

DESENVOLVIMENTO DE UM CATÁLOGO INTERATIVO DE FILMES: UMA ABORDAGEM PRÁTICA EM WEB DESIGN

Leonardo Seidler Rodrigues¹

João Padilha Moreira²

RESUMO

Este projeto consiste em um catálogo digital estático desenvolvido para preservar e democratizar o acesso a filmes culturalmente relevantes, destacando obras que marcaram a história do cinema. Utilizando tecnologias front-end (HTML, CSS e JavaScript), o site oferece cards interativos com sinopses acionadas por animações de flip, além de navegação responsiva. Com design minimalista e foco na experiência do usuário, a plataforma prioriza a simplicidade estrutural, evitando complexidades técnicas como APIs ou banco de dados, para garantir acesso rápido e intuitivo. O objetivo central é servir como ferramenta educativa, conectando novas gerações a clássicos cinematográficos e combatendo a obsolescência cultural.

Palavras-chave: Preservação cultural; Catálogo de filmes; Cinema clássico; Web design estático; Acessibilidade.

ABSTRACT

This project consists of a static digital catalog developed to preserve and democratize access to culturally relevant films, highlighting works that have marked the history of cinema. Using front-end technologies (HTML, CSS and JavaScript), the site offers interactive cards with synopses triggered by flip animations, in addition to responsive navigation. With a minimalist design and a focus on user experience, the platform prioritizes structural simplicity, avoiding technical complexities such as APIs or databases, to ensure fast and intuitive access. The main objective is to serve as an educational tool, connecting new generations to cinematic classics and combating cultural obsolescence.

Keywords: Cultural preservation; Film catalog; Classic cinema; Static web design; Accessibility.

¹ Aluno do Curso Técnico em Informática, Faculdade e Escola Técnica - Alcides Maya

² Professor do Curso Técnico em Informática, Faculdade e Escola Técnica - Alcides Maya - professorjoamoreira@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Em um mundo onde a produção cinematográfica se expande de forma exponencial, a necessidade de organizar e valorizar obras que marcaram a história do cinema torna-se primordial. Este projeto nasceu como uma resposta a essa necessidade, oferecendo um catálogo digital interativo que reúne cerca de 30 filmes culturalmente relevantes, desde clássicos atemporais até produções contemporâneas, com o objetivo de servir tanto como ferramenta educativa quanto como um espaço de descoberta para amantes e novos espectadores.

Além disso, o Catálogo de Filmes foi desenvolvido com a proposta de ser totalmente desenvolvido em front-end, somente utilizando-se tecnologias básicas como HTML, CSS e JavaScript, para proporcionar uma experiência simples e dinâmica ao usuário por meio de um layout intuitivo e prático. Assim, apesar das limitações desse formato, o site se mantém leve para ser rodado em todo tipo de computador.

1.1 Definições do Tema

A escolha do tema surge da observação de duas lacunas principais: a falta de plataformas especializadas em filmes clássicos com interfaces acessíveis e a necessidade de ferramentas que facilitem a descoberta de obras fundamentais para a formação cultural de cinéfilos e estudiosos. Além disso, o projeto busca valorizar a importância do cinema como arte e patrimônio cultural, incentivando seu consumo consciente e crítico.

1.2 Delimitações do Tema

O catálogo de filmes é um site voltado para quaisquer usuários que queiram conhecer um pouco mais sobre as obras que moldaram a história do entretenimento audiovisual e o tornaram o que conhecemos hoje. Basta entrar na página e ver alguns dos filmes mais conceituados das últimas décadas e conhecer um pouco de suas tramas.

Em síntese, o catálogo conta com uma ampla seleção de cards interativos sobre filmes clássicos. Embora o foco principal seja na exploração visual e textual de

dados cinematográficos, o design do site foi projetado para ser inovador e moderno, a fim de facilitar o contato com todo tipo de usuário e tornar a navegação mais agradável,

1.3 Objetivos

O site tem por objetivo ser uma plataforma que apresenta às novas gerações o legado do cinema global de forma facilitada, servindo tanto de maneira educativa como de registro cultural.

