Em comunicado, a Agência Nacional do Cinema diz que o vídeo sob demanda (VoD) oferece um horizonte de expansão do mercado audiovisual, mas observa que é construir um modelo tributário que torne esse avanço sustentável, afinal ainda hoje, cada título de catálogo é tributado, o que representa um empecilho para plataformas em desenvolvimento, avalia a agência. O que a Ancine procura é um modelo que seja adequado tanto para quem produz conteúdo de entretenimento no País quanto rentável para quem tributa. (MALACARNE E MASSAO, 2020).

Neste panorama ainda indefinido, cabe aos produtores independentes ficarem atentos às mínimas mudanças e circunstanciais oportunidades que virão à tona em um 2021 com uma concorrência nunca vista no cenário do audiovisual.

#### **4.4.2 Portais de *streaming***

Em um cenário que se encontra cada vez mais em ascensão, é comum que plataformas de *streaming* mais independentes também entrem em cena, como é o caso de plataformas de documentário, animação japonesa, entre outros temas mais nichados, como clássicos do cinema, novelas e conteúdos mais específicos, como divulgação científica.

Ainda que muitas destas plataformas não possuam o destaque merecido, é importante que venham a surgir e a conquistar visibilidade perante a um público cada vez mais diverso e afeito para o consumo deste tipo de conteúdo, e é aí que entra uma oportunidade ímpar para os cinéfilos, amantes e curiosos do conteúdo cinematográfico independente, como é o caso de plataformas como a Filmin, Kanopy e as plataformas brasileiras Porta Curtas e Indie Cine. Esta última tenta ser a Netflix do cinema independente e apresenta-se como um canal revolucionário, vendo como uma grande oportunidade o mercado brasileiro, através da difusão da cultura cinematográfica independente. Resgata suas raízes e promove a integração dos cinéfilos com grandes diretores, atores e estúdios, mantendo viva a cultura da sétima arte no Brasil.

Em meio às obras que tiveram seus direitos autorais cedidos – que os produtores classificam como "livre-exibição", o usuário pode encontrar também documentários de teor independente, muitos destes abordando temas ligados ao combate contra o racismo, sobre o poder das grandes corporações, o fim da privacidade e a luta por uma internet livre, o poder da mídia ou ainda sobre questões atuais como temas relacionados aos agrotóxicos e agronegócio como um todo. São documentários que apresentam pautas muito presentes no quadro sociopolítico atual, e portanto fácil adesão por parte de um público cada vez mais interessado em política.

Existem ainda outras de muito destaque no território brasileiro, como a Libreflix, criada em outubro de 2017, que é uma plataforma que oferece longas, curtas-metragens e séries, de documentários e ficção, para serem assistidos online gratuitamente. "Aberta" e "colaborativa", a plataforma de streaming reúne produções audiovisuais independentes que "fazem pensar", segundo descrevem os criadores.

#### 4.3.2.1 Streamings de alcance internacional

Como grandes referências de plataformas de streaming de alcance internacional e fortemente ativos no meio da indústria cinematográfica, desde aspectos de divulgação e exibição como também de produção, temos plataformas como a Netflix, Prime Video, Telecine Play, HBO Go, NetMovies, Hulu, Disney, Paramount, dentre tantas outras. Temos também plataformas como o Youtube, twitch, Itunes Store e Google Play, que são de grande influência e alcance inquestionável, embora não necessariamente criadoras de conteúdo cinematográfico.

São plataformas com amplitude de serviços e muito bem resolvidas em grande medida tanto nos termos estéticos quanto em termos mais relacionados a usabilidade e navegação. São em sua essência sites que possuem ícones de fácil entendimento, além de ferramentas essenciais de busca e filtro, que torna a experiência do usuário algo mais dinâmico e menos cansativo

Possuem em seus layouts uma consistência e padronização que geralmente é escasso em plataformas de menor porte, apresentando um layout *clean* e voltado para chamar a atenção das imagens e vídeos, juntamente de outras informações essenciais ao filme, como a sinopse, elenco e outras informações referentes ao filme, que vão desde a data do lançamento até questões mais técnicas e competentes ao usuário, como a configuração de legendas e disposição de dublagens.

Outra ferramenta muito importante e geralmente não presente em plataformas menores, é o sistema de memorização de um vídeo. Tal sistema torna a vida do usuário mais fácil, visto que já não é mais preciso que este memorize em que minuto

parou desde o último acesso interrompido, ou em que episódio finalizou a última sessão.

A exemplo destas sofisticções que tornam melhor a experiência dos usuários, temos cada vez mais por parte da gigante Netflix, o desejo de que o usuário gaste menos tempo escolhendo filmes e séries, e portanto lançam recorrentes atualizações de interface para seus aplicativos e site, tornando-as a cada atualização mais simples e intuitivas.

Segundo explica Stephen Garcia, diretor de inovação de produtos da Netflix acerca de uma das recentes interfaces da plataforma, “A nova interface foi baseada em pesquisas e testes rigorosos sobre como podemos facilitar a localização de títulos em TVs, onde a navegação pode parecer um pouco mais difícil quando você está restrito a apenas alguns botões em um controle remoto” - (TECNOBLOG, 2018).

A divisão entre séries e filmes foi um dos pontos definidos após a pesquisa, e segundo o executivo, os testes mostraram que, muitas vezes, os usuários não têm certeza sobre o que querem assistir, mas sabem se desejam começar um episódio de uma série ou ver apenas um filme. O mesmo vale para ferramentas como a seção “Minha Lista”, que, durante a análise, ajudou os usuários a encontrarem algo para assistir, mudança esta que exclui do usuário a incômoda tarefa de ficar rolando entre as categorias do serviço até achar seus títulos salvos.

Estas diferenças, são diferenças sutis que em sua grande maioria representam a imensa distância entre plataformas grandes e plataformas independentes, visto que são implementações que necessitam de uma grande equipe e orçamento para o funcionamento e aplicação das mesmas.

#### 4.3.2.2 Streaming de alcance nacional

Dado o sucesso das grandes plataformas de streaming, não demorou muito para que iniciativas voltadas ao mesmo tema viessem a surgir em território brasileiro.

Entretanto, é importante dizer que as plataformas brasileiras acabam sofrendo com a disputa acirrada iniciada pelos gigantes estrangeiros, onde todas as plataformas tentam alcançar seu lugar ao sol frente à mais do que consolidada Netflix.

E é por isso que as plataformas brasileiras, mesmo as grandes, apostam na segmentação, em que o diferencial seja uma curadoria típica de quem conhece melhor o público brasileiro. Para Ítalo Tutoia, pesquisador em mercado de vídeo sob demanda,

"Independentemente da empresa que está por trás, os streamings brasileiros possuem uma imensa desvantagem financeira na briga por mercado, conteúdo e publicidade", explica Ítalo Tutóia, que continua: "No entanto, geralmente, são empresas que entendem mais o perfil do brasileiro do que as estrangeiras. Curadoria de conteúdo aliado a produções exclusivas parrudas devem colocar os nacionais na briga." - (TERRA, 2020).

Dentre os grandes do território brasileiro, destacam-se serviços como Globoplay, Telecine, Spcine Play, Looke, À La Carte, Lumine e PlayPlus. São plataformas que produzem, importam e compram direitos de conteúdos que de alguma forma não estão disponíveis em streamings estrangeiros.

Seguindo este método, é visível que algumas plataformas de streaming tem crescido vertiginosamente e atingido uma grande quantidade de usuários. Temos como grande exemplo o Globoplay, onde segundo Erik Brêtas, diretor de produtos e serviços digitais e 'pai do Globoplay', em 2020, o portal planeja lançar 20 novos títulos originais com investimento na casa de R\$ 1 bilhão em conteúdo, tecnologia, operações e marketing. O objetivo, segundo Brêtas, é claro: "No médio prazo, o plano é assumir a liderança do mercado de streaming no Brasil". (MANS, 2020).

Mas nem só do conglomerado globo vive os grandes streamings nacionais, o Telecine tem se destacado com estratégias diferenciadas como oferecer assinaturas para quem não é cliente de canal a cabo junto a uma iniciativa de trazer o máximo de conteúdo possível de longa-metragem, sejam eles nacionais, estrangeiros, inéditos, clássicos ou até aqueles que acabaram de passar nas salas de cinema em sessões mais limitadas ou de baixo alcance.

Por fim, existem os serviços brasileiros focados em uma curadoria fina, direcionados para públicos bem específicos. O À La Carte, por exemplo, foi a aposta do Cine Belas Artes no mundo digital, com a ideia de fazer com que a curadoria do tradicional cinema de rua de São Paulo seja levada para o streaming, enquanto Spcine Play é o único streaming público do Brasil, sem cobrança de mensalidade, a plataforma possui em seu catálogo clássicos do cinema nacional, como a filmografia de Zé do Caixão e de Hector Babenco, e seleções de filmes de festivais, como a Mostra Internacional de Cinema de São Paulo. Há por fim, conteúdos exclusivos, como shows realizados na cidade e até entrevistas com personalidades, como a atriz Fernanda Montenegro.

#### 4.3.2.3 Streaming de pequeno porte

Dentre os vários portais de streaming de pequeno porte que tentam sobreviver, há de se destacar nomes como o Oldflix, Libreflix, Darkflix e Conne. Todos estes são portais que, em boa medida, definiram uma identidade e possuem um público alvo fiel.

Oldflix, Libreflix e Darkflix se destacam por um layout bem resolvido, e por uma navegação super intuitiva que não deixa em nada a desejar para gigantes plataformas, considerando ainda em que muito se assemelham a plataformas já consagradas como a Netflix no quesito da navegação. Conne apresenta uma interface mais simples e menos robusta, mas presta seu serviço por se focar no cinema independente Nordeste, além de similar destaque para o Centro-Oeste e Norte.

Além da Conne que é focada em áreas marginais da cinematografia brasileira, a plataforma Oldflix tenta seu lugar ao sol trazendo uma temática de filmes clássicos e retrô, enquanto a Libreflix tenta ser a Netflix do Brasil, apresentando um conteúdo muito robusto mesmo sendo definida como pequeno porte. Por fim a Darkflix tem um serviço de streaming brasileiro para quem ama filmes de terror, contando com catálogo especializado no gênero, além de englobar conteúdos de ficção científica e fantasia.

Visto as dificuldades que são encontradas frente um cenário acirrado e super disputado instigado pelas gigantes internacionais, muitas destas não resistiram e tiveram sua iniciativa ou empreendimento cessado. É o caso de plataformas como o Porta Curtas, que apesar de manter o portal no ar não recebe atualizações desde 2015, e da plataforma de streaming Gaúcha Goldflix, da qual seu site já não se encontra mais disponível.

## 5 ESTUDOS DE CASO: DESIGN DE APLICADO EM SERVIÇOS STREAMING

Considerando que o Design de interface é a prática responsável pelo planejamento, desenvolvimento e aplicação de uma solução com o objetivo de facilitar a experiência do usuário e estimular sua interação com um objeto físico ou digital (MAIA, 2016), é essencial que as plataformas de streaming estejam seguindo uma lógica intuitiva no processo de comunicação com o usuário.

Esta lógica, se bem resolvida, irá oferecer soluções amigáveis para o usuário final que são indispensáveis para que o usuário não se sinta perdido, ou mesmo para que se sinta motivado a navegar pelo site e a buscar o que o move por ali : os filmes.

A avaliação da experiência do usuário não é subjetiva ou simplesmente uma questão de gosto. A norma ISO 9241, 2018 descreve a prática de forma objetiva e clara:

deve-se verificar o nível de usabilidade de uma interface, como também deve-se avaliar elementos como eficácia, eficiência e satisfação.

A eficácia implica que a tarefa que se pretende executar deve ser realizada de forma correta e completa, ou seja, que o site ou aplicativo desempenhe a função a que se propõe quando o usuário a solicita.

A eficiência, por sua vez, diz respeito aos recursos utilizados para que a tarefa seja desempenhada, desde o dinheiro e tempo utilizados para desenvolver a funcionalidade, até a quantidade de memória que ela gasta para ser executada. Resumindo, pode-se dizer que o design eficiente e determinadas funcionalidades devem reduzir ao mínimo os recursos empregados.

E por fim, temos a satisfação do usuário que nos diz respeito ao conforto e facilidade que o usuário tem ao usar determinada ferramenta. Questões como a navegação ser intuitiva ou as funcionalidades serem bem exibidas junto a comandos bem explicativos, são questões para serem levadas em conta, visto que a satisfação é uma diretriz essencial para pensar essas questões.

Levando em conta esses preceitos básicos para que um site seja minimamente qualificado para uma boa navegação, é interessante que as plataformas de streaming sigam na mesma toada e respeitem estas regras de interação.

É importante que portais independentes saibam atender a todos esses requisitos para que seu trabalho já escasso de orçamento preste um bom serviço à causa do cinema independente, como também atraiam um número maior de aficionados pela vertente.

## 5.1 ANÁLISE DO PORTAL SPCINE PLAY

A Spcine Play se posta como a única plataforma pública de streaming do Brasil. O portal apresenta um processo de “curadoria” em que é exibido filmes das principais mostras e festivais de cinema de São Paulo, ação inédita entre serviços do gênero, isso faz com que cineastas independentes venham a ter um excelente espaço para divulgação de suas obras, com um conteúdo que fica acessível simultaneamente aos eventos e segue disponível na plataforma.

Por fim, a Spcine Play também exhibe conteúdos exclusivos da programação cultural da cidade de São Paulo, como são o caso dos shows, espetáculos e performances para assistir via streaming.

### 5.1.1 Logotipo do Spcine Play

O logotipo do portal, se apresenta de forma minimalista, apresentando a silhueta de um triângulo, com rebuscados no formato de setas, se apresentando em sua totalidade na cor rosa para contrastar com o fundo em negro do banner do site.

