

UFCG

CCT| UAD

Design especulativo:

Um estudo de caso do
design no cinema numa
perspectiva histórico
teórica

Universidade Federal de Campina Grande
Centro de Ciências e Tecnologia
Unidade Acadêmica de Design
Curso de Design

**DESIGN ESPECULATIVO: UM ESTUDO DE CASO DO
DESIGN NO CINEMA NUMA PERSPECTIVA
HISTÓRICO-TEÓRICA.**

Campina Grande, agosto de 2022

Brenda Suyane Ferreira Renny

**Design especulativo: um estudo de caso do design
no cinema numa perspectiva histórico-teórica.**

Relatório técnico-científico, submetido ao curso de Design da
Universidade Federal de Campina Grande, como requisito para
obtenção do título de bacharel em Design

Campina Grande, agosto de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Ms. Levi Galdino de Souza

Prof. Dr. Itamar Ferreira da Silva

Prof^a Dr^a Nathalie Barros da Mota Silveira

*Computadores avançam
Artistas pegam carona
Cientistas criam o novo
Artistas levam a fama*

Chico Science

AGRADECIMENTOS

Como disse Vinicius de Moraes: a vida é a arte do encontro. Então como cada encontro para mim, é especial, tenho muita gente para agradecer.

Gostaria de começar agradecendo as minhas avós, pois sem elas eu nem teria meus pais, meus irmãos (Bibia e Renny), meus tios e toda a minha grande família. Que eu leve minha vida tão “maluca beleza” e cheia de amigos como vovó Linda e tenha metade da resistência de Vovó Luiza.

Aos meus pais por toda paciência e mensagem de incentivo nessa reta final mesmo a distância, amo vocês.

Aos meus tios Carlinhos, Alberto por serem a extensão de vovô na terra e com tio Thúlio serem meus eternos professores, valeu cada segundo estudado com vocês.

Gostaria de agradecer a Lhais e Thais, pelos bons longos tempos que a gente se conhece e em especial o que passamos juntas, morando aqui, obrigada por vocês receberem por dia dez esquisitices minhas sem reclamar e sobretudo me darem outro sentido de lar.

Ainda em tempo (aqui mora o perigo de esquecer alguém), Barbarazinha - pode falar da citação inicial, eu superei - Emy, Myruska, Michiko, Lu, Lore, Laine... Enfim, a cota recifense de amigos que aturaram ligações e mensagens longuíssimas de muito choro e risada, vocês deixam minha vida muito mais fácil.

Aqui quero agradecer aos que começaram a fazer parte da minha vida em um período conturbado e me ajudaram tanto e eles nem imaginam, puxado hein turma?

A APPH por todo trabalho e reuniões que ajudaram em toda minha fritação mental, em especial Anelise, André, Fernando, Tom e Pedro (adoro toda a gangue do Simondon), por serem uma fonte de muita aprendizagem, um lugar seguro e gentil. Deixe comigo que continuarei espalhando a palavra da APPH por onde eu passar.

Por último e (jamais) menos importante a Campina Grande, que me proporcionou ter conhecido e aprendido muito com meu orientador, Levi Galdino. Obrigada por todo cuidado e gentileza nesses longos meses de orientação e por colocar confiança para seguir estudando mais.

Agora, sim, cheguei no último agradecimento. Obrigado a todos os amigos que conheci aqui em Campina.

A Myllena por sempre ter uma partilha memorável para gente ri, a Dieguinho e Lucas por todas as voltas no Açude, a Matheus falar várias verdades na minha cara e culpar nosso signo, a Fernando por escutar áudios que eu jamais ouviria, a Gustavo por ser sempre o mais estressado do ambiente, enfim já está muito grande e se você não estiver aqui é culpa da memória gasta com o tcc.

SUMÁRIO

Introdução.....	09
Capítulo	
1.1 O design especulativo.....	25
1.2 Projeto especulativo.....	34
Capítulo 2	
2.1 Metropolis.....	37
2.2 Blade Runner.....	41
2.3 Gattaca.....	44
Considerações Finais	50
Bibliografia	51

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Diagrama sobre o tema (fonte: Autora, 2022).....	09
Figura 2 : Fotos Betty Sze - Exposição Comme des Garçons: Art of the in-between (fonte:models.com).....	10
Figura 3: Renault Symbioz (fonte: PlantCarsz).....	10
Figura 4: Between reality and the impossible por Dunne & Raby (fonte: Jason Evans,2010).....	12
Figura 5: Tradutor universal, cena do filme Star Trek (fonte: Showmetech,2016).....	13
Figura 6: Comunicador, cena do filme Star Trek (fonte: Corriere della sera,2015).....	14
Figura 7: Motorola StarTAC (fonte: 33giga,2018).....	14
Figura 8: The communicator (fonte: ZDnet,2013).....	14
Figura 9: PADD , cena do de Star Trek (fonte: Reddit,2022).....	15
Figura 10: iPad primeira geração, por Apple (fonte: TechTudo,2022).....	15
Figura 11: Cena de Star Trek, utilizando o PADD (fonte: Captura de tela da autora,2022).....	16
Figura 12: Saga Star wars: Uma nova esperança (1977) (fonte: Reddit,2022).....	17
Figura 13: A projeção de Tupac, à direita, interage ao vivo com Snoop Dogg. (fonte: Captura da tela, através do YouTube,2022).....	17
Figura 14: Cena do filme Her (2013) (fonte: Championg Studio,2022).....	18
Figura 15: Esboços da criação para o filme. (fonte: Championg Studio,2022)....	18
Figura 16: Cena do filme Ela (2013). (fonte: Championg Studio,2022).....	18
Figura 17: Mapa do metrô de Los Angeles para o filme. (fonte: Championg Studio,2022).....	19
Figura 18: Gráfico da breve linha do tempo (fonte:Autora,2022).....	22
Figura 19: Cena do filme Blade Runner (fonte: Captura de tela pela Autora,2022).....	22
Figura 20: Cena do filme Metrópolis (fonte: Captura de tela pela Autora,2022).....	23
Figura 21: Cena do filme Gattaca (fonte: Reddit,2022).....	23
Figura 22: Quadro de cronograma (fonte:Autora,2022).....	24
Figura 23: O Retrato de Marinetti, por Enrico Pamprolini (fonte: Aegis Education,2022).....	25
Figura 24: Poltrona Wassily, por Marcel Breuer (fonte: Ambiente Direct,2022).....	26
Figura 25: trawberry Thief, por William&Co 1883. (fonte: The Met Museum,2022).....	27

Figura 26: Cone of prefeable futures, do livro Speculative Everething (2013). (fonte: Speculative Everything, 2013).....	30
Figura 27: Cena de performace do Saul Tenser, em Crimes of the future. (fonte: IMDb,2022).....	32
Figura 28: Cena do filme Crimes of the future, David Cronenberg (fonte: IMDb, 2022).....	32
Figura 29: Vista da instalação do Facestate, por Metahaven(fonte: Walkeart, 2022).....	34
Figura 30: Mobile architecture; “No-stop City” grid. por Metahaven(fonte: Walkeart, 2022).....	35
Figura 31: Password/passaport, por Metahaven(fonte: Walkeart, 2022).....	35
Figura 32: Pôster do filme Metrópolis, Fritz Lang de 1927. (fonte: Reddit,2022).....	37
Figura 33: Cena do filme entre Freder e seu pai, Joh Fredersen. (fonte: Metrópolis, Fritz Lang 1927).....	38
Figura 34: Cena do filme Metrópolis, tomada alta. (fonte: Metrópolis, Fritz Lang 1927).....	38
Figura 35: Cidade Metrópolis,1927. Quadro 1. (fonte: Reddit, 2022).....	40
Figura 36: Cidade Metrópolis,1927. Quadro 2. (fonte: Reddit, 2022).....	40
Figura 37: Cidade Metrópolis,1927. Quadro 3. (fonte: Reddit, 2022).....	40
Figura 38: Figura 25: Cidade Metrópolis,1997. Quadro 4. (fonte: Reddit, 2022).....	41
Figura 39: Poster Blade Runner,1982 (fonte: Reddit, 2022).....	41
Figura 40: Cena de Blade Runner,1982 - propaganda na cidade. (fonte: Reddit, 2022).....	42
Figura 41: Cena de Blade Runner,1982 - computador (fonte: Reddit, 2022).....	42
Figura 42: Cena de Blade Runner,1982 (fonte: Reddit, 2022).....	43
Figura 43: Poster Blade Runner, 2049 (fonte: Reddit, 2022).....	43
Figura 44: Poster Gattaca, de Andrew Niccol (fonte: IMDb,2022).....	44
Figura 45: Cena do filme Gattaca, com a escada em forma de DNA. (fonte: Reddit,2022).....	44
Figura 33: Centro Cívico do Condado de Marin, onde foi filmado Gattaca (fonte: Archdaily,2022).....	45
Figura 46: Cena do filme Gattaca, parte interna do Centro Aeroespacial. (fonte: Reddit,2022).....	45
Figura 47: Cena do filme Gattaca, CLA Building - California State Polytechnic. (fonte: The Cinemaholict,2022).....	46
Figura 48: Cena do filme Gattaca, com ar futurista. (fonte: Captura de tela pela autora,2022).....	46
Figura 49: Cena do filme Gattaca, carro Citroen DS19. (fonte: Captura de tela pela autora,2022).....	46
Figura 50: Cena do filme Gattaca, CLA Building - California State Polytechnic. (fonte: The Cinemaholict,2022).....	47