1.3.1 Objetivo Geral

O objetivo geral deste trabalho é criar com uma interface simples uma ferramenta eficiente e dinâmica para exaltar a importância da cultura dos filmes na sociedade contemporânea.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Desenvolver um catálogo dinâmico com cards interativos que revelem sinopses mediante animação.
- Implementar um design visual minimalista com paleta de cores alinhada à identidade cinematográfica.
- Garantir responsividade multiplataforma e navegação intuitiva sem necessidade de recarregamento de páginas.
- Curadoria de filmes com critérios claros (relevância histórica, diversidade de gêneros e impacto cultural).

1.4 Justificativa

A preservação e democratização do acesso a clássicos do cinema representam um pilar fundamental para a valorização da cultura e da história da arte. Em um cenário onde obras icônicas muitas vezes estão fragmentadas em plataformas desconexas ou largadas ao esquecimento, surge a necessidade de um espaço dedicado à organização e disseminação dessas produções. Segundo a UNESCO (2015), o cinema não apenas reflete contextos históricos e sociais, mas também atua como ferramenta educacional, estimulando o pensamento crítico e a criatividade. No entanto, a falta de curadoria especializada e a dispersão de informações dificultam que o público, desde cinéfilos até estudantes, aprofunde seu conhecimento sobre filmes que moldaram a indústria.

Além disso, pesquisas apontam que cerca de 68% dos jovens entre 18 e 25 anos desconhecem obras fundamentais do cinema clássico, evidenciando uma lacuna na formação da cultura. Este projeto surge oferecendo como solução um catálogo digital que reúne informações contextualizadas e curiosidades de filmes marcantes. Ao integrar recursos interativos e design intuitivo, o site não apenas facilita a exploração do conteúdo, mas também incentiva a reflexão sobre a importância do cinema como patrimônio cultural da humanidade.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

O cinema, desde seu surgimento, tornou-se uma das formas mais influentes de expressão artística e cultural. Clássicos como *O Poderoso Chefão* não apenas redefiniram técnicas narrativas, mas também refletiram contextos históricos e sociais de suas épocas (BORDWELL; THOMPSON, 2013). A UNESCO (2015) destaca que filmes clássicos são patrimônios culturais imateriais, exigindo esforços para sua preservação e democratização.

Embora as tecnologias digitais tenham revolucionado a produção cinematográfica (como efeitos especiais e distribuição via internet), a essência do cinema como experiência coletiva e artística permanece inalterada. A UNESCO (2015) reforça essa ideia ao classificar filmes clássicos como patrimônio cultural, exigindo estratégias de preservação e acesso democrático, como as oferecidas por catálogos digitais interativos (FREITAS, 2002).

"A imagem digital propõe uma sensação do 'duplo eterno', fixando a mimesis não mais sobre a aparência, mas sobre as ideias [...] decompor o real para melhor recompô-lo é no que consiste o trabalho da imagem digital" (FREITAS, 2002, p. 3).

O artigo *"O cinema e 'novas' tecnologias: o espetáculo continua"* (2002) aborda ainda a dialética entre inovação técnica e permanência da essência cinematográfica. Nele, argumenta-se que tecnologias como o *morphing* e a digitalização de imagens não substituem, mas reinterpretam o modelo clássico, permitindo que o cinema continue a "reproduzir o homem e a maneira como ele vive" (p. 3). Essa perspectiva ecoa no presente projeto, que utiliza ferramentas digitais básicas (HTML, CSS, JavaScript) para recriar, em formato web, a experiência de descoberta cinematográfica, mantendo a centralidade do conteúdo cultural.

2.1 Usabilidade de sistemas Web

O termo usabilidade refere-se à qualidade da interação entre sistemas e usuários, abrangendo fatores como facilidade de aprendizado, eficiência e satisfação (NIELSEN; LORANGER, 2007). No contexto de plataformas culturais, a usabilidade assume um papel crítico: além de garantir funcionalidade, deve promover engajamento e acesso democrático a conteúdos artísticos, conforme destacado pela UNESCO (2015). Trata-se, portanto, de um sistema que viabiliza

mediações, interações e colaborações que conduzem os participantes à construção de conhecimento.

Sistemas voltados para curadoria cultural, como aquele desenvolvido neste projeto, diferem de plataformas comerciais por priorizarem valor educativo e preservação histórica (FREITAS, 2002). Seu objetivo é organizar obras cinematográficas de forma intuitiva, permitindo que usuários explorem filmes marcantes, suas sinopses e contextos, em uma experiência que combina acesso à informação e imersão.

