

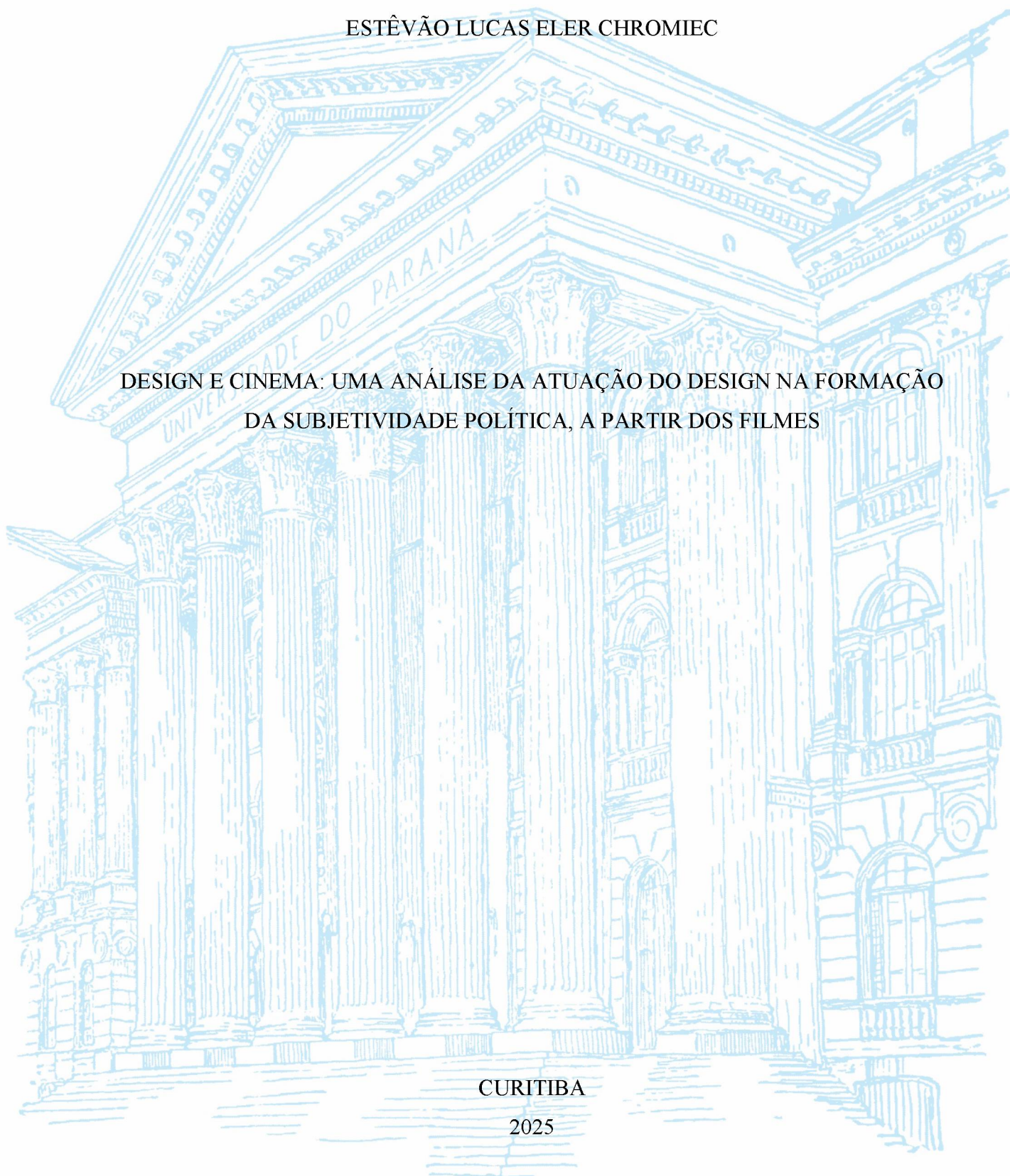
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ESTÊVÃO LUCAS ELER CHROMIEC

DESIGN E CINEMA: UMA ANÁLISE DA ATUAÇÃO DO DESIGN NA FORMAÇÃO
DA SUBJETIVIDADE POLÍTICA, A PARTIR DOS FILMES

CURITIBA

2025



ESTÊVÃO LUCAS ELER CHROMIEC

DESIGN E CINEMA: UMA ANÁLISE DA ATUAÇÃO DO DESIGN NA FORMAÇÃO
DA SUBJETIVIDADE POLÍTICA, A PARTIR DOS FILMES

Tese apresentada ao curso de Pós-Graduação em Design,
Setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade
Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do
título de Doutor em Design.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Luciane Maria Fadel

Co-orientador: Prof. Dr. Felipe Cardoso de M. Prando

CURITIBA

2025

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SISTEMA DE BIBLIOTECAS – BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS HUMANAS

Chromiec, Estevão Lucas Eler

Design e cinema: uma análise da atuação do design na formação da subjetividade política, a partir dos filmes. / Estevão Lucas Eler Chromiec. – Curitiba, 2025.

1 recurso on-line : PDF.

Tese – (Doutorado) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Design.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Luciane Maria Fadel

Coorientador: Prof. Dr. Felipe Cardoso de M. Prando.

1. Cinema. 2. Design. 3. Subjetividade. 4. Filme cinematográfico.
I. Fadel, Luciane Maria. II. Prando, Felipe Cardoso de Mello, 1976-.
III. Universidade Federal do Paraná. Programa de Pós-Graduação em Design. IV. Título.

Bibliotecária : Fernanda Emanoéla Nogueira Dias CRB-9/1607

ATA DE SESSÃO PÚBLICA DE DEFESA DE DOUTORADO PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE DOUTOR EM DESIGN

No dia vinte e quatro de fevereiro de dois mil e vinte e cinco às 14:00 horas, na sala <https://conferenciaweb.rnp.br/sala/luciane-maria>, online, foram instaladas as atividades pertinentes ao rito de defesa de tese do doutorando **ESTÊVÃO LUCAS ELER CHROMIEC**, intitulada: **DESIGN E CINEMA: UMA ANÁLISE DA ATUAÇÃO DO DESIGN NA FORMAÇÃO DA SUBJETIVIDADE POLÍTICA, A PARTIR DOS FILMES**, sob orientação da Profa. Dra. LUCIANE MARIA FADEL. A Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação DESIGN da Universidade Federal do Paraná, foi constituída pelos seguintes Membros: LUCIANE MARIA FADEL (UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA), DANIEL BITTENCOURT PORTUGAL (UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO), ROGÉRIO DE ALMEIDA (UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO), CLAUDIA REGINA HASEGAWA ZACAR (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ). A presidência iniciou os ritos definidos pelo Colegiado do Programa e, após exarados os pareceres dos membros do comitê examinador e da respectiva contra argumentação, ocorreu a leitura do parecer final da banca examinadora, que decidiu pela APROVAÇÃO. Este resultado deverá ser homologado pelo Colegiado do programa, mediante o atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca dentro dos prazos regimentais definidos pelo programa. A outorga de título de doutor está condicionada ao atendimento de todos os requisitos e prazos determinados no regimento do Programa de Pós-Graduação. Nada mais havendo a tratar a presidência deu por encerrada a sessão, da qual eu, LUCIANE MARIA FADEL, lavrei a presente ata, que vai assinada por mim e pelos demais membros da Comissão Examinadora.

Observações: Aprovado com distinção.

CURITIBA, 24 de Fevereiro de 2025.

Assinatura Eletrônica

28/02/2025 06:11:31.0

LUCIANE MARIA FADEL

Presidente da Banca Examinadora

Assinatura Eletrônica

06/03/2025 19:44:54.0

DANIEL BITTENCOURT PORTUGAL

Avaliador Externo (UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

Assinatura Eletrônica

12/03/2025 09:43:04.0

ROGÉRIO DE ALMEIDA

Avaliador Externo (UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO)

Assinatura Eletrônica

27/02/2025 16:17:11.0

CLAUDIA REGINA HASEGAWA ZACAR

Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação DESIGN da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da tese de Doutorado de **ESTÊVÃO LUCAS ELER CHROMIEC**, intitulada: **DESIGN E CINEMA: UMA ANÁLISE DA ATUAÇÃO DO DESIGN NA FORMAÇÃO DA SUBJETIVIDADE POLÍTICA, A PARTIR DOS FILMES**, sob orientação da Profa. Dra. LUCIANE MARIA FADEL, que após terem inquirido o aluno e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa. A outorga do título de doutor está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 24 de Fevereiro de 2025.

Assinatura Eletrônica
28/02/2025 06:11:31.0
LUCIANE MARIA FADEL
Presidente da Banca Examinadora

Assinatura Eletrônica
06/03/2025 19:44:54.0
DANIEL BITTENCOURT PORTUGAL
Avaliador Externo (UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

Assinatura Eletrônica
12/03/2025 09:43:04.0
ROGÉRIO DE ALMEIDA
Avaliador Externo (UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO)

Assinatura Eletrônica
27/02/2025 16:17:11.0
CLAUDIA REGINA HASEGAWA ZACAR
Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

AGRADECIMENTOS

O percurso desta tese foi marcado pela exposição a diferentes modos de ver o mundo, os outros e a mim mesmo. Agradeço, de início, ao professor e orientador Marcos Beccari, que me instigou a fazer algumas das perguntas que faço neste trabalho. Seu direcionamento foi base para minha dissertação de mestrado, que investigou algumas das oposições existentes entre os campos da arte e do design e forneceu a postura pós-estruturalista que norteia esta tese. A saída de Beccari foi imprevista; não obstante, deixou lugar para novas possibilidades formativas. Agradeço à professora e orientadora Luciane Fadel, pelo carinho com que me acolheu e pela disposição ao aceitar o desafio de me orientar já no meio do percurso. A ela sou imensamente grato, pois aprendi novas formas de encarar não só a pesquisa em design, mas a vida e o processo de conhecer, sobretudo nas formas de cuidado de si. Este trabalho não seria o mesmo sem sua contribuição e sugestões ao longo do processo. Agradeço ao co-orientador Felipe Prando pelas aulas e discussões sobre arte e política, que foram muito importantes no início da pesquisa.

Agradeço à banca, composta por Cláudia Zacar, Daniel Portugal e Rogério de Almeida, cuja leitura e sugestões permitiram que esta tese se desenvolvesse e tomasse a presente forma. A esses autores agradeço também pela publicação de livros e artigos relacionados ao tema aqui abordado. Eles me serviram de bússola nos momentos em que parecia não haver caminho à frente e convém citar pontualmente algumas dessas contribuições. A Zacar, agradeço pelas sugestões feitas na banca de qualificação e pelo apontamento de autores como Feenberg, De Lauretis e Mauad, que muito contribuíram com esta tese. A Portugal, agradeço imensamente pelas sugestões durante a banca de qualificação e pelas publicações *Tramas do Sujeito: considerações sobre três modos de conceber a relação entre subjetividade e verdade inspiradas pela leitura de Foucault* (2021), *As bestas dentro de nós* (2019) e *Éticas do design: considerações preliminares sobre os valores da produção industrial em modos de pensamento iluministas e românticos* (2017). Suas obras contribuíram imensamente com este projeto. A Almeida agradeço pelas sugestões na banca de qualificação e pelas publicações *Introdução à filosofia da educação: uma tradição literária* (2022), publicada com Pagotto-Euzebio, e *Cinema, imaginário e educação: os fundamentos educativos do cinema* (2024). Suas obras foram extremamente relevantes para o tema abordado nesta tese. Agradeço também a Richard Perassi e Carla Spinillo pela gentileza de participarem da banca na qualidade de suplentes.

Aos professores e professoras da linha de *Teoria, História e Crítica do Design* (THD) e aos demais professores e professoras da Pós-graduação e Graduação em Design da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Aos professores e alunos do Programa de Pós-graduação em Educação Científica e Tecnologia, da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e da Academia do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI). Ao grupo de colegas de doutorado Perin, Machado, Catapam e Escobar, que compartilharam comigo as eventualidades desse desafio. Aos demais colegas, Picalho, Da Rocha, Vincenzi, Da Fonseca, Barbosa, Lopes, Nicastro, De Araújo, Menezes, Cezarotto, Rati, De Lima, Bonifácio e Minozzo que, de maneiras distintas, contribuíram com esta pesquisa. A meus pais Josias e Lídia pelo amor e cuidado, especialmente no período da pandemia que marcou os primeiros anos desta pesquisa, amo vocês. Aos meus irmãos Lidiane e Josias C. Jr., e à Leila, ao Thiago e às minhas sobrinhas, por estarem presentes. E às demais pessoas que dividiram comigo as dificuldades e anseios que marcaram a realização deste projeto. Por fim, à CAPES pela bolsa recebida nos primeiros anos desta investigação; este estudo foi financiado, em parte, pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código financiamento 001.

O mundo é sempre figurado, configurado, imaginado [...]
(Almeida; Pagotto-Euzebio, 2022, p. 523).

RESUMO

Desde o início do século XX, o design almejou se tornar um campo autônomo e se inclinou a uma prática de orientação *tecno-científica* ligada à produção industrial e às ciências da comunicação. Neste mesmo período se desenvolveram, no contexto do cinema, pesquisas que criticaram os efeitos dos filmes na cultura, como por exemplo a *teoria crítica* frankfurtiana e as abordagens que derivaram dela. Essas pesquisas criticaram o cinema por conformar uma indústria cultural que produz e reforça modos de vida por meio da comunicação de massa. Observa-se, nas duas propostas acima citadas, dois imaginários que colocam os campos do design e do cinema dentro de uma oposição que é vista, nesta tese, como um problema, pois tensiona o debate sobre a formação da subjetividade política a partir dos filmes a uma oposição que, não raro, se torna antagônica. Para investigar essa questão, esta pesquisa adotou a postura pós-estruturalista, que observa com desconfiança tanto a teoria crítica quanto a perspectiva da prática de orientação tecno-científica. Sob a postura acima citada, o objetivo dessa tese foi o de analisar a participação do design na formação da subjetividade política a partir dos filmes. O método adotado para essa investigação foi um misto de pesquisa histórica com análise fílmica. A primeira parte da tese procurou situar as maneiras pelas quais se pode tratar a relação entre design e cinema a partir da contextualização dos significados que os termos receberam através do tempo, e apresenta algumas abordagens de estudos do cinema que se alinham à postura adotada aqui adotada. Na sequência, ampliou-se o horizonte de análise para situar o design e o cinema no contexto dos estudos das visualidades, e teve-se como foco a investigação das noções de dispositivo e tecnologia na formação da subjetividade. Essa empreitada fundamentou a maneira pela qual a pesquisa trata, na segunda parte do trabalho, de três regimes do imaginário denominados nesta tese de imaginários hodiernos. O tratamento se voltou para o mapeamento das principais ideias que se propuseram a explicar a subjetividade política no período moderno e contemporâneo. Os resultados permitiram delimitar três imaginários, denominados de posição, (o)posição e (ex)posição, que foram úteis a esta tese para compreender como os valores presentes nesses imaginários se apresentam na cultura e formam a subjetividade política, a partir da análise de quatro filmes contemporâneos. Como resultado, concluiu-se que dois desses imaginários tendem a manter noções *universais* fundamentais à teoria crítica e à prática de orientação tecno-científica, que cristalizaram a oposição pela qual a relação entre o design, o cinema e a formação da subjetividade vem sendo pensada nas sociedades ocidentais. Esta tese acrescenta a esses dois imaginários a perspectiva da (ex)posição, que não se limita à oposição cristalizada e pode expor os sujeitos a outras possibilidades transformadoras de sua subjetividade política, a partir dos filmes, assim como oferece outra maneira de pensar a relação entre o design, o cinema e a formação da subjetividade.

Palavras-chave: Design. Cinema. Subjetividade. Filme cinematográfico.

ABSTRACT

Since the beginning of the 20th century, design has sought to become an autonomous field and has leaned towards a *technoscientific* practice linked to industrial production and communication sciences. During this same period, research was developed in cinema that criticized films' effects on culture – for example, Frankfurt's *critical theory* and the approaches that derive from it. These studies criticize cinema for forming a cultural industry that produces and reinforces ways of life through mass communication. In the two proposals mentioned above, we can observe two imaginaries that place the fields of design and cinema within an opposition that is seen, in this thesis, as problematic, as it tensions the debate on the formation of political subjectivity through films, an opposition that often becomes antagonistic. To investigate this issue, this research adopted a poststructuralist stance, which views both critical theory and the perspective of technoscientific practice with suspicion. Based on the poststructuralist stance, this thesis aimed to analyze design's role in forming political subjectivity through films. The method adopted for this investigation combined historical research and film analysis. The first part of the thesis sought to situate how the relationship between design and cinema can be addressed based on contextualizing the meanings that the terms have acquired over time and presents some approaches to film studies that align with the stance adopted in the thesis. The analysis was then expanded to situate design and cinema in the context of visual studies and focused on investigating the notions of devices and technology in the formation of subjectivity. This effort underpinned how the research deals, in the second part of the work, with three regimes of the imaginary referred to in this thesis as contemporary imaginaries. The treatment focused on mapping the main ideas proposed to explain political subjectivity in the modern and contemporary periods. The results allowed us to delimit three imaginaries, called position, (o)position, and (ex)position, which were useful for this thesis to understand how the values within these imaginaries are presented in culture and form political subjectivity, based on the analysis of four contemporary films. As a result, it was concluded that two of these imaginaries attempt to maintain universal notions fundamental to critical theory and technoscientific-oriented practice, which have crystallized the opposition through which the relationship between design, cinema, and the formation of subjectivity has been thought in Western societies. This thesis adds to these two imaginaries the perspective of (ex)position, which is not limited to crystallized opposition and can expose subjects to other transformative possibilities of their political subjectivity based on films, in addition to offering another way of thinking about the relationship between design, cinema and the formation of subjectivity.

Keywords: Design. Cinema. Subjectivity. Motion picture film.

