



Cinema e Memória: O Design Gráfico como Resistência

Luiza Campos de Souza;¹
Emerson Nunes Eller;²

Resumo:

O cinema, desde suas origens, tem desempenhado um papel não apenas de entretenimento, mas também político e ideológico. Conforme observa Jean-Claude Carrière (1994), ele foi utilizado como instrumento de colonização cultural, reforçando padrões estéticos e sociais da classe dominante. Esse movimento se perpetua nas superproduções hollywoodianas, que consolidaram uma estética padronizada voltada a um mercado global (Hildenbrand; Farias, 2020). Como consequência, observa-se o apagamento de repertórios locais e a imposição de modelos visuais homogêneos. A pesquisa parte de revisão bibliográfica e filmográfica, fundamentada nas concepções de Adorno (apud Vasconcelos, 2022), Bonsiepe (2011) e Atkins (2020). Como estudo de caso, analisa-se o filme *Marte Um* (2022), de Gabriel Martins, em diálogo com exemplares de design vernacular de Contagem, Minas Gerais. Entre os resultados esperados, destacam-se a compreensão de como a memória gráfica pode inspirar produções cinematográficas, valorizando repertórios locais, e de que modo o design gráfico, integrado à Direção de Arte, pode se configurar como mediador de memória e agente político. Espera-se, assim, contribuir para a reflexão sobre um cinema que resista à hegemonia visual padronizada e amplie as possibilidades de narrativas plurais e diversas.

Nesse cenário, a pesquisa parte de revisão bibliográfica e filmográfica, fundamentada nas concepções de Adorno (apud Vasconcelos, 2022), Bonsiepe (2011) e Atkins (2020). Como estudo de caso, analisa-se o filme *Marte Um* (2022), de Gabriel Martins, em diálogo com exemplares de design vernacular de Contagem, Minas Gerais. Entre os resultados esperados, destacam-se a compreensão de como a memória gráfica pode inspirar produções cinematográficas, valorizando repertórios locais, e de que modo o design gráfico, integrado à Direção de Arte, pode se configurar como mediador de memória e agente político. Espera-se, assim, contribuir para a reflexão sobre um cinema que resista à hegemonia visual padronizada e amplie as possibilidades de narrativas plurais e diversas.

Palavras-chave:

Design Gráfico; Cinema; Memória Gráfica; Objetos de Cena; Resistência Estética.

¹ Graduação em Design, Universidade Federal de Minas Gerais, souzaluizacampos@gmail.com.

² Doutor em Belas Artes com especialidade em Design de Comunicação pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Professor Adjunto da Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais, eller.emerson@gmail.com.



1. Introdução

A prática cinematográfica é uma matéria complexa e carrega em sua essência não apenas entretenimento, mas também uma função política e de supremacia cultural. Jean-Claude Carrière (1994, p. 9, tradução de Fernando Albagli e Benjamin Albagli) relembra que desde o pós-Primeira Guerra Mundial, colonizadores franceses organizavam sessões na África, com o intuito de que as qualidades estéticas da civilização branca de classe média fossem reproduzidas e exaltadas.

Esse objetivo permanece na atualidade a partir das superproduções hollywoodianas, que, tendo em vista um mercado global, privilegiam uma estética padrão (HILDENBRAND, FARIAS, 2020, p.52). Com isso, características locais, regionais, se extinguem das telas do cinema, sobretudo em materiais gráficos. Assim, observamos uma hegemonia estética que é fomentada nesses locais e tem consequências que os perpassam. Para Theodor W. Adorno, o cinema é utilizado a partir da classe dominante como um poderoso agente de retroalimentação ideológica que garante a manutenção do *status quo* (apud VASCONCELOS, 2022, p. 27).

