

**CENTRO PAULA SOUZA
ETEC PROF ALFREDO DE BARROS SANTOS
TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO**

**DESIGN GRÁFICO E PRODUÇÃO DE CONTEÚDO CRÍTICO SOBRE CINEMA
NAS PLATAFORMAS DIGITAIS**

***GRAPHIC DESIGN AND CRITICAL CONTENT PRODUCTION ABOUT
CINEMA ON DIGITAL PLATFORMS***

Felipe Henrique dos Santos¹
Vitória Palodetto Ferreira de Souza²
Rogério Márcio Rodrigues Campos³

Resumo: Este projeto desenvolve uma marca dedicada à produção de conteúdo crítico sobre cinema nas plataformas digitais, especialmente Instagram e YouTube. A iniciativa surgiu de uma pesquisa qualitativa e que entende que jovens consomem cinema, mas ainda encontram pouca divulgação que aprofunde de maneira completa e ao mesmo tempo acessível. Para entender esse público e construir uma identidade relevante foram aplicados métodos de design thinking que guiou as escolhas estéticas e conceituais. O resultado é uma marca com visual próprio e consistente, criada para aproximar gerações mais novas das discussões cinematográficas e tornar esse universo mais claro, atraente e presente no cotidiano deles.

Palavras-chave: Design gráfico, cinema, produção de conteúdo, plataformas digitais, Dreamcore, Y2K, Geração Z.

Abstract: This project develops a brand dedicated to producing critical content about cinema on digital platforms, especially Instagram and YouTube. The initiative emerged from qualitative research that shows young audiences do consume cinema, but still find little content that explores it in a thorough yet accessible way. To understand this audience and build a relevant identity, design thinking methods were applied to guide the aesthetic and conceptual choices. The result is a brand with its own consistent visual style, created to bring younger generations closer to cinematic discussions and make this universe clearer, more appealing and present in their daily lives.

Keywords: Graphic design, cinema, content production, digital platforms, Dreamcore, Y2K, Generation Z.

¹ Aluno do curso de design gráfico na ETEC Professor Alfredo de Barros Santos

² Aluno do curso de design gráfico na ETEC Professor Alfredo de Barros Santos

³ Professor Orientador do curso de design gráfico na ETEC Professor Alfredo de Barros Santos

1. INTRODUÇÃO

A hiperconexão e o tráfego acelerado de informações trouxeram como colaterais as bolhas das redes sociais e a legitimação apressada de dados, opiniões e influenciadores. Essas facetas da internet globalizada se tornaram campos originários daquilo que é dito como “real”: uma sensação de verdade mediada pela disseminação veloz de interpretações de mundo, que produzem o fenômeno da confiança imediata em figuras ou grupos, restringindo tudo o que se apresenta como diferente. Esse processo, aliado à colonização da internet, minou as possibilidades de expressão genuína. Todo conteúdo, seja qual for, passa por filtragens sistematizadas, ao ponto de parecerem orgânicas, dentro de um sistema que guia a construção social do gosto. Do emissor ao receptor, ninguém está fora desse processo que embala e vende o que já está pronto, mantendo a ilusão de independência criativa, ainda que o produtor nem sempre tenha consciência disso. Diante disso, este projeto busca oferecer direcionamento a quem procura fugir das convenções do campo da arte, especificamente do cinema, e se orientar em meio à profusão de informações disponíveis. A proposta é diversificar formas de refletir sobre a arte, a partir de conteúdos fundamentados em uma rica bibliografia, com o intuito de escapar ao consenso popular e ao senso comum. Para a devida compreensão e realização, trata-se de uma pesquisa qualitativa, de natureza aplicada e com objetivo explicativo. Quanto aos procedimentos técnicos, caracteriza-se principalmente como pesquisa bibliográfica, recorrendo a livros, artigos e referências críticas para fundamentar a produção audiovisual. Assume também a forma de estudo de caso, centrado na experiência da criação de conteúdos culturais sobre cinema em plataformas digitais. Além disso, pela atuação direta dos autores na produção, publicação e análise das interações, enquadra-se como pesquisa-ação. Utilizando meios virtuais, especificamente por meio de vídeos long shot, ou seja, vídeos de 10 a 15 minutos, com caráter mais perene para plataformas como o YouTube, e vídeos curtos, de 30 segundos a 3 minutos, em média, para plataformas de vídeos curtos como o Instagram, com conteúdos que vão de ensaios e tom informativo a formatos mais simples, como indicações rápidas, pautas recentes e notícias, respectivamente. Dessa forma, aliando-se às habilidades desenvolvidas no curso técnico de Design Gráfico do Centro Paula Souza, este trabalho de conclusão