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 - VISÃO GERAL DO MÉTODO DE PESQUISA	30
QUADRO 2 – ESTRATÉGIA DE ANÁLISE	30
QUADRO 3 – QUADRO COMPARATIVO DOS IMAGINÁRIOS HODIERNOS	90
QUADRO 4 - ROTEIRO DE ANÁLISE FÍLMICA	96
QUADRO 5 – SÍNTESE DA ANÁLISE DO FILME CORRA!	104
QUADRO 6 – SÍNTESE DA ANÁLISE DO FILME PANTERA NEGRA	110
QUADRO 7 – SÍNTESE DA ANÁLISE DO FILME CORINGA	117
QUADRO 8 – SÍNTESE DA ANÁLISE DO FILME NOMADLAND	126
QUADRO 9 – SÍNTESE DOS RESULTADOS DAS ANÁLISES FÍLMICAS	129

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

ABC	- Associação Brasileira de Cinematografia
ABNT	- Associação Brasileira de Normas Técnicas
AMPAS	- Academia de Artes e Ciências Cinematográficas
ANCINE	- Agência Nacional do Cinema
<i>apud</i>	- Citação por intermédio de
CARA	- The Classification and Rating Administration
CAPES	- Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CNPq	- Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
DOI	- Digital Object Identifier
ENEM	- Exame Nacional do Ensino Médio
IMDB	- Internet Movie Database
INPI	- Instituto Nacional da Propriedade Industrial
MPA	- Motion Picture Association
ONG	- Organização não governamental
p.	- Página
PG13	- Parental Guidance Suggested 13
PPGDesign	- Programa de Pós-graduação em Design
RBS	- Revisão Bibliográfica Sistemática
s. p.	- Sem página
THD	- Teoria, História e Crítica do Design
UFPR	- Universidade Federal do Paraná
UFSC	- Universidade Federal de Santa Catarina

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	15
1.1 OBJETIVOS	17
1.1.1 Objetivo geral.....	17
1.1.2 Objetivos específicos	17
1.2 POSTURA E PRESSUPOSTOS	18
1.2.1 Pressupostos desta tese	20
1.3 JUSTIFICATIVA	20
1.4 DELIMITAÇÃO DE ESCOPO	21
1.5 RELEVÂNCIA E CONTRIBUIÇÃO AO CONHECIMENTO	21
1.6 ESTRUTURA DA TESE.....	22
2 MÉTODO DE PESQUISA.....	24
2.1 ESTRATÉGIA DE ANÁLISE E PROCEDIMENTOS TÉCNICOS	30
3 PRIMEIRA PARTE: VISUALIDADES.....	34
3.1 DESIGN E CINEMA	34
3.2 CULTURA E SUBJETIVIDADE	52
3.3 SÍNTESE DO CAPÍTULO	67
4 SEGUNDA PARTE: IMAGINÁRIOS HODIERNOS	71
4.1 MAPEANDO OS IMAGINÁRIOS	71
4.1.1 posição	74
4.1.2 (o)posição.....	78
4.1.3 (ex)posição	83
4.1.4 Síntese dos imaginários mapeados.....	89
4.2 O IMAGINÁRIO NOS FILMES.....	90
4.2.1 Elaboração das lentes analíticas	91
4.2.1.1 Lente I: horizonte social	92
4.2.1.2 Lente II: ação figural	93
4.2.1.3 Lente III: campo discursivo	94
4.2.2 Da seleção dos filmes.....	97
4.2.3 <i>Será que poderia ser desse modo?</i> O design em Corra!	99
4.2.4 <i>E se o mundo fosse outro?</i> O design em Pantera Negra	105
4.2.5 <i>E se a história fosse outra?</i> O design em Coringa.....	111
4.2.6 <i>Será que viver poderia ser diferente?</i> O design em Nomadland	118
4.3 SÍNTESE DO CAPÍTULO	127
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	130

5.1 REVISÃO DO PERCURSO DA TESE	134
5.2 CONTRIBUIÇÕES E SUGESTÕES PARA ESTUDOS FUTUROS.....	135
REFERÊNCIAS.....	137
APÊNDICE – PROCEDIMENTOS TÉCNICOS.....	152

1 INTRODUÇÃO

Desde o início do século XX, o design moderno almejou se tornar um campo autônomo em relação a outras áreas do conhecimento e se desenvolveu sob uma prática de orientação tecno-científica ligada à produção industrial e às ciências da comunicação. Em sua aproximação com o cinema, os artefatos produzidos sob tal orientação favoreceram a posição que o campo vem ocupando na produção cinematográfica contemporânea. O foco dessa orientação está no contexto de produção do filme, e se refere às práticas e processos que usam técnicas de design para gerenciar e organizar os aspectos comunicacionais e de produção dos filmes. Como se tal atuação estivesse reservada a uma prática exclusivamente profissional, separada dos efeitos sociais e políticos que marcam as sociedades. Se o enquadramento histórico situar o design de maneira mais ampla, percebe-se que antes de se tornar um campo autônomo e adotar a orientação técnico-científica, o design herdou saberes que marcaram as tradições pictóricas e estiveram presentes no desenvolvimento cultural das sociedades ocidentais modernas a partir de diferentes mídias, como a pintura, as artes gráficas, a fotografia e o cinema. Tal contexto transferiu para o design uma miríade de valores que acompanham a maneira como essas práticas foram assimiladas socialmente, e situa o design como uma atividade que atua em conjunto com outros campos para produzir e fazer circular ideários, hábitos e desejos. O design, visto dessa maneira, pode ser concebido como um tipo de tecnologia cultural pela qual se configuram modelos dominantes de visualização que atuam sobre a experiência dos sujeitos nas sociedades ocidentais modernas.

Enquanto tecnologia, são muitas as possibilidades de investigar a relação do design com outros campos que produzem a visualidade da cultura. Para esta tese, optou-se pela relação entre o design e o cinema, visto que nos últimos anos, a visualidade dos filmes não tem se limitado ao conteúdo que é exibido nas salas de cinema, pois tem circulado em diferentes contextos que compreendem jornais, revistas, redes sociais e serviços de *streaming*¹ que permitem sua visualização em uma escala crescente de dispositivos técnicos, como televisões, computadores e celulares. Motivo pelo qual se faz necessário uma melhor compreensão desse fenômeno, especialmente no que tange a formação da subjetividade política. Nesse contexto, grande parte das pesquisas que destacam os efeitos dos filmes na cultura tomam a forma da

¹ O termo *streaming* remete a um processo de transmitir dados na internet. Os serviços de *streaming* se referem às plataformas que podem ser acessadas para ver filmes e séries *online* (Oliveira; Pinheiro; Alves Dutra, 2023).

teoria crítica frankfurtiana e das abordagens que derivaram dela. A teoria crítica surgiu no começo do século XX e fomentou conceitos como os de cultura de massas e alienação, que conceberam o cinema como a representação máxima de uma comunicação de massas responsável por atuar sobre os sujeitos submetendo-os à ideologia dominante das sociedades ocidentais. Tal proposta conferiu ao cinema um papel importante na formação da subjetividade política por meio da cultura, e projetou nele a possibilidade emancipatória de uma indústria cultural que produz e reforça modos de vida e formas de ser no mundo.

Observa-se, nessas duas propostas – a de orientação tecno-científica e a teoria crítica – um problema gerado por dois imaginários modernos que colocam em oposição os campos do design e do cinema. De um lado, o design toma a posição de uma ciência da comunicação e da técnica, cujo foco se limita a uma atuação profissional. E de outro, o cinema, por meio da teoria crítica, se coloca como oposição e denúncia ao uso da técnica cinematográfica como máquina ideológica. Tem-se, nessa tensão, um antagonismo implícito que demarca a relação entre os campos e, por consequência, delimita a relação entre os sujeitos e os filmes dentro dos limites desses dois imaginários.

Para investigar essa questão, esta pesquisa adotou a postura denominada de pós-estruturalista, que concebe tal antagonismo como um problema, e observa com desconfiança tanto a teoria crítica que fundamenta o conceito de indústria cultural, quanto a perspectiva da prática de orientação tecno-científica que, geralmente, marca a relação profissional do design com o cinema. Sob o ponto de vista dessa postura, as demarcações que marcam os campos do design e do cinema carregam valores que se tornaram dominantes no período moderno e se mantiveram no contexto contemporâneo, interferindo tanto na maneira como os campos são assimilados socialmente quanto na formação da subjetividade política dos sujeitos afetados pelos filmes.

Com efeito, esta pesquisa realiza o mapeamento das principais ideias que se propuseram a explicar a subjetividade política nas sociedades ocidentais, no período moderno e contemporâneo. Os resultados permitiram delimitar três imaginários, denominados de posição, (o)posição e (ex)posição. Os imaginários de posição e (o)posição foram úteis a esta tese para compreender a tensão polar que fundamenta a prática de orientação tecno-científica e a teoria crítica. Este trabalho acrescenta a esses dois imaginários o imaginário de (ex)posição, que se alinha à postura pós-estruturalista e permitiu pensar a relação entre o design, o cinema e a formação da subjetividade política de maneira que não se limite à oposição polar cristalizada pelos imaginários de posição e (o)posição. O que possibilitou perceber a relação entre design e cinema sob outros termos.

Esboçada a relevância de tais estudos, o **problema** apresentado na presente pesquisa busca responder: como o design atua na formação da subjetividade política por meio dos filmes? Como problemas secundários, pergunta-se: quais as características dos imaginários que atuam sob a formação da subjetividade política? Como a cultura visual atua na formação dessa subjetividade política? E, por fim, quais seriam as implicações dessa atuação sobre os sujeitos e sobre os campos do design e do cinema?

1.1 OBJETIVOS

A partir das questões apresentadas, foram traçados objetivos que possam dar conta de respondê-las. Traçar objetivos é uma tarefa importante pois define, entre uma miríade de possibilidades, um caminho de investigação (Markoni; Lakatos, 2007; Santos, A. 2018). Para tanto, da pergunta que caracteriza o problema foi definido um objetivo geral, e para realizá-lo, foram elencados cinco objetivos específicos como são descritos adiante.

1.1.1 Objetivo geral

Essa pesquisa teve o objetivo geral de **analisar a participação do design na formação da subjetividade política, a partir dos filmes.**

1.1.2 Objetivos específicos

Como objetivos específicos para responder o objetivo geral, a pesquisa se propôs a:

1. **Discutir** as relações entre design e cinema;
2. **Investigar** como a cultura visual atua na formação da subjetividade;
3. **Identificar** os principais imaginários que formam a subjetividade política das sociedades ocidentais, do período moderno à contemporaneidade;
4. **Desenvolver** um roteiro de análise filmica;
5. **Analisar** como o design atua na formação da subjetividade política, a partir de quatro filmes selecionados.

Para cumprir com os objetivos estabelecidos, o método adotado para essa investigação foi um misto de pesquisa histórica com análise filmica. A primeira parte da tese procurou situar as maneiras pelas quais se pode tratar a relação entre design e cinema a partir da contextualização dos significados que os termos receberam através do tempo, e apresenta algumas abordagens de estudos do cinema que se alinham à postura adotada nesta tese. Esta parte também ampliou o horizonte de análise para situar o design e o cinema no contexto dos estudos das visualidades, e teve como foco a investigação das noções de dispositivo e tecnologia

na formação da subjetividade. Essa empreitada fundamentou a maneira pela qual a pesquisa trata, na segunda parte do trabalho, três regimes do imaginário que se tornaram dominantes no período moderno e contemporâneo, denominados de posição, (o)posição e (ex)posição. Nessa segunda parte, empreendeu-se uma investigação histórica sobre o que esta tese denominou de imaginários hodiernos. O tratamento se voltou para o mapeamento das principais ideias que se propuseram a explicar a subjetividade política no período moderno e contemporâneo e a análise de sua apresentação na cultura visual a partir da observação de quatro filmes contemporâneos. Os resultados dessa segunda parte ajudaram a compreender e situar as conexões entre o design, o cinema e a formação da subjetividade política. Por fim, são apresentadas algumas considerações sobre como esses imaginários mapeados afetam a relação entre os campos, e conclui-se a pesquisa discutindo os resultados da participação do design na formação da subjetividade política, a partir dos filmes.

A tese aqui defendida é a de que o design, ao prefigurar imaginários dos filmes, realiza uma mediação entre os sujeitos e o mundo. Tal mediação afirma a tensão polar cristalizada pelos imaginários de posição e oposição, e mantém, com isso, noções *universais* fundamentais à teoria crítica e à prática de orientação tecno-científica, que constituem a maneira como a relação do design com o cinema vem sendo pensada nas sociedades ocidentais. No entanto, tal mediação pode permitir a exposição dos sujeitos a reflexões que não se limitem a essa tensão polar, e com isso, pode também os expor a outras possibilidades transformadoras de sua subjetividade política, a partir dos filmes.

1.2 POSTURA E PRESSUPOSTOS

Esta pesquisa adota uma postura **pós-estruturalista** para considerar as informações obtidas por meio das revisões bibliográficas e análises filmicas ao longo da investigação. Essa postura se alinha às tradições teóricas que ficaram conhecidas como tradições do “pós”, onde o termo “pós” se refere ao fato de partirem de um enquadramento epistemológico que colocou em dúvida os pilares centrais do pensamento iluminista. Tais tradições se desenvolveram nos últimos cinquenta anos como reação às tradições modernas, devido a significantes mudanças que ruíram alguns de seus fundamentos, como por exemplo os excessos do capitalismo, o colapso do comunismo, a velocidade das mudanças tecnológicas e o aumento da desigualdade social (Prasad, 2018). Com efeito, é comum a pesquisas dessa tradição refletirem um desapontamento em relação às esperanças e promessas da modernidade, evidenciando a dolorosa percepção de que as grandes narrativas das sociedades ocidentais “não só não se

materializaram como podem ter resultado em danos duradouros a certos recursos culturais e ambientais” (Prasad, 2018, p. 244, tradução nossa).

Desde meados de 1960, os autores e autoras que adotaram essa postura de investigação trilharam caminhos de análise distintos, os quais ficaram conhecidos como pós-modernismo, pós-colonialismo, pós-marxismo e pós-estruturalismo². Esta tese se vincula ao caminho pós-estruturalista e, ao fazê-lo, se aproxima de Foucault³. Especialmente porque o autor fornece (1) o conceito de **dispositivo**, (2) alguns critérios que fundamentaram as interpretações realizadas ao longo da pesquisa, e (3) o arcabouço teórico para um dos imaginários mapeados na tese. Foucault se fundamenta na crítica que Nietzsche⁴ direcionou às tradições filosóficas ocidentais que conceberam o sujeito moderno como detentor de uma racionalidade *pura* e idealizada, concepção essa que também é vista com desconfiança para os propósitos desta tese.

É preciso destacar que o termo “pós” é controverso, especialmente porque pode ser entendido, inadvertidamente, como uma ideia de refutação da razão e de qualquer forma de ordem ou teoria de conhecimento. E esse tipo de interpretação aparecerá, ao longo da pesquisa, quando forem abordadas algumas das críticas direcionadas às tradições do “pós”⁵. No entanto, segundo a postura pós-estruturalista aqui adotada, o termo “pós” não deve ser entendido como uma superação de toda ordem e estrutura, mas como o apontamento de determinadas tendências *universalizantes* que sustentam algumas das estruturas da modernidade. O que se busca, portanto, não é refutar a razão e o conhecimento, mas apontar e tornar visível o seu caráter construído não *universal* e, portanto, político e contextual.

Ademais, sob perspectivas distintas, mas que também se alinham à desconfiança acima citada, a postura adotada nesta tese se aproxima das investigações de Fry, Beccari, Portugal e Prando⁶. Essa aproximação se faz, em partes, por meio do conceito de *design ficção* (Fry, 2009, 2022), da concepção do design enquanto *articulação simbólica* (Beccari, 2016), da investigação dos discursos sob a perspectiva das *visualidades* (Beccari, 2020; Prando; Beccari, 2020) e da investigação dos *valores* que ligam os produtos culturais aos sentidos dados à subjetividade (Portugal, 2017, 2019). No design gráfico, indagações derivadas da postura adotada nesta tese pautaram pesquisas que buscaram analisar o papel dos discursos da modernidade nas práticas e

² Do pós-modernismo cita-se Lyotard, Baudrillard, Deleuze e Guattari; do pós-colonialismo, Said, Spivak e Bhabha; do pós-marxismo, Laclau e Mouffe; e do pós-estruturalismo, Foucault, Derrida e Irigaray (Prasad, 2018; Silveira; Stralen, 2017).

³ Michel Foucault (1926-1984).

⁴ Friedrich Wilhelm Nietzsche (1844-1900).

⁵ Especialmente em Kellner e Mannheim, abordados ao longo da fundamentação teórica deste trabalho.

⁶ Tony Fry, Marcos Beccari, Daniel Portugal e Felipe Brando.

saberes do design. Como exemplo, pode-se citar o trabalho de Silva (2020a)⁷, que investigou as formações discursivas nos jogos digitais. Outro exemplo é Rati (2021)⁸, cujo objeto de estudo foram os discursos sobre gênero associado ao design gráfico. E, por fim, a análise crítica de teorias contemporâneas de percepção visual utilizadas no design gráfico, que resultou na dissertação de mestrado do autor desta tese, intitulada *Formalismo e design gráfico* (Chromiec, 2020)⁹. Os trabalhos citados alicerçaram a postura que fundamenta a caminhada do pesquisador e orienta a maneira como esta pesquisa trata a relação entre design, cinema e a formação da subjetividade.

1.2.1 Pressupostos desta tese

Tem-se como pressuposto geral que o design e o cinema se estabeleceram dentro de conflitos culturais que atribuíram aos campos de conhecimento significados inseparáveis da dimensão política que acompanha a formação da subjetividade (Almeida, 2024; Beccari, 2016; Fry, 2009; Portugal, 2019). Como pressupostos específicos, considera-se: (1) que o design e o cinema atuam na formação da subjetividade política, e (2) que a formação da subjetividade pode ser investigada através da análise documental de artefatos bibliográficos e filmicos.

1.3 JUSTIFICATIVA

A principal justificativa de um trabalho como este é a importância de se investigar o papel dos sistemas e dos artefatos na maneira como os seres humanos compreendem o mundo, as outras pessoas e a si mesmos, especialmente quando se trata da relação do design com o cinema, que se tornou uma mídia de larga distribuição nas sociedades ocidentais. Para situar a abrangência dessa relação, em 2020, durante o cenário pandêmico, o consumo de filmes de entretenimento aumentou sua receita em 34% em comparação a 2019 (Motion Picture Association – MPA, 2021). Com o fechamento das salas de cinema nesse período, houve um aumento de 26% nas assinaturas de plataformas de *streaming*, somando um total de 1,1 bilhão de assinaturas. A Netflix, empresa pioneira nesse segmento, teve aumento de arrecadação anual

⁷ Mauricio Perin Neves da Silva.