Em frente a este cenário desanimador, uma questão levantada é como o design gráfico pode atuar como resistência estética no cinema. Para Gui Bonsiepe, o design detém a capacidade de formar uma consciência crítica frente aos centros de poder e explorar espaços alternativos, que não se contentam com a petrificação das relações sociais (BONSIEPE, 2011, p.21). Porém, ao partir para o âmbito do cinema, como a memória gráfica³ pode contribuir para a exaltação daqueles que são submetidos ao poder?

Resistir ao discurso padronizado significa também se afastar dos interesses hegemônicos que dominam o audiovisual (Ibidem, p. 26). Uma oportunidade pode ser observada ao se utilizar de métodos como o de Annie Atkins (2020) – responsável pelo design gráfico em “O Grande Hotel Budapeste” (2014), “Ponte dos Espiões” (2015), entre outras produções de audiovisual – se inspirando em materiais vernaculares⁴, sobretudo em formato físico, para criar objetos de cena que valorizam repertórios invisibilizados. Esse tipo de prática revela caminhos para um cinema que resiste ao padrão hegemônico e abre espaço para novas narrativas visuais.

2. Objetivos

Este trabalho tem como objetivo geral analisar como o design gráfico pode contribuir com a valorização da memória gráfica e cultura local dentro dos filmes, como uma forma de resistência.

Entre os resultados esperados estão o entendimento de como a memória gráfica pode se comportar ao servir de inspiração para os filmes e a compreensão de como isso pode colaborar no fortalecimento de estéticas que se desviam do padrão replicado atualmente. Assim, espera-se que a prática do design gráfico como um componente da Direção de Arte

3. Metodologia

A metodologia adotada combina revisão bibliográfica e filmográfica, com foco em analisar como os filmes contribuem com a exaltação de uma cultura ou povo local. A prática do design gráfico em filmes é analisada a partir do método proposto por Annie Atkins, “Fake Love Letters, Forged Telegrams, and

³ Materialidade à qual a memória se prende; arte que reflete a memória cultural (ASSMAN, 2011, p.3). Ou ainda de maneira mais específica, artefatos visuais capazes de criar um sentido de identidade local (FARIAS, BRAGA, 2018, p. 10).

⁴ Design influenciado pelas “soluções gráficas, publicações e sinalizações ligadas aos costumes locais produzidos fora do discurso oficial” (ELLER, 2014, p. 29).



Prison Escape Maps: Designing Graphic Props for Filmmaking”, e o estudo busca compreender como ela pode auxiliar a replicação de elementos da memória gráfica nos filmes.

Para fundamentar a análise crítica, parte-se da concepção de Adorno (apud VASCONCELOS, 2022) de que o cinema funciona como retroalimentação ideológica a serviço da manutenção do *status quo*, e da perspectiva de Bonsiepe (2011), que reconhece o design como ferramenta capaz de formar consciência crítica frente às hegemonias culturais.

Como estudo de caso, serão analisados *frames*⁵ do filme “Marte Um” (2022), de Gabriel Martins, em diálogo com exemplares de design vernacular da cidade de Contagem, MG – que definiremos melhor durante a discussão –, de forma a entender como o longa-metragem contribuiu para a visibilidade dessa estética. Para contextualizar tecnicamente e auxiliar a compreensão a respeito do cenário local, o estudo se apoia nos conceitos da pesquisa de mestrado “Letras do Cotidiano: A Tipografia Vernacular na Cidade de Belo Horizonte”, (Eller, 2014).

4. Resultados e Discussão

Uma das contribuições à admiração existente quanto à potência norte-americana se dá atualmente pela sua predominância nas salas de cinema. Os filmes hollywoodianos, sobretudo *blockbusters*, são grandes campeões de bilheteria e carregam uma carga estética condizente com sua origem: os Estados Unidos da América. Ao longo dos anos, isso contribuiu para que ela fosse replicada e considerada como uma “estética padrão”. Com isso, filmes que têm em vista uma escala global a reproduzem, em detrimento de características particulares de uma certa cultura, a fim de um modelo hegemônico (HILDENBRAND, FARIAS, 2020, p.52).