Figura 51: Cena do filme Gattaca, com a lounge chair por Mies Van der Rohe. (fonte: Captura de tela pela autora,2022).....	47
Figura 52: Cena do filme Gattaca, conversa entre Jerome e Vicent. (fonte: Captura de tela pela autora,2022).....	48
Figura 53: Cena do filme Gattaca, contraste entre objetos em aço ie vidro nas portas (fonte: Captura de tela pela autora,2022).....	48
Figura 54: Cena do filme Gattaca, demonstra o minimalismo presente no filme. (fonte: Captura de tela pela autora,2022).....	48



INTRODUÇÃO

Este trabalho parte de um levantamento a partir de filmes de ficção científica, isto é, filmes que tenham uma maior correspondência com a realidade tecnológica da materialidade de nossa época. Alguns filmes desse gênero apresentam configurações difusas, nesse caso daremos um enfoque para filmes que tenham alguma produção do ponto de vista do design e da tecnologia mais verossímil.

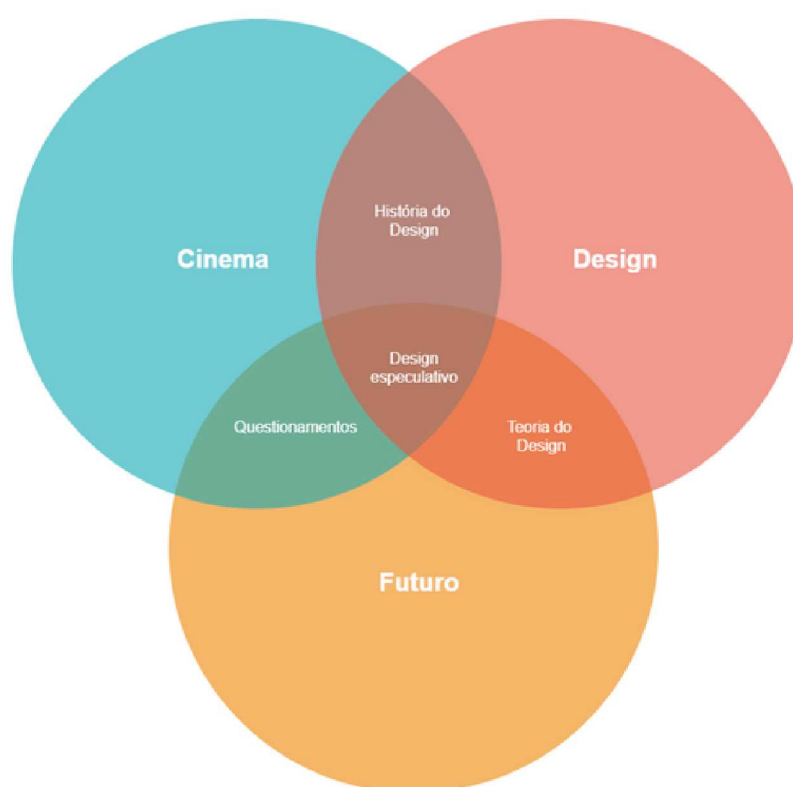


Figura 1: Diagrama sobre o tema (fonte: Autora, 2022)

Portanto, trata-se de um trabalho que visa relacionar o cinema e o design especulativo e de como esses cenários são explorados nas construções cinematográficas, através dos artefatos. No cinema, a narrativa para ser contada passa pela criação de cenários, construídos por meio de pessoas e objetos que estão intimamente ligados com períodos da história, teorias e paradigmas do design.

O Design Especulativo vem na esteira do design conceitual onde se experimenta, extrapola realidades e apontam tendências. Como exemplos, representativos do design conceitual aparecem nas passarelas de moda e nos salões do automóvel. No ramo da moda, designers se utilizam de materiais e formas diversificadas, mas que são utilizáveis e brincam com padrões atuais do que seria uma roupa e suas formas de uso, como a marca de moda “Comme de Garçons”, da Rei Kawakubo, designer de moda disruptiva desde a sua fundação em 1973 (Figura 2). Já no salão do automóvel, temos o exemplo dos carros-conceito que propõem novas formas, materiais e sinalizam a direção que a marca pretende seguir no futuro em design e tecnologia, onde estes ajudam a garantir o interesse do público em seus produtos (Figura 3).



Figura 2: Fotos Betty Sze - Exposição Comme des Garçons: Art of the in-between (fonte:models.com)

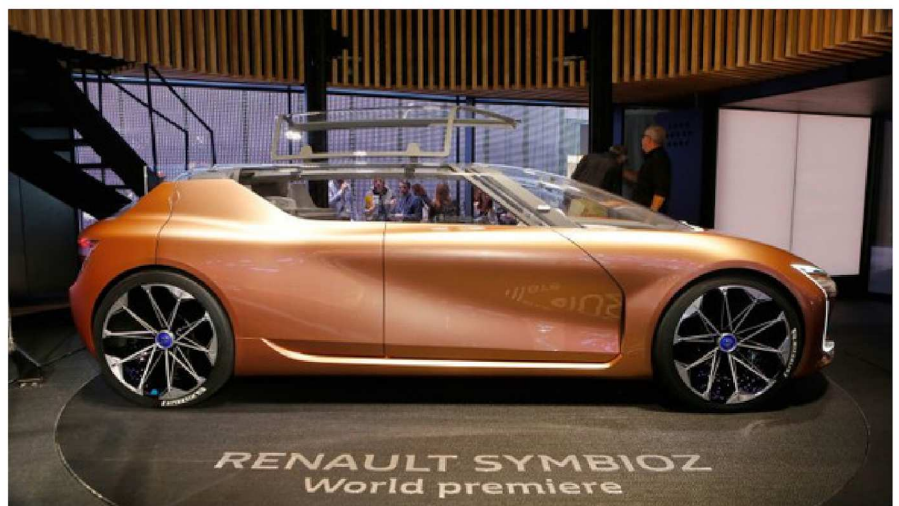
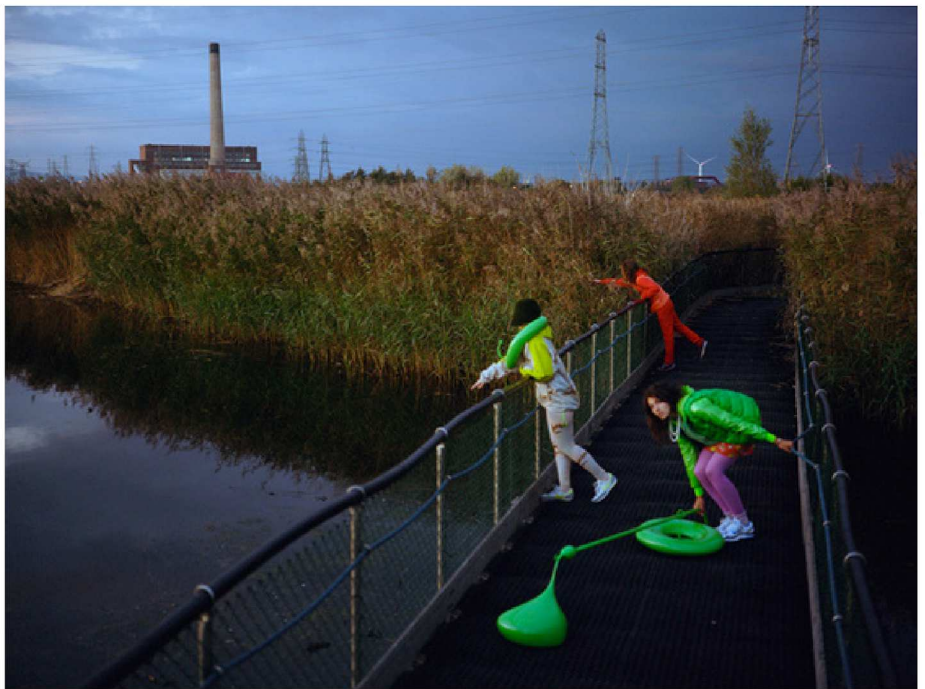


Figura 3: Renault Symbioz (fonte: PlantCarsZ)

Já o termo design especulativo começou a aparecer com mais frequência a partir da década de 1990, explorando conceitos e vislumbrando projeções futuras sobre a tecnologia, os materiais e principalmente o cenário do sujeito inserido na problemática. Nesse contexto de desafio imaginativo e de antecipação de cenários e de produtos a serem consumidos, essa prática aborda concepções do produto ou uma possível solução. Muitas dessas soluções não chegam a proposições prontas e acabadas em um produto final, e chegam a ser apresentadas somente possibilidades em termos de desafio para sua realização, causando assim o olhar crítico sobre o que será ou não produzido num certo horizonte futuro. Mais que tendência, busca situar cenários e artefatos num sistema de consumo incerto, porém possível. Este trabalho visa apresentar o design especulativo, a partir de recortes de filmes que se interligam com as teorias e história do design, em contextos de visões futuras.