⁸ Bianca Mendes Rati.

⁹ Neste último exemplo, problematizou-se algumas teorias utilizadas no campo do design gráfico que apresentam diferentes conceitos universais para explicar a subjetividade humana. A crítica se fundamentou no livro *As palavras e as coisas* (2000), onde Foucault apresentou três grandes tradições de pensamento das ciências humanas que se fundamentaram em conceitos *transcendentes*, que o autor denominou de positividades da vida, do trabalho e da linguagem.

de US\$ 25 bilhões de sua receita, 24% a mais em relação a 2019 (Netflix, 2021). No Brasil, a reação ao fechamento das salas de cinema no período pandêmico proporcionou o aumento de serviços de *streaming* nacionais. Somente a plataforma Telecine Play registrou aumentos de 400% no número de cadastros e de 100% no número de filmes consumidos (Brasil, 2021c; Tucci, 2020). Tais números são relevantes por mostrar que, atualmente, a circulação dos filmes não se limita às salas de exibição. Torna-se cada vez mais comum o lançamento de grandes produções em múltiplas plataformas, especialmente quando essas produções são legitimadas por instituições como o Oscar¹⁰, por exemplo. Só no Brasil, em dezembro de 2020, cerca de 120 milhões de pessoas consumiram filmes pela internet (Silva, 2020b). Cenário que está para aumentar com a ampliação da infraestrutura de telecomunicações por meio da tecnologia 5G (Brasil, 2021a). Esses exemplos demonstram a importância de pesquisas que, como essa, investiguem a relação entre design, cinema e a formação da subjetividade.

1.4 DELIMITAÇÃO DE ESCOPO

Nesta pesquisa, tem-se como **escopo** a relação entre design, cinema e a formação da subjetividade. A formação da subjetividade é um tema amplo e esta tese optou por observá-lo sob a dimensão da política. Sendo ainda mais específico, observa-se as grandes formações discursivas que se tornaram imaginários dominantes conferindo sentido à subjetividade política moderna e contemporânea do imaginário das sociedades ocidentais. Este tema é enquadrado sob dois aspectos: (1) a relação entre o design e o cinema e, por conseguinte, (2) os impactos dessa relação sobre os sujeitos que são afetados pelos filmes.

1.5 RELEVÂNCIA E CONTRIBUIÇÃO AO CONHECIMENTO

A respeito da contribuição e relevância dessa pesquisa, destaca-se os seguintes itens:

1. Contribui com o campo ao apresentar uma nova forma de pensar a relação entre design, cinema e formação da subjetividade política a partir da noção de regimes do imaginário, que é concebida sob a noção foucaultiana de dispositivo. Conceber essa relação dessa maneira é um tema ainda inédito em termos de conhecimento acadêmico-científico no campo do design no Brasil, como apontado por revisão bibliográfica sistemática (RBS) que relacionou os termos design, política e visualidades, tendo como referência a base de periódicos da CAPES, e comprovou o ineditismo desta proposta¹¹.
2. Contribui com o campo ao situar historicamente os valores que conformam o imaginário das sociedades ocidentais em um mapa que permite pensar as suas implicações no campo

¹⁰ Academia de Artes e Ciências Cinematográficas (AMPAS).

¹¹ Os conceitos de regime imaginário e dispositivo serão abordados, mais detidamente, ao longo desta pesquisa. Os detalhes dos resultados da RBS e a maneira como foi realizada se encontram no apêndice desta tese.

do design e do cinema, assim como na formação da subjetividade política dos sujeitos por eles afetados em sua relação com os artefatos culturais, como os filmes¹²;

3. Amplia o desenvolvimento teórico-crítico do campo¹³ e oferece reflexões sobre os limites epistemológicos que o constituem e o posicionam em sua relação com o cinema¹⁴.

Quanto aos demais impactos dessa pesquisa, salienta-se:

1. A difusão dos resultados por meio da publicação em periódicos nacionais e um capítulo de livro¹⁵.
2. A contribuição do tema de pesquisa às investigações que se aproximam da linha de pesquisa de *Teoria, História e Crítica do Design* (THD), registrada no diretório de Grupos de Pesquisa do CNPq e vinculada ao Programa de Pós-graduação da Universidade Federal do Paraná, PPGDesign UFPR¹⁶.

1.6 ESTRUTURA DA TESE

Como estrutura proposta para a tese, esboça-se abaixo o encadeamento dos capítulos e um resumo breve de cada um deles. Nos capítulos 1 e 2, apresenta-se a pesquisa, seus objetivos, a postura adotada e o método utilizado, que se divide em dois capítulos de investigação e um capítulo de considerações finais.

A primeira parte do trabalho, apresentada no capítulo 3, é denominada de *visualidades*. Esse capítulo se divide em duas seções. A primeira situa os termos design e cinema dentro da polissemia de significados que eles possuem, a fim de identificar as maneiras pelas quais se pode tratar a relação entre design e cinema, e investiga algumas abordagens dos estudos do cinema que, de diferentes maneiras, observam os seus efeitos na sociedade sob perspectivas que se aproximam da postura adotada nesta tese. A segunda seção posiciona design e cinema dentro da noção mais abrangente de cultura visual, e analisa como se dá a formação da subjetividade a partir das noções de dispositivo e tecnologia, que fundamentam a maneira como essa tese concebe a noção de *regimes* do imaginário. Por fim, a seção apresenta uma reflexão sobre a postura que o design e o cinema adotaram ao serem assimilados socialmente na cultura das sociedades ocidentais, conservando assim conceitos *universais* que sustentam modos específicos de conceber a formação da subjetividade política.

¹² Nesse sentido, a pesquisa se alinha, de diferentes maneiras, às investigações de autores como Almeida (2024), Portugal (2017, 2019), Beccari e Prando (2020), Souza e Laura (2021) e Fry (2009, 2022).

¹³ Conforme defendido por Ramiro, Wolff e Ruthschilling (2016), Dunne e Raby (2013), Fry (2009, 2022).

¹⁴ Conforme defendido por Souza, Oliveira, Miranda, Coutinho, Waechter e Porto Filho (2016) e Beccari, Portugal e Padovani (2017).

¹⁵ As publicações resultantes são apresentadas no capítulo de conclusão desta tese.

¹⁶ Nesse sentido, ver as pesquisas do grupo de pesquisa em teoria, história e crítica do design e atividades projetuais (CNPq, 2024).

A segunda parte do trabalho, apresentada no capítulo 4, é denominada de *imaginários hodiernos*. Esse capítulo se divide também em duas seções. A primeira apresenta mapeamento dos ideários de três imaginários políticos dominantes que conferem sentido à subjetividade política moderna e contemporânea, denominados nesta pesquisa de imaginários hodiernos. A segunda seção observa como esses imaginários se apresentam em quatro filmes contemporâneos. Para isso, desenvolveu-se um roteiro de análise fílmica que permitiu a esta tese investigar o imaginário dos filmes sob as diferentes perspectivas que marcam a relação entre design e cinema.

Por fim, no capítulo 5 – *considerações finais* –, conclui-se o objetivo geral da pesquisa e apresenta-se a tese aqui defendida, assim como algumas considerações sobre o método, as análises fílmicas realizadas e os ajustes realizados após a defesa da tese. Antes de fechar esse capítulo, é feita uma revisão dos percursos da pesquisa, reitera-se suas contribuições e apresenta-se sugestões para estudos futuros.

2 MÉTODO DE PESQUISA

Entende-se como método de pesquisa a lógica subjacente a um processo de trabalho, ou seja, o encadeamento de tarefas que um pesquisador/a segue para cumprir com o objetivo de uma pesquisa. Uma pesquisa é, portanto, uma busca sistemática por informações que permitam organizar um conjunto aparentemente disperso de elementos, para encontrar, por meio dessa organização, a resposta a um determinado problema. O método, portanto, se constrói na medida em que o caminho da pesquisa se realiza e está diretamente ligado ao problema pesquisado (Chizzotti, 2006).

O problema desta pesquisa parte da desconfiança de dois imaginários modernos que colocam os campos do design e do cinema em um contexto de oposição. Com efeito, a investigação tomou a forma de uma **pesquisa histórica**, que trata, fundamentalmente, da compreensão de como os eventos do passado influenciaram e são percebidos no presente. Estudar o passado se pauta na coleta de informações junto a fontes documentais para posterior interpretação de como se deram as transformações culturais que afetaram e afetam os modos de vida na sociedade ao longo do tempo (Santos, A. 2018). Esta pesquisa observou dois tipos de fonte: (1) artefatos bibliográficos e (2) artefatos cinematográficos. Os artefatos bibliográficos permitiram situar os assuntos principais da pesquisa, realizar o mapeamento do que é chamado, nesta tese, de imaginários hodiernos, e construir um roteiro de análise fílmica que permitiu observar esses imaginários em quatro filmes contemporâneos. Essa tarefa possibilitou a reflexão e contextualização da relação entre design, cinema e a formação da subjetividade política.

Para tanto, é preciso situar como a noção de *tempo* é entendida nesta pesquisa. O tempo, conforme explicado por Fry (2009), geralmente é compreendido por meio de três estados de coisas: o passado, o presente e o futuro. O passado, aqui, é concebido como algo que ficou para trás em uma linha de tempo contínua, e o futuro como um destino a se chegar percorrendo a mesma linha. No entanto, esse tipo de compreensão geralmente analisa os aspectos do tempo enquanto medidas individuais, como se passado e futuro estivessem isolados do presente, e desconsidera que tanto o passado quanto o futuro são eventos que recebem significado sempre a partir do presente. Sob o ponto de vista adotado nesta tese, o passado não deixa de existir como se ficasse para trás, ele continua a influenciar o presente e a própria percepção do passado. Da mesma forma, o futuro não é um espaço vazio, pois sua forma está sendo traçada no presente e pelo passado que o antecedeu. Essa concepção vai ao encontro de

uma mudança na prática de pesquisa histórica apontada por Chartier (1991)¹⁷, que relata que os historiadores se distanciaram dos métodos canônicos hierárquicos e totalizantes geralmente usados em pesquisas históricas¹⁸, para analisar o funcionamento da sociedade sob a noção de *regimes* que se desvelam no acontecimento, no relato e nas redes que compõem as práticas da sociedade. Em outras palavras, o foco mudou de grandes generalizações fundamentadas em conceitos *universais* para a observação de saberes situados e produzidos no confronto dos ideários pelos quais “os indivíduos e os grupos dão sentido ao mundo” (Chartier, 1991, p. 177).

Esta pesquisa histórica, portanto, não busca por origens, essências ou princípios *universais* que sirvam como justificativa para responder uma determinada questão, mas sim, por interpretar, sob um ponto de vista particular, como os valores conferidos aos saberes e às práticas contemporâneas receberam seu sentido em resposta a alguma urgência histórica, em um determinado tempo e sob determinado contexto, e se tornaram *regimes*, aqui denominados de regimes do imaginário.

Nesse ponto, importa também situar o que esta pesquisa entende por **imaginário**. Pagotto-Euzebio e Almeida (2022)¹⁹ explicam que, nas sociedades ocidentais, a imaginação geralmente foi tratada como a representação de um objeto ausente, ou seja, como mera imagem mental de uma ideia. Aristóteles, na Grécia antiga, conferiu à imaginação o papel de representação da realidade – tanto que o termo deriva, em muitas traduções, da palavra grega *phantasia* (φαντασία), que no Ocidente recebe uma carga negativa, vinculada à falsidade, ou, nos termos gregos, à formação de uma imagem mental, um *phantasma* (φάντασμα) da realidade²⁰. A epistemologia aristotélica seguiu a separação platônica entre mente e corpo e posicionou a imaginação no entremeio, como uma condição necessária para o conhecimento, porém passiva, e subordinada à razão (Ferreira, 2017, 2021). E permaneceu assim, com raras exceções, até meados do século XX, quando Bachelard²¹ reconfigurou o problema ao dissolver a separação platônica e propor que a imaginação não apenas forma uma imagem, mas também a deforma. Significa dizer que, dentro dessa nova configuração, a imaginação participa

¹⁷ Roger Chartier.

¹⁸ A citar: (1) a descrição de uma totalidade por meio de um projeto de *história global*, (2) a *definição territorial* como condição limite dos objetos de pesquisa, e (3) o recorte social usado para diferenciar partes da sociedade por meio de grandes *generalizações* (Chartier, 1991).

¹⁹ Marcos Sidnei Pagotto-Euzebio e Rogério de Almeida.

²⁰ Ferreira (2017) comenta que a noção de imagem deve ser tomada em sentido amplo, pois não se refere apenas a uma imagem obtida por meio do sentido da visão, mas compreende também as imagens obtidas por meio dos outros sentidos, como audição, olfato, paladar e tato. Para o autor, o termo *representação* estaria mais ligado à epistemologia aristotélica. Para esta tese, julgou-se importante definir o termo visto que a imagem é um elemento central na relação entre design e cinema.

²¹ Gaston Bachelard (1884-1962).

ativamente da dinâmica entre os sentidos e a compreensão do mundo. Para o autor, os devaneios, os sonhos e as fantasias não são apenas representações do mundo, são também criadoras dele, na medida em que os significados permitem a compreensão dos seres humanos do mundo e de si mesmos (Almeida; Pagotto-Euzebio, 2022). Essa perspectiva, portanto, se opõe às concepções racionalistas que dividem a mente e o corpo alegando uma supremacia de um tipo de intelecto puro sobre o corpo, a percepção e a imaginação²². Com efeito, a reconfiguração valoriza a dimensão simbólica e “somos levados a concluir que a realidade jamais nos é acessível pela via direta, mas sempre mediada pelo imaginário. O mundo é sempre figurado, configurado, imaginado” (Almeida; Pagotto-Euzebio, 2022, p. 523).

Durand²³ continuou os estudos de Bachelard e concebeu o papel mediador do imaginário a partir da noção de *regime*. O imaginário, para o autor, não se coloca apenas como uma coleção de imagens, mas considera também a relação entre essas imagens e as coisas, formando agrupamentos que Durand denominou de *regime* do imaginário. Com efeito, esses agrupamentos organizam a realidade e, com isso, produzem e fazem circular símbolos e discursos a partir de diferentes manifestações culturais e estéticas, que conformam visões de mundo, ideologias, modos de pensar, produzir, sentir etc. Durand trabalha esse conceito a partir de dois regimes que denomina de diurno e noturno, que funcionam, para o autor, como *estruturas* antropológicas do imaginário. Para os propósitos desta tese, é preciso evidenciar que o trabalho de Durand foi influenciado pela psicologia analítica de Jung²⁴, especialmente no que tange a noção de arquétipos (Pitta, 2005). Nesse sistema, os arquétipos formariam um tipo de *estrutura* comum aos vários mitos existentes nas culturas, que Jung denominou de *inconsciente coletivo*. Esse sistema surge como um modelo etiológico, cujo foco de estudo está em determinar a origem ou a causa desse elemento comum e, justamente por isso, propõe algum conceito pretensamente *universal* que poderia conferir tal explicação. O problema desse tipo de sistema é que um elemento universal acaba por conferir à estrutura proposta algum tipo de essência, o que a torna *imane*nte. Esta tese, ao adotar a postura pós-estruturalista, se afasta dessa base junguiana, isso porque, segundo o ponto de vista aqui adotado, não existe nenhum elemento essencial, ou universal, que torne as estruturas imanentes. As estruturas, segundo esse ponto de vista, são criações situadas em determinadas épocas em resposta a determinados

²² Como já citadas, as concepções de Platão, que “cindia a experiência humana em duas dimensões: uma sensível e outra suprassensível, identificada com as formas puras da inteligência, o mundo das ideias”, e de Descartes, que “concebe o homem como uma entidade dual, corpo e mente, esta perene e, portanto, superior” (Almeida; Pagotto-Euzebio, 2022, p. 522).

²³ Gilbert Durand (1921-2012).

²⁴ Carl Gustav Jung (1875-1961).

contextos. De Bachelard e Durand, portanto, esta tese conserva apenas as noções de (1) o imaginário como mediador e criador da realidade e (2) a noção de *regimes* do imaginário, que são aqui concebidos não como *estruturas imanentes*, mas como estruturas construídas, a partir da noção foucaultiana de dispositivo²⁵. Com efeito, a tese se aproxima dos estudos do imaginário conforme vêm sendo realizados por Portugal (2017, 2019) e Almeida (2024).

Portugal (2017, 2019)²⁶ investiga o imaginário a fim de mapear conjuntos valorativos de modos de pensamento que se construíram em determinadas épocas. Como construção, o caráter não transcendente desses modos de pensamento se torna evidente, pois tais agrupamentos valorativos são sustentados por discursos, pontos de vista, orientações científicas, instituições e práticas que tornam possível a sua articulação. O autor compõe quadros comparativos que situam esses modos de pensamento e explicitam os valores por eles estabelecidos. Situar os imaginários dessa maneira permite a Portugal investigar o discurso de diferentes produtos culturais – como textos literários, imagens, filmes, peças de publicidade – e traçar considerações sobre os efeitos desses artefatos na sociedade. Ao mapear o imaginário com o auxílio desses quadros comparativos, o autor evidencia as “redes de diretrizes interpretativas e valorativas” que delimitam o “horizonte no interior do qual sabemos onde estamos e que sentido têm as coisas para nós” (Taylor apud Portugal, 2019, p. 15)²⁷.