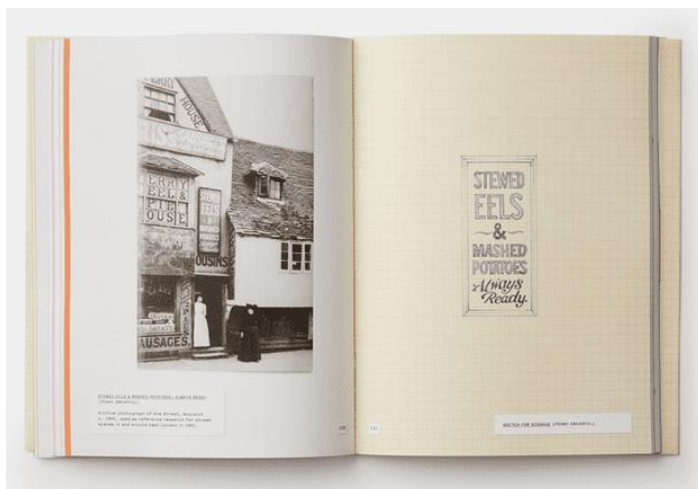
Em contrapartida, a prática do Design, que personaliza o projeto de acordo com seu contexto e suas necessidades individuais (GRUSZYNSKI, 2008, apud PEREIRA, 2016, p.103), tem muito a agregar nos filmes. Ela se constitui, antes de mais nada, como um componente da Direção de Arte, atividade que coordena a concepção do ambiente plástico de um filme, composta das características formais do espaço e dos objetos, além da caracterização das figuras em cena (HAMBURGER, 2014, p.18).

É importante discutir a definição de design vernacular, para a melhor compreensão deste método. De acordo com Eller, “Na comunicação gráfica, o termo vernacular corresponde à soluções gráficas, publicações e sinalizações ligadas aos costumes locais produzidos fora do discurso oficial”. Sabemos então que o design gráfico com tais influências retrata traços culturais e locais de um povo (ELLER, 2014, p. 29).

Assim, o designer pode trabalhar em detrimento do generalismo e a padronização, realizando escolhas que podem advir de referências vernaculares e locais, como observamos na metodologia seguida por Annie Atkins. Ela defende a pesquisa material para a criação de objetos de cena como crucial, tanto para compreender as dimensões físicas e materialidade quanto em relação aos tipos de referências encontradas. Há certas estéticas que não são privilegiadas pelos algoritmos de busca online, porém trazem muito valor. Podemos observá-las em materiais físicos, vistos em bazares, lojas de antiguidades ou até mesmo simplesmente no mundo ao seu redor (ATKINS, 2020, p.54).

Figura 01: Metodologia de Annie Atkins

⁵ Em português, são conhecidos como fotogramas. São um “(...) suporte fundamental para a reflexão já que permitem fixar algo movente, as imagens de um filme.” (PENAFRIA, 2009, p.7).



Fonte: Site oficial da editora Phaidon, responsável pela publicação do livro.

Na figura 01, extraída de seu livro, Atkins demonstra um exemplo de como é possível se inspirar em placas, cartas, entre outros materiais, para criar objetos de cena que irão para as telas. A verdade é que, sem essa observação do mundo ao nosso redor, se torna de grande dificuldade criar materiais verossímeis e condizentes com a realidade que se pretende retratar. Este trabalho do designer traz não só originalidade, mas também o resgate da memória e ampliação do repertório visual coletivo. Para Willian Vasconcellos, “A padronização dessas mercadorias (culturais) se revela na reprodução de clichês previamente estabelecidos para se adequarem ao estilo, de modo que, a forma dessas mercadorias nunca se altere”. Dessa maneira, ao valorizar estes elementos particulares, estamos propiciando uma arte heterogênea e diversa (ADORNO, HORKHEIMER apud VASCONCELLOS, 2022, p.31).