Existem variações acerca da real nomenclatura dessa corrente no campo do design, mas aqui chamaremos de Design Especulativo e tendo como norte principal o livro escrito por Anthony Dunne e Fiona Raby, *Speculative Everything: design, fiction and social dreaming* de 2013, já que se trata de um tema ainda incipiente no campo do design, ou seja, ainda é um tema que se é bastante pesquisado e debatido, porém pouco abordado em cursos de design no Brasil. Essa corrente do design trata de questões atuais para prospectar situações, produtos e cenários para o futuro, porém sempre esbarrando aspectos e impactos dessas soluções no mundo e no humano, na sociedade de modo geral. A especulação se permite provocar reflexões, tendo como objeto de estudo a investigação do presente para entender quem são os agentes de transformação, quais cenários estão emergindo, quais transições que estão acontecendo e começa a fazer leituras das possibilidades para saber o que é provável, desejável e adequado no mundo.

Figura 4: Between reality and the impossible por Dunne & Raby, (fonte: Jason Evans,2010).



Temos o exemplo de projeto especulativo realizado pela dupla Dunne e Raby, o Foragers (Figura 4), nesse projeto o mundo enfrenta a escassez de comida e nos humanos ignoramos os sinais que o planeta nos dar sobre o que deve ser feito. Sendo assim, nesse cenário pessoas começam a usar a biologia sintética para criar “bactérias microbianas estomacais”, por dispositivos eletrônicos, para potencializar o valor nutricional de ambientes urbanos, sem causar impacto em sua dieta individual e nem desequilibrar seus organismos, tornado essas pessoas “forrageiras urbanas”.

Em relação ao cinema, como já dito anteriormente, ele se configura também a partir do design em sua materialidade e intangibilidade, nesse trabalho ele será estudado partindo de uma tecnologia aplicada a forma, estética e linguagem que de certa forma seriam especulações acerca de um futuro, temos como um dos exemplos o universo de ficção científica da famosa saga Star Trek, criada em 1966.

O contexto dessa famosa franquia se dá em vislumbrar e explorar a bordo da USS Enterprise¹, como seria a vida humana daqui há alguns longos anos e já naquela época debater temas como racismo, questões políticas e sociais tendo como premissa a pesquisa de novas formas de vida através da temática sci-fi². Em Star Trek, ainda se apresentava uma ideia muito otimista de futuro, bem diferente de filmagens posteriores, mas no campo de importância para a cultura pop e do design, houve um certo incentivo para serem criados alguns dos objetos ali apresentados que iam desde tradutores universais, algo como o que conhecemos hoje como Google Translate³ (Google Tradutor), até os comunicadores, que seria o que nós conhecemos hoje como aparelho celular.



Figura 5: Tradutor universal, cena do filme Star Trek (fonte: Showmetech, 2016).

¹ Nome designado às naves estelares na saga Star Trek.

² Abreviação derivada do inglês para Ficção Científica (Science Fiction, no original).

³ O Google Tradutor é um serviço virtual gratuito da subsidiária Google da Alphabet Inc. de tradução instantânea de textos e websites.



Figura 6: Comunicador, cena do filme Star Trek (fonte: Corriere della sera, 2015).

Casos como esse, onde o cinema influencia o design não é incomum, sendo de fato, retratado como inspiração para criação de novos produtos que vieram a ser tendência como os celulares de flip, seguindo isso, a empresa Motorola⁴ lançou em 1996 o StarTAC.



Figura 7: Motorola StarTAC (fonte: 33giga, 2018).



Figura 8: The communicator (fonte: ZDnet, 2013).

⁴ A Motorola é uma empresa de eletrônicos criada em 1928.

Esse modelo estilo flip , foi praticamente extinto nos dias de hoje, dando lugar aos smartphones sensíveis ao toque (touch screen), popularizados pela Apple com modelos de Iphone. No entanto, em seu lançamento em 1996 o StarTAC, virou rapidamente um dos celulares mais vendidos do mundo, seria talvez a primeira vez que o design pensado para o usuário final teria chegado com tanto esmero. Ele era compacto, mais leve que os demais e foi o primeiro a usar a forma “clamshell” (o formato de concha), onde as suas duas extremidades, quando dobradas, tinham aproximadamente o mesmo tamanho, sem contar com a possibilidade de levá-lo dentro do bolso. O Comunicador idealizado no Star Trek, não dependia de estação de base, as torres de celular para funcionar. Ele transmitia e permitia comunicação a grandes distâncias entre a tripulação da Enterprise e todo o planeta sem uso de alguma infraestrutura para tanto. Diferentemente, dos nossos atuais smartphones, que ainda não tem essa autonomia, mas podemos⁵ localizar qualquer pessoa através do GPS (Sistema de Posicionamento Global, em tradução do inglês), presentes em cada aparelho.



Figura 9: PADD , cena do de Star Trek (fonte: Reddit,2022).



Figura 10: iPad primeira geração, por Apple (fonte: TechTudo,2022).

⁵ Um celular flip consiste em um aparelho que pode ser dobrado

No universo de Star Trek (série e filme), encontramos diversas referências de produto especulado naquele passado da década de 1960, que foram realizados e transformados em produtos ou serviços nos dias de hoje. Além do celular flip, tivemos a primeira aparição do que conheceríamos como iPad (Figura 10), através do PADD (Personal Access Display Device), esses terminais de computação móvel sugerido pela direção de arte da saga, tem uma impressionante semelhança com os iPads produzidos pela empresa Apple. Na sua época de lançamento foi revelado que até a inspiração do nome do produto teria sido retirado dos aparelhos (PADDs), da saga Star Trek. Temos aqui alguns indícios de que o cinema também pode ser utilizado como meio de especulação crítica da humanidade, ou ainda, como meio de se experimentar novas tecnologias.



Figura 11: Cena de Star Trek, utilizando o PADD. (fonte: Captura de tela da autora, 2022).

No âmbito de ficções científicas, temos duas grandes franquias, Star Trek (já citada anteriormente), e Star Wars. Contudo, em termos de produção de artefatos e serviços especulados na época e sua produção atualmente, foi visto que Star Trek, apresenta não só uma maior previsibilidade de produtos, como uma maior quantidade de exemplos, gerando assim, a necessidade de evidenciar mais uma obra, do que a outra. Muito embora, tenhamos em Star Wars (Figura 12), algumas tecnologias utilizadas hoje em dia, como a holografia, que são imagens tridimensionais obtidas através da projeção da luz sobre figuras bidimensionais. Essa tecnologia já permitiu que recentemente, artistas famosos que já faleceram realizassem shows (Figura 13), atualmente em grandes festivais.

Figura 12: Saga Star wars: Uma nova esperança (1977). (fonte: Reddit,2022).



Figura 13: A projeção de Tupac, à direita, interage ao vivo com Snoop Dogg. (fonte: Captura da tela, através do YouTube,2022).



Para maior explanação da relação entre design e cinema, temos um exemplo mais recente o filme "Ela" (Her, título original em inglês), que contou com projeto do designer Geoff McFetridge. Nesse filme, o designer buscou mesclar o futuro e o passado, como no uso de uma cigarreira vintage (Figura 14), como dispositivo de armazenamento do sistema operacional produzido pelo filme.



Figura 14: Cena do filme Her (2013).
(fonte: Champion Studio,2022).

O designer disponibilizou algumas imagens do seu processo de criação usado na concepção de cenários para o filme de um futuro próximo. Desde esboços de como foram as primeiras ideias do sistema operacional até a criação de um metrô de Los Angeles (Figura 17).

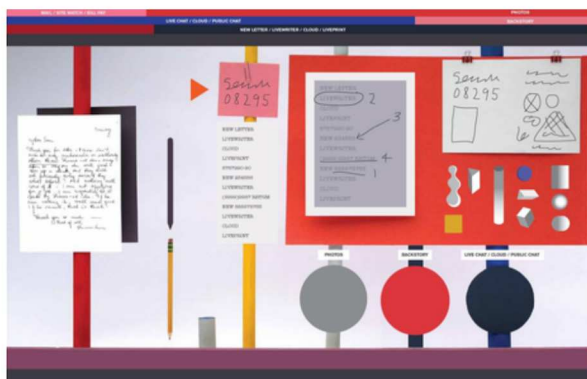


Figura 15: Esboços da criação para o filme.
(fonte: Champion Studio,2022).



Figura 16: Cena do filme Ela (2013).
(fonte: Champion Studio,2022).

Figura 17: Mapa do metrô de Los Angeles para o filme. (fonte: Championing Studio, 2022).