Almeida (2024)²⁸ investiga o imaginário sob a perspectiva da hermenêutica trágica. Para essa perspectiva, a realidade não pode ser compreendida em sua totalidade, de tal forma que a busca pela origem, ou causa, que sustente *estruturas imanentes* se coloca como impossibilidade. Isso não quer dizer que exista, portanto, a recusa de interpretar as estruturas que aí estão, mas o reconhecimento de que essas estruturas são criações e fruto, portanto, do acaso que existe nos embates das relações humanas e não de qualquer princípio *universal* ou *transcendente*. Com efeito, Almeida critica as concepções que colocam a imaginação como ilusão, mentira e ficção. Para ele, essas concepções derivam de uma estratégia de dominação, onde um dos polos da relação entre corpo e mente reivindicou para si estatuto de dizer o que seria a verdade sobre a realidade²⁹. As ficções imaginadas, sob esse ponto de vista, não se colocam para enganar e

²⁵ A noção de dispositivo foucaultiana e sua relação com os regimes do imaginário será aprofundada adiante, em capítulo específico.

²⁶ Daniel Bittencourt Portugal.

²⁷ Como uma de suas bases teóricas, Portugal cita o texto *As fontes do self: a construção da identidade moderna* (2013), de Charles Taylor.

²⁸ Rogério de Almeida.

²⁹ Em relação a essa oposição, no artigo *O cinema entre o real e o imaginário* (2020), Almeida relata que “a crítica ao domínio da verdade pela razão (que engloba tanto investidas filosóficas quanto científicas) teve como estratégia de combate o iconoclasmo. [...] Enquanto a razão marchava imperiosa sobre o reino do inteligível, a

ocupar o lugar de uma pretensa verdade pura; elas são parte fundamental em um jogo de linguagem e promovem uma *mediação simbólica* entre os sujeitos e mundo (Almeida, 2024).

Em resumo, o estudo do imaginário das sociedades contemporâneas indica agrupamentos de *regimes* que atuam sobre a subjetividade de suas populações. Tais agrupamentos não devem ser compreendidos como *estruturas imanes*, mas estruturas construídas que, em determinado momento, se tornaram modos de pensamento dominantes na sociedade. Esses agrupamentos são entendidos nesta tese como *regimes* do imaginário, que se formaram em torno da noção de subjetividade a fim de explicar a experiência política dos seres humanos. Com efeito, entende-se que os métodos, valores, conceitos, noções, discursos e documentos mudam com o tempo e não são facilmente delimitados. Com isso, não se esperou, nesta pesquisa, apontar soluções certas ou erradas, melhores ou piores para o problema apresentado. Não se busca, portanto, um resultado definitivo ou uma teoria subjacente a uma única ordenação histórica, mas uma configuração de informações que permitam perceber determinados agrupamentos pelos quais se pode tratar a relação entre design, cinema e formação da subjetividade política (Chizzotti, 2006; Foucault, 2013, 2019; Peters, 2000; Prasad, 2018).

É comum que as pesquisas históricas que adotam a postura pós-estruturalista se utilizem da análise de discurso³⁰ e optem por abordagens arqueológicas ou genealógicas para investigar como se construiu, através do tempo, o sentido dado aos termos, conceitos, noções e fontes históricas como documentos, fotografias, filmes etc. (Chizzotti, 2006; Foucault, 2000, 2008, 2013, 2019; Peters, 2000; Prasad, 2018). Nesta pesquisa, optou-se pela abordagem

imaginação chafurdava no caos informe das sensações. Essa lógica iconoclasta pressupõe uma divisão hierárquica entre os domínios da realidade e da representação. A razão torna-se, então, o meio de validação da verdade, caminho único de acesso ao que é real. E ao proceder assim submete a imaginação a um papel secundário, que eventualmente, sob certas condições, até pode representar a realidade, mas jamais seria real ou teria qualquer autoridade sobre o real. [...] Contra o iconoclasmo, o imaginário se ressignifica no século XX, [...] essa revalorização do imaginário o desloca do posto passivo de representação para a condição ativa de mediador. O imaginário, então, é o que organiza o real. O conhecimento da realidade deixa de ser a enunciação totalizante da verdade, operada pela razão, para se tornar a expressão figurativa de uma perspectiva, mediada pela interpretação. Como perspectiva, o conhecimento se mostra parcial e dependente do ponto de vista. [...] Como interpretação, requer uma hermenêutica, compreendida como uma estratégia filosófica que visa a compreender, traduzir o sentido de uma obra” (Almeida, 2020, p. 91).

³⁰ É importante salientar que as análises de discurso de pesquisas pós-estruturalistas se distanciam da análise de conteúdo, que também é utilizada em pesquisas qualitativas. Isso porque a análise de conteúdo tem como foco os aspectos formais da linguística, como as unidades léxicas e temáticas de um texto (Chizzotti, 2006; Santos, A. 2018). A análise de discurso, por sua vez, é uma visada que ultrapassa a forma enunciativa, “privilegiando a função e o processo da língua no contexto interativo e social em que é prolatada”, perspectiva que “considera a linguagem como uma prática social” (Chizzotti, 2006, p. 112-113).

genealógica³¹, a fim de contextualizar e explicitar os valores existentes nos imaginários e sua relação com o design, o cinema e a formação da subjetividade. O tratamento utilizado para investigar foi (1) situar os termos design, cinema e subjetividade política, (2) mapear os imaginários e (3) observar como esses imaginários se apresentam nos filmes. Para tanto, a pesquisa se fundamentou em Rabinow e Dreyfus (1982)³² que forneceram uma estratégia de três passos para a realização de pesquisas genealógicas: I. Problemática, II. Diagnóstico e III. Explicação.

O passo I. **Problemática** diz respeito à introdução do problema que guia a pesquisa e à proposição de um método que o responda. Para esta tese, o problema gira em torno de uma tensão que confere sentido à relação entre design, cinema e a formação da subjetividade política. O passo II. **Diagnóstico** diz respeito à coleta de informações a partir de fontes documentais e filmicas. Nesta tese, esse processo se divide em duas partes; a primeira parte investiga os termos design, cinema e formação da subjetividade sob a perspectiva do estudo das visualidades, a fim de situar, dentro da polissemia de significados que esses termos receberam ao longo do tempo, as maneiras pelas quais se pode tratar a relação entre eles. A segunda parte da tese investiga a subjetividade política sob a noção dos imaginários hodiernos. Essa segunda parte se divide em duas seções; a primeira delas mapeia os ideários de três imaginários políticos dominantes que conferem sentido à subjetividade política moderna e contemporânea, e a segunda observa como esses imaginários se apresentam em quatro filmes contemporâneos, para que se possa entender como o design atua na formação da subjetividade política, a partir dos filmes. Como resultado, foram elaborados dois quadros comparativos, um referente ao mapeamento dos imaginários hodiernos e outro referente ao roteiro de análise filmica, que forneceu coordenadas para observar o imaginário dos filmes. O passo III. **Explicação** diz respeito ao final da genealogia que, nesta pesquisa, se apresenta por meio de algumas considerações finais que explicam o que está em jogo na tensão que confere sentido à relação entre design, cinema e a formação da subjetividade, e responde, dessa maneira, o objetivo geral da pesquisa. O quadro 1 apresenta uma visão geral do método e sua distribuição dentre os capítulos que compõem esta tese.

³¹ Genealogia é um modelo de análise de discurso que tem como foco as relações de poder que circunscrevem os saberes. A análise genealógica busca explicar a existência dos saberes e suas transformações históricas, situando-os como peças em relações de poder (Foucault, 2019).

³² Hubert Dreyfus e Paul Rabinow.

QUADRO 1 - VISÃO GERAL DO MÉTODO DE PESQUISA

I.	PROBLEMATIZAÇÃO	• Introdução • Método
II.	PRIMEIRA PARTE	• Visualidades (revisão bibliográfica e síntese)
	SEGUNDA PARTE	• Imaginários hodiernos (revisão bibliográfica e análises fílmicas)
III.	EXPLICAÇÃO	• Considerações finais

FONTE: Elaborado pelo autor (2024).

2.1 ESTRATÉGIA DE ANÁLISE E PROCEDIMENTOS TÉCNICOS

Como estratégia de análise, entende-se a maneira pela qual as informações obtidas por meio das revisões bibliográficas e análises fílmicas foram interpretadas ao longo da pesquisa. Nesta tese, adotou-se de início a postura pós-estruturalista e, para fundamentá-la, a tese se pautou por quatro critérios fornecidos por Foucault (2013). São eles: (1) imanência, (2) variações contínuas, (3) duplo condicionamento e (4) polivalência dos discursos, descritos no quadro 2:

QUADRO 2 – ESTRATÉGIA DE ANÁLISE

1.	IMANÊNCIA	Acredita-se que não há, na relação entre os artefatos analisados, nenhum tipo de <i>transcendência</i> ou definição <i>absoluta e universal</i> . O valor dado aos artefatos está inserido em relações de poder.
2.	VARIAÇÕES CONTÍNUAS	Não há um modo único de <i>verdade histórica</i> , pois os discursos que definem o que é aceito como verdade mudam com o passar do tempo. Dessa forma, as dinâmicas de poder não são constantes, mas variam continuamente a partir das práticas disciplinares.
3.	DUPLO CONDICIONAMENTO	Tanto as interações locais e efêmeras, como as globais e duradouras derivam das práticas disciplinares e seu efeito discursivo.
4.	POLIVALÊNCIA DOS DISCURSOS	Os discursos não se limitam a uma única finalidade, nem possuem significado fixo. Um discurso é relacional ao contexto em que emerge e aos efeitos que produz.

FONTE: Elaborado pelo autor (2024).

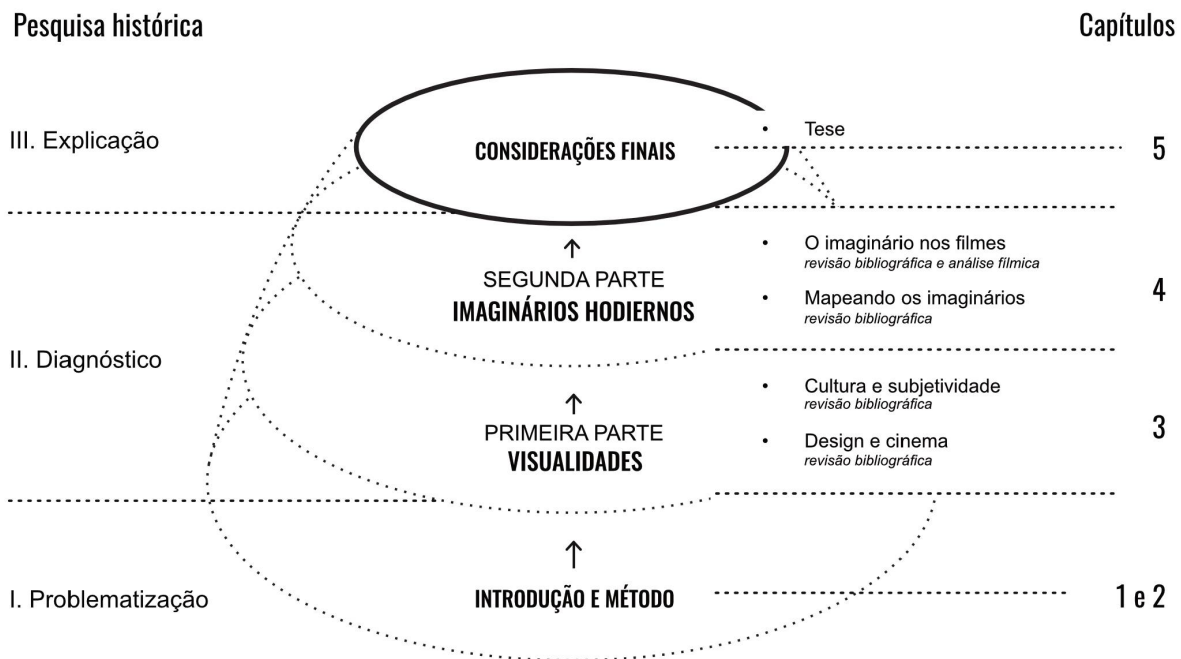
Esses critérios permitiram que os arcabouços teóricos de diferentes autores e autoras pudessem ser analisados e interpretados conforme a postura da pesquisa. O processo de situar o discurso desses autores e autoras em relação aos critérios que fundamentam a postura adotada permitiu incorporá-los à tese conforme os objetivos da pesquisa. Ao fazê-lo, em alguns casos foi necessário situar as aproximações, afastamentos e adaptações desses autores e autoras em relação à postura adotada. Essas informações são apresentadas por meio das notas de rodapé ao longo do texto.

Os resultados das investigações da primeira e segunda parte permitiram a elaboração de dois quadros comparativos, o *quadro comparativo dos imaginários hodiernos* e um *roteiro de análise filmica*, que possibilitaram articular o conteúdo dos filmes ao dos imaginários. Em relação aos imaginários hodiernos mapeados, esta tese se focou em três, que denominou de posição, (o)posição e (ex)posição. O imaginário de posição se refere a um discurso que surgiu na transição do período medieval para o período moderno; e o imaginário de (o)posição, a discursos do final do século XVII, que surgiram em oposição direta ao imaginário de posição. Por conseguinte, o discurso do imaginário de (ex)posição tomou forma em meados do século XX, em diálogo direto com as tradições do pós, em paralelo à postura pós-estruturalista utilizada nesta tese. Ao mapear os imaginários de posição e (o)posição, esta tese acrescenta ao conjunto um terceiro imaginário que concebe a formação da subjetividade política, a partir da (ex)posição, imaginário esse que está diretamente ligado à postura adotada na pesquisa. Os conceitos e técnicas usados para compor o *quadro comparativo dos imaginários hodiernos* e o *roteiro de análise filmica* são apresentados ao longo do texto³³.

As demais técnicas que auxiliaram na coleta das informações da pesquisa foram posicionadas no apêndice desta tese. São elas: revisão bibliográfica sistemática e fontes documentais e fragmentos. A figura 1 apresenta uma visão geral do método da pesquisa, seu desenvolvimento e como se relacionam aos capítulos desta tese.

³³ Quadros comparativos modelo são definidos como *frameworks* construídos pelo/a próprio/a pesquisador/a para auxiliar a explicação das variáveis heterogêneas de determinado fenômeno. *Frameworks* não são quadros que apenas descrevem conceitos e teorias; o arranjo desses quadros comparativos modelo já traz contribuições do/a pesquisador/a, pois são elaborados a partir do arcabouço teórico de múltiplos autores e autoras, segundo os interesses da pesquisa. Para outros exemplos do uso de *frameworks* aplicados à investigação do imaginário, ver Portugal (2017, 2019).

FIGURA 1 – VISÃO GERAL DO MÉTODO E CAPÍTULOS DA TESE



FONTE: Elaborado pelo autor (2024).

Primeira parte

Visualidades

3 PRIMEIRA PARTE: VISUALIDADES

Este capítulo se divide em duas seções. A primeira se aproxima dos termos design e cinema para situar, dentro da polissemia de significados que esses termos possuem, as maneiras pelas quais se pode tratar a relação entre design e cinema. Além disso, se aprofunda em algumas abordagens dos estudos do cinema que investigaram, de diferentes maneiras, os efeitos dos filmes na sociedade sob perspectivas próximas à postura adotada nesta pesquisa.

A segunda seção posiciona design e cinema dentro da noção mais abrangente da cultura e contextualiza a formação da subjetividade por meio da cultura visual, a partir das noções de dispositivo e tecnologia, que fundamentam a maneira como essa tese tratará a noção de *regimes* do imaginário a partir do próximo capítulo. Antes de concluir o capítulo, apresenta-se uma reflexão sobre a postura que o design e o cinema adotaram ao serem assimilados socialmente na cultura das sociedades ocidentais, conservando assim conceitos *universais* que sustentam modos específicos de conceber a formação da subjetividade política.

3.1 DESIGN E CINEMA

O termo design é polissêmico, ou seja, possui várias interpretações e precisa ser situado. Situar um termo ajuda a evitar explicações que se proponham únicas e imutáveis. Esse tipo de abordagem é ainda mais importante quando se refere à relação entre design e cinema, pois ambos os termos carregam diferentes significados que mudaram ao longo do tempo e estabeleceram diferentes maneiras de observar essa relação.

De maneira breve, Cardoso (2008)³⁴, na tarefa de resgatar o sentido etimológico do termo design, relata que há nele uma ambiguidade central. Na língua inglesa, o termo design pode ser tanto um substantivo que remete a ideia, plano, projeto, intenção, quanto um verbo, no sentido de realizar, dispor, configurar, estruturar e arranjar objetos materiais e imateriais, como no caso de sistemas, universos e imaginários. Já no latim, o termo *designare* compreende os dois sentidos. Com efeito, o design se encontra na tensão entre esses dois pontos de vista, um de aspecto abstrato (do verbo, ação de conceber, projetar, idealizar, configurar) e outro de aspecto concreto (do substantivo, o registro, a marca, o desenho e a forma)(Cardoso, 2008). Dessa ambiguidade surgem múltiplas histórias do design que podem se diferenciar dependendo do enquadramento histórico utilizado. Se o enquadramento for a versão moderna de design, que

³⁴ Rafael Cardoso Denis.

se tornou disciplinar a partir de escolas como a Bauhaus e Ulm (*Hochschule für Gestaltung Ulm*), o design estará ligado a uma orientação tecno-científica fundamentada em teorias da forma e da comunicação que marcaram o início do século XX³⁵. Se o enquadramento for mais amplo, no sentido de considerar a produção artesanal, a história do design ganha ainda duas versões. Uma que se constitui por meio da divisão de trabalho no processo de revolução industrial que marcou a Inglaterra e a Europa nos séculos XVIII e XIX, e outra que retrocede a um período pré-revolução industrial para o qual a separação moderna que posicionou o campo em oposição às atividades da arte e artesanato não faria nenhum sentido (Cardoso, 2008).