Compreendemos a partir de Aleida Assman, na obra “Espaços da Recordação”, como a memória se prende à materialidade. Em monumentos, memoriais, museus e arquivos, a mídia suporta o saber, impedindo-o de “se perder no fogo da história”. Com isso, ela resgata a arte mnemotécnica romana para conceituar como é possível armazenar nos objetos a informação inserida na memória de maneira confiável, levando à recuperação, a partir da observação material (Assman, 2011, p. 19 e 31).

A memória é essencial à criação da identidade cultural, definindo-a a partir do que lembramos e esquecemos. Assim, certos locais ou artefatos possuem uma força simbólica, dando corpo à uma memória que o observador participa como indivíduo ou comunidade (Ibidem, p. 70 e 319).

Priscila Farias e Marcos Braga, concordando com este conceito, definem a memória gráfica como os artefatos visuais capazes de criar um sentido de identidade local, sendo portadores de “energia mnemônica” e capazes de trazer consciência de unidade e singularidade aos grupos (2018, p. 10). Funcionam como uma arte sobre a memória, que Assman define como aquela que recorda o homem de uma habilidade cultural que ele está prestes a perder (Assman, 2011, p.386).

Nos filmes, essa matéria pode ser aplicada em todo o projeto de design gráfico, especialmente em aspectos da Direção de Arte. Isso leva a uma rememoração da identidade visual cotidiana, para aqueles que vivem a identidade local. Assim, a paisagem urbana deste momento no tempo é reforçada como um espaço de memória, na qual o design gráfico possui papel importante. Além disso, amplia o repertório visual coletivo, impulsionando identidades locais ao público geral.

Com isso, podemos analisar um exemplo com proximidade geográfica ao local em que o presente estudo é realizado. O filme “Marte Um” (2022), de Gabriel Martins, se passa na região metropolitana de Belo Horizonte e alcançou uma projeção internacional. Diferindo-se dos temas mais abordados nas telas de cinema, expõe uma realidade periférica, que carece de protagonismo, mas



urge por voz. Sua estética segue esse discurso e podemos notar exemplos de como o design vernacular pode ser inspiração, levando a uma valorização da cultura local.

Para isso, vamos observar imagens do cenário tipográfico da cidade de Contagem (figuras 02 e 03), retratada no filme, juntamente com cenas extraídas da obra (figura 04).

Figuras 02 e 03: Cenário tipográfico vernacular de Contagem.



Fonte: Tipografia Vernacular - Mercado Central de Contagem no Behance (BRUTA et al., 2025)



Fonte: Google Maps.

Figura 04: Cenas de Marte Um.



Fonte: "Marte Um" (2022). Reprodução: Shotdeck.

Nas cenas apresentadas, traços, elementos e letras semelhantes aos encontrados na própria região se replicam no filme. Ambos os contextos contribuem para gerar uma sensação de familiaridade no espectador — um vínculo que pode ser estendido a outras regiões do país, uma vez que a chamada tipografia vernacular ocorre em diversas cidades, sobretudo em áreas periféricas. A imagem à esquerda na figura 04 introduz a vida da família no início do filme. Mostra a preparação do aniversário da personagem Tércia, no qual as personagens aparentam para seus amigos sua felicidade e amor, apesar de seus conflitos internos. A tipografia, bem como a mensagem e toda a cena passam uma grande sensação de carinho e cuidado.



Por sua vez, a imagem à direita da figura 04 mostra algumas cenas depois, quando Tércia está em uma lanchonete. A cenografia gera acolhimento quanto ao local, que parece cotidiano e seguro. Isso contribui para a sensação de paz e calma que é quebrada ao decorrer da cena, na qual a mulher sofre um grande trauma ao ser vítima de uma pegadinha. Esse acontecimento fará com que ela seja descredibilizada e ridicularizada pela própria família. Assim, as duas cenas – e seu design gráfico – apoiam um dos grandes temas do filme, que é a relação entre esses personagens.