de curso busca oferecer um diferencial no campo do guia cultural e da formação de opinião sobre cinema, auxiliando aqueles que procuram uma visão além do superficial.

2. TIPOGRAFIA

2.1. Introdução

A tipografia é um elemento central da identidade visual, pois define grande parte da voz e do tom da marca. A escolha das fontes influencia diretamente a forma como o público percebe a mensagem, afetando tanto a clareza quanto o estilo do projeto. Neste trabalho, a seleção tipográfica buscou referências estéticas ligadas ao design e à tecnologia do final do século XX, período marcado pela transição entre o analógico e o digital. Autores como Ellen Lupton discutem a tipografia como um sistema que organiza e molda o conteúdo, reforçando seu papel fundamental na comunicação visual.

2.2. Critérios de escolha

A escolha das fontes considerou aspectos visuais e funcionais. O principal objetivo foi garantir legibilidade em diferentes formatos e tamanhos, criando ao mesmo tempo uma unidade visual consistente. Procurou-se um conjunto tipográfico que, de maneira sutil, evocasse antigas formas de acesso ao cinema, como fitas VHS, DVD's e os primeiros computadores conectados à internet, não só recorrendo à uma abordagem nostálgica, mas como um conceito fechado à imprimir a forma adequada ao conteúdo.

2.3. Tipografia selecionada

A fonte Terminal Grotesque foi utilizada para textos e elementos secundários. Seu estilo digital, levemente irregular, lembra as primeiras tipografias eletrônicas e adiciona uma textura visual própria, diga-se de passagem, pixelada. Conferindo personalidade às composições. Essa característica reforça uma estética que combina simplicidade e certo ruído visual, sem comprometer a legibilidade. Para títulos, logotipo e partes de destaque, foi escolhida a Lemon Milk Bold. Seu desenho geométrico e estruturado transmite estabilidade e força, criando equilíbrio dentro da

identidade. A combinação entre a rigidez da Lemon Milk e o caráter experimental da Terminal Grotesque estabelece uma hierarquia clara e harmonia visual entre corpo e título que sustenta todo o conjunto gráfico do projeto.

2.4. Aplicações tipográficas

As fontes são aplicadas seguindo uma lógica de contraste e complementaridade. A Lemon Milk aparece em elementos de destaque e chamadas visuais, enquanto a Terminal Grotesque é usada em textos de leitura contínua. Um adendo especial à Lemon Milk: ela traz retas fortes e modernas, representando o contraste estético entre os conceitos aplicados e, ao mesmo tempo, dialogando com a vertente frontal do projeto, influenciando desde a escolha do nome até o tom de voz.

3.5. Considerações finais

A combinação tipográfica escolhida busca equilibrar clareza e personalidade. As duas fontes geram um visual que remete discretamente às mídias antigas, sem depender de um tom nostálgico. A tipografia funciona como parte do discurso visual, sustentando a identidade do projeto por meio da forma e da atmosfera que produz. Assim, o conjunto tipográfico não apenas organiza o conteúdo, mas também comunica sensações e referências ligadas ao universo cinematográfico e às transformações tecnológicas.