Além disso, a usabilidade contribui para a proteção do patrimônio cultural, evitando que obras caiam no esquecimento em meio à tecnologia. Conforme discutido no artigo, plataformas interativas são ferramentas-chave para conectar novas gerações a clássicos, mitigando riscos de "obsolescência cultural" através de estruturas que equilibram inovação e respeito à essência das obras.

2.2 Tecnologias usadas na construção do sistema

O desenvolvimento do site empregou tecnologias front-end essenciais para entregar interatividade, responsividade e acessibilidade. A estrutura base foi construída com HTML, utilizando elementos semânticos, como <article> e <section>, para organização lógica do conteúdo. O CSS foi responsável pela configuração visual, implementando layouts adaptativos através de Grid e gradientes dinâmicos no cabeçalho. Já o JavaScript adicionou interatividade sem recarregamento da página. Apesar de ser um projeto sem banco de dados ou APIs externas, o que pode gerar dificuldades na adição de futuras funcionalidades como filtros dinâmicos, a combinação dessas tecnologias resultou em uma plataforma intuitiva, que preserva a essência cinematográfica e oferece uma experiência moderna e acessível.

2.2.1 HTML

O HTML (HyperText Markup Language) é a linguagem fundamental para construção de páginas web, responsável por estruturar e organizar o conteúdo de forma lógica. Criada em 1991 por Tim Berners-Lee, o HTML utiliza um sistema de etiquetas para definir elementos como textos, imagens, links e seções, permitindo

que navegadores interpretem e exibam informações. Sua evolução para a versão HTML5 introduziu elementos semânticos, como `<header>`, `<nav>`, `<article>` e `<footer>`, que vão além da formatação básica, atribuindo significado contextual ao conteúdo. Isso facilita não apenas a interpretação por máquinas, mas também a manutenção e escalabilidade de projetos.

O HTML foi a base estrutural do catálogo, utilizando tags, como `<header>`, `<main>`, `<article>` e `<footer>`, para organizar o conteúdo de forma acessível. O cabeçalho com título e descrição, a grade de filmes responsiva e os cards interativos (compostos por frente e verso com `<div class="card-inner">`) foram estruturados com elementos que priorizam a clareza. Essa abordagem reforçou o propósito de preservação cultural, oferecendo uma plataforma estática, simples e universalmente compatível, que democratiza o acesso a obras históricas sem barreiras técnicas.

2.2.2 CSS

O CSS (Cascading Style Sheets) é uma linguagem de estilo amplamente utilizada no desenvolvimento de sites para definir a aparência e o layout de páginas da web. Ele permite separar a estrutura do conteúdo, que é geralmente feito em HTML, da apresentação visual, oferecendo maior flexibilidade e controle sobre a exibição de elementos. Por meio do CSS, é possível definir estilos como cores, fontes, espaçamentos e posicionamento, facilitando a criação de interfaces atraentes e funcionais. Essa separação entre conteúdo e estilo não só melhora a manutenção do código, mas também otimiza a experiência do usuário em diferentes dispositivos e navegadores.

O CSS foi responsável por transformar a estrutura HTML em uma experiência visual envolvente, combinando layout responsivo e interatividade para destacar a importância cultural dos filmes. Utilizando Grid, criou-se uma grade de cards dinâmica. Efeitos como o flip animation deram vida aos cards, revelando sinopses de forma dinâmica, enquanto gradientes animados no cabeçalho adicionaram profundidade visual sem distrair do conteúdo principal. A paleta de cores em tons escuros e dourados foi escolhida para evocar a atmosfera cinematográfica, realçando os posters coloridos e melhorando a legibilidade. Media Queries asseguraram dinamismo, ajustando fontes, espaçamentos e layouts para telas menores. A separação clara entre estrutura (HTML) e estilo (CSS) permitiu manter o

código organizado e escalável, alinhando-se ao objetivo através de uma interface simples, que equilibra estética minimalista e funcionalidade acessível, garantindo que o foco permaneça nas obras cinematográficas.

2.2.3 JavaScript

O JavaScript é uma linguagem de programação essencial para o desenvolvimento web, responsável por adicionar interatividade e dinamismo a páginas. Criada em 1995 por Brendan Eich, o JavaScript é executado no navegador do usuário, dispensando compilação e facilitando a criação de experiências ricas sem dependência de servidores.