Em termos tipográficos do logo, a imagem divide o nome em duas partes, estando do lado esquerdo o nome “Spcine” com a fonte cor branca e ao lado direito o play com a fonte na cor rosa. Preto, Branco e Rosa por fim, define a identidade visual da plataforma.

Figura 24: Logotipo do portal de Streaming Sp Cineplay.

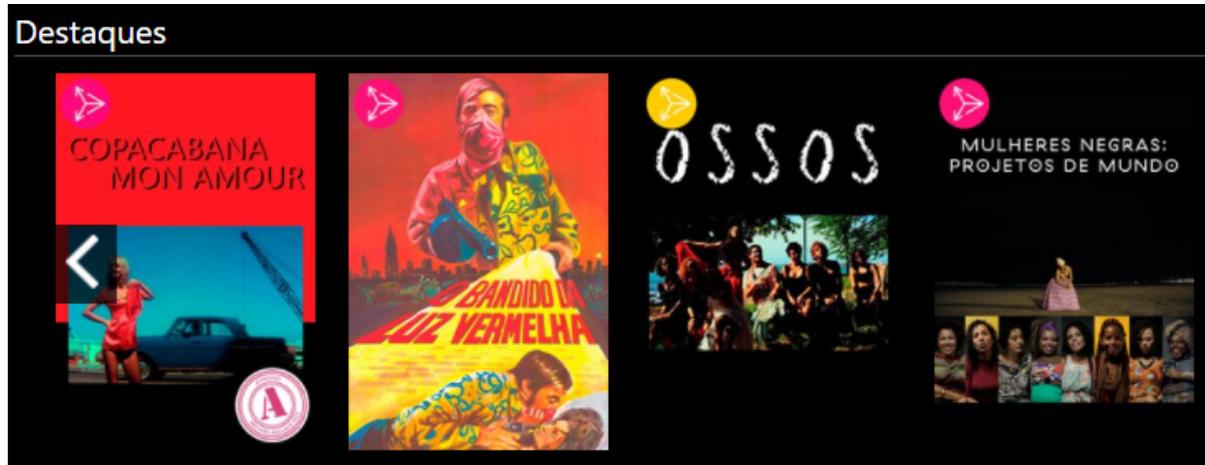


Fonte: Sp Cineplay, 2020.

### 5.1.2 Elementos gráficos de apoio

O site de maneira geral se apresenta de forma bem objetiva e minimalista no que diz respeito ao conteúdo que o usuário procura. Toda a tipografia do site é feita em cor branca para contrastar com o fundo todo negro e alguns ícones de apoio para navegação. Pode-se notar também a imagem da logo reduzida e linhas em rosa, junção esta que cria a identidade visual do site em harmonia com o logotipo que apresenta estas mesmas cores.

Figura 25: Pictogramas da logo Spcine, utilizados como classificação de conteúdo do catálogo.



Fonte: Sp Cineplay, 2021

### 5.1.3 Paleta de cores

O portal se apresenta sob as cores Negro, Rosa e Branco, nesta mesma ordem em termos de proporção. A cor negra se apresenta como predominante no site, que faz intervalação de alguns efeitos tipográficos e de grafismo com o apoio das cores branco e rosa (E2116F), sendo o branco mais utilizado nas fontes e linhas que separam a categoria e gênero dos filmes, e o rosa em pequenas referências ao logo do portal, como em uma pequena parte dos links.

### 5.1.4 Interface do Spcine Play

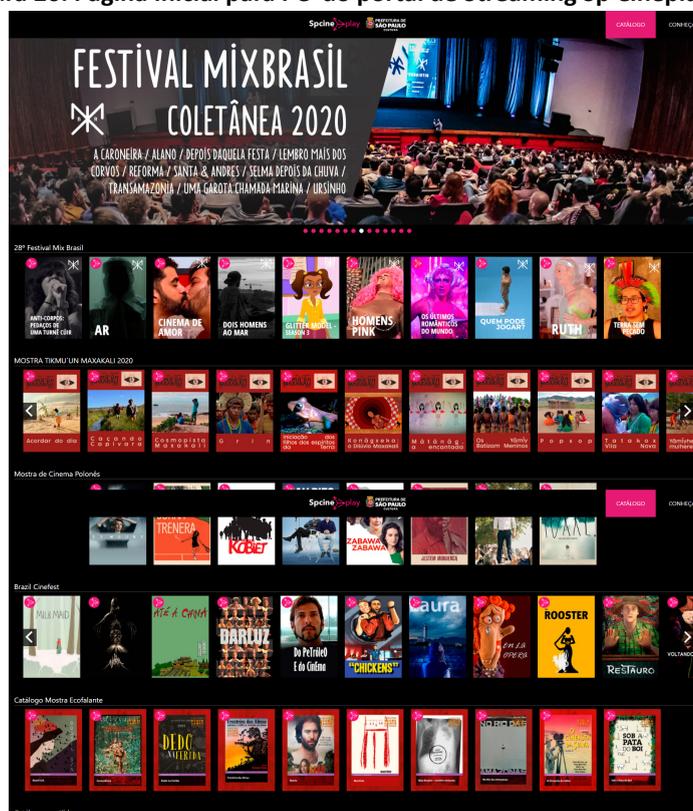
O site logo de cara se apresenta como um portal de streaming bastante versátil, nos moldes de grandes plataformas mundiais como Netflix e Prime Video. De início o usuário dá de cara com um slide de transição central, recurso este bastante moderno em plataformas de streaming, mostrando algumas das possibilidades de vídeo.

Um header fixo também se faz presente, juntamente do menu de ferramentas importantes como o ícone de catálogo — similar a uma ferramenta de busca, mas funcionando sob outros moldes —, e um ícone de informação, em que o intuito é mostrar ao visitante quem eles são como instituição.

O método do Header Fixo é importante, pois faz com que o usuário não se perca e saiba sempre com qual serviço estão contando, além de manter os dois ícones funcionais acima sempre a disposição, junto ao logo da prefeitura de São Paulo, reforçando que este é um portal de caráter público e social.

Por ser um portal de serviço público, evidentemente se fazem ausentes muitos links que competem somente a serviços pagos, como é o caso da ausência de links de cadastro, personalização, configurações e notificações. Nota-se também a ausência da ferramenta “lupa” para buscar, mas o portal optou por suprir isso com o link “Catálogo”, que ofereceria ao usuário um resultado parecido ao apresentar uma gama de festivais e eventos e seus respectivos filmes.

Figura 26: Página Inicial para PC do portal de Streaming Sp Cineplay



Fonte: Sp Cineplay, 2020.

## 5.2 ANÁLISE DO PORTAL DARKFLIX

A Darkflix se apresenta como um portal de serviço de streaming brasileiro para quem ama filmes de terror. Não apenas terror, o site reúne também filmes e séries de outros gêneros relacionados ao universo fantástico, como paranormalidade, ficção científica e monstros. A plataforma conta com um extenso catálogo especializado no gênero e está disponível sob o valor de R\$ 9,90 por mês. Importante ressaltar também que devido ao teor, a plataforma busca reforçar que a idade mínima para acesso ao conteúdo é de 16 anos.

A plataforma faz questão de se impor como a "versão dark" da Netflix e pode ser acessada através de uma variedade de dispositivos, como pelo navegador e também no aplicativo para celulares Android e iPhone (iOS). Apesar de se dizer como uma plataforma mais independente e com enfoque em obras cinematográficas que estão sempre à margem do *mainstream*, ela apresenta um site robusto com todas as ferramentas indispensáveis a um bom nível de usabilidade.

### 5.2.1 Logotipo do Darkflix

Ao contrário de outros portais, o logotipo do site não apresenta de forma minimalista e nem "clean". Muito pelo contrário, a intenção é que a logo traga uma identidade mais "pitoresca" e cartunesca impossível, visto que o teor do site traz essa possibilidade.

O logotipo se apresenta nas cores preto vermelho e branco e alguns tons de cinza, sob a silhueta de um demônio, para reforçar o espectro "diabólico" do site e faz alusão à temática de terror, que é o carro chefe da plataforma.

Figura 27: Logo do portal de Streaming Dark Flix



Fonte: Acontecendo Aqui, 2019.

Uma versão mais cartunesca e "light" também é presente como logo do portal em redes sociais, talvez para não assustar uma maioria de um público desavisado ao avistar a marca nas redes sociais, visto que o acesso ao conteúdo de fato somente é possível após efetuado o cadastro e a assinatura paga .

Figura 28: Logotipo secundária do portal de Streaming Dark Flix.

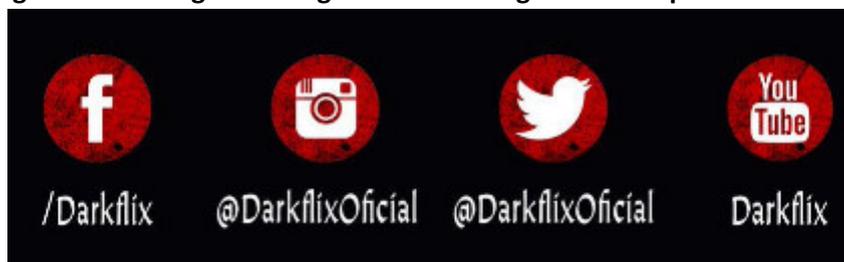


Logotipo alternativa geralmente mais utilizada em alguns folders de divulgação do portal, como também nas redes sociais. Fonte: Facebook/Dark Flix

### 5.2.2 Elementos gráficos de apoio

O portal darkflix se apresenta com uma série de elementos gráficos de apoio, visto que sua temática abre muito espaço para explorar os mais diversos recursos tipográficos e tipos de fontes. Alguns grafismos referentes ao universo do terror e ficção estão espalhados pelo site, fazendo alusão a sangue ou quaisquer outras coisas presentes nas temáticas mágicas ou obscuras.

Figura 29: Visão geral de alguns elementos gráficos de apoio do Darkflix.



Fonte: Darkflix, 2019

O site naturalmente já se mostra numa estética obscura, com aplicação de tipografia cor branca, que reforça um contraste que em termos de navegação, auxilia o usuário a não se perder em meio a algumas informações gráficas e inúmeras capas de obras cinematográficas de terror no catálogo, visto que grande parte destas apresentam uma arte bastante poluída e “agressiva”

### 5.2.3 Paleta de cores

No quesito cores, a plataforma é predominantemente negra, com o vermelho (AD041D) se destacando como a segunda cor mais presente, normalmente tentando fazer alusão a respingos de sangue e similares. O branco e cinza (AAABB4) vem presente na tipografia do site e de quaisquer outros ícones relevantes, para que o

usuário tenha um mínimo de orientação em meio a um portal que a priori, se apresenta esteticamente poluído e escuro.

**Figura 30: Visão parcial do catálogo do site.**



Fonte: Darkflix, 2020

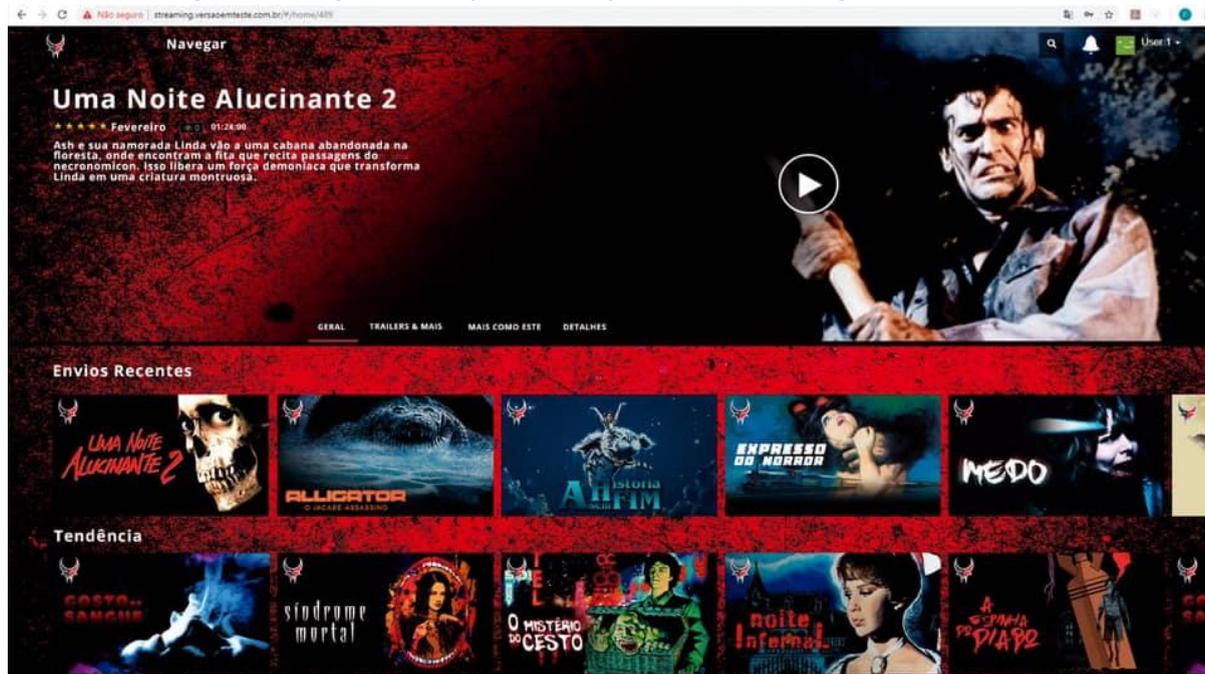
#### 5.2.4 Interface do Darkflix

O Darkflix também se apresenta sob um header fixo de cabeçalho, porém muito mais discreto que outros casos, mas ainda assim o suficiente para que o usuário sempre tenha um ponto de referência ao navegar pelo site. As tradicionais ferramentas de busca sob a imagem da lupa, configuração de usuário e notificação estão presentes a todo momento através deste “cabeçalho”.

O site se apresenta por uma perspectiva de interface mais robusta e profissional. Em diversas áreas e cantos é possível notar links de caráter comercial, como métodos de pagamento, cadastro, validação ou mesmo cancelamento de assinaturas, onde fazem questão de deixar claro ao usuário que for pagar pela primeira taxa que não é necessário um contrato de fidelidade e o cancelamento pode ser feito a qualquer momento.