Por mais que a prática proposta por Annie Atkins possa não ter sido especificamente utilizada pela Direção de Arte em “Marte Um”, é notável que ambos buscaram objetivos em comum, e que foram alcançados com sucesso. O design gráfico não só cumpriu com os objetivos específicos das cenas e apoiou a narrativa do filme, mas também levou uma sensação de familiaridade e pertencimento à população local.

O longa-metragem foi indicado para representar o país no Oscar de 2023, demonstrando que, a partir do cinema, uma nova vivência foi vista e ouvida. Com isso, a estética local alcançou também um novo público, se estabelecendo como um material registrado na história, que não será esquecido – assim como a comunidade da qual pertence.

O estudo do qual este artigo se derivou é resultado de um trabalho de conclusão de curso e compromete-se a compreender o papel do design gráfico no Cinema, de maneira prática, com a intenção de desenvolver como projeto final um conjunto de materiais que simulem as peças gráficas de uma adaptação cinematográfica. Para isso, foi realizada uma pesquisa e entendimento da atuação do design, bem como a compreensão das boas práticas e o que deve ser evitado. O resultado final foi a Identidade Visual e as configurações gráficas para uma simulação de adaptação cinematográfica.

A obra escolhida foi “A Festa”, de Ivan Ângelo. O livro se passa nos anos 70, na capital mineira, e é rico em materiais físicos, tais como jornais e cartas.

Em uma breve sinopse, o livro aborda a vida da época, com suas limitações e barreiras. No contexto da ditadura militar, possui um tom bastante crítico à sociedade e aos órgãos governamentais. Retrata as ironias, hipocrisias e dificuldades unindo personagens de diversos contextos sociais em um grande acontecimento: um conflito ocorrido na Praça da Estação de Belo Horizonte, envolvendo retirantes nordestinos, migrantes que fogem das condições do Nordeste.

O projeto exigiu uma pesquisa acerca de materiais reais, correlatos aos objetos de cena que se pretende desenvolver. Essa etapa carrega grande riqueza para o potencial gráfico e representativo, e foi adaptada para a criação de toda a Identidade.

Assim, foram pesquisados: jornais de Belo Horizonte e Minas Gerais nos anos 70, fotos da cidade e outros materiais gráficos em papel. Também foi realizada uma análise de cartazes de filmes da época, de todo o país. Os websites visitados foram do Arquivo Público Mineiro e da Hemeroteca Digital Brasileira. À fim de encontrar diversidade de materiais antigos, também foi necessário analisar artigos de colecionadores, em websites de leilão e grupos de redes sociais.

Materiais físicos e palpáveis também são essenciais, por isso foi reunido um acervo pessoal e realizada uma visita à Hemeroteca da Biblioteca Estadual.



Figura 05: Memórias (gráficas) da minha família



Fonte: acervo pessoal.

Além disso, a edição original da obra literária também foi referenciada no processo de criação. O título do livro em sua capa, que possui uma letra *bold*, grossa, forte e marcante, adequada à obra e ao conceito, além de remeter à memória da história.



Figura 6: Processo de criação da Assinatura Visual



Fonte: imagem da autora.

É importante notar que a memória da obra não remete apenas ao local de Belo Horizonte, mas também à época retratada. Por isso, o modo de fazer também foi levado em consideração, sendo utilizadas técnicas como impressão tipográfica, carimbos e máquina de escrever na execução dos materiais (Figura 7).

Figura 7: Processo de criação das configurações gráficas.



Fonte: imagem da autora.

Por fim, foram entregues materiais com embasamento em pesquisa e modo de fazer, de maneira a remeter à memória da obra literária. Isso é mostrado na imagem à seguir, que compara a



pesquisa – à esquerda – com o resultado final – à direita, de dois materiais desenvolvidos: um ingresso de cinema e um convite para a festa.