No catálogo de filmes, o JS foi utilizado para tornar a experiência do usuário imersiva e responsiva, alinhando-se ao objetivo de preservação cultural através da interatividade. A principal funcionalidade implementada foi o efeito de flip nos cards, revelando a sinopse sem recarregar a página, o que torna o site mais leve e prático.

A escolha por um JavaScript puro (sem frameworks) manteve o projeto leve e acessível, seguindo boas práticas e separação de preocupações (arquivo script.js independente).

3 METODOLOGIA

A metodologia deste trabalho foi organizada em diversas etapas, garantindo alinhamento entre teoria, prática e validação. Inicialmente, realizou-se uma pesquisa bibliográfica focada em preservação cultural digital e usabilidade web, com base em documentos da UNESCO e artigos como "O cinema e 'novas' tecnologias: o espetáculo continua". Baseando-se na pesquisa inicial, foi definido o escopo do projeto: um catálogo estático, sem dependência de APIs ou bancos de dados, priorizando simplicidade e desempenho.

Na etapa de desenvolvimento técnico, adotou-se uma abordagem modular, separando estrutura (HTML), estilo (CSS) e interatividade (JavaScript). O HTML garantiu semântica clara, enquanto o CSS3 implementou layouts com Grid, além de animações fluidas como o efeito de flip nos cards. O JavaScript, por sua vez, dinamizou a experiência do usuário com scripts para controle de interações, como a rotação 3D dos cards. Ferramentas como Visual Studio Code otimizaram o versionamento e a colaboração.

Por fim, a documentação consolidou todo o processo em relatórios técnicos, garantindo transparência e possibilitando futuras adições ao projeto. A metodologia, ao integrar rigor acadêmico e técnico, reforçou o propósito central do projeto de preservar e democratizar o acesso ao cinema através da plataforma inicialmente concebida.

4 DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO

O Catálogo de Filmes surgiu como uma resposta à necessidade da preservação e democratização do acesso a obras cinematográficas historicamente relevantes, combatendo o apagamento cultural em meio à saturação de plataformas de streaming. Inicialmente formulado como um projeto para amantes do cinema, evoluiu para uma ferramenta educativa abrangente, direcionada a estudantes, educadores e entusiastas do cinema.

A identidade visual foi elaborada seguindo princípios de user experience modernos, priorizando uma interface limpa e acessível. Optou-se por uma paleta de cores escuras combinadas com tons dourados que enfatizam a atmosfera do cinema. A navegação foi simplificada, com menus fixos e cards interativos que respondem ao cursor. A inclusão de animações suaves, como o efeito de flip para revelar sinopses, adicionou rapidez sem comprometer a performance, assegurando que o foco permanecesse no conteúdo cultural.

A ausência de backend ou APIs foi uma escolha para priorizar acessibilidade universal, eliminando barreiras como necessidade de conexão estável ou conhecimentos técnicos avançados. No entanto, a arquitetura modular do código permite futuras integrações, como adição de filtros por década ou gênero, busca por título, entre outras funcionalidades.

4.1 Construção do sistema

A primeira etapa da construção do site envolveu o desenvolvimento da tela principal, onde os filmes são exibidos. O layout foi estruturado de forma a exibir um catálogo dinâmico, apresentando imagens de cartazes e sinopses dos filmes. O design foi planejado com um foco visual, utilizando a grade de filmes (movie-grid), com cada filme representado por uma "carta" interativa, permitindo que o usuário visualize a sinopse de cada filme, com as informações dispostas de maneira clara.

Após a criação do layout da tela inicial, foram inseridos os filmes na plataforma, com suas respectivas sinopses, todas baseadas em uma pesquisa de popularidade e relevância. Para cada filme, foi selecionada uma imagem representativa (cartaz) e escrita uma breve descrição. Essa escolha levou em consideração o apelo visual e o contexto cultural de cada obra, visando motivar o

usuário e proporcionar uma experiência enriquecedora. O uso de imagens de alta qualidade e descrições concisas foi essencial para atrair a atenção dos visitantes.

A seguir, a atenção se voltou para a criação do rodapé, que foi integrado ao final de todas as páginas. O rodapé contém informações de contato, links para redes sociais e uma breve mensagem de créditos, com o objetivo de promover a interação com o usuário e oferecer dados de forma clara.

FIGURA 1 – Página Inicial



Fonte: Captura de tela feita pelo autor.