Logotipos de diversos patrocinadores grandes também são presentes, como é o caso do Banco do Brasil e Governo Federal. Junto, estão links para download nas lojas da AppleStore e Googleplay, tornando mais fácil a vida do usuário que queira fazer download para o celular mesmo tendo acessado o portal pelo computador. Por fim, neste mesmo sentido, vários links de acesso a todas as redes sociais da plataforma, como Facebook, Twitter e Instagram, mostrando que o DarkFlix tem um método de divulgação amplo e versátil.

Figura 31: Página Inicial para PC do portal de Streaming Dark Flix.

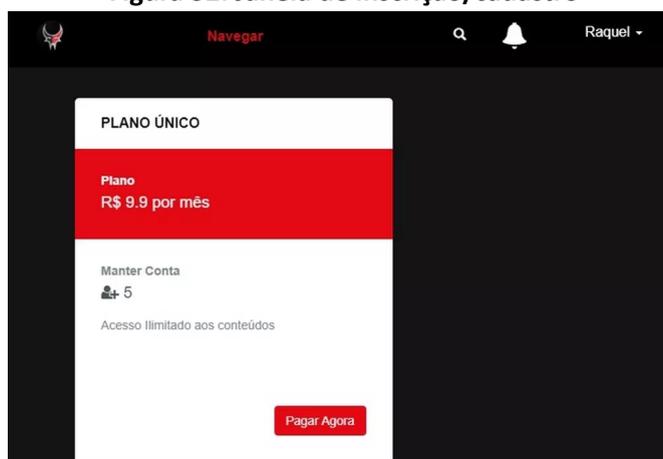


Fonte: Dark Flix, 2020.

Apesar do site se mostrar num modo geral muito bem resolvido quanto às questões de interface e layout, não se pode deixar de notar algumas questões que refletem uma escolha equivocada ou negligenciada por parte dos desenvolvedores, como a janela de cadastro e inscrição, notoriamente similar a uma embalagem de remédio (Figura 32).

Considerando tais aspectos, pode-se dizer que no site são encontrados erros e acertos de interface gráfica, ainda que o site se mostre eficiente no que se propõe a entregar..

Figura 32: Janela de inscrição/cadastro



Fonte: Darkflix, 2021.

## 6 PROPOSTA DE PROJETO

Apesar da história do streaming de vídeo parecer pertencer apenas a grandes *players* do mercado, hoje presenciamos uma realidade em que as coisas estão mudando, tendo em vista que cada vez mais empresas e empreendedores conseguem entrar no universo dos vídeos online sob demanda e gerir uma base de assinantes sólida.

Tal salto se deu graças a fatores como a revolução digital que, além de otimizar a banda larga e atingir um número maior de pessoas, permitiu a criação de plataformas profissionais próprias para hospedagem e distribuição de produções audiovisuais com qualidade e rapidez.

Dito isso, e tendo em vista esse crescente consumo das especificidades no mercado digital e audiovisual alimentado pelos mais diversos nichos, deparamos com a possibilidade de elaboração identitária de um portal de streaming de nicho com foco no cinema independente de ficção científica e derivados.

Tal decisão se dá pelo fato do empreendedorismo digital permitir que os produtores enxerguem com mais clareza os chamados nichos de mercado, ambiente mercadológico no qual conseguem segmentações de público especializadas e interessadas em assuntos específicos.

Após uma análise dos estudos de caso, pode ser observado alguma dessas tendências dos quais esses serviços tendem a apresentar em menor ou maior grau, principalmente se considerado os recursos limitados disponíveis aos portais de menor visibilidade.

Mesmo considerando essa natureza de pouco aporte de capital, se comparado com os grandes dos serviços de streaming, nota-se o mínimo que se espera de qualquer projeto bem estruturado, no que tange a aspectos de navegação e usabilidade. É o caso da estruturação da home page, dos mecanismos de cadastro e configuração de usuário, das ferramentas de busca/filtro, de feedback, e de controle e personalização. Até mesmo detalhes e decisões sutis no que diz respeito ao player de vídeo - que considera fatores de qualidade de transmissão até o quão intuitivo deverá ser seu layout - deve ser observado.

Em suma, um portal que graças às suas mecânicas e os conceitos propostos, ao mesmo tempo se traduz numa possível resolução da problemática que o cinema independente sofre em aspectos relacionados ao modelo de negócio, visualização e divulgação de obras cinematográficas Indie, sejam elas filmes independentes de qualidade de diversas épocas e procedências, ou mesmo a divulgação do trabalho de produtores iniciantes.

### 6.1 POSSIBILIDADE DE ACERVO

Todo o acervo que servirá de base para a composição gráfica e contextual do projeto de TCC será amparado por colunas de sites que são referência ou estejam de acordo com a proposta de projeto. Colunas de sites e blogs que falem sobre o cinema independente como IMDB, Medium e Magnolia Pictures serão devidamente utilizadas para consultas necessárias ao tema.

A plataforma IMDB que é também conhecida como Internet Movie Data base, é essencial para qualquer consulta de informação sobre música, cinema, filmes entre outros, grupo este que apresenta extrema eficiência graças a um programa de funcionamento dentro do padrão de qualidade Amazon.

Através do Medium, nos é oferecido e disponibilizado inúmeros artigos de extrema relevância e credibilidade, graças a um programa híbrido de contribuições não-profissionais e profissionais pagas, sendo um exemplo de jornalismo social que abrangem os mais diversos temas, incluindo o cinema.

E por fim temos o Magnolia Pictures, que é uma distribuidora americana de filmes fundada em 2001, e hoje se especializa em cobrir tudo referente a filmes estrangeiros e independentes. A companhia também possui a marca Magnet Releasing, que distribui principalmente filmes estrangeiros e independentes de ação.

Dito isto, qualificam-se então como uma grande e estimada fonte de conteúdo confiável para a elaboração, manutenção e atualização da plataforma.

## 6.2 FERRAMENTAS DE CRIAÇÃO

Este TCC não irá abordar os sistemas de gerenciamento de conteúdo, voltando sua concentração a elementos referentes a navegação e estética do site.

Dito isto, foram utilizadas como ferramentas de criação, softwares que são usuais para a elaboração do portal de streaming do projeto. Eles se categorizam entre editores de imagens como Photoshop, Illustrator e Fireworks, e também ferramentas que auxiliem como modelo base de template para criação do site, como o Wix, que também acabou sendo útil na questão da hospedagem de site.

Bancos de imagens via web também se fizeram necessários, FreePik e Envato Elements, que foram os principais responsáveis por fornecer conteúdo relacionado ao grafismo, como também referências ilustrativas para a construção conceitual e estética da plataforma de streaming.

## 6.3 SISTEMA DE MONETIZAÇÃO/CAPTAÇÃO DE RECURSOS

Além de toda a estruturação para o site do ponto de vista do serviço de streaming, que seria o carro chefe e principal intenção da plataforma, prevê-se também a necessidade de ferramentas que possam auxiliar na questão de monetização e captação de recursos.

Essas ferramentas serão responsáveis por manter o projeto vivo, ajudando com a manutenção do site, além de claro, aprimoramentos que seriam desenvolvidos com o decorrer do tempo e suas devidas necessidades para oferecer um ótimo produto na área de streaming, mas também para ajudar numa questão essencial e muito cara ao cinema independente: Auxílio na captação de recursos para os idealizadores de uma obra cinematográfica independente.

Para isto serão disponibilizados por todo o site, mecanismos de captação que serão descritos nos tópicos seguintes, envolvendo o e-commerce e também ferramentas de integração através de contratos virtuais automatizados para um programa de associação e vínculo programático e/ou temporário estipulado pela lógica do VoD e serviços para com os usuários interessados em contar com os planos oferecidos.

### **6.3.1 Mercado**

Além dos serviços pagos para o acesso irrestrito às obras cinematográficas dispostas em players de vídeo, é desejável também que haja uma área de Mercado ou “e-commerce” que ofereça ao usuário elementos produtos temáticos relacionados aos filmes.

Entra nesta categoria de serviço, a venda de Merchandising dos filmes, venda de objetos colecionáveis e também a venda de DVDs e *Blue Rays* entre outros produtos similares.

Toda esta categoria do e-commerce será amparada por elementos como um Layout Exclusivo, Design responsivo, relatórios gerenciais da compra, menus interativos, sistema de buscas, sistema de carrinho, busca por Tags, integração com mídias sociais, e a disponibilização do cupom de desconto integrado com plano de associação para clientes-usuários.

### **6.3.2 Anúncios**

Prevê-se também a necessidade de anúncios pelo site, para que através dos mesmos, possa se ter um acréscimo e auxílio no que diz respeito à monetização do site.

Isto seria feito através da disponibilização de mecanismos como venda de espaço para propaganda em vídeo nos segundos iniciais de um streaming, com a presença de banners digitais dispostos pelo layout da plataforma, e possivelmente também através de Mini-games publicitários e temáticos.

### **6.4.3 Programa de sócios**

É desejável também que haja na plataforma algum modelo de negócio que gire em torno de um conceito de programa de sócios, através da inserção de um sistema de contato e formulários que comportem mecanismos de pagamento de anuidade e/ou mensalidade, pagamento por streaming no caráter de filmes interessados e selecionados em vez do catálogo por completo (VoD).

Além destes recursos, cogita-se também a possibilidade de algum recurso extra para captação de recurso que gire em torno de donates e patronagem, que seriam disponibilizados e assim dispostos aos usuários que poderiam optar ou não na premissa da livre e espontânea vontade do mesmo em ajudar e contribuir com o crescimento da plataforma.

Sócios não teriam propagandas vinculadas aos vídeos, como também teriam acesso ao acervo completo do site. Parte do dinheiro do contribuinte associado seriam direcionadas para gestão e manutenção geral do site.

Considera-se também um mecanismo de captação em que uma parcela restante seria retornada aos produtores dos filmes, proporcional e quantitativamente em termos de visualizações de determinada obra.

## 6.5 RESULTADOS ESPERADOS

É esperado que através do projeto de construção desta plataforma no projeto de TCC, tais objetivos sejam alcançados:

- a. Espera-se facilitar o acesso às produções desconhecidas, cujos idealizadores tem pouca ou nenhuma voz dentro do mercado cinematográfico.
- b. Espera-se que haja um engajamento que fomente a produção de cinema independente em suas mais diferentes esferas.
- c. Auxilie estudiosos e aficionados pelo cinema, e mais especificamente os interessados em ficção científica e apoiadores de cinema independente, que entram na categoria de nicho escolhido pela proposta de projeto..

Dadas tais considerações, espera-se que o projeto demonstre a viabilidade estética e de navegação de um site dentro do tema proposto. O trabalho poderá servir para aferir a receptividade do tema dentro de um serviço ainda relativamente recente, que são os serviços de streaming para um determinado segmento de mercado.

## 7 DESENVOLVIMENTO DE PROJETO

Atendendo os objetivos descritos, com a devida atenção da proposta de projeto e os casos de estudos analisados, o portal será desenvolvido visando oferecer ao cliente em potencial um serviço de streaming de qualidade e que também busca preencher os requisitos VoD (Vídeo on Demand) necessários, com um amplo e autêntico catálogo do segmento da ficção científica.

Elementos estéticos como Textura, Ilustrações e o Grafismo serão essenciais para a construção da identidade da plataforma, de modo a manter uma concordância com o segmento proposto. Todos estes elementos devem estar amparados pela norma ISO 9241 - usabilidade, no que diz respeito à Eficácia, Eficiência e Satisfação do Usuário.

Tendo em vista estes gêneros citados, a ideia é de que toda a estética da plataforma seja trabalhada em cima do nicho e público alvo em questão. Válido ressaltar que, apesar da ênfase citada, em momento algum isso significa que outros gêneros não sejam contemplados ou deixados de lado no acervo da plataforma, pois a ideia é também que a plataforma possa servir de inspiração para outras voltadas aos demais estilos.

## 7.1 DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO

É desejável que o conteúdo apresente um amplo e atualizado catálogo de obras cinematográficas de caráter independente sci-fi , através de um layout que dialogue com a proposta escolhida.

A intenção é que o arranjo desses elementos constituam uma identidade visual que passe ao usuário a imagem de um site confiável, funcional, moderno e que transmita uma experiência genuína daquilo que ele anseia encontrar dentro das expectativas de nicho em que se insere.

Serão postados apenas filmes de ficção científica, ou de outros gêneros que tenham fortes componentes do gênero. Dessa forma, seriam incluídos alguns filmes que são classificados como Terror, como *Plano 9 do Espaço Sideral*, ou aventura, como filmes *fan-made* inspirados no universo de *Star Wars*. Esses subgêneros influenciarão na navegação do site conforme será descrito em 7.2

A ideia é que além dos filmes, a plataforma também possa oferecer documentários, entrevistas e making offs relacionados, como também a possibilidades de inserção de outras áreas de interesse, tais como a integração de um e-commerce que esteja explicitamente conectado à proposta temática da plataforma.

## 7.2 NAVEGAÇÃO

Em um primeiro momento, pode-se dizer que a ideia central da plataforma é que ela se situe em um tipo de navegação considerada como “Navegação Hierárquica de Website”. A maioria dos websites puramente baseados no conteúdo apresentam uma navegação hierárquica, que se caracteriza por um sistema organizacional hierárquico baseado em links que levam o usuário a subcategorias da página da categoria visitada.

A princípio, a ideia é que a navegação seja constituída de um propósito, que nada mais é do que ser prático para quem está utilizando - no caso, o entusiasta de filmes indie.

Portanto, se tratando de navegação, o ideal é que haja objetivos claros com uma navegação intuitiva e familiar aos usuários de sites semelhantes, uma paleta de cores condizente com a temática Sci-fi e por fim um layout que gera interação.