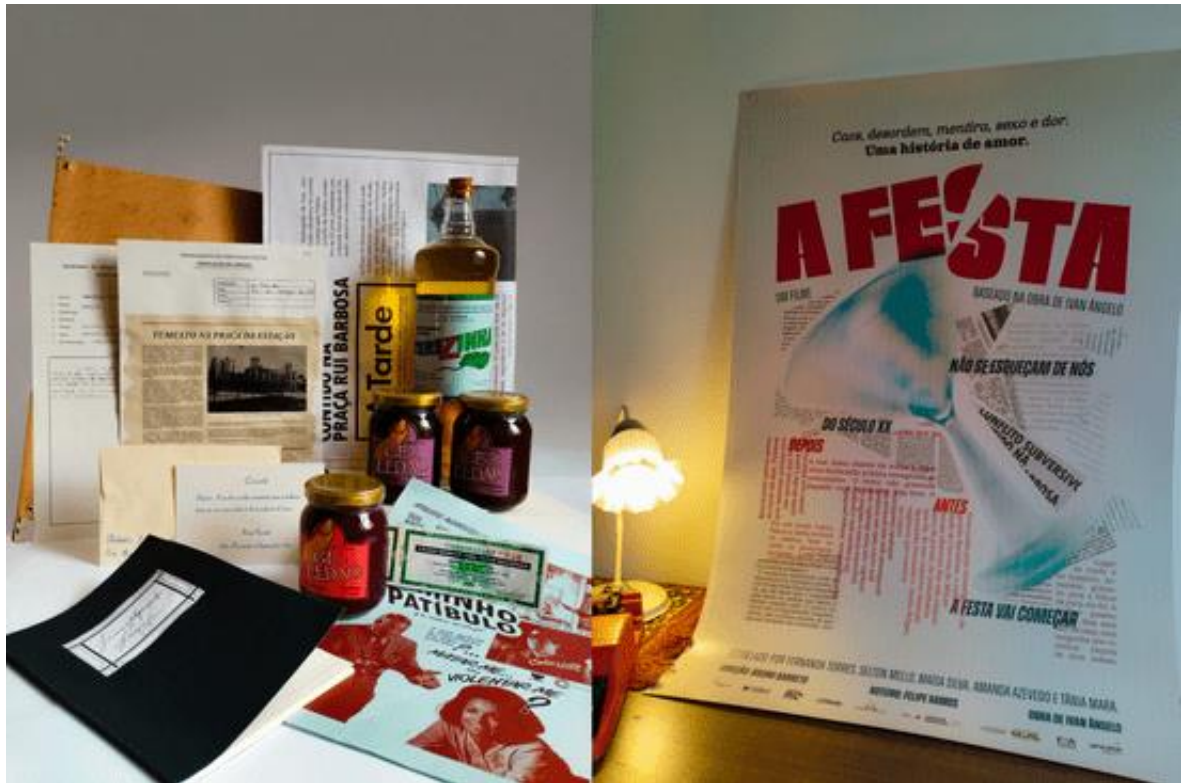
Figura 8: Comparativo da pesquisa com o material entregue.



Fonte: imagem da autora.

Demonstrando o resultado final do projeto, estão à seguir duas imagens: à esquerda, as configurações gráficas, e, à direita, o pôster – um exemplo de aplicação da Identidade Visual.

Figura 9: Resultado final.



Fonte: imagens da autora.

5. Considerações Finais

Nesse sentido, reafirma-se o potencial do design gráfico como mediador de memória e como ferramenta política no cinema. Com a projeção de obras cinematográficas que valorizam culturas locais, é possível fazer com que, no lugar de uma estética padrão e hegemônica, repliquem-se também imagens e símbolos mais diversificados e plurais, juntamente com existências heterogêneas.

Além disso, a pesquisa material defendida por Atkins mostra-se de extremo valor, trazendo à luz referências que não são entregues por um algoritmo, mas refletem realidades e vivências que talvez nem se encontrem na internet. A partir dessa pesquisa aprofundada, é possível aproximar a ficção da realidade vivida por comunidades locais e contribuir para visuais menos padronizados nas telas do cinema.