Isso importa a esta pesquisa porque a relação do design com o cinema começa antes do campo se tornar uma disciplina de orientação tecno-científica. No começo do século XX, diferentes profissionais formados em universidades de belas artes, como arquitetos/as, pintores/as, escultores/as, engenheiros/as e artistas comerciais se juntaram a decoradores, artesãos, costureiras, estucadores e uma miríade de outras atividades que foram absorvidas na crescente demanda da indústria cinematográfica. Na América do Norte, o aumento da produção dos filmes hollywoodianos promoveu a segmentação da divisão de trabalho e fez-se necessária a figura de um supervisor, função que foi ocupada, de início, pelo/a diretor/a. Entre o/a diretor/a e os demais profissionais convencionou-se organizar dois outros gestores, o/a diretor/a de fotografia e o/a diretor/a de arte. A formação exigida para um/a diretor/a de arte não remete diretamente às disciplinas do design, de maneira que muitos diretores de arte nos filmes hollywoodianos foram arquitetos ou artistas que se tornaram gestores pela experiência de

³⁵ O plano pedagógico da Bauhaus exemplifica esse alinhamento nas três fases que marcaram a escola. A primeira fase, *belas artes e artesanato*, foi marcada pela tentativa de união entre a indústria alemã e as vanguardas de arte europeias, expressas especialmente pelas visões conflitantes de Itten e Gropius. O primeiro acreditava que a educação deveria dar aos alunos a capacidade de se tornarem autores criativos, pois só assim teriam as condições de produzir uma marca individual que os distanciasse da produção comercial. O segundo acreditava em uma educação racionalista que diminuiria a individualidade, o que enfraqueceria as tensões de classe que resultaram nas guerras do início do século XX. O resultado desse conflito resultou na saída de Itten e reconfiguração da escola segundo o programa racionalista de Gropius, o que deu início à segunda fase da escola: *artes aplicadas e tecnologia*. Essa fase se concentrou na formulação de princípios construtivos fundamentados em *leis universais* que poderiam guiar os projetos de arquitetura, dos móveis e produtos de comunicação no caminho da construção de uma cultura racionalista. É nessa fase que conceitos universais como a *Gestalt*, ou do *Espiritual na Arte* por exemplo, são utilizados para explicar as relações entre a percepção subjetiva e as formas das coisas. Logo, o projeto pedagógico de Gropius começou a ser criticado pelo conservadorismo que adotava as estéticas clássicas e o artesanato tradicional, o que levou a grandes tensões sociais e à mudança da escola Dessau, inaugurando sua terceira e última fase: *ciência e tecnologia*. Esta fase é marcada pela saída de Gropius da direção e pela entrada de Meyer, que retirou da escola os intuítos de racionalização social e implantou uma pedagogia construtivista de orientação tecno-científica. Os ateliês foram agrupados sob a divisão de arquitetura (estrutura e design de interiores) e publicidade (tipografia, escultura e fotografia), o que distanciou o design de sua relação inicial com as belas artes. Com o fim da Bauhaus, em 1933, o projeto tecno-científico de design se propagou globalmente por meio da Escola de Ulm (*Hochschule für Gestaltung Ulm*) e seu Estilo Internacional, que se tornou parte fundamental nos cursos de comunicação e programação visual (Machado, 2009).

produção (Marner, 1974; Whitlock, 2013). O termo design foi usado no cinema pela primeira vez para caracterizar o trabalho que William Cameron Menzies realizou para o filme *E o vento levou* (Victor Fleming, 1940). Menzies realizou trabalhos diversos, desde pinturas em aquarela que pré-visualizavam os cenários que seriam construídos até desenhos sequenciais – *storyboards* – que anteviam as posições da câmera e a montagem do filme antes dele ser filmado.

Marner (1974)³⁶ utiliza o termo *film design* para se referir tanto a diretores/as de arte quanto a designers de produção. Em seu livro, o uso do termo é ambíguo e remete a profissionais cuja função está posicionada entre o/a diretor/a do filme e os demais trabalhadores da indústria cinematográfica³⁷. Entre as atribuições dos diretores/as de arte e designers de produção, o autor cita a necessidade de conhecimentos de cinematografia. Os processos citados são (1) a leitura do roteiro, (2) planejar via *layout* a mecânica da ação, ou seja, o que vai acontecer em uma tomada. Para esse planejamento, usa-se técnicas de desenho como plantas baixas, desenhos isométricos, *storyboard* e maquetes tridimensionais. (3) Planejar como serão os personagens em termos de características visuais e de personalidade e, (4) planejar as cores e o aspecto visual do filme. Em relação à formação necessária para o designer que trabalha nos filmes, Marner comenta que o/a designer de produção deve ter uma formação em escola de arte ou de arquitetura; isso porque deverá, em suas atribuições, conhecer a história da arte e da arquitetura e ser capaz de distinguir diferentes estilos de época, assim como fazer plantas baixas, desenhos e pinturas (Marner, 1974). Observa-se, portanto, que entre as atividades realizadas pelo profissional de design no filme, são citadas atividades projetuais e de gestão, no sentido de criar desenhos modelo para orientar a produção dos elementos que formam a visualidade do filme.

Whitlock³⁸, no texto *Design on film* (2013), utiliza o termo *film design* para se referir à prática do/a diretor/a de arte e designer de produção como os/as profissionais que estabelecem a aparência visual geral de um filme. “Os cenários, espaços e imagens que [...] servem como pano de fundo de um filme, ajudam a desenvolver a narrativa [...] e dão suporte às identidades e motivações dos personagens” (Whitlock, 2013 s. p., tradução nossa). Além disso, a autora elucida a diferença entre o termo diretor/a de arte e designer de produção, ao citar que foi só após uma decisão da Suprema Corte Americana que desfez o monopólio dos grandes estúdios

³⁶ Terence St. John Marner.

³⁷ A citar, “carpinteiros, estucadores, pintores, montadores, locatários, letreiros, artistas cênicos, metalúrgicos, costureiras, ajudantes de palco” e todos que contribuem, segundo Marner, com um “excelente artesanato” (Marner, 1974, p. 10).

³⁸ Cathy Whitlock.

hollywoodianos que o termo designer de produção começou a ser utilizado de maneira ampla. A mudança transformou os diretores de arte em profissionais liberais *freelancers*, denominados como designers de produção independentes³⁹. Foi então que o termo designer de produção recebeu o sentido que possui atualmente. No sistema de produtoras independentes, os produtores e diretores podiam trabalhar com equipes diferentes que possuíam, cada uma, seus diretores de arte especialistas em determinado serviço. Com isso, se fez necessário um profissional intermediário capaz de pré-visualizar o conceito do filme com o/a diretor/a, e repassá-lo para as produtoras independentes que agora tinham seus próprios diretores de arte e equipes de produção (Whitlock, 2013).

Machado (2009)⁴⁰ define o/a designer de produção como um ou uma profissional multidisciplinar que faz parte do trio criativo que compõe o conceito de um filme. O trio é composto pelo/a diretor/a, responsável pelo arranjo da história e ponto de vista dos personagens; o/a fotógrafo/a, que responde pela ambientação e captação no *set* de filmagem; e o/a designer de produção, que responde pela “concepção global do aspecto visual de um filme, (...) para que esse tenha coerência” (Machado, 2009, p. 75). Para a autora, o/a designer de produção concatena “opções plástico-formais”, a fim de expressar visualmente o conceito do filme. A autora acrescenta que, em sua forma contemporânea, o/a designer de produção tem a incumbência de “integrar tecnologia digital e desenho tradicional” para criar “desenhos de produção que permitem o controle único sobre a imagem do produto final” (Machado, 2009, p. 77).

Machado (2009) analisa a produção de Alex McDowell, um artista visual que começou trabalhando com pinturas tradicionais, passou para a ilustração, design gráfico e editoração de revistas e capas de disco na década de 1980, e migrou para a produção visual de videocliques, comerciais publicitários e produção de filmes de longa-metragem nas décadas de 1980 e 1990. McDowell promoveu a interação entre diferentes departamentos no processo de produção cinematográfica, ao fornecer pré-visualizações que iniciavam em paralelo ao desenvolvimento do roteiro a fim de dar visualidade ao mundo ficcional proposto pelo diretor/a. Ele foi o responsável pelo desenvolvimento visual dos filmes *A Fantástica Fábrica de Chocolates* (Tim Burton, 2005) e *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002). O processo de McDowell é uma

³⁹ Esse contexto permitiu que o estilo estético dos designers não ficasse limitado a um só estúdio; por outro lado, exigiu deles uma intensa especialização para que se tornassem conhecidos por meio de uma gramática de estilo, seja pela proximidade de seu trabalho com a preferência estética de um(a) diretor(a), ou com uma linguagem de gênero de filmes que, por volta de 1950, já se encontrava bem estabelecida.

⁴⁰ Ludmila Ayres Machado.

versão contemporânea do que Ralph McQuarrie realizou para a criação do universo imaginado do filme *Guerra nas Estrelas* (George Lucas, 1977). McQuarrie começou a trabalhar com Lucas a partir de um conjunto de referências com quadrinhos, séries de televisão e intenções que o diretor tinha para o filme. Seu trabalho foi o de pré-visualizar o universo imaginário de *Guerra nas Estrelas* e desenvolver o aspecto visual do filme em termos da escolha de cores, de contrastes, da composição, da continuidade, dos planos, da visualidade dos personagens, cenários e cenas a fim de orientar a produção, a filmagem e os efeitos visuais por meio dos desenhos-conceito por ele produzidos. Atualmente, essas funções de desenvolvimento visual se ramificaram e atendem pelo nome de *concept art*, *storyboard*, *design de figurinos*, *design de cenários* e *design de personagens* (Alinger; Lageose; Mandel, 2016).

Para Bungarten e Nojima (2011)⁴¹, a tarefa do/a designer de produção consiste em adequar os propósitos do empresário-produtor às condições e restrições da produção. Como exemplo, tem-se as limitações da ordem dos custos e dos recursos humanos ou técnicos, incluindo materiais e tempo de produção. Nesse processo, o/a designer toma decisões sobre o repertório imagético em favor da intenção do argumento e roteiro. Essas decisões abrangem utilização de noções abstratas para conferir significados às imagens e adequar o filme ao mercado e público-alvo.

Baptista (2007, 2008)⁴² realiza uma pesquisa sobre design de produção onde delineia três linhas para investigar a relação entre o design e o cinema: a primeira, que se alinha ao design gráfico, é uma abordagem informacional que estuda a tipografia dos créditos iniciais e outras informações gráficas que aparecem nos filmes. Como exemplo dessas abordagens, o autor cita os trabalhos de Aragão e Coutinho (2010), Tietzmann (2010) e Las-Casas (2010)⁴³. A segunda abordagem se aproxima da análise do cinema europeu, e busca entender como os objetos de cena constroem uma narrativa própria separada da narrativa literária, como realizado por Coelho (2001)⁴⁴. E a terceira é uma abordagem histórica que investiga o contexto que permitiu a mudança do termo direção de arte para design de produção. Para Baptista, a mudança das atividades tradicionais do projeto cenográfico para a forma digital permitiu a inserção e o predomínio de processos ópticos de pós-produção na imagem cinematográfica, e fez-se necessária, especialmente no cinema hollywoodiano, a definição de profissionais específicos que pudessem organizar os diferentes processos de produção.

⁴¹ Vera Bungarten e Vera Lúcia dos Santos Nojima.

⁴² Mauro Baptista.

⁴³ Isabella R. Aragão e Solange G. Coutinho; Roberto Tietzmann; Luiz Fernando Las-Casas.

⁴⁴ Luiz Antônio Coelho.

Couto (2004)⁴⁵ define design de produção a partir da relação entre tecnologia e imagem. Para ela, o/a designer “executa e controla a visualidade de um filme, através do trabalho conjunto da fotografia, direção de arte, figurino, efeitos visuais e efeitos gráficos” (2004, p. 1). Couto analisa os filmes *2001: Uma odisséia no espaço* (Stanley Kubrick, 1968) e *O senhor dos anéis* (Peter Jackson, 2001/2002/2003), e tem como foco a concepção visual dos filmes. A autora conclui que os designers de produção utilizaram os elementos visuais para construir a atmosfera e o espaço cênico cinematográfico. Couto acrescenta que a construção da imagem dos filmes pode ser entendida como um processo de bricolagem que conjuga pinturas digitais e tradicionais, personagens, objetos e cenários filmados ou gerados por computador, manipulação de cores e de escalas que são organizadas na forma de uma imagem realista que convida o/a observador/a a acreditar no mundo criado. Para a autora, é o conjunto de relações entre todos esses elementos que passa a ideia de mundo crível, acreditável. Para ela, o design e a tecnologia contribuem para que o ilusionismo da imagem cinematográfica seja possível. Nesse processo, a composição e as técnicas de perspectiva que buscam por um realismo mimético são, para a autora, fundamentais (Couto, 2004).

Por meio dessa revisão, foi possível perceber que os limites da atuação dos designers de produção no cinema nem sempre são fixos. Às vezes se referem às habilidades de gestão orçamentária e direção da equipe. Outras vezes demarcam habilidades de arquitetos e artistas comerciais responsáveis por pré-visualizar e desenvolver aspectos visuais do filme utilizando projetos arquitetônicos e desenhos-conceito. Podem ainda se referir às habilidades projetuais de cunho comunicacional e mercadológico, que organizam os interesses empresariais ao interesse do argumento e público-alvo de uma produção. Em suma, grande parte dessas abordagens exemplifica que o design atua no cinema dentro do contexto de produção industrial e comunicacional dos filmes, ambas alinhadas a uma prática de orientação tecno-científica que o design assumiu a partir do século XX.

Sob outro enquadramento, Souza, Oliveira, Miranda, Coutinho, Waechter e Porto Filho têm investigado alternativas epistemológicas que possam situar o design para além das dicotomias que marcam a ambiguidade constitutiva do campo (Souza *et al.*, 2016)⁴⁶. Isso importa a esta pesquisa porque aproximar os campos do design e do cinema toca oposições que marcam a maneira como os campos recebem sentido socialmente, como por exemplo,

⁴⁵ Claudia Stancioli Costa Couto.

⁴⁶ Eduardo Antonio Souza, Gabriela Araujo Oliveira, Eva Rolim Miranda, Solange Galvão Coutinho, Hans da Nóbrega Waechter e Gentil Porto Filho.

arte/design, estética/ciência, expressão/comunicação e obra *individual/coletiva*. Com efeito, a pesquisa de Souza interessa a esta tese por tensionar alguns dos limites demarcados por essas oposições. Em sua pesquisa entre design e cinema, o autor utiliza a análise de conteúdo para entender os efeitos das imagens sob quatro instâncias: a produção, a imagem, sua circulação e recepção.

Souza e Laura (2021)⁴⁷ pesquisam o design de produção a partir das abordagens do design crítico e especulativo (Dunne; Raby, 2013) e do design-ficção (*design fiction*)(Bleecker *et al.*, 2022; Coulton *et al.*, 2017). Para os autores, uma vez que o/a designer de produção cria artefatos ficcionais que possibilitam a entrada em mundos narrativos, o filme pode ser entendido como um design especulativo que propaga, por meio do filme, um conjunto de ideários ligados à narrativa. Com efeito, os autores analisam a tipografia do filme *Bacurau* (Kleber Mendonça Filho; Juliano Dornelles, 2019) a fim de identificar como sua visualidade comunica o posicionamento decolonial do filme e, ao ampliar o enquadramento de análise, Souza e Laura transpassam o direcionamento tecno-científico que marca o design moderno.

Antes de prosseguir, é preciso elucidar algumas diferenças que podem passar despercebidas nas bases teóricas utilizadas por Souza e Laura (2021), a do design crítico e especulativo e do design-ficção. A noção de design crítico e especulativo citada pelos autores se consolidou a partir da década de 1990, com a pesquisa de Dunne e Raby (2013). O trabalho desses pesquisadores alicerçou as bases para um design de orientação crítica, ao questionar o que poderia acontecer se o potencial estético e social dos produtos de design fosse utilizado fora do contexto comercial. A proposta fomentou um tipo de crítica à prática do design em sua relação com o consumo. Com efeito, pode-se entender que diferentes abordagens contemporâneas do design – como design crítico, design discursivo, design interrogativo, design radical e design-ficção – estão correlacionadas ao design especulativo em sua orientação crítica. Em relação ao design-ficção, é importante citar que essa abordagem seguiu dois caminhos distintos. Da forma como ela vem sendo tratada por Bleecker *et al.*, citados por Souza e Laura (2021), a abordagem se afastou da crítica em direção a uma especulação de produtos e tecnologias industriais⁴⁸.

Uma abordagem de design-ficção mais próxima da crítica estabelecida pelo design especulativo pode ser encontrada nos trabalhos de Fry, Portugal e Beccari. Esses autores

⁴⁷ Eduardo A. B. M. Souza e Laura Linck Maciel.

⁴⁸ Nesse sentido ver *The manual of design fiction* (Bleecker *et al.*, 2022) e *Design fiction as world building* (Coulton *et al.*, 2017).

utilizam o termo *ficção* de maneira mais ampla, ao tratar a imaginação especulativa como a forma pela qual se constrói, não somente os produtos e tecnologias industriais, mas as próprias visões, perspectivas e conhecimentos pelas quais os sujeitos imaginam o mundo e a si mesmos. Uma visada que está muito mais próxima da postura pós-estruturalista adotada nesta tese.

Fry (2009, 2022) utiliza o termo design-ficção para problematizar o modo como o design se aproxima de outros campos. Para o autor, a institucionalização das disciplinas existe “dentro de um modelo racionalista de divisões de conhecimentos e habilidades”, que formaliza “regimes organizacionais de conhecimento contido” (Fry, 2009, p. 55, tradução nossa). Para ele, as práticas disciplinares, ao passo que definem um tipo de atuação possível para determinada atividade, moldam a realidade por meio do mundo artificial que constroem⁴⁹. Com efeito, o autor afirma que toda prática de design é preditiva de algum futuro; a ficção *imagina* e forma a própria realidade. É sob essa perspectiva que design e ficção se unem no ato de pré-figurar as formas do mundo, ou seja, imaginar possibilidades que possam vir a ocorrer ou não. O design como capacidade de pré-figurar e imaginar indica duas assertivas teóricas que importam a essa tese: (1) A capacidade de pré-figurar e imaginar não é uma habilidade exclusiva dos designers, ela é uma característica ontológica dos seres humanos, e (2) as ficções imaginadas não existem separadas da realidade; a imaginação e as pré-figurações por ela criadas formam a própria realidade (Fry, 2009, 2022).