Necessário também que haja a presença de áreas de escape em seu sistema hierárquico, que muitas vezes se tornam possíveis graças a header fixos e links de retorno à página ou seção anterior.

Ícones de fácil entendimento também são de extrema necessidade, facilitando assim o uso e a comunicação entre máquina e humano. Ícones como a lupa e o sino são conhecidos mundialmente e têm uma maior compatibilidade do que palavras como “busca” e “notificações”.

Em determinadas situações, uma linguagem informal pode se fazer necessária também, sendo uma linguagem de fácil compreensão principalmente se considerado o nicho que pretende se atingir.

É importante também que haja a presença de mecanismos de controle e liberdade em posse do usuário, tais como filtros que ajudem o usuário no controle temático por faixa etária, criando desta maneira uma facilidade de manusear entre as categorias “Adulto” ou “Kids” com um simples clique no botão.

Inicialmente as categorias previstas seriam subdivididas por questões temáticas e/ou narrativas, com o apoio de Elementos familiares ao contexto do cinema de ficção científica, como: Ficção e Aventura, Exploração Espacial, Futuro Distópico, Viagem no tempo, Visitantes, etc.

A mesma possibilidade também pode ser considerada para buscas que vão além de elementos de narrativa, como é o caso da busca pelo contexto estético, que são muito significantes ao cenário do Cinema Independente voltado à ficção científica e seus derivados. Classificações como: CyberPunk, Biotécnico, Steam/Diesel Punk, Retrofuturismo, Space Opera e estéticas tradicionais.

**The Machine, de Caradog James**



O filme, quanto categoria temática pode ser classificado no site como futuro distópico. Se buscado por categoria estética, pode ser encontrado tanto em biotécnico quanto em cyberpunk. Fonte: Bryan Bishop (2013)

Por fim, serão também desejáveis, é claro, filtros por idade, país, década de produção e quaisquer outras variáveis que possam ser enquadradas no contexto do sistema de busca e classificação de um filme.

### **7.2.1 Estrutura**

De um modo geral, o site de streaming a ser desenvolvido deve apresentar uma estrutura sólida, ao mesmo tempo que atenda a todos os requisitos de usabilidade para com o usuário.

Destaca-se aqui, uma plataforma de streaming que se tenha a pretensão de se apresentar de forma bastante intuitiva, graças ao apoio de elementos citados no tópico de navegação.

Elementos como visibilidade do status do sistema, compatibilidade entre sistema e usuário, controle/liberdade para o usuário, consistência e padronização no que tange ao sistema organizacional e layout, prevenção de erros e eficiência e flexibilidade devem ser naturalmente levados em conta. São estes elementos, componentes basilares da norma ISO 9241 de Usabilidade.

No que diz respeito a estrutura do layout, a pretensão é de que o mesmo comporte um layout conceitual e visualmente limpo, projetado para direcionar todas as atenções às imagens e vídeos. Cores padronizadas no conceito estético de synthwave, e uma mesma identificação através das fontes.

Em uma etapa futura do projeto, seria considerado uma versão para “crianças” com todos os cuidados estruturais adequados para determinada faixa etária, tanto no que diz respeito ao layout quanto ao catálogo de filmes.

Válido também mencionar as estrutura de prevenção de erros do site, para evitar erros usuais que acontecem no dia-dia, como ao editar o perfil e trocar a imagem do perfil exigindo uma caixa de confirmação em vez de mudar automaticamente para evitar algo inconveniente muitas vezes por conta de um “clique em falso”.

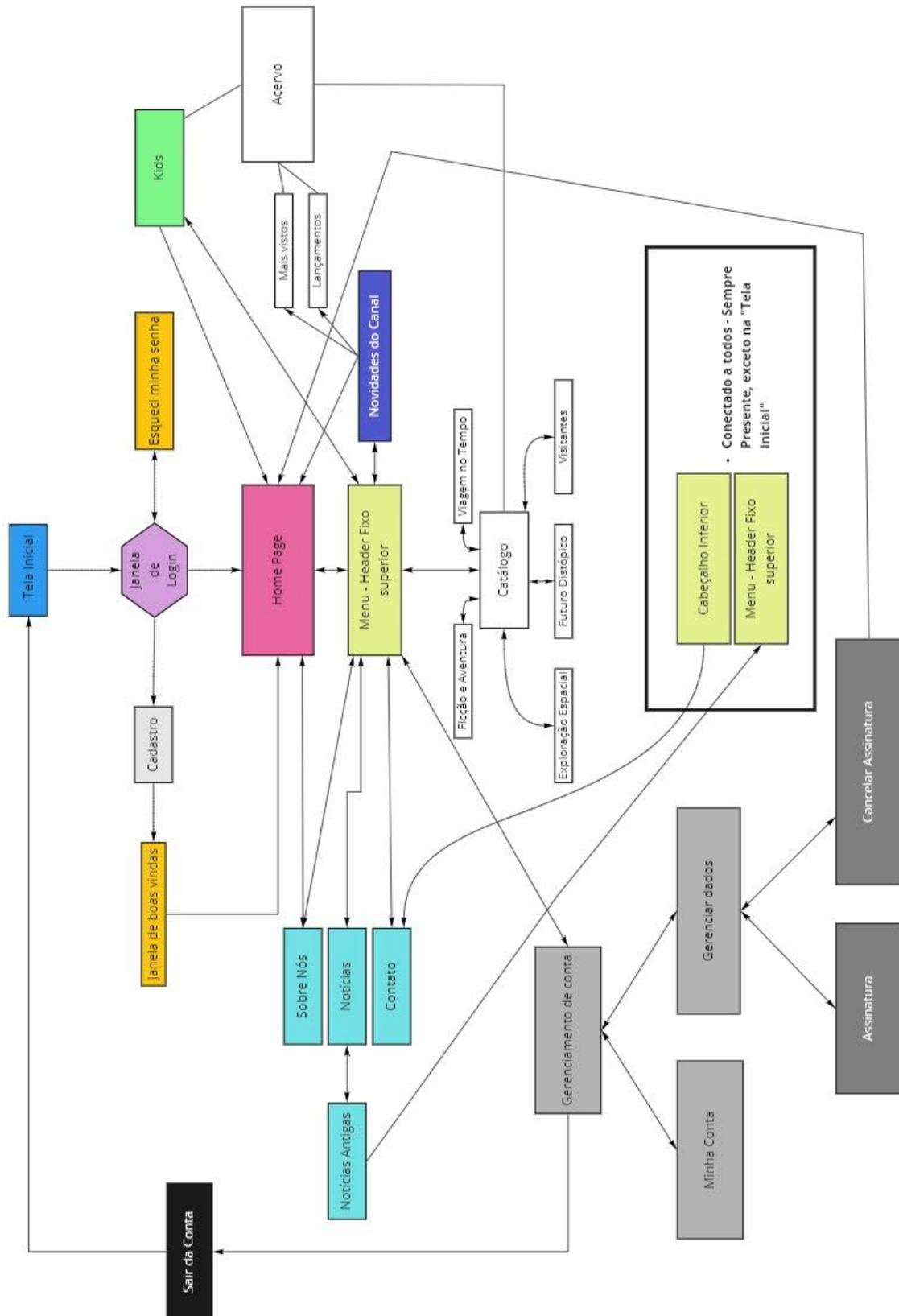
No mesmo sentido, um sistema de feedback que se caracterizaria por um canal de comunicação entre desenvolvedores e usuários, caso o usuário se depare com erros ou links quebrados.

Em termos de estrutura do site, é interessante que a facilidade de uso seja a mesma para quem acessa pela primeira vez em comparação a quem acessa todos os dias. Isso diz muito sobre a estrutura em si da plataforma e seu apelo intuitivo, principalmente quando se trata de plataformas que podem vir a apresentar inúmeras categorias e subcategorias por conta da diversidade que se tem no mundo do cinema.

Em geral o que o usuário não quer, é passar um bom tempo encarando o site sem saber o que assistir, ou não conseguindo encontrar aquilo que é de seu interesse. E isso tem tudo a ver com a eficiência e flexibilidade de uso, que tende a ser ajudado pela estrutura gráfica no que diz respeito a uma estética e design minimalista se assim for adequado em determinado contexto.

Em palavras finais, pode-se afirmar que a ideia é que o portal apresente uma programação visual em conformidade com o tema escolhido para o desenvolvimento do mesmo, e com os filmes independentes relacionados à ficção científica e derivados, trazendo uma sensação de nostalgia e familiaridade com o tema, ainda que seja apresentado novidades do mundo cinematográfico.

## Fluxograma do site



mirri

## Link do Fluxograma:

<https://miro.com/welcomeonboard/Vm15R0FtdndnSEpZYnk1aFd4bIMxZEdUd3kwOWJGd2lKciZteW1xNfhXM09mVkg5UUJFRUK2UEd6SLOWTTNsNnwzMDc0NDU3MzUwNzA4Mzk2NjQx>

### 7.3 CONCEITO

Na concepção deste projeto, desde o seu princípio, foram levados em conta o cultivo de valores que se comunicam e se identificam através de um elemento em comum: o Cinema Independente.

A partir deste elemento que se configura como o Cerne do projeto, pode-se extrair e aferir diversos outros elementos que abundam em torno do mesmo, e nos apresentam os diversos signos que podem ser abstraídos ao redor do mesmo.

Valores e sensações como a nostalgia podem ser pressentidos em um primeiro momento, visto que o tema do cinema independente sempre nos leva ao passado da indústria cinematográfica, ainda que esteja presente nos dias atuais:

Com a nostalgia reforçada por escolhas de elementos estéticos já reforçados e percorridos em outros tópicos - nos vem também implicitamente no pacote de sensações, a noção de pertencimento para com um grupo específico (Alteridade), que se mantém fiel a um gosto amplo das obras apresentadas e dispostas, que vão desde os filmes mais intelectualizados até os mais divertidos e escapistas.

Estamos falando de um contexto permeado por obras cinematográficas que contemplam um futuro que talvez jamais venha a existir, ou um passado que muitas das vezes nunca existiu, que assim se configura como a visão retrofuturista muito presente e comum no cinema independente de ficção científica.

Em outras palavras, estamos a falar aqui de filmes que se constituem de projeções de futuros possíveis feitos sob uma ótica do passado. A tecnologia é sempre um elemento constante destes filmes, muitas vezes produzidos de maneira precária e assim criando uma contraposição simbólica quando nos deparamos com uma obra de poucos recursos técnicos e monetários numa positiva presunção de se lançar sobre amálgamas futurísticas que o cinema independente ficcional nos traz.

Todas essas considerações, evidentemente trazem muitos significados que podem ser sentidos e interpretados das mais diversas maneiras pelo espectador. Cabe então ao projeto catalisar este sentimento e direcioná-lo ao usuário deste significativo nicho da ficção científica independente, para que então desfrutem do produto que o projeto aqui exposto venha a oferecer.

#### 7.3.1 Naming

No processo de criação do nome para o Site, procurou-se evitar o uso de referências à Netflix ou outros serviços semelhantes, como normalmente ocorre neste sites de menor ou médio porte. Havia também a necessidade de deixar claro o segmento específico voltado ao cinema independente junto à temática da ficção científica (sci-fi) como o nicho de foco deste trabalho.

Dadas tais considerações, chega-se a conclusão da escolha e nomeação pelo nome

“Scine” como a assinatura do site, no intuito de se fazer um trocadilho entre as palavras “Cine” e o fragmento “Sci” retirado do gênero e já citado termo “sci-fi”.

Acreditamos que Scine seja um nome prático e essencialmente compacto para este propósito, visto que, através do nome, a sugestão de provável conteúdo já é dada aos usuários. Ou seja, objetiva-se transmitir de forma direta uma mensagem que Scine é um portal de Streaming de conteúdo exclusivamente Sci-fi.

O nome será complementado pela Tag-line “Ficção Científica Independente” que se situará na parte inferior do logotipo, descrevendo assim sua especificidade dentro do cinema independente para aqueles ainda não familiarizados com o portal.

### 7.3.2 Estética

Inicialmente, optou-se em dar à plataforma uma estética Steampunk e/ou Cyberpunk, que se aproximam mais dos valores que se associam a um cenário independente dentro do nicho ficção científica.

Os valores e referências encontrados nos elementos visuais do Steampunk são naturalmente muito associados à ficção científica ou ficção especulativa, tendo ganhado fama no final da década de 1980 e no início dos anos 1990. Trata-se de abordagens focadas em ambientações do passado, paradigmas tecnológicos modernos dentro de um mundo distópico, sendo o steampunk mais associado a elementos de um passado altamente tecnológico e o cyber ao futuro, ambos numa perspectiva de fantasia.

A ficção Steampunk se foca mais sobre a tecnologia real, teórica ou cinematográfica da era vitoriana (1837-1901), com presença massiva de motores a vapor, aparelhos mecânicos, elementos do terror e da fantasia e presença de sociedades secretas e teorias conspiratórias, com forte influência lovecraftianas, ocultistas e góticas. (OLIVEIRA, 2015).

**Figura 33: Brazil (1985, Terry Gilliam)**



Fonte: Taste of Cinema, 2016

**Figura 34: Arte de estética Steam Punk, retratando um mundo distópico.**



Fonte: Wallher

Já a ficção Cyberpunk se joga numa atmosfera futurística e apocalíptica, num mundo desmoronado pelo capitalismo escancarando um sistema totalitário através das entranhas de uma corporatocracia, elemento comum nesse tipo de ficção. (SYBYLLA, 2012)

**Figura 35: Blade Runner (1982, Riddley Scott)**



Fonte: Legião dos Heróis

Figura 36: Akira (1988, Katsuhiro Otomo).



Fonte: Legião dos Heróis

Apesar da temática Cyberpunk se encontrar dentro de um cenário niilista e underground da sociedade digital (Cibercultura), ambos os gêneros são marcados por elementos visuais em que vigora o uso de tecnologia robusta como máquinas a vapor, além da ampla presença de elementos que apresentam cores e texturas relacionadas à madeira, couro, cobre, bronze e o amplo uso de engrenagens e ferrugem, sendo um mais mecânico e o outro mais digital.