Retomando a crítica de Bonsiepe, percebe-se que o design gráfico, no âmbito cinematográfico, ultrapassa a função estética e se configura como um agente crítico frente às hegemônias culturais. Nesse sentido, sua prática se contrapõe ao que Adorno descreve como retroalimentação ideológica do cinema, que frequentemente serve à manutenção do *status quo*.

Com isso, o exemplo do filme *Marte Um* (2022) evidencia como a valorização de elementos gráficos locais pode impactar não apenas a autenticidade narrativa, mas também a recepção crítica, dando visibilidade a realidades periféricas que raramente encontram espaço no circuito global. Assim, o design gráfico, como componente da Direção de Arte, mostra-se capaz de fortalecer a identidade cultural e ampliar o repertório coletivo por meio da preservação da memória.



Assim, o resultado esperado foi alcançado, aprimorando a compreensão acerca das ferramentas de design gráfico como voz política. Conclui-se, portanto, que a memória gráfica aplicada ao cinema não só enriquece a experiência estética, mas também se afirma como uma ferramenta de resistência, preservação e reconhecimento social. A discussão do presente estudo deriva do Trabalho de Conclusão de Curso acerca do papel da identidade visual⁶ nas narrativas cinematográficas, entregue para a Universidade Federal de Minas Gerais, pelo curso de Design.

Sobre o projeto prático apresentado, o estudo à respeito da memória gráfica nesse âmbito se mostrou muito valioso, contribuindo conceitualmente e em sua execução. Essa perspectiva permitiu, por exemplo, o uso de técnicas e tecnologias de outras épocas para obter resultados gráficos coerentes com o período colocado em foco na obra. Portanto, o conceito de memória gráfica guiou e aprimorou a aplicação prática do projeto final, que teve como entrega a Identidade Visual e as configurações gráficas para uma simulação de adaptação do livro “A Festa”, de Ivan Ângelo. A obra se passa em Belo Horizonte dos anos 70 e a memória gráfica deste momento e local foram essenciais para a ambientação e narrativa visual, gerando um material rico em identificação com sua cultura e o seu visual, e carregando subtexto e significados tanto políticos quanto sociais.

Cinema and Memory: Graphic Design as Resistance.

Abstract: Cinema, since its origins, has played a role not only as entertainment but also as a political and ideological instrument. As Jean-Claude Carrière (1994) observes, it was used as a tool of cultural colonization, reinforcing aesthetic and social standards of the ruling class. This movement continues in Hollywood blockbusters, which have consolidated a standardized aesthetic aimed at the global market (Hildenbrand; Farias, 2020). As a consequence, local repertoires are often erased, and homogeneous visual models are imposed. In this context, graphic design emerges as a resource capable of acting as an aesthetic resistance, promoting invisibilized repertoires and strengthening graphic memory. According to Gui Bonsiepe (2011), design can foster critical awareness in the face of power centers and explore alternative spaces that break with the crystallization of social relations. In cinema, this practice can be observed in methodologies such as Annie Atkins (2020), who advocates research on vernacular and physical materials for the creation of believable props, thus expanding the visual repertoire and narrative diversity. The research is based on bibliographic and filmographic review, drawing on the conceptions of Adorno (apud Vasconcelos, 2022), Bonsiepe (2011) and Atkins (2020). As a case study, it analyzes the film *Marte Um* (2022), by Gabriel Martins, in dialogue with vernacular design examples from *Contagem*, Minas Gerais. The expected results include understanding how graphic memory can inspire film productions by valuing local repertoires, and how graphic design, integrated into Art Direction, can act as both a mediator of memory and a political agent. Thus, this study aims to contribute to the reflection on a cinema that resists standardized hegemonic aesthetics and broadens the possibilities of plural and diverse narratives.

Keywords: Graphic Design; Cinema; Graphic Memory; Scene Objects; Aesthetic Resistance.