Beccari (2016) apresenta o design como *relação, mediação e interface* deste processo de pré-figurar o mundo através da imaginação. Tanto no sentido de um processo que liga um objeto concreto a uma ideia, como no sentido de um processo que liga uma ideia a uma rede de outras ideias conformando redes simbólicas. Com efeito, o autor propõe uma filosofia do design que considera as possibilidades e implicações do design enquanto *mediador* entre o sujeito e o mundo. Nesse sentido, o trabalho de Beccari e Prando (2020) aproximou o design das belas artes, a fim de analisar como imagens, textos e filmes se constituem em relações de poder que produzem e subvertem valores e sentidos na cultura contemporânea.

Por fim, Portugal (2017, 2019) investiga como os valores de determinados modos de pensamento incidem sobre a produção de sentido entre os sujeitos e o mundo, a partir do discurso de diferentes produtos culturais, como textos literários, imagens, filmes e peças de

⁴⁹ Roger Fry e Anne-Marie Willis escrevem para o periódico denominado *Design Philosophy Papers*. Dos temas de interesse do periódico encontram-se a sustentabilidade, insustentabilidade, ética do design, futuro do design e teoria do design intercultural. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/journals/rfdp20>>. Acesso em: 07 abr. 2024.

publicidade. As análises de Portugal observam o design a partir do conceito que o autor chama de *articulações imaginárias*, um processo de criação de sentidos que ocorre entre o sujeito, os artefatos e os valores atribuídos a eles a partir dos imaginários que os circunscrevem (Portugal, 2019).

As abordagens de Souza, Fry, Beccari, Prando e Portugal são importantes para esta tese por fornecerem outras maneiras de conceber a relação entre design e cinema. Essas abordagens assumem perspectivas distintas, mas têm em comum o olhar crítico-filosófico tanto para com os efeitos da prática de orientação tecno-científica do design moderno, quanto para o uso que se intenta fazer dessa prática por meio da crítica.



O termo cinema também possui um sentido polissêmico. O dicionário Merriam-Webster (2024) confere ao termo dois sentidos: *motion-picture*, que remete a uma sequência de imagens em movimento e ao local físico onde essas imagens são exibidas, e *movies*, que remete aos filmes e à sua produção. A enciclopédia britânica posiciona tanto *motion-picture* como *movies* dentro do termo *filme*, e amplia o seu sentido para uma forma popular de mídia de massa, uma arte complexa e um meio eficaz de transmitir drama e evocar emoções (Andrew *et al.*, 2024).

Sob a perspectiva da comunicação, Machado (2009) define o cinema a partir da relação entre imagem e narrativa, e Bungarten (2013), a partir das implicações ideológicas do que é comunicado por meio do cinema.

Para Machado (2009), o cinema norte-americano, especialmente por meio do sistema de estúdios, institucionalizou uma forma de linguagem cinematográfica que possui um viés narrativo específico, o da transparência⁵⁰. Essa inclinação, para Machado, normalizou um modo de montagem invisível onde as imagens são utilizadas como meios para os fins da textualidade narrativa⁵¹. No entanto, a autora evidencia que as imagens no cinema são também uma referência metalinguística, colocadas com propósitos que vão além da narrativa, pois podem criar relações ambíguas convidando os/as observadores/as a completar o texto narrado com o seu entendimento sobre o que é citado. Assim, as imagens podem se referir a algo fora da narrativa, mas que se relaciona, de alguma maneira, com o universo ao qual o filme pertence.

⁵⁰ Essa noção é semelhante ao conceito de taça de cristal publicado pela tipógrafa Beatrice Warde, que considerava que a tipografia na leitura de um texto deveria ser transparente (Warde, 1955).

⁵¹ A montagem é um termo utilizado na produção dos filmes que diz respeito à ordem em que as imagens são mostradas ao observador/a na linearidade do tempo de exibição.

Bungarten (2013) destaca o aspecto ideológico do cinema, na medida em que o discurso narrado impõe determinado pensamento cultural aos observadores por meio da câmera e da montagem. A autora argumenta que, no cinema, o/a observador/a se coloca no ponto de vista da câmera e com isso vê o que lhe é dado a ver. Com efeito, a autora atribui ao cinema um papel múltiplo na sociedade: como função social e cultural, instrumento de materialização de ideologias, meio de expressão artística, veículo de emoções e sentimentos, e ato de fruição, de prazer e beleza. Para Bungarten, o cinema produz signos híbridos tanto estéticos quanto comunicacionais (Bungarten, 2013).

Sob a perspectiva dos estudos críticos da mídia, conforme investigado por Kellner (2001, 2002, 2009, 2016; Kellner; Ryan, 1988)⁵², o cinema – especificamente o hollywoodiano pós-1975 – é visto como máquina ideológica cujos efeitos devem ser observados por meio de seus contextos sociais de produção e recepção. Ademais, as investigações de Kellner observam como a política se apresenta no cinema a partir de categorias que demarcam posições configurando aspectos de dominação na sociedade, elemento central para que se possa pensar a relação entre a política e o cinema (Kellner, 2001)⁵³.

De Lauretis (1984, 1994)⁵⁴ entende o cinema como uma tecnologia disciplinar, e investigou os filmes sob o ponto de vista da análise epistemológica feminista a fim de tecer uma crítica aos modelos de análise linguística semiológicos e semióticos que serviram, na visão da autora, como estruturas teóricas que invisibilizaram a produção da subjetividade feminina. De Lauretis apresenta o cinema como uma tecnologia social que narra determinados sentidos por meio da convencionalidade de sua linguagem, ao mesmo tempo que permite interferir nas convenções de sua linguagem e explicitar relações de poder⁵⁵.

Aumont⁵⁶ se refere ao cinema como um dispositivo que diz: olhe. Em entrevista concedida a Nogueira⁵⁷, publicada em 2010, o autor se utiliza do binômio dispositivo-cinema para se referir ao ambiente, a sala escura onde acontece a interação entre imagem-espectador. Para ele, o cinema é uma prática que apela ao olhar e, durante as duas horas de um filme, promove uma relação de imagens que fazem imaginar e pensar. Nogueira esclarece que o termo francês *penseé*, usado por Aumont, pode ser entendido como *reflexão*. O autor também critica

⁵² Douglas Kellner e Michael Ryan.

⁵³ Esta tese se aprofunda nas categorias propostas por Kellner adiante, a fim de compor um roteiro de análise filmica. Este assunto será abordado em tópico específico.

⁵⁴ Teresa de Lauretis.

⁵⁵ Nesta tese, as discussões levantadas por De Lauretis serão retomadas adiante, em tópico específico.

⁵⁶ Jacques Aumont.

⁵⁷ Lisandro Nogueira.

os modelos de análise linguística utilizados nas décadas de 1980 e 1990, e explica que naquele tempo a semiologia estruturalista de Saussure e a semiótica de Peirce eram instrumentos dominantes nas análises da imagem do cinema; porém, novas teorias surgiram e essas teorias levam em conta os aspectos de *poder* da imagem e suas capacidades de identificar e *engendrar* subjetividades (Nogueira, 2010).

Almeida, no texto *Cinema, imaginário e educação* (2024), explica que a noção de cinema como local físico ainda permanece, mas no cenário contemporâneo as novas tecnologias como os celulares e os serviços de *streaming* se colocam como alternativa de acesso aos filmes. Pode-se debater o que se perde com a exibição dos filmes em locais propícios a interrupções, com os diferentes tamanhos de tela ou, ainda, com a falta do espaço social que o cinema tradicional representa. Com efeito, para o caminho de investigação desta tese o local físico da sala de cinema não é um aspecto central, mas considera-se a dimensão da *reflexão* que o cinema promove, seja na sala do cinema ou por meio de qualquer outro aparelho pelo qual se possa ver filmes. Os filmes, assim como vêm sendo pesquisados por Almeida (2024, p. 13), operam uma “*mediação simbólica*, figurativa, estética, sensível e cognitiva” entre o/a observador/a e o mundo, constituindo-se como uma “forma de conhecimento do real, uma via de acesso às categorias inteligíveis, sensíveis e imaginárias da vida contemporânea”. Conforme explica o autor, o cinema é um dispositivo que envolve produção de sentidos, onde esses sentidos são obtidos a partir da relação material entre imagens, texto e sons com os elementos necessários para a sua produção, que envolvem processos, técnicas, profissionais, objetos, lugares etc. Para Almeida, o cinema pode ser tanto um dispositivo de contar histórias – quando arranja imagens e som segundo uma ordem estabelecida pelo texto – quanto de desconstruir histórias – ao acelerá-las no tempo, descontinuá-las e criar espaços de interferência que convidam o/a observador/a à *reflexão*. No segundo caso, a montagem permite que o/a observador/a seja afetado esteticamente, ao relacionar imagem, discurso, movimento e som e interpretá-los a partir de seu próprio contexto, atribuindo ao filme novos significados a partir de um processo que o autor chama de *transcrição*. A transcrição é uma forma de conceber o ato criativo que envolve tanto um artefato criado por um ou mais idealizadores, quanto a recepção desse artefato por parte dos observadores que são por ele afetados. Os artefatos (obras) são, portanto, o resultado do trabalho de muitas mãos e, uma vez que existam, operam na ordem do simbólico como resultado de um processo que conjuga imaginação, razão, emoções, intenções etc. (Almeida, 2024).



A seguir, esta tese aprofunda-se em algumas abordagens de análise fílmica dos autores e autoras acima citados, que investigaram, de diferentes maneiras, os efeitos dos filmes na sociedade sob perspectivas próximas à postura adotada nesta pesquisa.

Kellner (2001, 2009, 2016) investigou os efeitos do cinema na sociedade a partir de uma abordagem dos estudos culturais britânicos⁵⁸ e da teoria pós-moderna. Para o autor, a textualidade da mídia carrega oposições que segmentam o valor dos grupos sociais a partir de uma lógica da diferença que se coloca na oposição entre nós e eles. Ao buscar de que formas o cinema apresenta questões ligadas a categorias – como classe, gênero, raça e etnia –, o autor procura pensar como as oposições apresentadas no cinema se relacionam com contextos de dominação existentes na sociedade em um determinado período histórico. Para evitar produzir generalizações que estratifiquem a sociedade em novas oposições que se coloquem como opressor-oprimido, Kellner introduz nos estudos culturais uma abordagem multiperspectívica que se propõe observar um mesmo fenômeno sob diferentes pontos de vista. Conforme explica o autor:

Um estudo cultural multiperspectívico utiliza uma ampla gama de estratégias textuais e críticas para interpretar, criticar e desconstruir as produções culturais em exame. [...] Os textos devem ser lidos como expressão de várias vozes, e não como enunciação de uma única voz ideológica, que precisa ser especificada e destacada. Desse modo, exigem leituras polivalentes e um conjunto de estratégias críticas ou textuais que desvendem suas contradições, seus elementos contestatórios periféricos e seus silêncios estruturados (Kellner, 2001, p. 130, 148).

Com efeito, Kellner utiliza três categorias de análise contextual para descrever como os textos da mídia transcodificam imagens sociais, discursos e condicionamentos que atuam no campo social; são elas: o *horizonte social*, a *ação figural* e o *campo discursivo*. O *horizonte social* diz respeito ao campo da experiência, às práticas e aos aspectos do campo social que ajudam a compor o imaginário cultural que forma o campo discursivo do filme. Ao observar o horizonte social de um filme, Kellner não toma o caminho da etnografia, que seria o de estudar

⁵⁸ Na década de 1960, os estudos culturais britânicos, pautados pelo *Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies*, situaram a cultura no âmbito de uma teoria de produção e reprodução social ao se utilizarem da teoria da hegemonia de Gramsci (2002), que propôs o modelo de hegemonia e contra-hegemonia. A proposta gramsciana buscava localizar na cultura os sistemas vigentes de dominação que podiam ser considerados hegemônicos, assim como as forças contra-hegemônicas, contrárias ao sistema dominante. Dessa maneira, localizando opressor-oprimido, poder-se-ia pensar as lutas políticas fora da oposição entre burguesia e proletariado. Os estudos culturais introduziram nas análises uma abordagem multicultural e observam a cultura por meio de suas relações de poder orientadas por categorias de classe, sexo, sexualidade, raça, etnia. (Kellner, 2001).

a reação do público de um filme por meio de consultas e entrevistas a determinado grupo; o autor estuda os efeitos de um filme a partir de resenhas e críticas, o que chama de *estudos de recepção*. Os estudos de recepção podem ser observados através da pesquisa de bilheteria, de relatos, entrevistas, matérias de jornal, venda de brinquedos e produtos correlatos à obra, críticas ou elogios recebidos do governo de situação e dos grupos de oposição. A *ação figural* está diretamente ligada aos aspectos formais do filme, e diz respeito ao estudo da imagem, do som, da montagem etc. E, por fim, o *campo discursivo* diz respeito à miríade de relações simbólicas entre o filme e os sujeitos, e pode ser entendido como um processo de interpretação hermenêutica que situa o imaginário em meio aos *regimes* que o circunscrevem (Kellner, 2001).

Para citar alguns exemplos, Kellner relaciona o cinema e o seu impacto sobre os sujeitos. Apresenta-se adiante algumas investigações realizadas pelo autor que tiveram como objeto o cinema hollywoodiano pós-1975. No livro *A Cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno* (2001), Kellner analisa como os filmes *Rambo: first blood* (Ted Kotcheff, 1982) e *Top Gun: ases indomáveis* (Tony Scott, 1986) afirmaram o militarismo político de presidentes como Reagan e Bush (de 1981 a 1993). De maneira breve, imagens, comportamento e diálogos ajudaram a passar a mensagem de um herói que luta para manter sua hegemonia por meio da força. Em *Rambo*, as categorias de homem e mulher são extremamente caricatas para retratar uma masculinidade idealizada por meio do corpo do herói e da violência que ele propaga, enquanto as mulheres geralmente aparecem como prostitutas ou morrem após seduzirem o herói. Segundo Kellner, o filme busca reconstruir, por meio da mídia, a masculinidade do poderio americano que ficou abalada após a derrota sofrida na Guerra do Vietnã. Em *Top Gun*, o herói Maverick é colocado em uma situação de concorrência onde precisa se tornar o melhor no grupo de pilotos do programa de que faz parte. A pressão sobre ele é alta, pois precisa vencer a concorrência de seus pares. Como sujeito oriundo da classe média, que perdeu o pai militar em acidente aéreo, a competição toma forma de uma busca por poder econômico. O jovem precisa controlar sua intemperividade juvenil e direcionar seus esforços para combater a ameaça inimiga. Uma vez que é bem-sucedido em seus esforços, ele mantém o prestígio social e afirma sua posição de dominação. Ao fim, Kellner cita outros filmes da década de 1980 cuja proposta discursiva foi a mesma. À sua maneira, cada filme estabeleceu um maniqueísmo entre nós e eles que caracterizou a base da política norte-americana da década de 1980. Segundo o autor, o cinema estereótipo das eras Reagan e Bush ajudou a manter um ideário militar que acompanhou os interesses desses governos (Kellner, 2001). Outra análise empreendida diz respeito aos filmes de Spielberg, também da década de 1980, que para o autor são alegorias simbólicas, ou seja, um texto cultural que transcodifica as

crises financeiras e o cenário de recessão econômica que marcaram esse período. No caso do cineasta americano, a alegoria gira em torno dos medos da classe média norte-americana⁵⁹.

Bizzocchi e Tanenbaum (2011)⁶⁰ estudam as possibilidades de interpretação que o cinema permite aos seus observadores por meio do que denominaram de leitura atenta. A leitura atenta é um método de análise proveniente da teoria literária e deriva de uma abordagem de análise estruturalista que foi adaptada para análises de outras abordagens epistemológicas, em especial a partir das reflexões derivadas do conceito de desconstrução de Derrida após a década de 1960. A leitura atenta é um exame detalhado que desconstrói os filmes com o auxílio de diferentes lentes que permitem observá-lo sob múltiplas perspectivas, o que pode levar a novas possibilidades de interpretação entre filme e observador/a. Bizzocchi e Tanenbaum (2011) a utilizam para estudar o cinema. Para citar um exemplo, Bizzocchi (2005) utilizou a leitura atenta para estudar as possibilidades de interpretação do filme *Corra, Lola, Corra* (Tom Tykwer, 1998)⁶¹. Na primeira leitura, o autor encontrou no filme traços da linguagem da cultura dos videocliques de rock da década de 1990, que se caracteriza pela montagem e pelas cores. Na segunda leitura, percebeu que o filme justapõe diferentes mídias, por exemplo, o cinema *live-action*, o vídeo televisivo, a animação e fotos de polaroide. A justaposição criada pela colagem desses elementos levou os observadores a perceber variados significados ao relacionar imagem, som e texto, e com isso, os permitiu atribuir sentidos heterogêneos a mensagem do filme. Por fim, a terceira leitura de Bizzocchi mostrou que o filme, embora apresente uma estrutura temporal rígida, confere aos observadores diferentes possibilidades de interpretação por meio de sua montagem (Bizzocchi, 2005). A leitura atenta também é utilizada em outras mídias, como a fotografia e a colagem. Lavin⁶² confeccionou suas próprias lentes analíticas para

⁵⁹ Nesse sentido, Kellner analisa o filme *Poltergeist* (Tobe Hooper; Steven Spielberg, 1982), e argumenta que o filme “apresenta o espetáculo alegórico de uma família que se mantém unida diante das experiências adversas que ameaçam desagregá-la. [...] Embora as incursões de Spielberg e companhia no sobrenatural permitam vivenciar de forma simbólica as ansiedades que as pessoas poderiam não ser capazes de enfrentar numa narrativa realista, seus filmes da década de 1980 tendem a projetar medos reais nas ameaças de espíritos malignos e esperanças na libertação por algum extraterrestre benfazejo, ou por super-heróis como Indiana Jones. [...] As máquinas ideológicas de Spielberg com extrema frequência convocam o público para fantasias escapistas, para a afirmação conservadora dos valores da classe média, dos heróis míticos tradicionais e das formas da cultura popular tradicional. [...] Spielberg é um contador de histórias e criador de mitos que afirma polos opostos: valores e estilo de vida da classe média. [...] Na maioria desses e de outros grandes sucessos de Hollywood, a salvação ou solução para os problemas retratados, se houver, aparece na forma transcendente de alienígenas ou extraterrestres, da igreja ou do mundo espiritual, ou então de super-heróis vindos de outros mundos ou de outros tempos, como Super-Homem, Batman, Conan ou Indiana Jones. [...] Em conjunto, os filmes *Poltergeist* representam alegoricamente o medo de que monstros vindos de classes mais baixas e de outras raças destruam a utopia suburbana da classe média” (Kellner, 2001, p. 170, 176-177, 180).