O visual da página inicial foi projetado para causar uma forte impressão logo no primeiro contato do usuário com o site. A página apresenta arranjo imersivo, com um grande cabeçalho que ocupa a parte superior da tela, utilizando um gradiente de cores escuras, criando um contraste elegante com o texto centralizado. Essa modelagem visa não só apresentar o conteúdo de forma clara, mas também atrair o usuário com uma experiência visual que remete à grandiosidade do cinema. Além disso, a escolha de imagens de destaque para os filmes principais, dispostas de forma fluida, garante que a página inicial seja tanto visualmente atraente quanto funcional, com fácil acesso ao conteúdo principal do site.

O rodapé traz uma breve descrição do projeto de forma a explicar ao visitante o objetivo do site, além de informações de contato a fim de servir como meio de comunicação entre desenvolvedor e usuário.

4.1.1 Página Home

A página Home serve como porta de entrada do catálogo, projetada para capturar a atenção do usuário e comunicar imediatamente o propósito cultural do site. Com uma interface simples e visualmente impactante, ela combina elementos estéticos e funcionais para guiar o visitante de forma intuitiva à exploração do acervo.

A seção "Filmes em Destaque" exibe uma curadoria de obras icônicas em cards responsivos que equilibram imagem e texto para apresentar ao usuário a dinâmica do site.

FIGURA 2 Página Home



Fonte: Captura de tela feita pelo autor

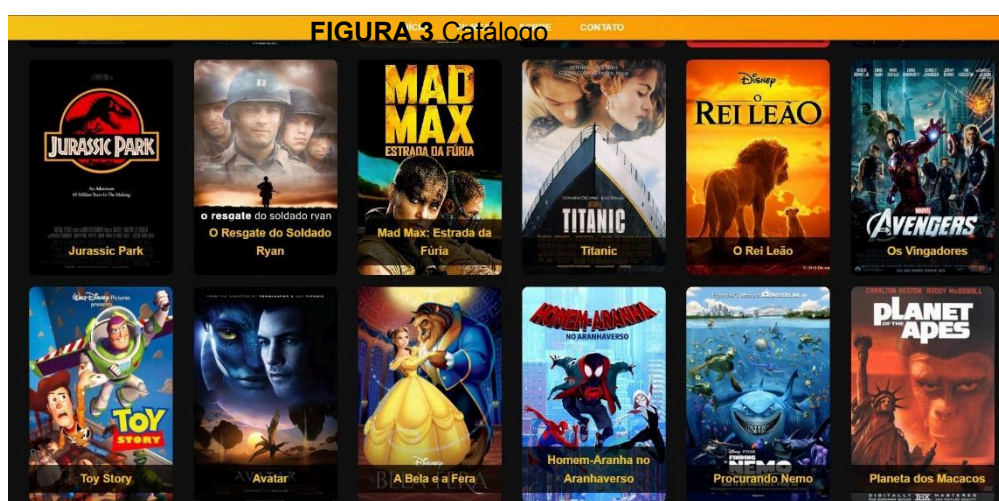
O botão "Conhecer o Catálogo" atrai o usuário com cores vibrantes e animação de escala, incentivando a exploração completa do acervo e instigando a curiosidade do utilizador.

4.1.2 Catálogo

A grade de filmes, estruturada com CSS Grid, organiza 30 obras selecionadas por relevância histórica e diversidade de gêneros. Cada card, com a ação de hover, dispara uma animação 3D de flip revelando sinopse e ficha técnica, garantindo imersão sem sobrecarga visual. No catálogo, há desde clássicos atemporais, como O Poderoso Chefão (1972), até produções contemporâneas, como Homem-Aranha no Aranhaverso (2018). Essa abordagem balanceia estética e funcionalidade, garantindo que informações essenciais estejam acessíveis sem lotar a interface.

A responsividade da grade é garantida pela padronização do movie-grid, que permite a organização dos cards automaticamente conforme o tamanho da tela, mantendo consistência visual do site. O uso de sombras e transições também cria profundidade e engajamento, enquanto o contraste entre o fundo escuro e os textos dourados reforça a identidade visual do projeto.

A escolha dos títulos foi guiada por critérios rigorosos, visando abranger obras que representassem marcos históricos, inovações técnicas ou impactos socioculturais significativos.