Dadas as considerações conceituais desses dois elementos visuais, em um primeiro momento a ideia teria sido da criação de uma plataforma mais propriamente dentro do conceito estético Vaporwave, um movimento artístico que mistura nostalgia estética retrô e referências tecnológicas.

Dentre os inúmeros elementos visuais encontrados nesse estilo de arte visual, temos as referências a videogames, renderizações de computador fora de moda, cyberpunk e steampunk, glitches (falhas), design web dos anos 2000, inspirações dos VHS e fitas cassete, obras de arte da Ásia, além de elementos publicitários e caracteres japoneses, paisagens tropicais, estátuas neoclássicas gregas e ritmos como as músicas de elevador, que tem influência no lounge e no jazz suave. (MORÉ, 2017)

Figura 37: Série *Vaporwave-96*, criada por Aaron Campbell, artista conceitual canadense.



Fonte: Follow the Colour

Figura 38: Montagem no tumblr, com elementos vaporwave remetendo ao consumismo, tecnologias e anime.



Fonte: Follow the Colours

Figura 39: Arte de estética Vaporwave criada pelo artista gráfico Karuari



Fonte: Follow the Colours

### 7.3.2.1 Synthwave

Sob uma análise posterior e mais criteriosa, foi decidido então que dentro desta seara da estética Vaporwave e do retrofuturismo encontrado no steampunk e cyberpunk, que a estética conceitual ideal adotada para a plataforma, seria o Synthwave, um movimento que surgiu nos anos 2000.

Categorizado como um “movimento” retrô, o Synthwave, também conhecido por *Outrun* ou mesmo *Retrowave*, nada mais é que um estilo musical e artístico que celebra os anos 80 e as perspectivas da tecnologia nas últimas décadas do século XX. Em resumo é um mix entre a boa disposição da década de ouro da pós-discoteca, com uma perspectiva de retrofuturismo, emulando cenas de ficção científica e ação, tanto nos filmes mais antigos e o mundo dos videogames da época. (NEWRETRO, 2019).

O *synthwave*, como movimento estético, é também muito inspirado pela parte instrumental. Pelas melodias de sintetizadores provenientes de Sci-Fi filmes (*New York 1997*, *o Robocop*) ou icônicos da série (*K2000*, *Rua Falcão*, *Miami Vice*) de 80 e tudo relacionado a New Wave gênero musical (Depeche Mode, The Cure ). (RETRO-SYNTHWAVE, 201?)

Portanto, temos SYNTH (de synthesizer) e WAVE (de new-wave) que dão o nome de Synthwave. Alguns músicos lendários como Jean-Michel Jarre, Giorgio Moroder,

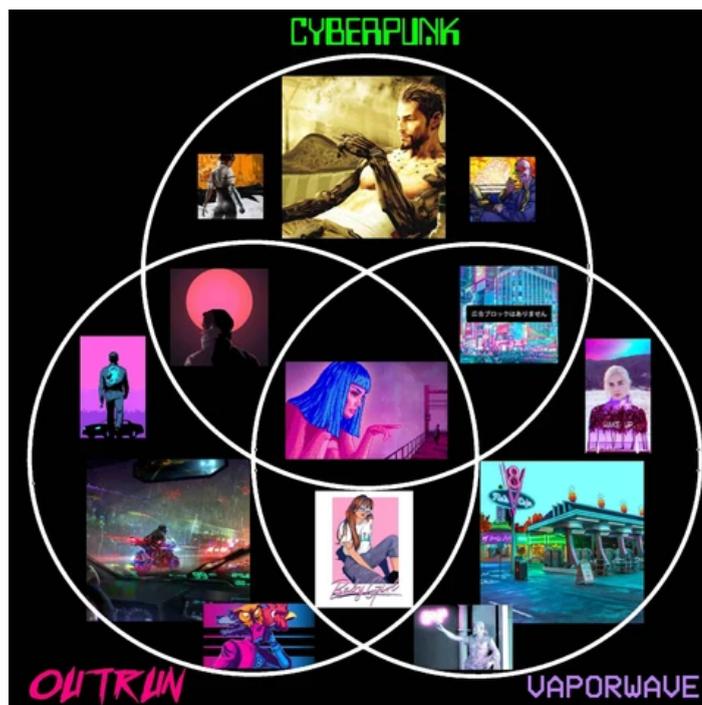
Wendy Carlos, John Carpenter, Vangelis ou Tangerine Dream trouxeram muito a este estilo. A base do ritmo também é característica com sons de bateria (bumbo, caixa, chapéu) tirados diretamente dos anos 80 , tratados com filtros muito comprimidos como o movimento Filtered House Music, do movimento French Touch . (RETRO-SYNTHWAVE, 201?)

Figura 40: O fascinante estilo de Jean-michel Jarre.



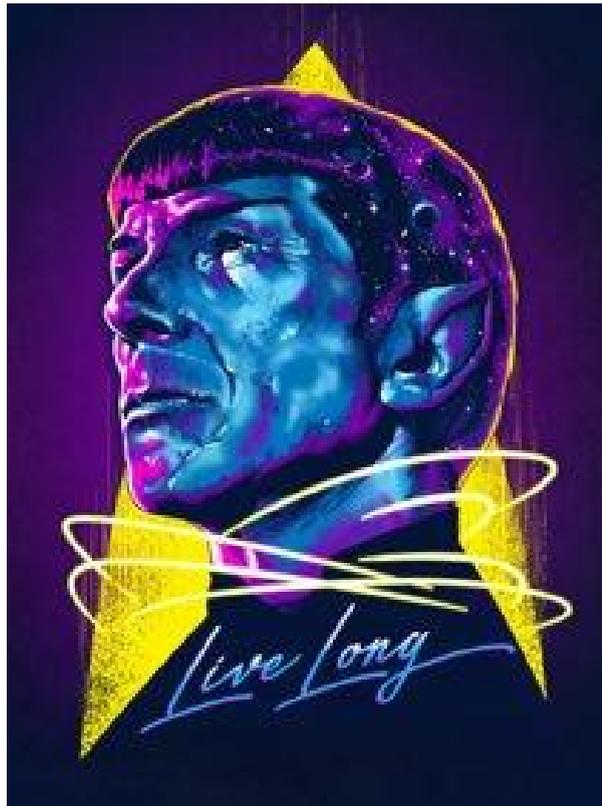
Fonte: Geração anos 80

Figura 41: Diagrama de Venn, mostrando as diferenças e semelhanças entre Cyberpunk, Outrun (Synthwave) e Vaporwave.



Fonte: New Retro

Figura 42: Representação Synthwave de Spock (Star Trek)



Fonte: Retro-Synthwave.

Figura 43: Imagem de estética Synthwave (Horror Vision)



Fonte: Retro-Synthwave

## 7.4 LAYOUT

O layout de maneira geral, buscará se ater às características estéticas muito próprias do movimento synthwave, que são a presença de grafismos que nos remetem ao uso indiscriminado de Néon, Paisagens em wireframe, Pôr do Sol, Crepúsculo, Cromo, ou elementos que, ao mesmo tempo que venham a compor o banner, tragam uma referência implícita da estética *synthwave*.

Importante ressaltar também a aplicação de uma paleta de cores que tende a transitar entre as tonalidades do Magenta, Rosa, Azul, Roxo, Ciano até a presença de Preto contrastando com um eventual amarelo sempre presente nos clássicos e já citados grids de crepúsculo e pôr do sol. As tonalidades serão restritas ao *synthwave*, sem considerar as vertentes como *Miami Touch* descritas em 7.1.3.1.

### 7.4.1 Logotipo

Em geral, a tipografia da estética Synthwave se caracteriza por remeter aos anos 70/80, com devida alusão a elementos que marcaram a época como VHS, tecnologia analógica, e elementos relacionados à cena musical da década de 80.

Letras sem serifa, cromadas em “design defasado”, junto a efeitos neon são bastante comuns - sem necessariamente a presença de todos esses elementos - neste estilo de tipografia. Costumam também trazer uma sensação que vai de ambientes que tragam uma sensação aeroespacial até a ambientes que lembram grandes centros urbanos asiáticos ou cenários de horror, além das famosas praias de Los Angeles.

O aspecto da nostalgia dos anos 80 é sempre muito presente também no contexto do entretenimento e cultura pop da época, com referências a máquinas de jogos digitais tipo arcade, seriados populares da época como Miami Vice e filmes de ação oitentistas

São também fontes que remetem a ambientes de lounge-jazz, Disco, Punk Rock, Heavy Metal e outras tribos musicais oitentistas.

Falando especificamente da tipografia a ser usada no site, desde o início foram cogitadas fontes que apresentassem caracteres que de alguma forma pudessem remeter o usuário ao cenário da ficção científica.

Tendo isso em vista, várias experimentações foram feitas levando em consideração algumas fontes condizentes com os anos 80, para que pudesse trazer ao usuário que acesse site, uma certa sensação de familiaridade com o tema proposto.

Entre outras, foram consideradas fontes oitentistas e/ou retrofuturistas como a *Lazer 83*, *Slant* e principalmente a *AXR Arcade Machine 80's*. Esta última, foi selecionada e modulada para que se fizesse a aplicação da mesma no logotipo do site. Para o corpo de texto geral do site, foi escolhida a fonte *Play*, por apresentar em sua modulação enquanto fonte características oitentistas do que era visto naquela época.

Figura 44: Arcade Machine 80's Retro Font



Fonte: TSV Creative

Abaixo, uma breve introdução de algumas fontes que foram consideradas no trabalho antes de se chegar a uma escolha final daquela que caberia ao propósito do logotipo do site de streaming, tendo em vista a sua temática:

Figura 45: Fonte SLANT

**SCINE**

Figura 46: Fonte LAZER 84

**SCINE**

Figura 47: Fonte AXR Arcade Machine 80's

**SCINE**

Para aplicação de fonte do corpo de texto do site, como mencionado anteriormente, a fonte *PLAY*, tem sido aquela que melhor se comportou após a tentativas e testes com a utilização de outras fontes como a *Poppins Extra Light*, *Barlow Medium* e *Acumin Variable Concept*.

Segue abaixo uma também demonstração da fonte Play, fonte esta que carrega características que nos remetem fortemente aos anos 80, :

Figura 48: Fonte Play

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 0123456789 (!@#\$%&.,?::)

Fonte: Font Squirrel 2021

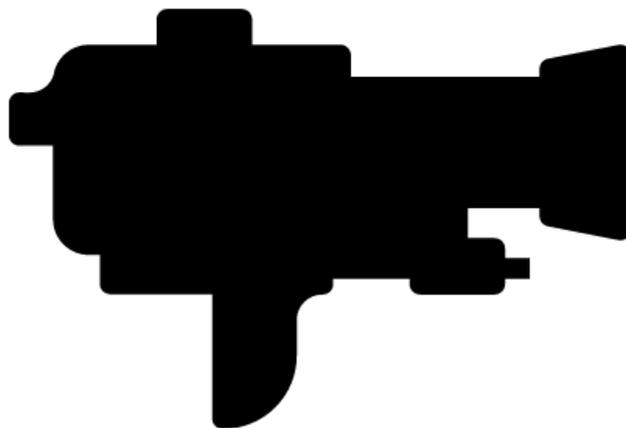
Dadas as fontes consideradas, e principalmente aquelas selecionadas após alguns testes e aplicações realizados, também foi objeto de discussão no desenrolar do projeto a inclusão de uma imagem para que viesse a conceber o logo do site Scine juntamente com a escolha da fonte.

Naturalmente as considerações foram dadas, e as escolhas foram naturalmente se sucedendo, a ponto de que chegamos a conclusão de que a imagem representativa deste projeto, deveria ser a fisionomia de uma câmera Super8 (8mm), por serem aparelhos que apresentavam um formato cinematográfico desenvolvido nos anos 1960 e muito presente na maioria das produções cinematográficas e independentes.

Seu baixo custo em relação às profissionais de cinema (35mm e 16mm) fizeram com que se tornasse, nos anos 1970 e 1980, o formato preferencial para filmes de estudantes, filmes experimentais e mesmo tentativas semi-profissionais de cineastas iniciantes.

Nos anos 1990, com a popularização do vídeo, o uso amador e doméstico da Super-8 foi praticamente extinto, mas ainda assim hoje é utilizado nos dias de hoje para simular a imagem de antigos filmes domésticos, ou criar imagens estilizadas pela granulação. (VELCRO DESIGN, 2021)

Figura 49: Imagem adaptada e vetorizada de uma filmadora Super 8.



Fonte: Ilustração do autor

Outro ponto chave que culminou na decisão da super 8 como uma das imagens centrais do logotipo, é o fato de que o semblante da mesma pode ser percebido ou mesmo confundido com a silhueta de uma arma ou “artefato tecnológico desconhecido” típico da cena cinematográfica de Ficção Científica.