⁶⁰ Jim Bizzocchi e Theresa Tanenbaum.

⁶¹ Título original: *Lola rennt*. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0130827/>>. Acesso em: 8 jul. 2022.

⁶² Maud Lavin.

observar a colagem *Cut with the Kitchen Knife*, da artista dadaísta Hannah Höch (Lavin, 1993): a lente simbólica e a alegórica. O interesse da autora esteve em observar o papel da mulher na cena política em Weimar, na Alemanha de 1920, a partir da análise de uma colagem que Höch expôs naquele período. De forma breve, a lente simbólica permitiu a criação de sentido a partir da interpretação dos fragmentos separados que contêm imagens de mulheres na colagem. A alegórica, por sua vez, desvendou múltiplas camadas de significado que se justapõem e não podem ser lidas separadamente, um tipo de sentido que se constrói entre fragmento e contexto. Na leitura de Lavin, a alegoria, por não aparecer explícita na fotomontagem, servia à crítica política feita por Höch (Lavin, 1993).

De Lauretis (1984, 1994), tratou dos efeitos dos filmes na sociedade sob o ponto de vista da epistemologia feminista. Para se referir a este processo de subjetivação, a autora usa a noção de *engendramento*. Essa noção concebe a formação da subjetividade a partir da noção de gênero. Para ser mais preciso, um sujeito pode ser considerado “engendrado” quando a sua posição social se constitui a partir de códigos linguísticos e representações culturais que definam a experiência humana a partir de diferenças de sexo, raça, classe etc. (De Lauretis, 1994). Em *Alice doesn't: feminism, semiotics, cinema* (1984), a autora critica abordagens de análise fílmica que se utilizam do modelo lacaniano da falta de origem edipiana⁶³ para explicar o desejo feminino. O objetivo de De Lauretis com essa crítica é demonstrar como esse discurso da falta criou explicações que buscaram isolar o sujeito feminino dentro da lógica do mito, ou seja, dentro do binarismo homem/mulher. De maneira que, mesmo no cinema feminino da década de 1980, quando uma personagem feminina ocupava um lugar de protagonista, ela estaria, em última instância, ocupando uma posição masculina. De Lauretis critica as abordagens de análise semiológica e semiótica no sentido de que, para a autora, um filme não é lido apenas por meio dos signos que compõem a imagem, o som e a narrativa, mas o próprio instrumento de análise deve ser levado em conta como cúmplice do resultado. Para citar um exemplo, De Lauretis comenta o binarismo homem/mulher que era padrão nos filmes da década de 1980. Nesses filmes, era comum as mulheres aparecerem como reflexo do personagem masculino, um tipo de projeção das ideias masculinas sobre as mulheres. Isso que se colocava não apenas por meio da narrativa, mas também pela própria linguagem cinematográfica, na

⁶³ Para De Lauretis, a identificação binária entre homem e mulher remete à simbologia que o mito grego de Édipo adquiriu, especialmente a partir da psicanálise Freudiana e Lacaniana, e dos estudos do antropólogo estruturalista Lévi-Strauss. De maneira breve, o mito diz respeito à identificação do homem e da mulher em relação às figuras do pai e da mãe, respectivamente. Nesse sentido, ver o capítulo *Snow on the Oedipal Stage*, em *Alice doesn't: feminism, semiotics, cinema* (1984).

convencionalidade dos planos e recortes dos filmes. Para De Lauretis, a imagem da mulher na tela não possui um sentido único que pode receber valor positivo ou negativo, como se queria fazer acreditar, mas se constitui dentro e fora da tela em uma miríade de relações produtivas, ou seja, nos fatores históricos que cercam a imagem do cinema e podem incluir discursos sobre raça, classe, codificações de gênero, memória, fantasias coletivas etc. Essa relação, portanto, se constrói com o cinema, mas não exclusivamente por meio dele, pois o sentido das imagens que ali circulam parte de contextos sociais múltiplos que corroboram a afirmação e a rejeição de pontos de vista (De Lauretis, 1984).

Por fim, para a autora, a formação da subjetividade a partir do cinema é entendida em sentido amplo e relacionada à experiência. Em outras palavras, o cinema é um aparato que permite, por meio do seu imaginário, que as experiências que caracterizam os sujeitos sejam vistas na narrativa, nas imagens, na montagem etc.⁶⁴ Em De Lauretis, portanto, a formação da subjetividade por meio dos filmes é afetiva – da dimensão do sentido, da experiência, do prazer. Por meio dela, os sujeitos se relacionam com os filmes e buscam identificar concordâncias, discordâncias ou incoerências com a posição social a partir da qual experimentam a realidade (De Lauretis, 1984). Como exemplo, a autora analisa o filme *Bad Timing* (Nicolas Roeg, 1980) sob a ótica foucaultiana das relações de poder, e encontra no filme elementos do discurso da confissão, da propriedade do corpo do cônjuge, da lei sobre o corpo etc. O filme, para De Lauretis, se torna uma metáfora para as relações de poder e a definição da mulher feita a partir do personagem masculino. Além disso, por não ter uma linearidade narrativa, *Bad Timing*, como explica a autora, proporciona diferentes linhas temporais dos acontecimentos e serve como analogia de uma história não cristalizada, na qual pode-se encontrar novas possibilidades de caracterização: o olhar de um novo sujeito (De Lauretis, 1984). Para um exame mais detalhado do cinema sob o ponto de vista da epistemologia feminista, sugere-se as publicações de De Lauretis *Alice doesn't: feminism, semiotics, cinema* (1984) e *A tecnologia do gênero* (1994), que fornecem outros exemplos dessa abordagem.

No livro *Cinema, imaginário e educação: os fundamentos educativos do cinema* (2024), Almeida apresenta os resultados de uma pesquisa que buscou entender as possibilidades formativas do cinema. O autor compreende o cinema como um fenômeno social que produz e faz circular saberes, costumes, valores e culturas que afetam o modo como os sujeitos aprendem e reagem ao mundo. Para fundamentar esse conceito, Almeida apresenta o trabalho de Duarte

⁶⁴ A autora utiliza o termo *escopofilia*, que se refere a uma sensação de prazer entre filme e observador/a. Optou-se, nesta tese, por manter apenas a referência do termo à noção de experiência.

(2002)⁶⁵, denominado *Cinema & Educação*, onde a autora entende que “ver filmes é uma prática social tão importante, do ponto de vista da formação cultural e educacional das pessoas, quanto a leitura de obras literárias, filosóficas, sociológicas, etc.”, e complementa que, em certas culturas, a maneira de ver filmes interage na “produção de saberes, identidades, crenças e visões de mundo de um grande contingente de atores sociais” (Duarte, 2002, p. 17-19).

Para Almeida, a conexão entre os sujeitos e os filmes se dá por meio da *mediação simbólica* intermediada pela linguagem. A mediação simbólica intermediada pela linguagem realiza, portanto, uma comunicação simbólica entre os sujeitos e o imaginário dos filmes. O autor analisa este imaginário a partir de sete fundamentos educativos do cinema: *cognitivo, filosófico, existencial, antropológico, mítico, poético e estético*. Para esta tese, é importante destacar duas maneiras pelas quais a comunicação é aqui entendida, especialmente porque Almeida faz uma distinção entre educação e comunicação. A informação, no sentido comunicacional, pode ser entendida como a transmissão de um conteúdo já significado por meio de algum suporte linguístico que realize a *tradução* de uma ideia que foi previamente organizada de maneira lógica e racional. Quando se diz que o cinema conta histórias, é porque contar histórias é o modo mais antigo de comunicar determinados conceitos e ensinar visões de mundo. A comunicação, portanto, está diretamente ligada a um formalismo pedagógico que depende das regras gramaticais para contar uma história. No caso dos filmes, a gramática se torna as convenções da linguagem cinematográfica que o cinema construiu para si, e que ordena por meio da montagem, das imagens, dos sons e dos textos segundo a finalidade do argumento que se intenta narrar. No entanto, o cinema, para Almeida (2024), oferece também um espaço de educação estética, pois os filmes criam uma tensão entre o real e o imaginário a partir do momento em que o sujeito aceita o jogo da linguagem cinematográfica e se deixa afetar por eles. É a esse momento que Almeida se refere como uma suspensão da realidade, quando o sujeito se vê livre para reavaliar seu ponto de vista a partir de outros e com isso se desloca, se desorienta, traça conexões, pré-figura e imagina possibilidades outras em relação àquelas em que está inserido⁶⁶. Em outras palavras, um filme pode contar uma história que possui um

⁶⁵ Rosália Duarte.

⁶⁶ Nesse sentido, no artigo *Possibilidades Formativas do Cinema* (2014), Almeida explica que quando “as luzes se acendem e os créditos sobem, podemos refletir sobre o que acabamos de assistir (buscar um benefício intelectual da experiência fílmica), podemos refletir sobre como nos sentimos em relação ao filme (buscar um benefício psicológico), mas podemos simplesmente tentar esquecer o que vimos (como se esquece um sonho ao acordar) e retomar as tarefas do cotidiano. Em qualquer uma das reações, saímos do filme diferentes do que entramos, mais ou menos alegres, aborrecidos, pensativos, incomodados, enfim, saímos com a necessidade de nos situarmos outra vez no mundo. E é esse exercício de nos situarmos constantemente e outra vez no mundo, porque um filme nos desorientou, nos dessituou, que constitui o caráter formativo do cinema. A equação entre

sentido determinado, mas também abre, por meio das relações simbólicas que promove, a possibilidade estética da criação de novos sentidos (Almeida, 2024).

Com isso, Almeida argumenta que o elemento central do cinema é a imaginação, tanto do cineasta e da equipe que produz o filme, quanto dos observadores. A equipe transforma um roteiro em imagens sob uma intenção a ser narrada, e os observadores, ao serem afetados por essas imagens, dão a elas os sentidos que desejarem. Eles podem concordar com o argumento narrado ou dar ao filme significados próprios, conforme suas próprias convicções. É esse processo que Almeida nomina transcrição, um processo criativo que conjuga tanto uma formação pedagógica quanto uma educação estética. A formação da subjetividade por meio do cinema se dá, portanto, tanto pelo discurso lógico quanto por aquele do apelo aos sentidos. Dessa maneira, o cinema tem um papel importante no processo de contar histórias, porque, conforme explica Almeida,

fornece material concreto e singular para abstrações mais universalizantes (dimensão do pensamento), porque atua na economia da libido, das paixões e das sensações (dimensão estética), porque fornece modelos de identificação/projeção com os personagens e seus desejos, sonhos, pensamentos (dimensão do imaginário), porque tensiona a relação do homem com o mundo numa dimensão social, psicológica, existencial e mítica (Almeida, 2024, p. 69).

Por fim, o autor apresenta três metáforas pelas quais se pode compreender a atuação formativa do cinema: a *tela*, o *espelho* e a *janela*. A tela funciona como o jogo de linguagem, a montagem, o discurso, a narrativa. O espelho como o espaço de identificação entre o filme e os observadores, que traçam relações com a sua própria realidade ao projetar nos filmes seus próprios sonhos, desejos, fantasias e ideias. E, como janela, o cinema propõe mundos imaginados pelos quais os observadores são levados a refletir, fazer perguntas, vivenciar diferentes pontos de vista e modos de conceber o mundo (Almeida, 2024).

A esta tese, as investigações de Bizzocchi e Tanenbaum, Kellner, De Lauretis e Almeida importam na medida em que permitem, mais adiante, o desenvolvimento de um roteiro de análise fílmica a ser apresentado no próximo capítulo.



a somatória desses momentos, a subtração de outros tantos, tudo multiplicado pelos discursos que nos atravessam, é que resultará nos nossos itinerários de (auto)formação” (Almeida, 2014).

Por meio dessa revisão dos termos design e cinema, percebeu-se que ambos possuem significados polissêmicos. Dependendo do enquadramento que se faz, os termos remetem a diferentes perspectivas epistemológicas adotadas pelos campos ao lidar com oposições como *ideia/prática*, *arte/design*, *estética/ciência*, *expressão/comunicação* e obra *individual/coletiva*. Com efeito, para prosseguir com a investigação da atuação do design na formação da subjetividade a partir dos filmes, esta pesquisa identificou duas maneiras de abordar essa relação. Uma cujo foco de análise se concentra no contexto de produção do filme e se refere às práticas, técnicas e processos da produção cinematográfica que usam técnicas de design para produzir filmes, o que leva em conta a dimensão tecno-científica da profissão (Alinger; Lageose; Mandel, 2016; Bungarten, 2013; Bungarten; Nojima, 2011; Couto, 2004; Machado, 2009; Marner, 1974; Whitlock, 2013). E outra cujo foco está centrado nas implicações culturais que os filmes produzem na sociedade e nos processos de mediação simbólica entre os sujeitos e os filmes. Esse enquadramento conjuga tanto a dimensão social da recepção dos filmes na sociedade como a dimensão estético-educativa dos filmes sobre os sujeitos, pelo ponto de vista da transcrição. Nesta perspectiva, os filmes são entendidos como artefatos (obras) que prefiguram imaginários que organizam e mediam os modos de ver e compreender a experiência da vida, do conhecimento, dos valores, dos costumes e dos hábitos (Almeida, 2024; Beccari, 2016; Bungarten, 2013; De Lauretis, 1984, 1994; Kellner, 2001; Nogueira, 2010; Portugal, 2017, 2019; Beccari; Prando, 2020).

3.2 CULTURA E SUBJETIVIDADE

Esta seção posiciona design e cinema dentro da noção mais abrangente de cultura, especificamente a cultura visual. Ao fazê-lo, analisa como se dá a formação da subjetividade a partir das noções de dispositivos e tecnologia, que fundamentam a maneira como esta tese concebe a noção de *regimes* do imaginário. Em outras palavras, significa investigar o papel das mídias na produção e propagação dos discursos que conferem sentido à experiência dos sujeitos. Para tanto, apresenta-se uma breve contextualização histórica do estudo das visualidades e investiga-se o que significa formar a subjetividade pela cultura visual, a partir das noções de dispositivo e tecnologia. Por fim, a seção apresenta uma reflexão sobre os caminhos que o design e o cinema adotaram ao serem assimilados socialmente na cultura das sociedades ocidentais, conservando assim conceitos *universais* que sustentam modos específicos de conceber a formação da subjetividade política.



No âmbito da história das imagens, os artefatos produzidos pelo design e pelo cinema passaram a ser estudados sob o ponto de vista das visualidades que formam a cultura visual. Meneses (2003)⁶⁷ apresenta o conceito de visualidades a partir de três momentos: (1) *a dimensão da imagem*, (2) *a dimensão social da imagem* e (3) *a dimensão dos regimes que cercam a imagem*.

A (1) *dimensão da imagem* diz respeito ao exame da imagem em si dentro dos limites que a formam. O período entre os séculos XVI e XVIII se caracterizou por uma história da técnica que tinha como centro a pintura e, após o século XVIII, com a proliferação dos processos de reprodução de ilustrações, caricaturas, pinturas para uso em panfletos, anúncios, cartazes, periódicos e livros, operou-se uma separação que posicionou as belas-artes de um lado e as demais imagens de outro. No século XIX, a disciplina de história da arte teve um papel importante na legitimação dessa separação, e manteve o modelo de análise iconográfico centrado no estudo das belas-artes. No começo do século XX, com a fotografia e o cinema já consolidados, o conjunto dos diversos meios de comunicação passou a ser entendido como mídia. Nesse período ocorreu uma aproximação da história da arte com disciplinas como a antropologia e a sociologia e, com isso, as análises das imagens começaram a incluir o estudo dos efeitos da mídia na sociedade. O foco se movimenta das imagens em si para a (2) *dimensão social da imagem*, esforço que caminhou para a observação das imagens enquanto objeto material na cultura e deu origem às abordagens de análise crítica da cultura material. Por fim, em meados do século XX o estudo das imagens se redirecionou para um terceiro foco de análise, a (3) *dimensão dos regimes que cercam a imagem*. Essa dimensão observa as relações de poder que circunscrevem e mantêm os sentidos dados às imagens (Meneses, 2003).

Mauad (2005) se refere a esses três momentos sob os conceitos de produção, recepção e produto. De maneira breve, a (1) *produção* diz respeito às técnicas de confecção da imagem em si. Ela é entendida como dispositivo técnico que atua sob a visão do observador no contexto social de seu uso. A (2) *recepção* está associada aos valores que a sociedade confere a essa imagem. E o (3) *produto* se refere ao uso que se faz das imagens como produto cultural. Conforme explica a autora, “as imagens nos contam histórias [...], atualizam memórias,

⁶⁷ Ulpiano T. Bezerra de Meneses.

inventam vivências, imaginam a história” (Mauad, 2005, p. 134-135)⁶⁸. As investigações que Mauad realiza da fotografia interessam a esta tese na medida em que a autora fornece categorias espaciais que ajudam a compreender os regimes que acompanham as escolhas visuais, a partir de conceitos como *espaço do quadro*, *espaço geográfico*, *espaço de vivência* e *espaços de figuração e objetos*. Esses conceitos foram adaptados aos propósitos desta pesquisa para contribuir com o desenvolvimento de um roteiro de análise filmica, e serão apresentados adiante, em tópico específico.

Em resumo, o panorama apresentado por Meneses (2003) e Mauad (2005) corrobora a postura adotada nesta tese e permite posicionar design e cinema dentro da noção mais abrangente de cultura visual, a fim de analisar, dentro desse contexto, como se dá a formação da subjetividade por meio dos filmes.