⁶ É a expressão visual e verbal de uma marca e vai desde seu nome e símbolo até uma matriz de instrumentos e de comunicação (WHEELER, 2006, p.13).



Referências

- ASSMANN, Aleida. **Espaços da recordação: formas e transformações da memória cultural**. Tradução de Paulo Soethe. Campinas: Unicamp, 2011.
- BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- BRUTA, Joyce; CAMARGOS, Ana; ARAÚJO, Ana Karen; SILVA, Lucas Rodrigues; BARBOSA, Beatriz.
- TIPOGRAFIA Vernacular**: Mercado Central de Contagem. [S. l.], 17 de julho de 2025. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/230567913/Tipografia-Vernacular-Mercado-Central-de-Contagem?tracking_source=search_projects%7Ctipografia+vernacular&l=16>. Acesso em: 13 de agosto de 2025.
- CARRIÉRE, Jean-Claude. **A Linguagem Secreta do Cinema**. Tradução de Fernando Albagli e Benjamin Albagli. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2021.
- ELLER, Emerson. **Letras do cotidiano**: A tipografia vernacular na cidade de Belo Horizonte. Orientador: Sérgio Antônio Silva. 2014. 166 p. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014. Disponível em: <<https://anapaulanasta.com/wp-content/uploads/2014/11/Letras-do-cotidiano-Emerson-Nunes-Eller.pdf>>. Acesso em: 10 de julho de 2025.
- FARIAS, Priscila; BRAGA, Marcos da C. (orgs.). **Dez ensaios sobre memória gráfica**. São Paulo: Blucher, 2018.
- GOOGLE, Inc. Lanchonete em Contagem [RECURSO ON-LINE]. Disponível em: <<https://maps.app.goo.gl/oMvLaXqvN3iTVi8e8>>. Acesso em: 10 de agosto de 2025.
- GOOGLE, Inc. Lanchonete em Contagem [RECURSO ON-LINE]. Disponível em: <<https://maps.app.goo.gl/RKQfYBzJQf4YLRKn7>>. Acesso em: 10 de agosto de 2025
- HILDENBRAND, Johanna Gondar; FARIAS, Francisco Ramos de. **A HEGEMONIA ESTÉTICA HOLLYWOODIANA E SUAS FORMAS DE RESISTÊNCIA**. In: Anais do VIII CONINTER. Anais...Maceió(AL) Unit/AL, 2019. Disponível em: <<https://www.even3.com.br/anais/coninter2019/177099-A-HEGEMONIA-ESTETICA-HOLLYWOODIANA-E-SUAS-FORMAS-DE-RESISTENCIA>>. Acesso em: 28 de julho de 2025
- MARTE um. Direção: Gabriel Martins. Brasil: Filmes de Plástico, 2022. Cinema.
- PENAFRIA, Manuela. Análise de filmes- conceitos e metodologia(s). In: CONGRESSO SOPCOM, VI., 2009, Lisboa. **Atas** [...]. Covilhã: Universidade da Beira Interior, 2009. p. 1-10. Disponível em: <https://arquivo.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 11 maio 2025.
- PEREIRA, Lucas Pessoa. **Design de identidade visual gráfica em produções audiovisuais contemporâneas**: Uma análise da apropriação da visualidade medieval em O Senhor dos Anéis, Game Of Thrones e World of Warcraft. Orientadora: Lúcia Bergamaschi Costa Weymar. 2016. 214 p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2016.
- VASCONCELLOS, Willian S. de. **Adorno e o cinema**: possibilidades de uma arte autônoma. Orientador: Rodrigo Antonio de Paiva Duarte. 2022. 98 p. Dissertação (Mestrado em Filosofia) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1843/47092>>. Acesso em: 30 de julho de 2025.
- WHEELER, Alina. **Design de Identidade da Marca**: guia essencial para toda a equipe de gestão de marca. Tradução de Francisco Araújo da Costa. Porto Alegre: Bookman, 2019.