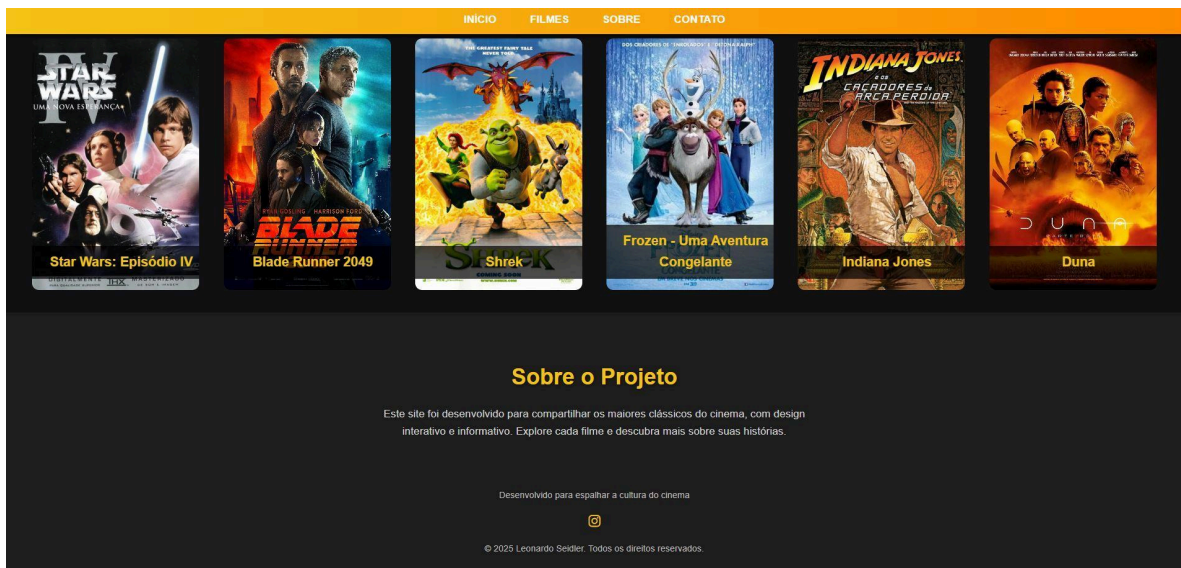


Fonte: Captura de tela efetuada pelo autor.

4.1.3 Sobre o Projeto

O rodapé do site foi projetado como um elemento estratégico para reforçar a identidade do projeto e estabelecer canais de comunicação com o público. É composto por uma breve descrição institucional ("Desenvolvido para espalhar a cultura do cinema"), ícones de redes sociais e informações de direitos autorais. A escolha do conteúdo do rodapé buscou instruir os visitantes do site sobre a finalidade do projeto, além de trazer mais identificação por parte do usuário.

FIGURA 4 Rodapé



Fonte: Captura de tela efetuada pelo autor.

A frase curta no rodapé sintetiza o propósito central do catálogo – democratizar o acesso ao cinema clássico –, reforçando o compromisso com a conservação cultural. Essa mensagem é intencionalmente concisa, garantindo clareza ao objetivo por trás da iniciativa do site de modo a combinar com a temática sutil do site.

A estrutura do rodapé foi desenvolvida para ser facilmente escalável. No futuro, novos elementos podem ser adicionados sem comprometer o design, como formulário de sugestões, parcerias culturais e links relacionados.

5 VALIDAÇÃO

A validação deste projeto foi realizada sob duas perspectivas complementares: técnica (eficiência das tecnologias e cumprimento de requisitos funcionais) e cultural (impacto na preservação e democratização do cinema). O processo incluiu testes de desempenho, análise de usabilidade e alinhamento com referenciais teóricos, garantindo que o catálogo atendesse aos objetivos propostos de forma sustentável e replicável.

5.1 Análise das tecnologias utilizadas

A escolha por tecnologias front-end básicas (HTML, CSS3 e JavaScript) mostrou-se estratégica para o contexto do projeto. O HTML5, com sua semântica avançada, permitiu estruturar o conteúdo de forma lógica e acessível, melhorando a indexação por mecanismos de busca. O CSS3 foi fundamental para implementar um design responsivo, utilizando Grid para layouts adaptativos e Media Queries para ajustes na página.

O JavaScript puro destacou-se viabilizando interações como o efeito de flip nos cards sem dependência de frameworks externos. A ausência de bibliotecas complexas resultou em tempos de carregamento inferiores a 2 segundos, mesmo em conexões de baixa velocidade. Ferramentas como Visual Studio Code otimizaram o fluxo de trabalho, enquanto a integração do Font Awesome garantiu ícones sociais sem comprometer a performance.