3. CORES

A cor é um dos elementos mais importantes da identidade visual, pois estabelece uma relação direta com o conceito central da estética proposta. No contexto deste projeto, as cores foram utilizadas não apenas como recurso visual para reforçar um caráter retrô-tecnológico, mas como parte dos valores da marca. Por isso, precisavam transmitir sensações ligadas a atitude frontal, informação, nostalgia e modernidade. A paleta foi construída buscando equilibrar o brilho e a vivacidade de telas antigas com a clareza e o dinamismo das interfaces digitais atuais. Em obras de autores como Wucius Wong, a cor é apresentada como um componente essencial para organizar informações e criar significados, o que reforça sua importância no desenvolvimento da identidade visual.

3.2. Critérios de escolha

As paletas foram definidas com base em contrastes marcantes e tons luminosos, simulando a aparência dos antigos monitores CRT e o brilho característico das primeiras telas digitais. A intenção foi unir o visual vibrante do passado à legibilidade e harmonia exigidas por um design atual. 3.3. Inspirações visuais As inspirações visuais partem de logotipos refeitas, não oficiais, que resgatam o estilo retrô sob novas perspectivas de marcas consolidadas. Abaixo algumas das referências:

Figura 1: Logotipo refeito em estilo anos 80.



Fonte: Kostya Pretenko

3.4. Aplicações cromáticas

As cores foram aplicadas de acordo com princípios de contraste e hierarquia visual. Tons frios, como azul e verde, predominam em elementos de fundo e estrutura, enquanto cores quentes, como vermelho e amarelo, são usadas para destacar ícones, detalhes e dinamismo nos textos. No mais, há sempre um trabalho de brilho externo e outras técnicas que buscam trazer um conceito de glow, simulando luzes, filtros e outras características que aludem tal efeito.

3.5. Considerações finais

A aplicação cromática reflete o diálogo entre o retrô e o contemporâneo, reinterpretando o design dos antes citados movimentos gráficos, e seus zeitgeist presentes naquele período, a qual refere-se às décadas de 1980 e 1990, dentro de uma linguagem visual atual. As cores não apenas definem o estilo do projeto, mas também comunicam sua proposta de unir tecnologia, nostalgia e informação de forma equilibrada e coerente.

4. O AUDIOVISUAL

No que diz respeito à produção dos vídeos, o planejamento estabeleceu duas prioridades centrais: manter coesão com a estética geral do projeto e garantir um nível mínimo de qualidade técnica. Embora o projeto adote certo estilismo específico, seguiram-se princípios básicos de fotografia, como enquadramento, iluminação e composição. Esses fundamentos foram alinhados à estética analógica dos anos 1980 e 1990 por meio do uso digital de filtros, texturas e efeitos artificiais aplicados em softwares de edição e pós-produção como After Effects e DaVinci Resolve. Em manuais de cinema e audiovisual, como os de Michael Rabiger, há destaque para a importância da relação entre forma, intenção e estilo, reforçando a necessidade de integrar técnica e linguagem.

Nos vídeos curtos, voltados a comunicação direta, optou-se por câmera estática e edição simplificada, seguindo o formato mais ágil e espontâneo das plataformas verticais. Já nos vídeos longos, elaborados para o YouTube, utilizaram-se enquadramentos variados, edição mais detalhada e inserções visuais, resultando em conteúdo mais elaborado.

4.2 Roteirização e Planejamento

No que diz respeito à formulação do roteiro, há dois formatos, cada um correspondente ao seu propósito e forma. Para vídeos curtos, compreende-se a proposta das plataformas e, portanto, busca-se uma concepção mais concisa das ideias, otimizando a atenção do espectador a fim de captar seu interesse dentro do tempo previsto pela mecânica do aplicativo. Para vídeos longos, a estrutura se assemelha à de um artigo científico, assim como sua própria confecção, com pesquisa prévia e um conteúdo mais encorpado.

4.3 Storyboards

O processo de storyboarding diz respeito à decupagem e ao planejamento das cenas, presente, neste caso, nos vídeos longos. O processo é realizado sobre o documento original do roteiro em softwares de edição de texto, seja o Google Docs ou o Word, descrevendo os enquadramentos nas minutagens respectivas, assim como as inserções de vídeos externos ou outros elementos.