Nesse mapa futurista está a ideia mais ousada e especulativa do filme, nela é visto o planejamento urbano expandido dessa Los Angeles do futuro próximo. Temos a ligação transporte até a orla dessa cidade, não é geograficamente perfeito, mas é uma ideia de como o sistema de transporte poderia ser. Chegou-se a ser até especulado na época a possibilidade de estudo para que isso fosse realmente realizado. Aqui nesse mapa também temos a referência ao mapa do metrô de Nova York, feito em 1970 por Massimo Vignelli. Nesse filme a prática dessa abordagem crítica do design e seus aspectos visuais são bem abordados, além dos questionamentos levantados sobre a nossa hiperconectividade e relações humanas.

IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA

O trabalho levanta reflexões sobre o design também como um dos agentes nesse mito da tecnologia como algo disruptivo, puro e simplesmente, sem implicações ambientais e sociais, nesse sentido o presente estudo busca compreender onde o cinema e a produção do design, mais precisamente o especulativo já se encontram representados a partir dos artefatos e situações já exploradas.

Delimitação do problema

- O projeto tem por objetivo escolher filmes, sob a ótica de dois autores de ficção científica europeia e americana, levando em consideração que o desenvolvimento do design foi bastante influenciado por esses dois pólos.
- Recortes de filmes que de alguma forma marcaram a história, sendo eles fundamentados pelas teorias e histórias do design.
- Explorar aspectos partindo de princípios tecnológicos, estéticos e funcionais dos cenários apresentados, sem que eles fujam da nossa atual realidade científica e tecnológica.

OBJETIVOS GERAL

Este trabalho parte de recortes de filmes, no caso, *Metrópolis*, *Blade Runner* e *Gattaca* para abordar relações entre filmes de ficção científica e alguns aspectos da prática do design especulativa. Ou seja, será um trabalho de pesquisa exploratória sobre essa relação que parte desses três eixos: Design, Futuro e Cinema. Tendo como embasamento a teoria e história do Design, para qualificar e gerar um debate introdutório sobre questões que envolvem o design de maneira direta e indireta.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Realizar um breve apanhado acerca do tema proposto, o design especulativo para que possa se traçar um paralelo entre o tema: design e cinema, sempre de forma crítica.
- Buscar identificar e caracterizar os nexos entre as visões de futuro no cinema e no design em momentos significativos do último século, como base de uma reflexão de situações críticas contemporâneas e sua permanência e utopias de superação no imaginário cultural do design e do cinema.

JUSTIFICATIVA

Contribuir para um olhar mais crítico no design presente gerando reflexões acerca da especulação e discutir até que ponto o design especulativo é tão inovador e não só mais um adjetivo a palavra design, pois todo projeto deveria ser minimamente crítico em si mesmo. Além disso, particularmente gerar um trabalho teórico para ser um pontapé para aprofundar meus estudos em novas perspectivas do campo do design.

METODOLOGIA

Devido ao fato de se tratar de uma pesquisa introdutória ao tema que poderá ser melhor desenvolvido, também se trata de um trabalho com um caráter exploratório. São infinitas as possibilidades cinematográficas a serem tratadas e abordadas por meio de práticas especulativas. Então foi realizado uma breve linha do tempo para situar alguns aspectos e questões que poderiam ser trabalhados (Figura 18).

Como já falado anteriormente, nesse trabalho foi escolhido três filmes para se fazer alguns recortes, que seriam eles: *Metrópolis* (1927), *Blade Runner* (1982) e *Gattaca* (1997).



Figura 18: Gráfico da breve linha do tempo (fonte: Autora, 2022).

Para os três filmes escolhidos foi-se inicialmente pensado em achar semelhanças estéticas sobre perspectiva de futuro e tentar dar conta de alguns artefatos presentes nesses filmes, por se tratarem de épocas e contextos diferentes fica difícil estabelecer parâmetros bem definidos. Buscou-se então procurar semelhanças e parâmetros em termos mais gerais, isto é, sempre que possível ambientarem que tempo da história do design se está demonstrando.

O filme *Metrópolis* demonstra durante grande parte do filme suas influências modernistas e do Art Déco, além de algumas toques góticos na arquitetura do filme, o que já nos remete a semelha de algumas tomadas da cidade utilizada em *Blade Runner*.



Figura 19: Cena do filme *Blade Runner* (fonte: Captura de tela pela Autora, 2022).

Figura 20: Cena do filme *Metrópolis* (fonte: Captura de tela pela Autora, 2022).



Se em *Metrópolis* temos o capitalismo e suas contradições demonstradas em um filme de 1927, em *Blade Runner* temos o capitalismo elevado a sua última potência e como consequência temos um futuro sombrio, distópico e pessimista. Em ambos os casos o modernismo ainda se faz presente, em contraste com esses dois longas, temos *Gattaca*, onde quem tem o seu auge o modernismo e o ar de um futuro-retrô, que mescla cenários pós-modernos e artefatos das décadas de 1950 e 1960.

Figura 21: Cena do filme *Gattaca* (fonte: Reddit, 2022).



Em *Gattaca*, as questões biológicas são impostas e buscam a perfeição, na época em que essa distopia foi lançada, parecia distante você escolher características para bebês que ainda iriam nascer com arranjos genéticos manipulados. *Gattaca* mexe com o cenário que por vez nos causa confusão sobre a época retratada e ao mesmo tempo lança questões sobre os limites para especulações sobre o corpo humano.

Diante disso, foi desenvolvido um cronograma simplificado de etapas a serem realizadas.



Figura 22: Quadro de cronograma (fonte: Autora, 2022).

Este trabalho partiu de um levantamento bibliográfico dos três principais eixos a serem abordados, sendo eles design, cinema e futuro. Design sob o aspecto histórico e como ele se relacionaria com cinema. O cinema para compreender melhor aspectos do design presentes neles e por fim, o futuro que seria o subterfúgio para introduzir o estudo do design crítico especulativo.



CAPÍTULO 1

1.1 DESIGN ESPECULATIVO

Compreender o design através da perspectiva histórica, ajuda a entender melhor como se dá a abordagem do design especulativo. Se pensarmos nos movimentos artísticos e pegarmos o futurismo italiano, idealizado por meio de um Manifesto, publicado no Le Figaro por Filippo Marinetti e que posteriormente teria atraído outros adeptos como, Giacomo Balla e Enrico Prampolini. Vemos então, no Manifesto Futurista que já se trabalhava a ideia de aceleração de corpos, a rejeição com o passado e até mesmo com vislumbres de futuro, isto é, como se era entendido naquela época onde se tinha um verdadeiro encantamento pela industrialização, pelo movimento e pela idealização do que seria o futuro para esse grupo.



Figura 23: O Retrato de Marinetti, por Enrico Prampolini (fonte: Aegis Education, 2022).

Segundo Cardoso (2012, p.127) "descrentes dos ensinamentos tradicionais sobre a arte, uma geração de jovens artistas descobria na tecnologia, na indústria e por extensão no design o que prometia em termos de novos padrões para a organização das suas atividades". Ou seja, nesse ponto foi escolhido por essa vanguarda europeia que o seu novo ideal estético seria a valorização da máquina. Em termos de produção do design, aqui teve a criação de produtos icônicos do século 20, como a cadeira Wassily (figura 24), projetada por Marcel Breuer, formado na primeira geração da Bauhaus.



Figura 24: Poltrona Wassily, por Marcel Breuer (fonte: Ambiente Direct,2022)

A Bauhaus foi uma Escola de Artes e Ofícios que surgiu na Alemanha em 1919, considerada a primeira escola de design do mundo. Ela foi um dos maiores marcos modernistas no design, pregando o retorno as formas e cores básicas, buscava a relação entre artesãos, arte e indústria e o preceito funcionalista 'a forma segue a função'. (ARGAN,1992)

Considerando o que foi dito por Guilio Argan (1992), a Bauhaus foi inspirada no que defendia o designer e escritor William Morris que defendia que a arte deveria atender os anseios da sociedade e que não haveria distinção entre forma e função. A Escola fundada por Walter Gropius, esteve sempre olhando para as mais diversas visões e tendências, buscando sempre agregar ideias inovadoras ao longo dos seus quase quinze anos de funcionamento.



Figura 25: *strawberry Thief*, por William Morris 1883. (fonte: The Met Museum, 2022)

Na criação da Bauhaus tem-se a confluência de vários fatos históricos que contribuíram para sua criação, como a derrota da Alemanha na Primeira Guerra Mundial, a nova liberal República de Weimar e a queda da monarquia alemã que permitiram essa fase de profunda experimentação em todos os âmbitos das artes. Nesse contexto, a Bauhaus foi dividida em três fases, sendo elas: a primeira em Weimar (1919-1923), onde a influência do Arts & Crafts.⁶ A segunda, foi a Dessau (1925-1932), onde nesse período a Bauhaus passou de uma produção mais artesanal para uma produção, digamos, massificada. E por último, Berlim (1932-1933), que durou pouco tempo, devido a ascensão do partido nazista na Alemanha.

⁶Arts & Crafts foi um movimento inglês, iniciado por volta de 1880, em resposta à forte industrialização que se desenvolvia naquela época.