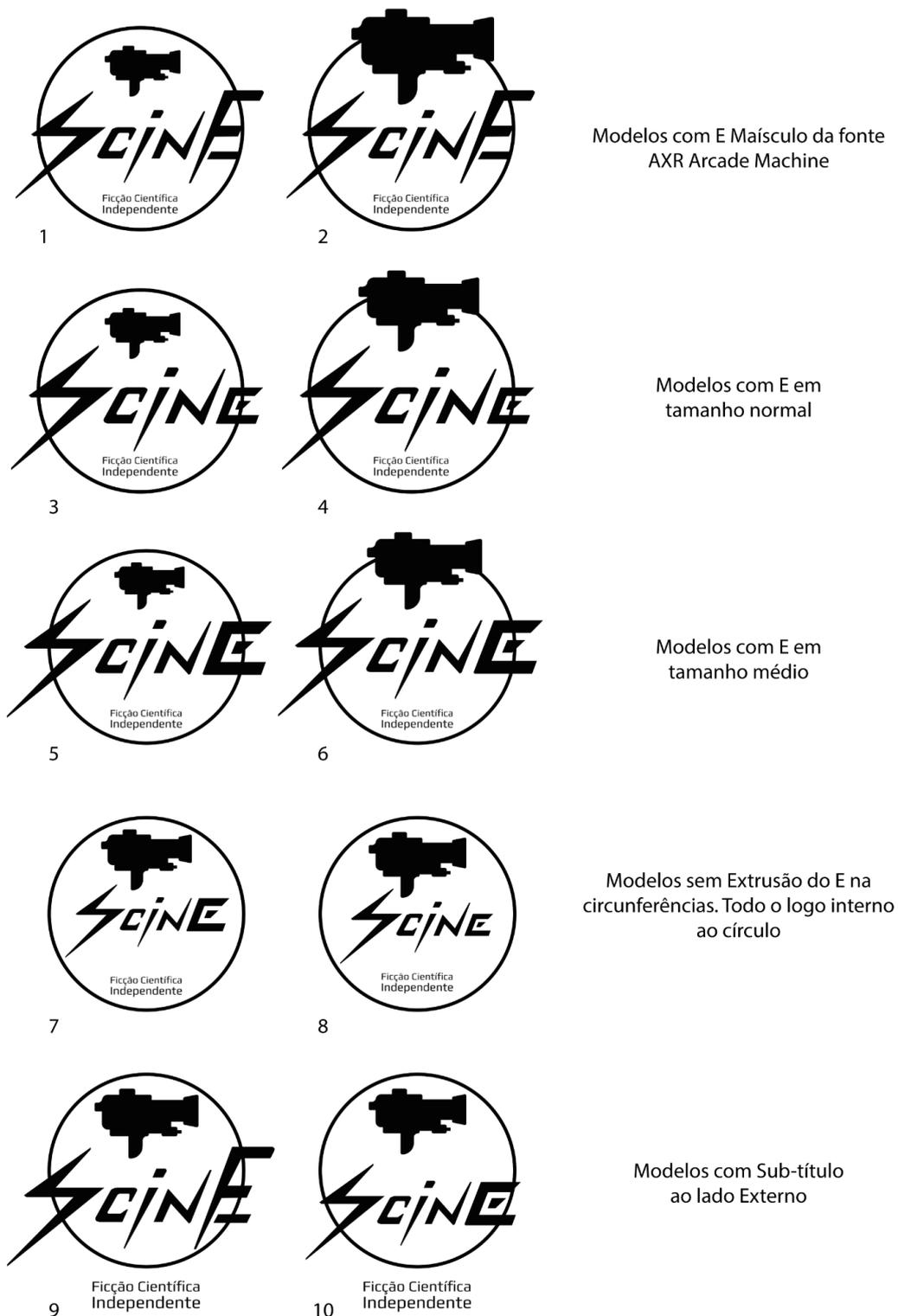
Figura 50: Várias câmeras Super-8 que existiram ao longo de 3 décadas de popularidade:



Fonte: Amy, 2010

Dada as circunstâncias e a intenção de criação que trouxesse uma identidade retrô e sci-fi ao site, a junção desses 3 elementos (Fonte AXR Arcade Machine e desenho da Super8 customizada, além da fonte *Play* para Subtítulo) algumas aplicações são geradas para que se faça o teste e então a escolha final do logotipo:

Figura 51: Versões dos Logotipos criados para o sit

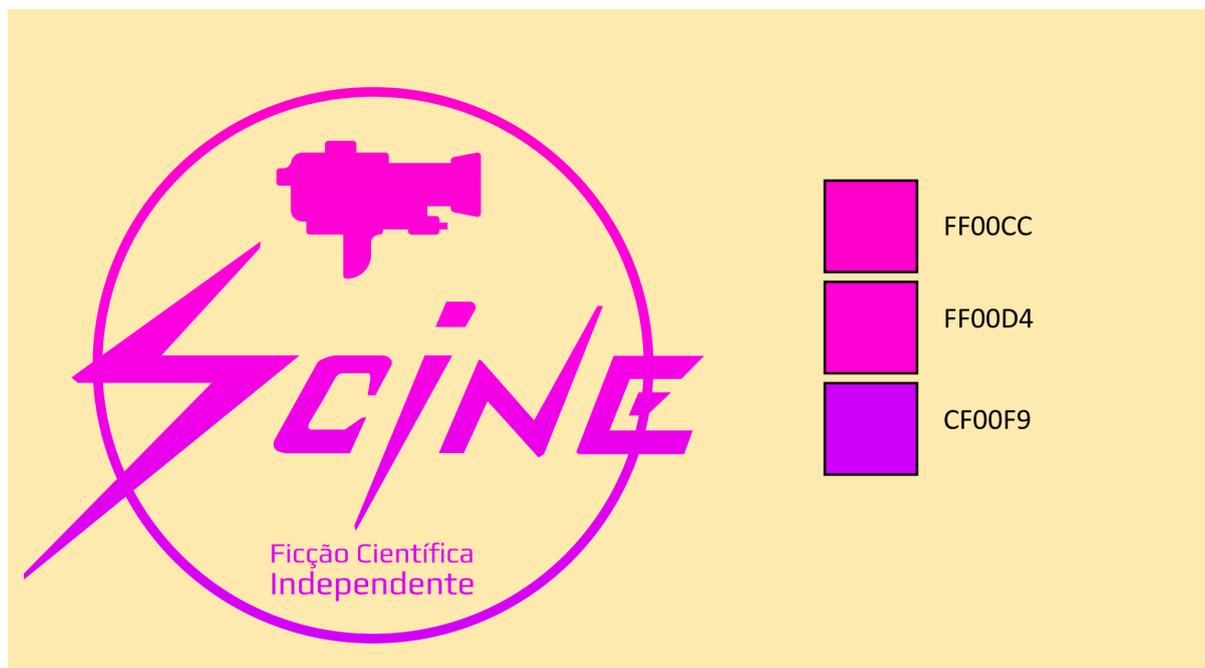


Fonte: Ilustração do autor

Dadas as experimentações acerca da composição do logotipo, assumo para mim que a opção 3 dos modelos demonstrados acima seria aquele que melhor encaixaria para a proposta de identidade do site.

Feita a escolha, é dado o início para o processo de aplicação de cores, no qual passaria por um processo de coloração de *Degradê* com aplicação de variações da cor Magenta (FE00CC) para o Rosa Inicial, Púrpura (CF00F9) ao final do Degradê, e por fim Rosa (FF00d4) presente na câmera.

**Figura 52: Logotipo Finalizado**



Fonte: Ilustração do autor

Importante mencionar também, que deste trabalho de construção de logo através da fonte AXR ARcade Machine, foi realizado um ajuste de Kerning, que nada mais é do que o ajuste fino do espaço entre as letras de uma palavra, contrapondo ao tracking - ajuste geral e pré calculado dos valores de fontes OpenType - para que se atingisse uma proporção ideal para o contexto que o logo se propõe dentro do espaço em que se insere.

Ou seja, para o resultado final foi feito o ajuste com a finalidade de balancear os espaços em branco entre as letras, levando em consideração seu peso visual e sua massa no espaço em que se situa.

Figura 53: Ajuste de *Kerning* e alinhamento na *baseline* na fonte AXR Arcade Machine



Fonte: Ilustração do autor

Na imagem acima temos um ajuste aplicado na fonte do logotipo: na fonte original (primeira acima) nota-se uma certa desproporção na altura de algumas letras, tendo o S uma altura diferente do restante das letras no que tange a “Linha Média/altura x”, e um N que não toca na “Linha de Base”.

Na fonte modificada (segunda abaixo), temos um ajuste de Kerning (linha azul) realizado entre as letras N e E, trazendo assim uma sensação de maior proporção ao deslocar o E a uma distância visualmente mais confortável da letra N. É feito também um alinhamento na “Linha de Base” para a letra N, e também na “Linha Média/Altura x” para a letra S. A proporção da linha ascendente é também mantida sob o pingço da letra “i” e altura da letra N.

Finalizado todos os ajustes necessários, a fonte foi aplicada sobre um grid que faz referência a uma estética oitentista synth-wave, que fora construído sob um espectro de cores que ronda entre azul violeta (2C0094), magenta (BF00A0) e rosa (E90054).

Figura 54: Aplicação final do logotipo sobre o Grid



Fonte: Ilustração do autor

### 7.4.2 Aplicação de imagens

Serão aplicados como imagens posters dos filmes, para fácil reconhecimento do usuário ao navegar pelo site..

A presença destes elementos devem ser aplicados com o intuito de compor bem o layout do site em conjunto com a presença dos links de “capas” de filmes, assim considerando um devido cuidado para que essas imagens de composição meramente gráfica não se sobressaíam perante ao produto principal da plataforma: os filmes do acervo.

Os filmes também deverão conter selos de identificação para acesso, gerados pelo próprio site, cujo intuito destes selos é informar aos usuários quais filmes seriam de acesso gratuito, e quais seriam disponibilizados após a obtenção de licença de exibição.

Figura 55: Selos de Acesso



Fonte: Ilustração do autor

Importante mencionar a presença dos selos “Classind”, que são selos da classificação indicativa para informar ao usuário a faixa etária indicada de determinado filme.

Conforme o Guia Prático de Audiovisual 3ª ed (2018), organizado pela Secretaria Nacional de Justiça, as informações de classificação indicativa das obras audiovisuais devem ser divulgadas de forma padronizada. Entende-se por padronização a definição e especificação de tamanho, cor, proporção, posicionamento, tempo e duração de exibição.

As informações padronizadas da classificação devem estar visíveis e claramente transmitidas em qualquer meio que contenha ou anuncie o produto classificável, tais como obras com distribuição digital, banners, cartazes e displays de divulgação, catálogos agendas e programações, dispositivos portáteis (celulares, smartphones, tablets e congêneres), trailers, obras com distribuição digital, propaganda em mídia eletrônica e sítios da internet, brasileiros ou voltados para o público brasileiro, entre

outros que fogem da esfera digital proposta por este projeto de TCC. A apresentação destes símbolos da classificação da obra conforme consta no Guia Prático Audiovisual, não pode ser invertido, espelhado, apresentar transparência parcial ou sofrer qualquer alteração angular.

Os seis tipos de símbolos estão exibidos a seguir:

Figura 56: Classind



Fonte: Justiça, 2018

O formato é quadrado, com arestas arredondadas. AS cores de cada quadrado colorido não podem ser alteradas ou sofrer variação de tom, tendo as seguintes composições:

Figura 57: Especificações do Classind

<b>Livre</b> (verde):	<b>RGB</b> 0; 166; 81	<b>CMYK</b> 83%; 6%; 96%; 1%
<b>10 anos</b> (azul claro):	<b>RGB</b> 0; 149; 218	<b>CMYK</b> 76%; 29%; 0%; 0%
<b>12 anos</b> (amarelo):	<b>RGB</b> 251; 193; 21	<b>CMYK</b> 1%; 25%; 99%; 0%
<b>14 anos</b> (laranja):	<b>RGB</b> 245; 130; 32	<b>CMYK</b> 0%; 60%; 100%; 0%
<b>16 anos</b> (vermelho):	<b>RGB</b> 236; 29; 37	<b>CMYK</b> 1%; 99%; 97%; 0%
<b>18 anos</b> (preto calçado, <i>rich black</i> ):	<b>RGB</b> 0; 0; 0	<b>CMYK</b> 20%; 20%; 10%; 100%

Fonte: Justiça, 2018

#### 7.4.3 Elementos gráficos de apoio

Em termos de aplicação de imagem, a ideia é que o portal apresente de forma discreta e até implícita, vários dos elementos de Synthwave que compõem este movimento saudosista e em grande medida retrô futurista.

Tais elementos devem conversar em devida proporção com a temática dos filmes independentes, naturalmente associados ao nicho ficção científica e seus derivados - como fantasia e terror - , assim selecionada como um conceito a ser explorado para direcionar o conteúdo a um público alvo que tem muito em comum.

Dentre os elementos gráficos que estão naturalmente associados ao trabalho, podemos destacar os elementos mais singulares e característicos para o movimento synthwave, que são grafismos normalmente associados aos anos 80 e a um conceito de arte retrofuturista.

Para dar apoio a essa estética Synthwave, algumas cores se apresentam com maior constância em certas localizações do site. São o caso das cores secundárias Magenta (FE01C5), presente em muitos dos botões do site, o Azul (0D4AA6) usado para efeito de transição e clique dos botões, no cabeçalho inferior do site e na tela de notícias.

O Azul Violeta (2C0094), cor também presente no Grid da tela inicial do site e no cabeçalho superior (header fixo), torna-se recorrente ao ser aplicado em janelas como a “janela de recuperação de senha”, “Cancelamento de assinatura”, “janela de login”, e tela de cadastro.

Elementos que servem de referência à cultura do VHS, games arcade, movimentos musicais da década de 80, saturação de bits que tragam uma sensação “suja” ou de “empilhamentos”, e atmosferas ambientais - de praias até o espaço sideral - são alguns destes elementos do grafismo.

Pode-se incluir também referências automotivas à década de 80 ou até mesmo anterior a ela, assim como máquinas tecnológicas referenciais da época que foram e tomadas como exemplo de tecnologia que vigorariam por décadas, visto que se tinha um até então inexistente conhecimento do conceito tecnológico digital (embora os elementos da esfera digital possam estar presentes numa temática cyberpunk não tão retrofuturista).

Importante por fim ressaltar, que a presença destes elementos estéticos são sempre representado por um aspecto cromático que permeiam por volta do Ciano e Magenta - muitas vezes, não sempre - tentando nos aludir à exuberância da luz néon que foi usada de forma tão indiscriminada em ambientes de entretenimento e musical da década de 80.

**REFERÊNCIAS:**

ABCINE. **Storyboard**; Abcine. Disponível em:

<https://abcine.org.br/site/storyboard/>. Acesso em 25 de setembro de 2020.