5. PROPOSTA INICIAL, FORMATO E ROUPAGEM

A ideia inicial surge a partir da proposta de sanar uma demanda em relação ao nicho de conteúdo sobre cinema: um material mais aprofundado, reflexivo e fora do comum. A estética em questão corresponde à citada anteriormente, a Estética Analógica, ou então DreamCore, escolhida por meio de uma análise empírica e atestada por artigos que afirmam a conexão da chamada Geração Z com essas, inicialmente, subculturas. Esses estudos também traçam a atração dos consumidores mais novos por produtos baseados em tal estética. Como afirma Han (2025, p. 2) em seu artigo Digital Nostalgia in Generation Z: Exploring the Motivations Behind Dreamcore and Y2K Revival: “Para a Geração Z, a estética dreamcore incorpora uma fusão do antigo e do novo, remodelando o mundo de suas memórias”. Sobre essa adesão, complemento que é através dessa relação entre o antigo e o novo que definimos o conceito do projeto, antigo na forma e novo no conteúdo.

5.2 Projeção: Como e Por Onde Fazer

Nesta etapa buscamos definir qual seria a plataforma ideal para o projeto. Inicialmente cogitou-se um site, ideia logo superada, visto que o próprio conceito de site foi considerado antiquado para o público-alvo. As plataformas escolhidas foram o Instagram e o YouTube. Os formatos seguiram referências do mesmo ramo, como o perfil Memento.filmes em relação ao Instagram, isto é, conteúdos mais fugazes e de rápida circulação. Para conteúdos de maior duração e corpo, a referência foi o canal Quadrinhos na Sarjeta, do pesquisador e professor doutor em Literatura

Alexandre Linck. Ainda sobre como fazer, foram delimitados alguns formatos, sendo eles: listas, indicações, ensaios e ensaios informativos.

5.3.1 O Processo: Identidade Visual

A identidade visual foi definida por meio de uma união clara e relativamente simples dos elementos já previstos. Era necessário, através do repertório estético escolhido, evocar o tom da marca, cujas palavras-chave seriam vanguardismo, tecnologia, informação e cinema. Simbolismos como o olho, remetendo simultaneamente à visão, à ótica e à aparência de uma câmera, foram a base do isotipo. O uso de texturas e padrões que lembram sinais de TV, computadores antigos e televisores de tubo foi essencial para complementar o conceito, reforçando a imersão do espectador e os efeitos da nostalgia no visual. A tipografia e as cores foram escolhidas de modo a se encaixarem organicamente no conceito estético.

Figura 3: Projeto desenvolvido para o Youtube



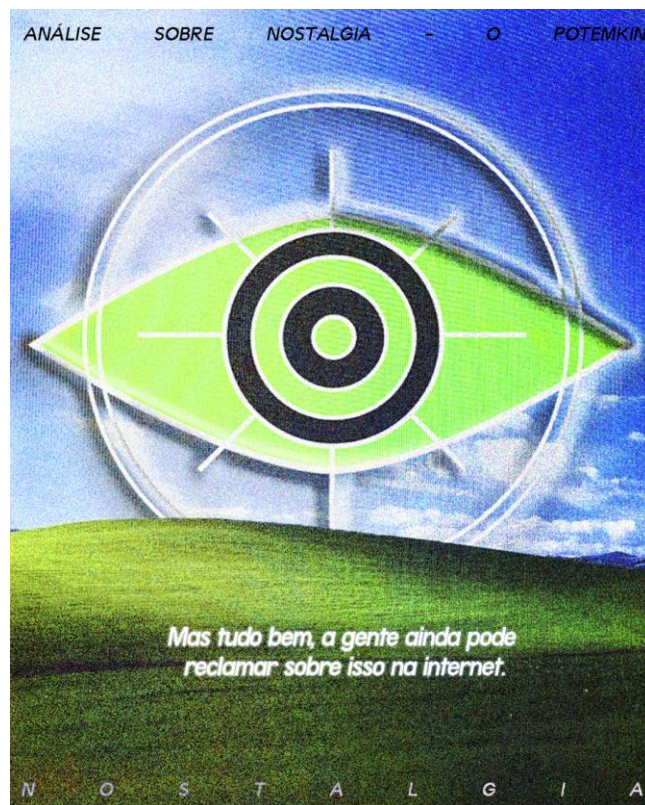
Fonte: os autores

5.3.2 O Processo: Plataforma Instagram

Nesta etapa, mantivemos os formatos de conteúdo e apenas os adaptamos às ferramentas disponíveis na plataforma. Pequenos ensaios e textos informativos