Contudo, como afirma Cardoso (2012), o mito da Bauhaus como ápice histórico do design merece ser enterrado, mas as suas experiências continuam a ser uma fonte importantíssima de estudo e de ideias para o designer nos dias de hoje. Isto é, entender o momento em que foi criada a Bauhaus e toda carga experimental trazida para as práticas do design, ajuda a entender as novas práticas do design especulativo. Sobre os valores atribuídos às criações no design na época da Bauhaus, podemos afirmar que:

É difícil dizer quando o conceitualismo apareceu pela primeira vez no design de móveis - definitivamente nas primeiras cadeiras de tubo de aço dobrado da Bauhaus e no trabalho de designers italianos do pós-guerra, como Bruno Munari, Ettore Sottsass, Studio de Pas D'Urbino, Lomazzi Archizoom, Alessandro Mendini, e Memphis antes do design se dissolver em um miasma de mercantilismos extremo na década de 1980. Mas, possivelmente, foi o designer William Morris quem foi o primeiro a criar objetos críticos de design na forma como entendemos hoje, ou seja, incorporando ideias e valores intencionalmente em desacordo com os de seu próprio tempo

(DUNNE & RABY, 2013, p.17, tradução nossa)

Ainda sobre o texto acima citado, podemos perceber que já existia um certo apreço em estudar e experimentar futuros outros no design e em construção de cenário em que o design também é usado como meio para se explorar aspectos diferentes no projeto a ser desenvolvido. Ou seja, o cuidado que se tem atualmente no design especulativo de tentar entender o contexto onde o design será empregado, já se tinha indícios ainda na fase da Bauhaus.

Em seu texto *Design Centrado no Ser Humano: Uma Necessidade Cultural*, Krippendorff (2000), defende que o design teve seu paradigma modificado, da criação de produtos industriais para ter como enfoque maior o ser humano e a criação de discursos. Sendo assim, as instituições de ensino em design teriam de ir além do ensino as práticas projetuais, para refletir sobre o papel do design e sobre os discursos dos designers. No contexto atual, esse posicionamento projetual já é tomado, desafiando o que se entende como design na perspectiva moderna, como a busca da adequação formal ao seu propósito funcional para configuração de objetos, e vem buscando aplicar o uso de princípios do design para outros propósitos não somente funcionais (CARDOSO, 2012).

Essa outra forma de abordagem de um design, digamos, alternativo ganha força em meados da década de 90. Nas duas décadas que antecederam essas abordagens “alternativas” o que prevaleceu foi o design estritamente lucrativo. Como já dito anteriormente, aqui trataremos exclusivamente, de tentar apresentar o design especulativo. Desse modo, não estaremos trazendo questões sobre a diversas nomenclaturas que possam vir a ser usadas, ou ainda, partir para discussões acerca do design visto como arte e outros meandros.

O design especulativo, pode ser “definido” exatamente pelo que ele não se propõe. Esse design não está preocupado em fazer previsões acertadas sobre o futuro, ele não vem atrelado a um viés comercial e não está interessado na coisificação de objetos, saberes e corpos. Ele carrega consigo, diversas provocações que são feitas e buscam romper um pouco da tradição no campo do design de propósito comercial.

Para encontrar inspirações para especular através do design, precisamos olhar além do design, para campos metodológicos do cinema, literatura, ciência, ética, política e arte; explorar, hibridizar, emprestar e adotar as muitas ferramentas disponíveis para criar não apenas coisas, mas também ideais, mundos fictícios, contos de advertência, cenários hipotéticos, experimentos mentais, contrafactuais, experimentos reductio ad absurdum, futuros pré-figurativos e assim por diante”
(DUNNE & RABY, 2013, p. 14, tradução nossa)

Nessa abordagem crítica do design se busca atrelar outras áreas de saberes como a antropologia, a filosofia, a literatura e o cinema para que se possa transbordar para questões inteiramente humanas. Essa abordagem especulativa crítica vai propor a reimaginação da nossa realidade vivida nos dias de hoje, para gerar futuros possíveis e questionamentos diante do presente. No livro, *Speculative Everything*(2013), Fiona Raby e Anthony Dunne começam citando a reflexão de todo o Realismo Capitalista (2020, tradução adaptada), atribuída ao Fredric Jameson, de que é mais fácil imaginar o fim do mundo do que uma alternativa ao capitalismo. Nesse livro, a uma crítica ao design feito essencialmente voltado para o consumo, a ideia de futuros possíveis discutida entre os autores se apresenta a partir da criação de narrativas, baseadas no presente. O consumo para eles não é problema, o foco para eles não é o objeto/proposta final, e sim análise do processo.

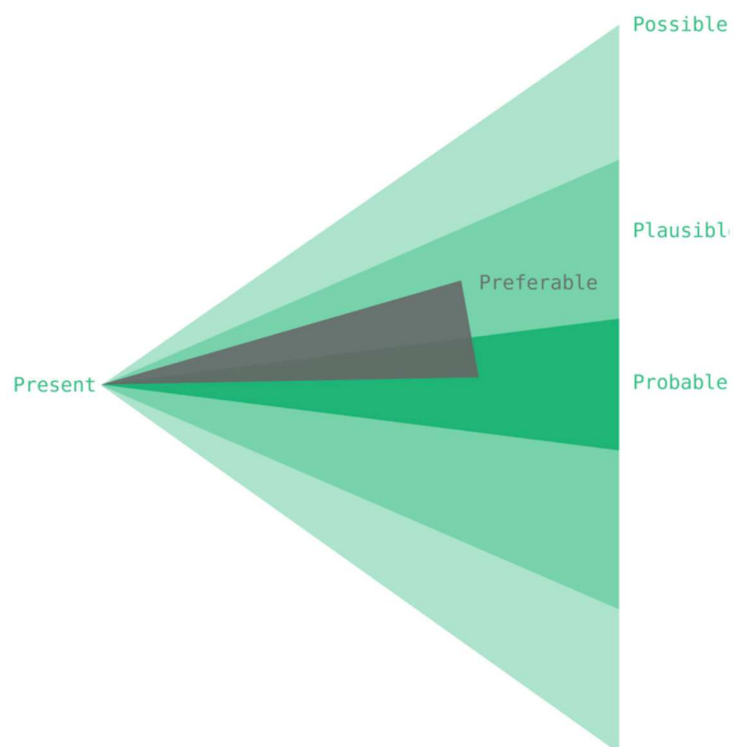


Figura 26: Cone of preferable futures, do livro Speculative Everething (2013). (fonte: Speculative Everything, 2013).

Ainda sobre o livro *Speculative Everything* (2013), somos apresentados a dois tópicos interessantes a serem abordados por este trabalho que é sobre os “adereços de filme” e os “objetos ficcionais”, sobre isso eles comentam:

*Estamos mais interessados em objetos ficcionais intencionais, ficções físicas que celebram e desfrutam de seu status com pouco desejo de se tornarem "reais". O design de adereços de filme, portanto, pode parecer uma boa fonte de inspiração para esses objetos, mas como Piers D. Britton aponta em "Design for Screen SF",² os adereços de filme precisam ser legíveis e apoiar o desenvolvimento do enredo; eles precisam ser legíveis, o que mina seu potencial de surpreender e desafiar. Eles são fundamentais para o desenrolar da trama. Como o diretor Alfonso Cuarón coloca ao falar sobre seu filme *Children of Men* (2006), "Também a regra número um do filme é a capacidade de reconhecimento. Na verdade, não queremos fazer *Blade Runner*, falamos sobre ser o anti-*Blade Runner* em a sensação de como estávamos abordando a realidade. E isso era meio difícil para o Departamento de Arte, porque eu dizia: 'não quero inventividade, quero referência' [...] E, mais importante, eu como, tanto quanto possível, referências da iconografia contemporânea que já está arraigada na consciência humana. (DUNNE & RABY, 2013. tradução nossa)*

Considerando a diferença entre esses dois tipos de objetos no cinema, os objetos ficcionais devem partir de um diálogo mental do consumidor, aqui ele não está interessado no que é certo e errado ou entre o plausível ou não, aqui é simplesmente uma perspectiva de possibilidades que se abrem no nosso campo imaginativo. Podemos usar como exemplo o filme mais recente do cineasta David Cronenberg, o “Crimes of the future” (2022). Neste enredo de ficção científica biopunk,⁷ o personagem principal, o artista performático Saul, mostra ao público a metamorfose dos seus órgãos que desafia a concepção de evolução humana que temos hoje. O filme passa a questionar sobre o significado de ser humano e como a humanidade lidaria com as mudanças dos corpos que estão além da sua compreensão.

⁷O Biopunk lida com engenharia genética e aprimoramento biológico. Pertence a outro conjunto de sub gêneros, mais frequentemente associado a um futuro próximo.