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda, MATINS, Maria Helena Pires. **Temas de Filosofia**. Ed. Moderna, 2005.

ANCINE. **A importância dos Festivais e Mostras de Audiovisual**; Ancine.

Disponível em:

<https://antigo.ancine.gov.br/pt-br/conteudo/import-ncia-dos-festivais-e-mostras-de-audiovisual> . Acesso em 06 de novembro de 2020.

AUGUST, John. **What is independent film**; John August, 31 de jan. de 2007.

Disponível em:

<https://johnaugust.com/2007/what-is-indie>. Acesso em 10 de junho de 2020.

AUMONT, Jacques. **A Estética do Filme**. Campinas-SP: Papyrus, 1995.

AUTRAN, Arthur. **Alex Viány: crítico e historiador**. São Paulo: Perspective; Rio de Janeiro: Petrobrás, 2003

AUTRAN, Arthur. **O Pensamento Industrial Cinematográfico Brasileiro**. Campinas, SP: tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós Graduação em Multimeios, do Instituto de Artes, Unicamp, 2005.

BARROS, José d'Assunção. **Cinema e história – as funções do cinema como agente, fonte e representação da história**. Vassouras - RJ, OpenEdition Journals, 2007.

Disponível em:

<https://journals.openedition.org/lerhistoria/2547>. Acesso em 01 de Março de 2021.

BERNARDET, Jean-Claude. **Cinema brasileiro: propostas para uma história**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

BERNADET, Jean-Claude. **Cinema Marginal?**; Portal Brasileiro de Cinema.

Disponível em:

[http://www.portalbrasileirodecinema.com.br/marginal/ensaios/03\\_01.php](http://www.portalbrasileirodecinema.com.br/marginal/ensaios/03_01.php). Acesso em 31 de outubro de 2020.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre - RS, L&PM Editores. 1935, Ed.2014.

BENJAMIN, Walter. **Walter Benjamin e a importância do cinema na modernidade**.

UFSJ, 2008. Disponível em:

[https://ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/existenciaearte/Edicoes/4\\_Edicao/renata\\_goncalves.pdf](https://ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/existenciaearte/Edicoes/4_Edicao/renata_goncalves.pdf). Acesso em 20 de abr. de 2021.

BISHOP, Bryan. **'The Machine' review: a stylish indie sci-fi thriller about humanity's obsolescence**; The Verge, 21 de abr. de 2013. Disponível em: <https://www.theverge.com/2013/4/21/4249032/the-machine-review-tribeca>. Acesso em: 10 de junho de 2021.

BUGARIN, Luciano. **A função social do audiovisual | Filme brasileiro 'Combatentes pela Vida' ganha prêmio internacional**; Vivente Andante, 2020. Disponível em: <https://viventeandante.com/a-funcao-social-do-audiovisual-e-o-filme-combatentes-pe-la-vida/>. Acesso em 15 de mar. de 2021.

BUTCHER, Pedro. **Cinema brasileiro hoje**. São Paulo: Publifolha, 2005.

CAMBRIDGE, Dictionary; **Cinema: Significado, definição em Dicionário inglês**.

Disponível em:

<https://dictionary.cambridge.org>. Acesso em 10 de junho de 2020.

CAMILO, Sara. **Efeito Kuleshov e a importância do ser cinematográfico**; Comunidade Cultura e Arte, 29 de mar. de 2017. Disponível em: <https://www.comunidadeculturaearte.com/efeito-kuleshov-e-a-importancia-do-ser-cinematografico/>. Acesso em 26 de setembro de 2020.

CARMELO, Bruno. **Cinema brasileiro bate recorde de produções em 2016, mas filmes independentes ainda lutam por espaço**; Adorocinema, 7 de out. de 2015. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-128433/>. Acesso em 21 de setembro de 2020.

CARMELO, Bruno. **Exclusivo: "O cinema independente se tornou um rótulo da moda**; Adorocinema, 07 de out. de 2015. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-116431/>. Acesso em 07 de setembro de 2020.

CARNEIRO, Gabriel. **O sufoco dos independentes**; Revista de Cinema, 19 de jun. de 2013. Disponível em: <http://revistadecinema.com.br/2013/06/o-sufoco-dos-independentes/>. Acesso em 10 de junho de 2020.

CASTAGINI, Andrea da Silva; BALVEDI, Fabianne. **Ilustração Digital e Animação**; Governo do Estado do Paraná, Secretaria da Educação, 2010. Disponível em: [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/cadernos\\_tematicos/ilustracao\\_digital\\_animacao.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/cadernos_tematicos/ilustracao_digital_animacao.pdf). Acesso em 20 de agosto de 2020.

CINEMA, Ai. **Guia completo com os principais equipamentos para cinema**; Ai Cinema, 01 de jun. de 2020. Disponível em:  
<https://www.aicinema.com.br/guia-completo-com-os-principais-equipamentos-para-cinema/>. Acesso em 12 de setembro de 2020.

CINEMA, Ai. **Festivais de Cinema**; Ai Cinema, 19 de mar. de 2019. Disponível em:  
<https://www.aicinema.com.br/festivais-de-cinema-internacionais/>. Acesso em 06 de novembro de 2020.

CIRIACO. **Os melhores serviços de streaming de vídeo disponíveis no Brasil**. Canaltech, 19 de mai. de 2015. Disponível em:  
<https://canaltech.com.br/internet/os-melhores-servicos-de-streaming-de-video-disponiveis-no-brasil/>. Acesso em 11 de outubro de 2020.

COFFEE, Rafael. **Storyboard: por que ele é essencial para a sua estratégia de Marketing Digital?**; Rock Content. Disponível em :  
<https://rockcontent.com/br/blog/storyboard/>. Acesso em 25 de setembro de 2020.

CONCEITO. **Conceito de Cinema**; Conceito de, 2019. Disponível em:  
<https://conceito.de/cinema>. Acesso em 10 de junho de 2020.

COSTA, Rafael. **Qual a relação do cinema com o design?**; Clube do Design, Set. de 2013. Disponível em:  
<https://clubedodesign.com/2013/qual-a-relacao-do-cinema-com-o-design/>. Acesso em 12 de setembro de 2020.

CULTURA, Ministério da. **Pesquisa aponta importância dos festivais de cinema**. No Minuto, 24 de jan. de 2008. Disponível em:  
<https://nominuto.com/noticias/ciencia-e-saude/pesquisa-aponta-importancia-dos-festivais-de-cinema/11097/>. Acesso em 06 de novembro de 2020.

DESIGN, Velcro. **História Super8**. Comunidade Super8. Disponível em:  
<https://www.comunidadesuper8.com/index.php?id=3>. Acesso em 10 de junho de 2021.

DICTIONARY. The Free. **Conceito**; Distributed under GNU public license, 2008. Disponível em:  
<https://pt.thefreedictionary.com/conceito>. Acesso em 10 de junho de 2020.

DONATI, Silvia. **Tudo o que você precisa saber sobre o Festival de Cinema de Veneza**; Italy Magazine, 27 de ago. de 2019. Disponível em:  
<https://www.italymagazine.com/featured-story/everything-you-need-know-about-venice-film-festival>. Acesso em 14 de set. de 2020.

DUARTE, Gabriel. **O que é um filme Independente**; 365 Filmes. Disponível em:  
<http://www.blog.365filmes.com.br/2017/05/o-que-e-um-filme-independente.html>. Acesso em 10 de junho de 2020.

DUQUE, Fabricio. **A História do Festival de Berlim**; Vertentes do Cinema, 30 de jan. de 2014. Disponível em: <https://vertentesdocinema.com/berlinale-historia/>. Acesso em 25 de fevereiro de 2021.

ESCOLA, Equipe Brasil. **Cinema**; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/artes/cinema.htm>. Acesso em 22 de novembro de 2020.

FERNANDES, Meire. **A Importância dos festivais de cinema**; Exibidor, 08 de out. de 2020. Disponível em: <https://www.exibidor.com.br/artigo/198-a-importancia-dos-festivais-de-cinema>. Acesso em 06 de novembro de 2020.

FILMES, Astronautas. **Equipamentos para vídeos institucionais: Quais você precisa ter?**; Astronautas Filmes, 28 de out. de 2020. Disponível em: <https://astronautafilmes.com.br/video-corporativo/quais-sao-os-equipamentos-necessarios-para-fazer-um-video-institucional/>. Acesso em 12 de setembro de 2020.

FONSECA, Gustavo. **A Evolução das Câmeras no Cinema Digital**; Cinematográfico, 8 de fev. de 2016. Disponível em: <https://cinematografico.com.br/2016/02/a-evolucao-das-cameras-no-cinema-digital/>. Acesso em 04 de outubro de 2020.

GIANNETTI, Louis (2008). **Understanding Movies**. Toronto: Pearson Prentice Hall. p.66

GOMBRICH, Ernst. **Art on Film, Program 5: Subject & Expert**. (1992).

HENGEL, Livia. **O Venerável Festival de Cinema de Veneza**; Culture Trip, 11 de jan. de 2017. Disponível em: <https://theculturetrip.com/europe/italy/articles/history-of-the-venice-film-festival-the-oldest-in-the-world/>. Acesso em 13 de setembro de 2020.

HOUAISS, **dicionário da língua portuguesa (on-line)**, Disponível em: <http://houaiss.uol.com.br/busca.jhtm?verbete=ilustra%E7%E3o&x=0&y=0&stype=k>. Acesso em 04 de outubro de 2020.

IMDB. **Poll: Best Independent Sci-Fi Film**. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/poll/nzw4iX5qAls/>. Acesso em 31 de maio de 2021.

IMPACTA. **Efeitos visuais e efeitos especiais: tem diferença?**; Impacta. Disponível em: <https://www.impacta.com.br/blog/2019/04/08/efeitos-visuais-e-efeitos-especiais-voc-e-sabe-a-diferenca/>. Acesso em 26 de setembro de 2020.

ISO 9241-11. 2018. **Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs)**. Part 11: Guidance on usability. Geneva, Switzerland, International Organization for Standardization.

JUSTIÇA. **Classificação Indicativa. Guia Prático**; Justiça, 3ª edição, Brasília, 2018.

Disponível em:

<https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico/classind-guia-pratico-de-audiovisual-3o-ed.pdf>. Acesso em 12 de junho de 2021.

JHONAS. **Cinema - O que é VFX, SFX e CGI?**; Tommo Ricmais, 11 de abr. de 2018.

Disponível em: <https://tommo.ricmais.com.br/cinema/cinema-o-que-e-vfx-sfx-e-cgi/>.

Acesso em 26 de setembro de 2020.

KREUTZ, Katia. **Cinema Novo**; Ai Cinema, 17 de out. de 2018;

Disponível em : <https://www.aicinema.com.br/cinema-novo/>. Acesso em 31 de outubro de 2020.

LEVY, Emanuel. **Cinema of outsiders: the rise of American independent film**. New York: New York University Press, 1999.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**; Trad. Tânia Pellegrini. Papirus: Campinas, 2008.

MAIA, Larissa. **Design de interface, você sabe qual é a importância?**. Agencia Duo.

Disponível em:

<https://agenciaduo.me/design-de-interface-voce-sabe-o-que-e-e-qual-a-importancia/>.

Acesso em 05 de novembro de 2020.

MALACARNE feat. MASSAO. **Streaming abre novo mercado para produtoras nacionais**; Infograficos Estadão, Disponível em:

<https://infograficos.estadao.com.br/focas-ubereconomia/nova-tv-4.php>. Acesso em 20 de outubro de 2020.

MANS, Matheus. **Como as plataformas brasileiras de streaming estão buscando um lugar ao sol**; Terra, 17 de fev. de 2020. Disponível em:

<https://www.terra.com.br/diversao/tv/como-as-plataformas-brasileiras-de-streaming-estao-buscando-um-lugar-ao-sol,25c09b44c1baf577988ed307d02d630809hr3lme.html>. Acesso em 31 de outubro de 2020.

MEDIUM. **The growing Need For More Independent Science Fiction Films (and More Sci-Fi in General). A Look Forward: Prospect, High Life, Dune, and the Future of the Genre**. Not Very Profound Film, MEDIUM. Disponível em:

<https://notveryprofoundfilm.medium.com/the-growing-need-for-more-independent-science-fiction-films-and-more-sci-fi-in-general-fb0aff077708>. Acesso em 31 de maio de 2021.

MICHELAN, Flávio. **Como os Cartazes de Filmes são Criados**. Diretores de Arte, 10 de set. de 2015. Disponível em:

<http://diretoresdearte.com.br/2015/09/10/como-os-cartazes-de-filmes-sao-criados/>. Acesso em 25 de setembro de 2020.

MORÉ, Carol T. **O que é Vaporwave? Como essa Estética que surgiu na internet tem influenciado a música, a arte e o design?**. Follow the Colours (FTC). Disponível em: <https://followthecolours.com.br/art-attack/estetica-vaporwave/>. Acesso em 25 de março de 2021.

NUNES, Lucas Sant'ana. **Estudo analisa papel do cinema na construção de identidades**. Plural: Observatório de Comunicação e Cidadania. Disponível em: <https://www2.faac.unesp.br/blog/obsmidia/2014/08/31/estudo-enfoca-papel-do-cinema-na-construcao-de-identidades/>. Acesso em: 21 de junho de 2021.

OLIVEIRA, Camilla. **Steampunk, O movimento e a arte**. Wsimag. Disponível em: <https://wsimag.com/pt/cultura/17717-steampunk>. Acesso em 25 de março de 2021.

ONLINE, Giv. **A importância do Design Gráfico no cinema**; Giv online. Disponível em: <https://www.givonline.com.br/blog/a-importancia-do-design-grafico-no-cinema>. Acesso em 12 de setembro de 2020.

OLOFSSON, E.; SJÖLEN, K. **Design Sketching: Including an Extensive Collection of Inspiring Sketches by 24 Students at the Umea Institute of Design**. Sundsvall: KEEOS Design Books, 2007.