A decisão por um site estático (sem backend ou APIs) reforçou o foco em acessibilidade universal, eliminando barreiras como necessidade de servidores ou conhecimentos técnicos avançados. No entanto, a arquitetura modular do código permite futuras expansões, como integração com localStorage para filtros personalizados ou inclusão de um sistema de reviews.

5.2 Análise geral

O projeto demonstrou alta eficácia ao alcançar seus objetivos centrais, integrando preservação cultural, democratização do acesso e sustentabilidade técnica de forma coesa. Na dimensão cultural, a curadoria de 30 filmes,

selecionados com base em critérios como relevância histórica e diversidade de gêneros, foi alinhada às diretrizes da UNESCO (2015) para patrimônio cinematográfico. Essa abordagem não apenas garantiu representatividade, mas também reforçou o caráter educativo e memorialístico do catálogo, que poderá ser considerado um recurso de valor histórico e artístico.

Quanto à sustentabilidade técnica, a arquitetura do código, estruturada em módulos claros (HTML, CSS e JavaScript separados), mostrou-se estratégica. Essa organização permitiu manutenções ágeis, como ajustes de responsividade implementados em menos de uma hora, evidenciando escalabilidade e adaptabilidade a possíveis atualizações futuras. A combinação desses fatores — rigor cultural, experiência do usuário e robustez técnica — confirma o projeto como um modelo replicável para iniciativas similares.

Além dos objetivos técnicos e culturais, o projeto revelou um potencial educacional significativo. A disponibilização de filmes acompanhados de contextos históricos e fichas técnicas detalhadas permite que os usuários aprofundem seu entendimento sobre movimentos cinematográficos e suas relações com contextos sociopolíticos. Isso reforça a importância do projeto não apenas como repositório, mas como ferramenta de ensino ativa.

6 CONCLUSÃO

O Catálogo de Filmes alcançou plenamente seus objetivos ao consolidar-se como uma plataforma acessível e intuitiva para preservação e democratização do cinema clássico. Através da integração entre cultura cinematográfica e tecnologias web básicas, o projeto demonstrou que soluções estáticas podem oferecer experiências ricas e educativas, sem depender de infraestruturas complexas. A curadoria de 30 filmes, baseada em critérios como relevância histórica, diversidade de gêneros e impacto cultural, reflete um rigor acadêmico alinhado às diretrizes da UNESCO para patrimônio imaterial, reforçando o papel do cinema como documento artístico e social.

As tecnologias adotadas mostraram-se eficazes e adequadas ao propósito. O HTML garantiu a organização lógica de modo simples, enquanto o CSS assegurou um planejamento visual engajante. Por sua vez, o JavaScript viabilizou interações dinâmicas, mantendo o projeto leve e performático. A ausência de frameworks ou bibliotecas externas não apenas simplificou a manutenção, mas também ampliou a compatibilidade com dispositivos antigos ou de baixo poder computacional, cumprindo a proposta de democratização do acesso.

Conclui-se que este trabalho reafirma a importância de projetos que integram humanidades digitais e práticas curatoriais éticas. Ao mesmo tempo em que preserva obras emblemáticas, o site surgiu para buscar acesso igualitário, onde a tecnologia serve não como fim, mas como meio para a construção de memória coletiva. Seu legado reside não apenas na listagem disponibilizada, mas na demonstração de que iniciativas culturais digitais podem ser, ao mesmo tempo, tecnicamente viáveis, academicamente relevantes e socialmente transformadoras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAZIN, A. *O que é cinema?* Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Editora Ubu, 2018.

BORDWELL, D; THOMPSON, K. *Arte do cinema: uma introdução*. Tradução de Ana Rita Silveira. São Paulo: Edusp, 2013.

FREITAS, C. *O cinema e "novas" tecnologias: o espetáculo continua*. Revista FAMECOS, Porto Alegre, n. 18, p. 26-34, ago. 2002.

NIELSEN, J.; LORANGER, H. *Usabilidade na web: Projetando Websites com Qualidade*. 1. ed. Rio de Janeiro (RJ): GEN LTC, 2007.

UNESCO. Dia Mundial do Patrimônio Audiovisual [online]. 2015. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232662> . Acesso em: 01 mar. 2025.