Figura 27: Cena de performance do Saul Tenser, em *Crimes of the future*. (fonte: IMDb, 2022)



Figura 28: Cena do filme *Crimes of the future*, David Cronenberg (fonte: IMDb, 2022)



A ficção científica contemporânea está cheia de ciborgues - criaturas que são simultaneamente animal e máquina, que habitam mundos que são, de forma ambígua, tanto naturais quanto fabricados. A medicina moderna também está cheia de ciborgues, de junções entre organismo e máquina, cada qual concebido como um dispositivo codificado, em uma intimidade e com um poder que nunca, antes, existiu na história da sexualidade. O sexo-ciborgue restabelece, em alguma medida, a admirável complexidade replicativa das samambaias e dos invertebrados - esses magníficos seres orgânicos que podem ser vistos como uma profilaxia contra o heterossexismo. O processo de replicação dos ciborgues está desvinculado do processo de reprodução orgânica.
(HARAWAY, 1985)

Vejamos, a título de exemplo, não estamos diante de um produto específico, ou ainda de um mero “adereço de filme”. Estamos diante de um cenário que nos é permitido refletir sobre os limites do nosso corpo, sob a perspectiva humana, e mais, o que é “ser humano” o quanto nossos corpos podem ser manipulados por governos e grandes corporações. Aqui o designer especulativo pode desencadear várias respostas imaginativas ao espectador, este deve estar disposto a imaginar outras formas de como a vida poderia ser. Como afirma Dunne e Raby (2013), é aqui que acreditamos que o design especulativo pode florescer, proporcionando prazer complicado, enriquecendo nossas vidas mentais e ampliando nossas mentes de maneiras que complementam outras mídias e disciplinas. O caráter mais fascinante do design especulativo está em ser essa perspectiva de conhecimento no design através da sua transdisciplinaridade.

1.2 PROJETO ESPECULATIVO

Neste tópico, vamos demonstrar um exemplo de projeto especulativo, a fim de gerar maior compreensão sobre o tema e como ele tem diferentes campos de atuação.

FACESTATE

Se trata de um projeto de pesquisa do estudo de design, Metahaven⁸ que busca por meio de performance artísticas, publicidade, cinema e design gráfico meios de explorar concepções para além do design. Tem sua sede em Amsterdã, fundado por Vinca Kruk e Daniel van der Velden onde realizam pesquisa e projetos que tratam de estética, comunicação e política.

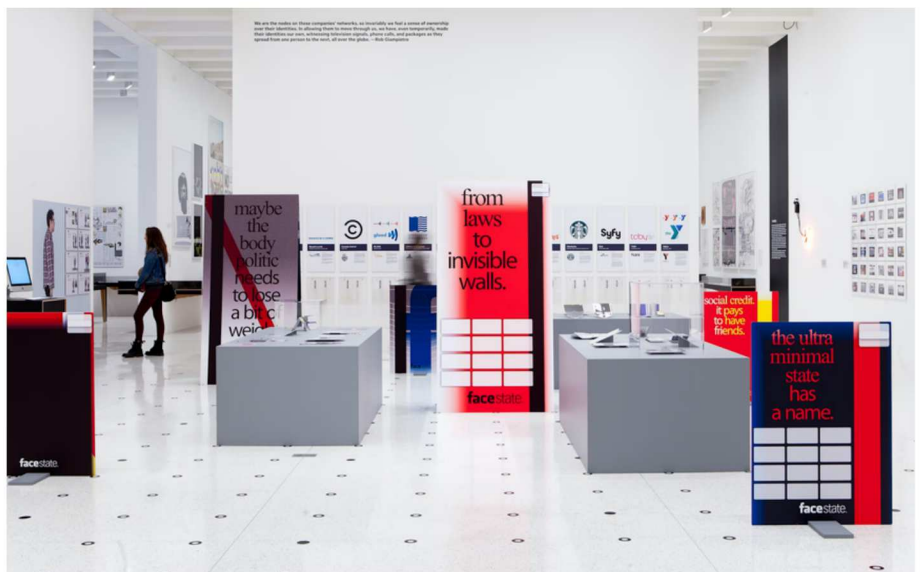


Figura 29: Vista da instalação do Facestate, por Metahaven(fonte: Walkeart, 2022)

⁸ <https://walkerart.org/magazine/metahavens-facestate>.

Nesse projeto, Facestate, é abordado a influência do Facebook⁹em nossas vidas. O Facebook se molda a diretrizes que são convenientes, em detrimento do usuário.

A Meta,Inc como é chamado o conglomerado que ainda engloba o WhatsApp e o Instagram estão com nossos dados, posicionamentos sobre a sociedade, quando entramos em suas plataformas, aceitamos o termo de uso¹⁰, estamos passando nossos direitos para a empresa.

O Facestate para demonstrar o que aconteceria se as pessoas desistissem de seus direitos em favor de um State (Estado), fictício criado pelo Metahaven e eles agora tivesse seu passaporte, um dispositivo de reconhecimento facial, carteira digital (acesso a bancos) e dispusessem para usar como quisessem. Esse projeto sucinta esse poder quase abstrato que grandes empresas têm sobre as pessoas.

Figura 30: : Mobile architecture; "No-stop City" grid. por Metahaven(fonte: Walkeart, 2022)



Figura 31: Password/passaport, por Metahaven(fonte: Walkeart, 2022)

⁹ Meta, Inc. é um conglomerado estadunidense de tecnologia e mídia social com sede em Menlo Park, Califórnia

¹⁰ Termo de uso ou Política de Privacidade são contratos eletrônicos que visam limitar a responsabilidade, direcionar a forma de utilização do seu produto por parte dos clientes, assim como esclarecer possíveis dúvidas que seu cliente tenha sobre o funcionamento do seu software/produto.



CAPÍTULO 2

2.1 METRÓPOLIS



Figura 32: Pôster do filme *Metrópolis*, Fritz Lang de 1927. (fonte: Reddit,2022)

Metropolis é um filme dirigido por Fritz Lang que teve sua estreia em 1927. Sem dúvidas, este filme figura entre um dos filmes mais significativos não só entre o gênero de ficção científica, como também do expressionismo alemão¹⁰.

A história se passa em 2026, em torno de Freder, filho de um grande industrial da cidade, o Joh Fredersen que seria algo como o “dono da cidade”. Estes vivem uma vida quase idílica na parte de cima da cidade. Na parte subterrânea da cidade, vivem e trabalham os operários que sustentam a vida luxuosa das pessoas de cima, onde eles literalmente, fazem as engrenagens funcionarem.

Certo dia, Freder encontra Maria pela primeira vez quando ela leva um grupo de crianças para conhecer a parte superior e acaba apaixonando-se por ela. Depois disso, ele decide descer na parte inferior atrás de Maria e descobre um mundo completamente diferente do que ele desfrutava na parte de cima. Além de se deparar com a desigualdade social humana, encontrada lá embaixo, Freder encontra uma Maria diferente, uma moça que pregava discurso de esperança que comoviam os trabalhadores e era de certo modo a guia desses operários.

¹⁰⁰ expressionismo alemão foi um movimento artístico surgido entre o final do XIX e início do XX, dentro do contexto das vanguardas europeias.

Freder troca de identidade com um outro operário para se aproximar de Maria. Em contrapartida, Joh Fredersen, descobre pistas de uma possível rebelião dos operários e ordena que o cientista Rotwang, crie uma espécie de androide , para que diferente de Maria, apaziguasse qualquer possível revolta contra ele. Esse então seria o principal contexto do filme que carrega diversas simbologias.



Figura 33: Cena do filme entre Freder e seu pai, Joh Fredersen. (fonte: Metrópolis, Fritz Lang 1927)



Figura 34: Cena do filme Metrópolis, tomada alta. (fonte: Metrópolis, Fritz Lang 1927)

A ambientação do filme fica por conta da inspiração em movimentos artísticos como o Art Déco e influências da Bauhaus.

“A capacidade do cinema de influenciar a aproximação entre arquitetos e modernismo e incorporar precedente e projetos reais em suas imagens é bem ilustrada por Metropolis, de Fritz Langs. Lang, cujo pai era arquiteto e que frequentou brevemente cursos de engenharia, infundiu neste épico sua visão de uma cidade futurista. A qualidade gráfica e a linguagem formal estilística da arquitetura urbana utópica de Metropolis apontam para várias influências. Lang aparentemente se inspirou no horizonte de Nova York em sua viagem à América em 1924: o horizonte foi reinterpretado como um pano de fundo urbano de blocos densamente construídos e arranha-céus fluorescentes. Certos esboços lembram edifícios ou projetos modernos em Berlim. Um retrata um arranha-céu com uma fachada de parede de cortina de vidro arredondado. Se um pouco rígido e desajeitado, ele tem uma semelhança com o projeto de 1922 de Mies van der Rohe para um arranha-céu poligonal em aço e vidro. Outro edifício em Metropolis lembra fortemente o padrão formal de fachada de outro projeto de Mies, o edifício de escritórios em concreto (1922-1923), com suas faixas horizontais alternativas de vidro e material opaco e suas colunas visíveis e uniformemente espaçadas.”