foram destinados a posts únicos, nos quais o conteúdo ficava contido na legenda, que possui um limite aproximado de 2.200 caracteres. Para listas e textos informativos de maior substância, utilizaram-se posts em formato carrossel, com múltiplas imagens ou vídeos sequenciais. Por fim, para vídeos, todos os formatos se adequaram bem ao espaço de Reels do aplicativo. Quanto aos posts, foi feita uma pesquisa de casos. Analisando outros perfis e, a partir da experiência prévia de um dos integrantes na área de social media, identificamos as propriedades básicas do formato, adaptando-as ao nosso tipo de comunicação e identidade visual.

Figura 3: Projeto desenvolvido para o Instagram



Fonte: os autores

5.3.4 O Processo: Plataforma Youtube

Como dito anteriormente, a referência para o canal de YouTube foi o canal do professor Alexandre Linck, além de outros do mesmo nicho, que se destacam por unir formas de divulgação científica das áreas de humanidades e artes a uma linguagem característica das redes sociais. Dessa forma, houve um trabalho simples de cenário e mise-en-scène e, em seguida, a roteirização. Ela parte de uma ideia

inicial e de um título, seguido pela pesquisa, que envolve a coleta de referências bibliográficas e a criação de um pequeno fichário para roteiros que exigem sustentação teórica. Assim, desenvolve-se a estrutura do vídeo tal como um artigo científico, com introdução, revisão, desenvolvimento, conclusão e referências, adaptados às características do meio. Após a finalização do roteiro, procede-se à gravação com todos os princípios fotográficos mencionados anteriormente e, posteriormente, à edição do arquivo bruto. Esta etapa inclui cortes de trechos residuais, adição de trilha sonora, inserções e pequenos efeitos de cor, fotografia e motion. Também foram elaboradas as thumbnails, ou capas dos vídeos, seguindo referências como os canais Quadro em Branco e Matheus Sodré, priorizando composições minimalistas, simples e com pequenas chamadas instigantes acompanhadas de imagens de impacto.

6. CONCLUSÃO

A marca O Potemkin consolidou-se como uma produtora de conteúdo esteticamente relevante, demonstrando como o design pode servir de base para estruturar, fortalecer e expandir projetos voltados ao cinema no ambiente digital. Ao longo do desenvolvimento, ficou claro que a integração entre identidade visual, linguagem e propósito permitiu que a marca alcançasse coerência e personalidade próprias. Com isso, O Potemkin se apresenta preparada para se inserir no mercado, adaptar-se às suas dinâmicas e continuar dialogando de forma significativa com o público jovem interessado em tópico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HAN, Qinyi. Digital nostalgia in Generation Z: exploring the motivations behind dreamcore and Y2K revival. *Communications in Humanities Research*, v. 74, p. 113-121, 2025. DOI: 10.54254/2753-7064/2025.LC25707.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

LUPTON, Ellen. *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students*. 2. ed. New York: Princeton Architectural Press, 2015.

WONG, Wucius. *Princípios de forma e desenho*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

RABIGER, Michael; HURBIS-CHERRIER, Mick. *Directing: Film Techniques and Aesthetics*. 5. ed. New York: Focal Press, 2013.

INSPGR.ID. *Logotipos estilo anos 80*. 2025. Imagem. Disponível em: <https://inspgr.id/app/uploads/2025/02/design-80s-logos-feature.jpg>. Acesso em: 04 dez. 2025.