PEARSON, Roberta E. e SIMPSON, Philip. **Critical dictionary of film and television theory**. London e New York: Routledge, 2001.

PEREIRA, Marcos. **Conheça os melhores equipamentos para produção de vídeos (e como gravar conteúdos sem gastar muito)**. Blog Hotmart, 10 de abr. de 2020. Disponível em: <https://blog.hotmart.com/pt-br/equipamentos-para-producao-de-video/>. Acesso em 12 de setembro de 2020.

PICTURES, Magnolia. **Science Fiction**. Magnolia Pictures. Disponível em: <https://www.magnoliapictures.com/science-fiction-1>. Acesso em 31 de maio de 2021.

PURCELL, A. T; e GERO, J. S. **Drawings and the design process. Design Studies Vol 19 No 4**. October, 1998.

REINA, Andre. **O cartaz de cinema como obra de arte**; Medium, 22 de ago. de 2019. Disponível em: <https://medium.com/revista-bravo/o-cartaz-de-cinema-como-obra-de-arte-231b2d395043>. Acesso em 25 de setembro de 2020.

REUTERS. **Demanda por serviços de streaming continua forte, diz pesquisa**; Exame, 11 de fev. de 2020. Disponível em: <https://exame.com/negocios/demanda-por-servicos-de-streaming-continua-forte-diz-pesquisa/>. Acesso em 11 de outubro de 2020.

RETRO, New. **What's the Difference Between Vaporwave and Synthwave ( Outrun )**. New Retro, 02 de julho de 2019. Disponível em: <https://newretro.net/blogs/main/whats-the-difference-between-vaporwave-and-synthwave-outrun>  
Acesso em 07 de abril de 2021.

RIBEIRO, Thiago. **CINEMA INDEPENDENTE BRASILEIRO: é possível produzir sem incentivos?**; Medium, 5 de mai. de 2018. Disponível em: <https://medium.com/revista-bravo/o-cartaz-de-cinema-como-obra-de-arte-231b2d395043>. Acesso em 25 de setembro de 2020.

SOUZA, Carlos Eduardo. **Cinema: Arquitetura e design em Holywood**; Habitus Brasil, 7 de nov. de 2017. Disponível em: <https://habitusbrasil.com/cinema-arquitetura-e-design-em-hollywood/>. Acesso em 12 de setembro de 2020.

SILVA, Victor Hugo. **Netflix atualiza design para você escolher mais rapidamente o que irá assistir**; Tecnoblog, 18 de jul. de 2018. Disponível em: <https://tecnoblog.net/251984/netflix-redesign-aplicativo-tv/>. Acesso em 31 de outubro de 2020.

SERELLE, Carolina. **Conheça a Cannes além do Cinema: história, gastronomia e moda na França**. O Tempo, 19 de nov. de 2019. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/turismo/conheca-a-cannes-alem-do-cinema-historia-gastronomia-e-moda-na-franca-1.2263331>. Acesso em 20 de abr. de 2020.

SERVANO, Marcela. **Cineclube: um espaço político, pedagógico e de formação de público**. Instituto de Cinema. Disponível em: <https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/cineclube-um-espaco-politico-pedagogico-e-de-formacao-de-publico->. Acesso em 11 de outubro de 2020.

SMITS, Johan. **Venice Film Festival History: through its Poster Art**. Travel Begins at 40, 15 de ago. de 2019. Disponível em: <https://www.travelbeginsat40.com/2019/08/venice-film-festival-history-through-its-poster-art/>. Acesso em 10 de junho de 2021.

SKYSCANNER. **Os Principais Festivais de Cinema no Mundo**. Skyscanner. Disponível em: <https://www.skyscanner.com.br/noticias/inspiracao/os-principais-festivais-de-cinema-do-mundo>. Acesso em 06 de novembro de 2020.

SOLANA, Gemma, BONEU, Antonio. **Uncredited : graphic design & opening titles in movies**. Index Box 2008.

STAM, Robert. **Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. Ilha do Desterro: a Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies**, Florianópolis, nº.1, março 1979. Número org. por Anelise R. Corseuil, tema: "Film beyond boundaries".

SUETO, Claudio Yutaka. **O design de efeitos especiais no cinema**. Orientadora: Luisa A. Paratuati, Donati. 2010 119 f. TCC. (Mestrado) – Mestrado em Design, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo. 2010. Disponível em: <https://docplayer.com.br/1921008-O-design-de-efeitos-especiais-no-cinema.html>. Acesso em: 25 Março de 2021.

SYBYLLA, Lady. **O que é Cyberpunk?**. Momentum Saga. Disponível em: <https://www.momentumsaga.com/2012/09/o-que-e-cyberpunk.html>. Acesso em 25 de março de 2021.

SYNTHWAVE, Retro. **Synthwave, what is it?**. Retro-Synthwave. Disponível em: <https://www.retro-synthwave.com/>. Acesso em 06 de abril de 2021.

VELLEI, Carolina. **Designer de filmes de Hollywood dá dicas sobre como seguir a carreira de Design na área de entretenimento**; Guia do Estudante, 18 de abr. de 2013. Disponível em: <https://guiadoestudante.abril.com.br/blog/pordentrodasprofissoes/designer-de-filmes-de-hollywood-da-dicas-sobre-como-seguir-a-carreira-de-design-na-area-de-entretenimento/>. Acesso em 12 de setembro de 2020.

VENICE, Carnival of. **História do Festival de Cinema de Veneza**; Portale di Venezia. Disponível em: <https://www.carnivalofvenice.com/the-city/events-in-venice/venice-film-festival/history-of-the-venice-film-festival?lang=en>. Acesso em 13 de setembro de 2020.

VIEIRA, Iuli Nascimento. **Créditos Cinematográficos, O Filme Já Começou**. Orientador: Elianne Ivo Barroso. 105. f.TCC (Graduação) - Curso de Comunicação Social, Instituto de Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2009. Disponível em: <http://www.rascunho.uff.br/ojs/index.php/rascunho/article/viewFile/10/8>. Acesso em 21 de junho de 2021.

XAVIER, Ana Clara. **A moda do Festival de Veneza 2020: fendas, decotes, brilhos e mais trends!**; Pure People, 08 de set. de 2020. Disponível em: [https://www.purepeople.com.br/noticia/veja-fotos-dos-vestidos-das-famosas-no-festival-de-veneza-2020\\_a300589/1](https://www.purepeople.com.br/noticia/veja-fotos-dos-vestidos-das-famosas-no-festival-de-veneza-2020_a300589/1). Acesso em: 13 de setembro de 2020.

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: DOS SANTOS, Gustavo Barreto, 2018.

<https://agenciauva.net/2018/08/01/primeira-geracao/>

Figura 2: SANTIAGO, Luiz, 2019.

<https://www.planocritico.com/entenda-melhor-cinema-marginal-brasileiro/>

Figura 3: ORMOND, Andrea, 2006.

<http://estranhoencontro.blogspot.com/2006/02/guru-das-sete-cidades.html>

Figura 4: Maior, Carta, 2003.

<https://www.cartamaior.com.br/?/Editoria/Cinema/Tiros-em-Columbine/59/4267>

Figura 5: TVOVO, 2018.

<http://tvovo.org/tag/cineclube/>

Figura 6: REINA, Andre, 2019.

<https://medium.com/revista-bravo/o-cartaz-de-cinema-como-obra-de-arte-231b2d395043>

Figura 7: CINEMA , Adoro, 2012.

<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-138975/fotos/detalhe/?cmediafile=20128875>

Figura 8: CINEMA, Adoro, 2011.

<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-45048/fotos/detalhe/?cmediafile=19886954>

Figura 9: ANTÔNIO, Amarildo, 2016.

[https://www.youtube.com/results?search\\_query=como+era+gostoso+o+meu+frances](https://www.youtube.com/results?search_query=como+era+gostoso+o+meu+frances)

Figura 10: YOO, Alice, 2010.

<https://mymodernmet.com/the-art-of-movie-credits-10/>

Figura 11: YOO, Alice, 2010.

<https://mymodernmet.com/the-art-of-movie-credits-10/>

Figura 12: ARCHDAILY, 2012.

<https://www.archdaily.com/246874/stairway-cinema-installation-oh-no-sumo>

Figura 13: LGBAYAO, 2014.

<https://lgbayao.wordpress.com/page/10/>

Figura 14: LGBAYAO, 2014.

<https://lgbayao.wordpress.com/page/10/>

Figura 15: SESCSP, 2016.

[https://www.sescsp.org.br/online/artigo/compartilhar/9945\\_ARTE+DO+ENCONTRO](https://www.sescsp.org.br/online/artigo/compartilhar/9945_ARTE+DO+ENCONTRO)

Figura 16: OKWODU, Janelle, 2020.

<https://www.vogue.com/slideshow/cannes-film-festival-fashion-queens>

Figura 17: MURRAY, Daise, 2020.

<https://www.elle.com/uk/fashion/celebrity-style/g27419393/best-cannes-red-carpet-all-time/?slide=46>

Figura 18: SMITS, Johan, 2019.

<https://www.travelbeginsat40.com/2019/08/venice-film-festival-history-through-its-poster-art/>

Figura 19: PRATINI, Vitoria, 2020.

<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-153293/>

Figura 20: GOV, Goias, 2020.

<https://www.goias.gov.br/servico/87380-goiania-mostra-curtas-comeca-as-20-horas.html>

Figura 21: Curcino, Diego, 2021.

Fonte: Getty images

<https://www.travelbeginsat40.com/2019/08/venice-film-festival-history-through-its-poster-art/>

<http://www.adrianpiper.com/art/biennale/Golden-Lion-Award-for-Best-Artist.shtml>

Figura 22: DEL RE, Federica, 2020.

<https://www.twikie.it/cinema/cannes-il-festival-che-non-ce-annunciati-i-film-che-sarebbero-stati-sulla-croisette/87598/>

Figura 23: MODERN TIMES, 2020.

<https://www.moderntimes.review/events/berlinale-2020/>

Figura 24: SP CINEPLAY, 2021.

<http://www.spcineplay.com.br/>

Figura 25: SP CINEPLAY, 2021.

<http://www.spcineplay.com.br/>

Figura 26: SP CINEPLAY, 2021.

<http://www.spcineplay.com.br/>

Figura 27: ACONTECENDO AQUI, 2019.

<https://acontecendoaqui.com.br/mobile/brasileiro-lanca-plataforma-de-streaming-de-filmes-e-series-de-terror>

Figura 28: FACEBOOK/DARKFLIX, 2021.

<https://www.facebook.com/darkflix.com.br>

Figura 29: DARKFLIX, 2021.

<https://www.darkflix.com.br>

Figura 30: DARKFLIX, 2021.

<https://www.darkflix.com.br>

Figura 31: DARKFLIX, 2021.

<https://www.darkflix.com.br/#/macabro>

Figura 32: DARKFLIX, 2021.

<https://www.darkflix.com.br/#/signup>

Figura 33: TASTE OF CINEMA, 2016.

<http://www.tasteofcinema.com/2016/the-10-best-steampunk-movies-you-should-watch/2/>

Figura 34: WALLHERE, 2018.

<https://wallhere.com/pt/wallpaper/1503597>

Figura 35: LEGIÃO DOS HERÓIS, 2017.

<https://www.legiaodosherois.com.br/lista/os-10-melhores-filmes-de-ficcao-cientificayberpunk.html#list-item-6>

Figura 36: LEGIÃO DOS HERÓIS, 2017.

<https://www.legiaodosherois.com.br/lista/os-10-melhores-filmes-de-ficcao-cientificayberpunk.html#list-item-6>

Figura 37: FOLLOW THE COLOURS (FTC), 2018.

<https://followthecolours.com.br/art-attack/estetica-vaporwave/>

Figura 38: FOLLOW THE COLOURS (FTC), 2018.

<https://followthecolours.com.br/art-attack/estetica-vaporwave/>

Figura 39: FOLLOW THE COLOURS (FTC), 2018.

<https://followthecolours.com.br/art-attack/estetica-vaporwave/>

Figura 40: GERAÇÃO ANOS 80, 2011.

<http://geracaoanos80s.blogspot.com/2011/01/o-fascinante-estilo-de-jean-michel.html>

Figura 41: NEW RETRO, 2019.

<https://newretro.net/blogs/main/whats-the-difference-between-vaporwave-and-synthwave-outrun>

Figura 42: RETRO-SYNTHWAVE, 2021.

<https://www.retro-synthwave.com/albums/retro-masterpieces>

Figura 43: RETRO-SYNTHWAVE, 2021.

<https://www.retro-synthwave.com/albums/horror-vision>

Figura 44: ELEMENTS ENVATO, 20??.

<https://elements.envato.com/pt-br/arcade-machine-80s-retro-font-HFSMHZ>

Figura 45: CURCINO, DIEGO, 2021.

Fonte: Getty images

Figura 46: CURCINO, DIEGO, 2021.

Fonte: Getty images

Figura 47: CURCINO, DIEGO, 2021.

Fonte: Getty images

Figura 48: CURCINO, DIEGO, 2021.

Fonte: Getty images

Figura 49: CURCINO, DIEGO, 2021.

Fonte: Getty images

Figura 50: CHIC VINTAGE BRIDES, 2010.

<https://chicvintagebrides.com/super-8-vintage-wedding/>

Figura 51: CURCINO, DIEGO, 2021.

Fonte: Getty images

Figura 52: CURCINO, DIEGO, 2021.

Fonte: Getty images

Figura 53: CURCINO, DIEGO, 2021.

Fonte: Getty images

Figura 54: CURCINO, DIEGO, 2021.

Fonte: Getty images

Figura 55: CURCINO, DIEGO, 2021.

Fonte: Getty images

Figura 56: JUSTIÇA, pg.38, 2018.

<https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico/classind-guia-pratico-de-audiovisual-3o-ed.pdf>

Figura 57: JUSTIÇA,pg.38, 2018.

<https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico/classind-guia-pratico-de-audiovisual-3o-ed.pdf>