(KENTGENS-CRAIG, 2001,p.43,tradução nossa)

Considerando o que foi dito sobre o cenário feito para o filme, fica claro a dicotomia proposta. A cidade repleta de arranha-céus, é contrastada com uma arquitetura mais arcaica que refletia o pensamento dos arquitetos expressionistas. Esse panorama expressava a modernidade apresentada pelas possibilidades técnicas da época, que serviram inclusive para pautar filmes de ficção científica até os dias de hoje.



Figura 35: Cidade Metrópolis, 1927. Quadro 1. (fonte: Reddit, 2022)



Figura 36: Cidade Metrópolis, 1927. Quadro 2. (fonte: Reddit, 2022)



Figura 37: Cidade Metrópolis, 1927. Quadro 3. (fonte: Reddit, 2022)



Figura 38: Cidade Metrópolis, 1997. Quadro 4. (fonte: Reddit, 2022).

2.2 BLADE RUNNER



Figura 39: Poster Blade Runner, 1982 (fonte: Reddit, 2022).

O filme Blade Runner - O caçador de andróides, de 1982 dirigido por Ridley Scott. O roteiro foi a adaptação do livro Andróides sonham com ovelhas elétricas?, escrito por Philip K. Dick em 1968. O filme tem um impacto profundo em toda cultura pop com todo o rastro deixado pelo seu estilo cyberpunk. O ano é 2019, os replicantes conseguem assumir a forma humana e viver ilegalmente pela cidade. Um caçador de replicantes (interpretado pelo Harrison Ford), é chamado para realizar testes e identificar os impostores, e assim se dar a narrativa de Blade Runner.



Figura 40: Cena de Blade Runner, 1982 - propaganda na cidade. (fonte: Reddit, 2022).

A cidade da ficção tem um ar claustrofóbico, problemas urbanísticos, propagandas em massa. O futuro distópico e bem longe do que gostaríamos de nos tornar está apresentado. Como a trama se passa no ano de 2019, fica quase que impossível não reparar no descompasso com o ano que já vivemos. Em termos de “previsões de futuro” sobre as tecnologias e produtos apresentados, quase nada nos chama a atenção. Carros-voadores ainda não fazem parte do nosso dia a dia, mas certamente interfaces com layout em preto com letras verdes ou azuis já foram superados em 2022 (Figura41).



Figura 41: Cena de Blade Runner, 1982 - computador (fonte: Reddit, 2022).

Figura 42: Cena de Blade Runner, 1982 (fonte: Reddit, 2022).



Em algumas tomadas em que se é possível ver a cidade de Blade Runner, percebemos sua semelhança com a cidade de Metrópolis. Se fosse possível traçar um paralelo entre as duas ficções seria exatamente pelos aspectos filosóficos enfrentados pelos personagens e a sociedade. Em ambas, temos uma cidades que cresceram em descompasso da humanidade, a desigualdade social é assustadora e as expectativas de vida são impossíveis de se imaginar nesse contexto, a única saída seria a colonização fora do planeta, então esbarramos novamente nas mesmas questões.



Blade Runner de 1982, ganhou uma segunda versão em 2017. Nessa versão, a baixa qualidade de vida, a decadência social e alta tecnologia - a definição simplista de cyberpunk - é retomada. Aqui o colapso do planeta aconteceu muito por culpa das ações humana gerando desequilíbrio em todo ecossistema. Nas duas versões em termos de produto tangível, não é possível especular de maneira mais profunda, entretanto, em termos de cenário se poderia explorar questões já levantadas nos filmes e ainda nos questionarmos se ainda somos humanos

Figura 43: Poster Blade Runner, 2049 (fonte: Reddit, 2022).

2.3 GATTACA

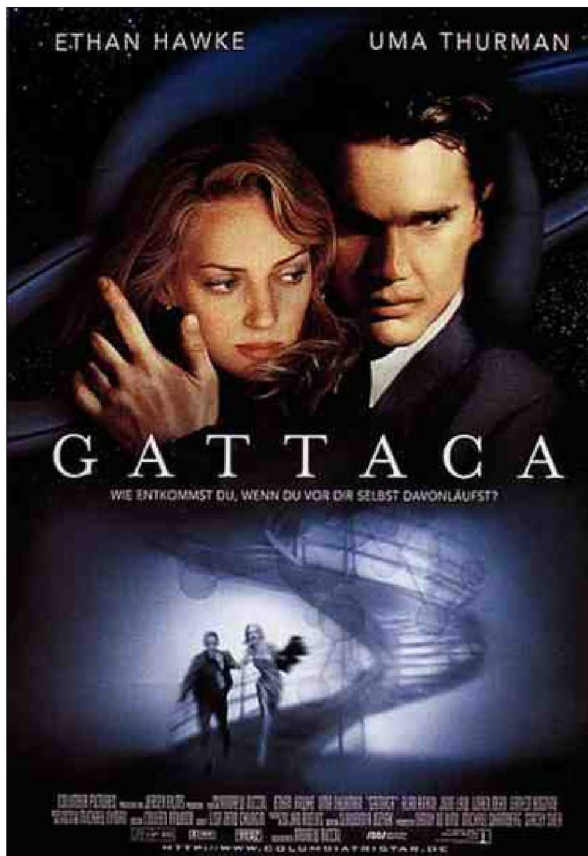


Figura 44: Poster Gattaca, de Andrew Niccol (fonte: IMDb,2022)



Figura 45: Cena do filme Gattaca, com a escada em forma de DNA. (fonte: Reddit,2022).)

Gattaca é um filme de ficção científica que teve sua estreia em 1997, dirigido por Andrew Niccol. O roteiro do filme se passa em um “futuro próximo” e gira em torno de um homem geneticamente inferior, o Vincent Freeman, que tem o sonho de fazer uma viagem espacial, mas em sua sociedade, pessoas geneticamente inferiores sofrem discriminação e não poderiam realizar tal feito. Para isso, ele assume a identidade de um homem geneticamente superior para ir ao espaço.

O título do filme, já nos dá indícios sobre o que será abordado no mesmo. “GATTACA”, é a rotulação das bases nucleotídeos do DNA que são: Adenina, Timina, Citosina e Guanina. Nesse enredo a genética define a sociedade e durante todo filme isso nos é lembrado, até mesmo quando vemos as escadas no apartamento de Jerome (Jude Law), em plano aberto e vemos a estrutura de uma dupla hélice, como no DNA¹¹(figura 45).

Esse contexto nos mostra diversas questões a serem levantadas, principalmente o determinismo genético. Nessa ficção, os ditos avanços tecnológicos, agora você seria capaz de escolher a composição genética de uma criança e somente com base nisso, definir a classe social dos indivíduos.

¹¹O ácido desoxirribonucleico é um composto orgânico cujas moléculas contêm as instruções genéticas que coordenam o desenvolvimento e funcionamento de todos os seres vivos e alguns vírus, e que transmitem as características hereditárias de cada ser vivo.

Ou seja, bebês nascidos de forma natural, são dados com “não-válidos” (termo usado no filme), e por sua vez, serão destinados a trabalhos mais braçais e subordinados aos seres “válidos”.

Nessa sociedade, pessoas geneticamente superiores, como o Jerome (Jude Law), têm predileções em detrimento de seres inferiores como o Vincent (Ethan Hawke), o que leva Vincent a assumir o lugar de Jerome para realizar seu sonho de viajar ao espaço. Jerome é um ex-atleta e geneticamente superior (“válido”), em decorrência de uma tentativa de suicídio torna-se paraplegico. A trama tem algumas séries de reviravoltas dramáticas, após Vincent assumir o lugar de Jerome.

O filme tem uma aura noir¹² e uma fotografia em estilo vintage(retrô)¹⁰ com a utilização de espaços quase que monumentais como o Centro Cívico do Condado de Marin (Marin County Civic Center- San Rafael), projetado pelo arquiteto Frank Lloyd ainda no início da década de 1960 - onde no filme vira o Centro Aeroespacial de Gattaca, o que nos remete a sensação, citada anteriormente, de um certo “futuro próximo”, que vai dessa arquitetura futurista e em acordo com mundo, isto é, arquitetura acompanhou o avanço do tempo em harmonia, até a escolha dos carros usados, como o Studebaker Avanti e o Citroen DS19.



Figura 46: Centro Cívico do Condado de Marin, onde foi filmado Gattaca (fonte: Archdaily,2022).

¹²Film noir é uma expressão francesa designada a um sub gênero de filme policial, derivado do romance de suspense influenciado pelo expressionismo alemão, o qual teve o seu ápice nos Estados Unidos entre os anos 1939 e 1950.

¹³Determinado objeto é considerado retrô quando se inspira no design ou funcionamento de estilos velhos e desatualizados, normalmente que pertenceram entre as décadas de 1920 e 1960.



Figura 47: Cena do filme *Gattaca*, parte interna do Centro Aeroespacial. (fonte: Reddit,2022).



Figura 48: Cena do filme *Gattaca*, CLA Building - California State Polytechnic.. (fonte: The Cinemaholict,2022).



Figura 49: Cena do filme *Gattaca*, com ar futurista. (fonte: Captura de tela pela autora,2022).



Figura 50: Cena do filme Gattaca, carro Citroen DS19. (fonte: Captura de tela pela autora,2022).



Figura 51: Cena do filme Gattaca, CLA Building - California State Polytechnic.. (fonte: The Cinemaholict,2022).

O visual atemporal que é transmitido através do filme sem muitos ou quase nenhum efeito especial, um futuro distópico e a combinação do design dos anos 1950 presente nos carros, um toque do design dos anos 1990 do interior do apartamento do Jerome (Jude Law) e exterior também dos anos 1950, percebido por meio dos materiais utilizados (concreto aparente, metal, madeira e vidro), ajudam a compor a atmosfera ambientada, pelo designer de produção Jan Roelfs, durante todo filme.



Figura 52: Cena do filme *Gattaca*, com a lounge chair por Mies Van der Rohe. (fonte: Captura de tela pela autora, 2022).



Figura 53: Cena do filme *Gattaca*, conversa entre Jerome e Vincent. (fonte: Captura de tela pela autora, 2022).



Figura 54: Cena do filme *Gattaca*, contraste entre objetos em aço e vidro nas portas (fonte: Captura de tela pela autora, 2022).



Figura 55: Cena do filme *Gattaca*, demonstra o minimalismo presente no filme. (fonte: Captura de tela pela autora, 2022).

Dentro do interior do apartamento ainda podemos notar a lounge chair (espreguiçadeira em tradução do inglês), projetada por Mies Van der Rohe. No cenário onde o personagem utiliza a mesa, podemos perceber ainda a presença de detalhes em aço inoxidável nos remetendo a tempos mais modernos, em contraste com a textura do vidro nas portas, lhe configurando um tempo em que não estamos bem situados.

Nesse capítulo, vimos o exemplo de três filmes que até hoje, se não foram objeto de estudo pelos seus artefatos, foram relevantes em termos das questões abordadas.

Se pensarmos na proposição inicial do trabalho, sobre se todo projeto de design já não é especulativo o suficiente na sua essência, talvez cheguemos alguns indícios e vemos que não. Cada vez que se assiste um filme com uma temática especulativa, somos levados a pensar de maneiras diferentes, sendo assim, toda obra apresentada aqui, até então, colocaria novas questões sempre que fossem revisitados.

Pode ser que do ponto de vista da previsibilidade sobre os artefatos e tecnologias empregas na época de Blade Runner (1982), em que não seja suficiente nos dias de hoje. Ou ainda, as técnicas empregadas para filmagens de Metrópolis já tenha sido ultrapassada, muito embora, quando nos deparamos com alguma construção advinda do expressionismo alemão, nos deixem com o gosto de futuro. Exestiria uma infinidade de filmes que poderiam ser estudados de maneira especulativa para que se provasse essa multipla possibilidade de gerar questionamentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O caminho que o design percorreu, em termos históricos, nos mostra que prospecção de futuro sempre esteve presente em vários momentos. Seja nas primeiras manifestações das vanguardas europeias ou até na concepção das práticas exercidas na Bauhaus.

O tema que se era proposto apresentar, o design especulativo, foi representado com algumas observações, e principalmente, marcando a posição crítica dessa prática do design. Nela vemos que o design, pode ser um agente direto para levantar questionamentos, cenários, perspectivas de futuro, o fazer pensar político e ainda, sim, não perder de vista o seu caráter estético.

As possibilidades cinematográficas são infinitas, para que se possa gerar um paralelo com o design e todos os seus métodos. Sem precisar ter um viés comercial muito forte atrelado. Dentro desse campo especulativo estudado existem outras abordagens e práticas voltadas para movimentos decoloniais (como o afrofuturismo), para tecnologias emergentes e seu âmbito inovador.

Com esse trabalho pude verificar que o cinema não se distancia tanto assim da prática realizada no design especulativo, isto é, pude perceber que intervenções cinematográficas podem ser utilizadas como um dos meios de se representar uma situação ou ainda apresentar novos produtos, aceitando a veracidade empregada para a concepção da peça cinematográfica a ser feita, pois para cada especulação realizada necessita-se de muito conhecimento, não só em design, mas em todas as áreas que o projeto irá contemplar.

Neste trabalho foi proposto abrir um diálogo, para ser uma prática mais pesquisada e explorada nas universidades e contribua para uma discussão crítica no campo do design.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARGAN, Giulio Carlo (1992). Arte Moderna. São Paulo: Companhia das Letras.
- BALLERINI, Frantjesco (2020). História do cinema mundial. São Paulo: Summus Editorial.
- BONSIEPE, Gui (2011). Design, cultura e sociedade. São Paulo: Edgard Blücher.
- BÜRDEK, Bernhard (2010). História, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Edgard Blücher.
- CARDOSO, Rafael (2012). Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blücher.
- CARDOSO, Rafael (2016). Design para um mundo complexo. São Paulo: Ubu.
- CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A. (1996). Metodologia científica. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil.
- DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. Speculative Everything: design, fiction and sócia dreaming. Cambridge: MIT Press, 2013.
- FIELL, Charlotte & FIELL, Peter (2001). Design industrial A-Z. Köln: Taschen.
- FIELL, Charlotte & FIELL, Peter (2003). Design do Século XXI. Köln: Taschen.
- FISHER, Mark. Realismo Capitalista: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo? / Mark Fisher; tradução Rodrigo Gonçalves, Jorge Adeodato, Mikael da Silveira; [coordenação Manuela Beloni, Cauê Ameni]. - 1. ed. - São Paulo: Autonomia Literária, 2020.
- FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Ubu, 2017.
- FORTY, Adrian (2007). Objetos do desejo: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify.
- GIL, Antônio Carlos (2010). Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Atlas.
- GOMBRICH, E. H. (2000). A história da arte. Rio de Janeiro: LTC.

HARAWAY, Donna J., “A Cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century” In: *Simians, cyborgs, and women: the reinvention of nature*, New York, Routledge, 1991 (Trad. Bras. Tomaz Tadeu. In: HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari & TADEU, Tomaz, *Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano*, Belo Horizonte, Autêntica, 2009, 2a ed.)

HESKETT, John (1997). *Desenho industrial*. Brasília: UNB.

KENTGENS-CRAIG, Margret. *A Bauhaus e a América: Primeiros Contatos, 1919-1936*. Primeira MIT Press Paperback Edition, 2001.

MARCONI, Marina A.; LAKATOS, Eva M. (2012). *Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos*. São Paulo: Atlas.

MARGOLIN, Victor (2014). *Políticas do artificial. Ensaios e estudos sobre design*. Rio de Janeiro: Record.

SCHNEIDER, Beat (2010). *Design - uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico*. São Paulo: Blücher.

SCHNEIDER, Steven Jay (2012). *1001 filmes para ver antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante.

SEVERINO, Antônio Joaquim (2018). *Metodologia do trabalho científico*. São Paulo: Cortez.

SPARKE, Penny (1987). *Diseño: história en imagenes*. Madri: Hermann Blume.

STRICKLAND, Carol. *Arte comentada: da Pré-História ao Pós-Moderno*. Rio de Janeiro: Ediouro.

SUDJIC, Deyan (2010). *A linguagem das coisas*. Rio de Janeiro: Intrínseca.

TAMBINI, Michael (1997). *O design do século*. São Paulo: Ática.

KRIPPENDORFF, Klaus. *Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural*. In: *ESTUDOS EM DESIGN*. Rio de Janeiro: PUC Rio, set-dez 2000.

ROSSI, Tiago. *Design especulativo como mediador de atores humanos e não humanos dentro de um contexto de controvérsias*; Dissertação, UNISINOS - Universidade do Vale do Rio dos Sinos; 2019.

BARROS, Camila Bezerra Furtado; MACHADO, Lara Maria de Araújo; ; "(Re)inventando futuros possíveis: Design crítico e especulativo", p. 177-186 . In: Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018). São Paulo: Blucher, 2019.

ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/ped2018-1.3_ACO_01

Program Erasmus + da União Europeia. Especulative Edu.

Disponível em: <<https://speculativeedu.eu/>>. Acesso em: 23 jun. 2021.

OLIVEIRA, Pedro. MEDIUM. Como fazer um projeto de Design Especulativo Não-Colonialista: Um guia rápido. 2016. Disponível em: <<https://medium.com/a-parede/como-fazer-um-projeto-de-design-especulativo-n%C3%A3o-colonialista-um-guia-r%C3%A1pido-e7d47719260d>>. Acesso em: 23 junho 2021.

Zmievski, Eduardo. MEDIUM. Design Crítico Especulativo: um resumo de tudo aquilo que você precisa conhecer. 2018. Disponível em:

<<https://medium.com/@eduardozmievski/design-cr%C3%ADtico-especulativo-um-resumo-de-tudo-aquilo-que-voc%C3%AA-precisa-conhecer-ad42204fdb01>>. Acesso em: 23 de junho 2021.

<<https://metahaven.net/>> 23 de junho 2022.

<<https://walkerart.org/magazine/metahavens-facestate>>