Portugal (2019) explica que o termo *subjetividade* possui sentido amplo, pois se aproxima de uma gama de conceitos que buscam explicar a experiência humana, como por exemplo “alma”, “psique”, “espírito”, “interioridade”, “mente”, “sujeito” etc. Embora todos esses termos apresentem explicações distintas, o que têm em comum é a tentativa de dar sentido compartilhado àquilo que possui um sentido particular e que não pode ser universalizado em termos de experiência coletiva sem que se crie generalizações. Em texto posterior, intitulado *Tramas do Sujeito: considerações sobre três modos de conceber a relação entre subjetividade e verdade inspiradas pela leitura de Foucault* (2021), Portugal explica que a experiência dos sujeitos no mundo é sempre experiência já interpretada e valorada. Por exemplo, ao se ver um objeto, imediatamente atribui-se algum sentido prévio a ele; isso porque, explica o autor, não seria possível lidar com o fluxo caótico de sons, sensações táteis, cores e formas em estado bruto, da maneira como se apresentam aos sentidos da experiência. Uma vez que, para se

⁶⁸ Deseja-se evidenciar que Mauad realiza a suas análises por meio de uma abordagem que denomina histórico-semiótica, derivada da noção de unidades culturais de Eco e do conceito de imagem-índice de Dubois. O conceito de imagem-índice foi um conceito que buscou, na década de 1980, dar à fotografia o valor de testemunha da realidade por meio de seus processos químicos, fundamentado na semiótica de Pierce. Com a popularização da fotografia digital a partir da década de 1990, o conceito se tornou obsoleto e foi corrigido por Dubois por imagem-ficção, se distanciando da semiótica em direção à ficção literária. Nesse sentido, ver *Pós-fotografia, pós-cinema: novas configurações das imagens* (Furtado; Dubois, 2019). A noção de unidades culturais de Eco, por sua vez, diz respeito a uma estratégia de organização do *corpus* de pesquisa que estabelece categorias de análise comuns às visualidades observadas. Nesta pesquisa, as categorias utilizadas por Mauad ajudaram no desenvolvimento de um roteiro de análise filmica, a ser apresentado em tópico específico. Nesse momento, deseja-se apenas evidenciar que ao usar as categorias de Mauad, esta tese as concebe sob a noção de regimes e se distancia da fundamentação semiótica da autora.

compreender o mundo, se interpreta esse fluxo por meio de conceitos que são organizados através de *articulações imaginárias*, já se concebe o mundo sob uma lógica onde a identidade de um objeto não pode ser outra coisa senão este objeto. Com efeito, a formação da subjetividade é, portanto, sempre mediada por algum tipo de operação.

Outro conceito importante que convém esclarecer é o termo *formação*. Para esta pesquisa, a formação não é uma prática isolada nas salas de aula, como resultado de processos pedagógicos de alfabetização e letramento que utilizam abordagens gramaticais e literárias. A formação acontece também, e em grande parte, a partir da cultura em suas diferentes formas. Por esse motivo, importa a esta tese investigar o papel da cultura visual nesse processo de formação, assim como entender as implicações formativas do design e do cinema nesse contexto. A investigação toma como fio condutor alguns textos que Pagotto-Euzebio e Almeida publicaram no livro *Introdução à filosofia da educação* (2022), onde os autores explicam que uma forte crítica ao cinema tomou forma no início do século XX, a partir da *teoria crítica* da Escola de Frankfurt. Adorno e Horkheimer⁶⁹, no texto *Dialética do Esclarecimento*, desenvolveram os conceitos de indústria cultural e cultura de massas para criticar, segundo a perspectiva da dialética histórica, o uso instrumental da técnica sob a lógica do sistema capitalista. Em *Educação e emancipação*, Adorno apontou a comunicação de massas como responsável por danificar a inteligência e as emoções dos sujeitos, destituindo-os da capacidade de julgar e submetendo-os à ideologia do estilo de vida capitalista. Com efeito, o autor encontra na educação emancipatória a possibilidade de superação desse estado. Esta tese também está presente em Benjamin⁷⁰, no texto *A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica*, que vê o cinema como expoente máximo dessa cultura massificada. O cinema, como máquina de comunicação de massa, seria, na visão do autor, um dos responsáveis por transformar sujeitos em mercadorias; no entanto, haveria a possibilidade de usar a máquina do cinema para uma educação emancipatória (Benjamin, 2021). A influência de Adorno e Benjamin aparece atualizada na obra *A sociedade do espetáculo* de Debord⁷¹, de 1967. Nela o autor se afasta da perspectiva da dialética histórica existente na tese de seus antecessores e em seu lugar apresenta o conceito de espetáculo como um tipo de técnica de controle social pela qual se operaria a continuidade ideológica. O autor conserva, no entanto, a noção dos sujeitos diminuídos de sua capacidade de juízo a partir dos efeitos de isolamento e alienação causados por esse espetáculo.

⁶⁹ Theodor W. Adorno e Max Horkheimer.

⁷⁰ Walter Benjamin.

⁷¹ Guy Debord.

Ademais, o uso das mídias de massas em uma educação para a emancipação permanece em Debord (1997).

Em meados do século XX, os *estudos culturais* que surgiram no *Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies*, na Inglaterra, direcionaram críticas à teoria crítica, especialmente aos conceitos de indústria cultural e cultura de massa. De um modo geral, explicam Pagotto-Euzebio e Almeida (2022), os teóricos de Birmingham apontaram como problemática a base fundamentada na dialética histórica que opunha uma alta cultura burguesa a uma baixa cultura popular encontrada no conceito de massa. Williams⁷², no texto *Cultura e sociedade*, de 1958, criticou o uso do termo massa, que se coloca como uma maneira generalizada de conceber os grupos sociais. Hoggart, no texto *As Utilizações da Cultura*, de 1957, criticou o entendimento de que a indústria cultural subordinaria as classes proletárias a uma ideologia burguesa dominante. Para ele, por trás dessa noção fundamentada nas abordagens marxistas, permanece uma generalização de que todas as demandas sociais existem em função da oposição burgueses e proletários. Hoggart⁷³ argumenta que não há uma cultura homogeneizada como aparenta a noção de classe proletária. O que existe são diferenças dentro da diferença, ou seja, múltiplos grupos com demandas distintas que lutam para serem identificados e compreendidos a partir dos signos que elegem para suas reivindicações, como, por exemplo, os movimentos sociais, negros, feminismos etc. Para os estudos culturais, portanto, a sociedade se forma de diferentes culturas sobrepostas que tensionam umas às outras segundo diferentes modos de vida. Esse multiculturalismo é o que direciona os estudos culturais a abordagens educativas direcionadas à convivência das diferenças (Almeida; Pagotto-Euzebio, 2022)

Para esta tese, o que importa desse contexto é evidenciar que as noções de indústria cultural, cultura de massa e alienação fundamentam a ideia de que o cinema deveria ser usado para emancipar os sujeitos que se encontrariam subjugados a uma ideologia burguesa dominante. Conforme apontado pelos críticos de Birmingham, essa noção não apenas generaliza os sujeitos dentro do conceito de massa, como também tensiona o debate a oposições categóricas sobre a formação de sua subjetividade e, portanto, é vista nesta tese com desconfiança.



⁷² Raymond Williams.

⁷³ Richard Hoggart.

No livro *Técnicas do Observador* (2012), Crary⁷⁴ atualiza a crítica do papel do cinema na cultura em direção à *dimensão dos regimes que cercam a imagem*. Para o autor, a tecnologia só existe devido ao interesse conjunto de quem a produz, e se existe no cinema um ideário burguês dominante não é porque derive de alguma dialética histórica, mas sim de saberes e práticas situadas em determinado momento histórico que se organizaram para responder alguma demanda estratégica, e se tornaram dominantes em relação a outras demandas. De Debord, o autor conserva apenas a ideia de controle; no entanto, a atualiza por meio da noção foucaultiana de dispositivo disciplinar. No trabalho *Vigiar e Punir* (2002), Foucault apresentou o conceito de dispositivo disciplinar, onde o termo *disciplinar* foi utilizado para explicar uma ideia de microvigilância moderna impetrada pelos próprios sujeitos sobre si mesmos. Essa tecnologia, para Foucault, se coloca em termos de vigilância sobre o corpo por meio dos saberes que o classificam e os regimes que regulam sua conduta. Crary, ao aproximar a ideia do estudo da cultura visual, examina o papel da tecnologia na construção da percepção que delimita, caracteriza e separa os sujeitos a partir de “mecanismos difusos de poder, por meio dos quais os imperativos de normalização ou conformidade permeiam a maioria das camadas da atividade social e tornam-se subjetivamente internalizados” (Crary, 2013, p. 100-101).

No texto *O que é um dispositivo?* (2005)⁷⁵, Agamben⁷⁶ se aprofunda na noção de *dispositivo* foucaultiano e explica que, para Foucault, o termo se refere a um conjunto de elementos heterogêneos que disciplinam determinados modos de vida e formas de ser no mundo. Esse conjunto engloba “discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas, [...] o dito e o não dito” (Foucault, 2019, p. 364). O dispositivo foucaultiano, portanto, pode ser compreendido como uma rede de elementos, um agrupamento, um regime específico que se constrói para responder alguma urgência histórica, o que faz com que um dispositivo tenha, portanto, uma “função estratégica” sob determinados contextos que compõem a sociedade (Foucault, 2019, p. 365).

Para situar epistemologicamente o termo, Agamben investigou três sentidos que a palavra dispositivo recebe nos dicionários franceses. O primeiro sentido é jurídico, como parte

⁷⁴ Jonathan Crary.

⁷⁵ Agamben abordou esse conceito em uma das conferências que realizou no Brasil em setembro de 2005, na Universidade Federal de Santa Catarina. O autor cedeu o texto de sua fala que foi traduzido por Vadati e publicado no número 5 da *Revista Outra Travessia* (2005).

⁷⁶ Giorgio Agamben.

da sentença, conforme a disposição da *lei* e do *ordenamento* legal. O segundo é tecnológico, ou seja, a maneira como as partes de uma máquina ou mecanismo são dispostas. E o terceiro sentido é militar, e diz respeito à disposição dos elementos conforme um *plano* ou *estratégia*. Agamben investigou também a ligação do termo dispositivo à sua base epistemológica grega, e o relacionou ao conceito de *oikonomia*, que significa administração da casa, gestão, governo, uma atividade prática que mira um problema particular. Para Agamben, as noções de governo de providência e gestão próspera têm sua carga no conceito de *oikonomia*, termo que serve como um “logos da economia” e em sua tradução para o latim recebeu a grafia *dispositio*. Assim *oikonomia* do grego e *dispositio* do latim se referem à gestão, ao governo, a administração. O termo, portanto, se refere às formas de governo, isto é, ao “conjunto de ideários, intenções, saberes, práticas e instituições cujo objetivo é de guiar, administrar, governar, controlar e orientar” (Agamben, 2005, p. 12). Essa referência posiciona, com extrema importância, as questões que tocam à formação da subjetividade. Por fim, Agamben confere ao dispositivo foucaultiano três características: (1) *relação heterogênea*, (2) *função estratégica* e (3) *generalização*. A (1) *relação heterogênea* diz respeito aos elementos linguísticos e não linguísticos que compõem a rede que forma um dispositivo. Esses elementos podem ser discursos, instituições, edifícios, leis, medidas de segurança, proposições filosóficas etc. A (2) *função estratégica* se inscreve em relações de poder e diz respeito à organização que se faz dos elementos heterogêneos segundo uma finalidade que interessa aos agentes que formam o dispositivo. E a (3) *generalização* diz respeito àquilo que uma sociedade permite distinguir como verdade e que, muitas vezes, toma forma de explicações *universais*⁷⁷.

Os dispositivos, portanto, podem ser entendidos como todo tipo de artefato tecnológico, como conceitos, ideias, sistemas e modelos científicos que fecham, moldam, delimitam e homogeneizam aquilo que ainda não foi administrado ou definido pela linguagem – o vazio não categorizado – e, ao fazê-lo, formatam e conferem sentidos à relação dos seres humanos com o mundo. Nesse sentido, os dispositivos se aproximam do conceito de *tecnologia*,

⁷⁷ Em sua pesquisa, Agamben explica que antes de usar o termo dispositivo, Foucault utilizava o termo *positivité*, que foi traduzido como positividade, como aparece em *A arqueologia do saber*, no final da década de 1970. O termo positividade era utilizado por Hyppolite, que foi professor de Foucault no liceu Henri IV e na *École Normale*. Hyppolite, por sua vez, retirou o termo de Hegel, que o usou para se referir aos elementos históricos de uma religião que, apesar de não científicos, permanecem influenciando as práticas sociais por estarem interiorizados nos indivíduos, a partir das tradições. Foucault, ao tomar emprestado o termo, o aplica na investigação do que chama de os universais (*les universaux*), que são categorias gerais postas para explicar princípios transcendentais que permaneceram nas ciências humanas. Mais tarde, o termo positividade se tornará dispositivo, especialmente a partir do livro *Vigiar e Punir* (2002b)(Agamben, 2005).

conforme apresentado por Feenberg⁷⁸, no ensaio *What Is Philosophy of Technology?* (2018)⁷⁹. No texto, o autor explica como o período moderno operou uma mudança na noção de tecnologia, se comparada à maneira como a filosofia grega a entendia. Para os gregos, a separação entre *ideia abstrata* e *mundo concreto*, proposta por Platão, justificava diferentes explicações teleológicas para as técnicas. Ou seja, uma técnica respondia a uma essência natural que lhe outorgava um sentido social. Para a teleologia, portanto, meio e fim estavam ligados a um propósito *transcendente*, e assim foi, com raras exceções, até o período medieval. O período moderno, no entanto, inaugurou uma aparente autonomia entre meio e fim a partir da ciência, e criou a noção da tecnologia como algo instrumental. Conforme explica Feenberg, quando técnica e ciência se uniram, tudo foi exposto ao escrutínio de uma inteligência analítica que decompôs o mundo, e os seres que nele habitam, em partes utilizáveis segundo um método, processo ou forma de fazer⁸⁰. Para o escopo desta pesquisa, importa destacar duas grandes tradições do pensamento moderno que são citadas por Feenberg: os instrumentalistas e os deterministas. Os instrumentalistas conceberam a tecnologia como ferramenta neutra, e buscaram, sob diferentes perspectivas, entender a possibilidade do controle humano sobre ela. Eles se fundamentaram em uma fé liberal no progresso, onde a tecnologia foi vista como um meio para esse fim. Os deterministas, por sua vez, acreditam que o controle que alguns grupos possuem sobre as ferramentas está ligado às questões sócio-históricas determinantes. Para fundamentar esse conceito, eles propuseram noções transcendentais como *dialética histórica*, *a priori histórico* e *estruturas imanentes*. Para Feenberg, apesar da crítica que os deterministas direcionaram aos instrumentalistas, ainda persiste nas noções acima citadas a ideia de uma tecnologia neutra que pode ser controlada uma vez que se reconheça o elemento determinante.

Para os fins dessa pesquisa, importa destacar que o conceito que fundamentou a teoria crítica de Adorno e Benjamin se alinha à noção de *dialética histórica* e o conceito de espetáculo de Debord se coloca como um tipo de *a priori histórico*. As *estruturas imanentes*, por outro lado, apontam para um momento característico do pensamento ocidental no século XX, que

⁷⁸ Andrew Feenberg.

⁷⁹ O ensaio deriva de uma palestra que Feenberg ministrou aos alunos de graduação de Komaba, em junho de 2003. O texto original em língua inglesa se encontra no site da Simon Fraser University, Canadá, assim como uma tradução realizada por Soares, publicada em 2015. Disponível em:

<<https://www.sfu.ca/~andrewf/translations.html>> Acesso em: 30 ago. 2023. Este e outros ensaios de Feenberg foram editados por Beira e publicados no livro *Technology, Modernity, and Democracy* (Feenberg, 2018).

⁸⁰ É importante salientar que o movimento das ciências clássicas para as ciências humanas já demonstrava a fraqueza dessa autonomia. No entanto, o método científico ainda é visto por muitas áreas do conhecimento como uma técnica de análise neutra. As investigações que adotam a postura pós-estruturalista têm demonstrado que, tanto nas ciências clássicas como nas humanas, permanecem ainda princípios *transcendentes*, reformados sob a noção de conceitos *universais*, *naturais* e *atemporais* (Foucault, 2000, 2008; Machado, 2006; Prasad, 2018).

indagou qual seria o papel da linguagem na constituição da realidade e do sujeito, o que ficou conhecido como a virada linguística⁸¹. Esse movimento gerou implicações em diferentes áreas do saber, visto que a linguagem afeta o modo como os seres humanos pensam e conferem sentido à realidade e a si mesmos. A esta pesquisa, importa destacar que essa virada marca, ao menos, dois quadros de pensamento que se tornaram abrangentes: o estruturalismo, que influenciou em larga medida teorias linguísticas das ciências da comunicação⁸², e o pós-estruturalismo, que acompanhou outros movimentos de crítica às noções *transcendentes* do modernismo que marcaram o século XX (Almeida; Pagotto-Euzebio, 2022).

Dessa maneira, a tecnologia passa a ser entendida sob dupla condição, ou seja, é uma unidade tanto técnica quanto social. E, sendo dessa forma, é inseparável da política e das relações de poder que ordenam a realidade. Feenberg chama essa dupla condição da tecnologia de *sistemas socio-técnicos*, que se referem à rede de elementos que se agrupam ao redor da tecnologia e conformam os regimes que circunscrevem e mantêm os sentidos dados ao mundo e aos sujeitos a partir de diferentes perspectivas epistemológicas (Feenberg, 2018). No texto *Technology and human finitude* (2015), o autor argumenta que, uma vez que a existência só é possível dentro dos limites epistemológicos da finitude humana, a percepção desses limites se revela na fronteira da linguagem, do tempo, do lugar, do corpo, da cultura, dos preconceitos e dos saberes técnicos nos quais são construídas as tradições científicas. Os valores presentes nas tradições são traduzidos em linguagem tecnológica e, na medida em que se desenha a tecnologia, desenha-se também os dispositivos que atuam sobre a identidade dos indivíduos e da sociedade. Nas palavras de Feenberg:

Na medida em que os grupos sociais são constituídos pelos vínculos técnicos que associam os seus membros, o seu estatuto é o do objeto “desenhado” [...]. Mas eles reagem a esses vínculos em termos de sua experiência, “desenhando” aquilo que os atrai. Uma vez formados e conscientes da sua identidade, os grupos mediados

⁸¹ Pagotto-Euzebio e Almeida (2022, p. 467-468) explicam esse momento da seguinte forma: “é possível afirmar que tanto a filosofia antiga quanto a moderna acreditaram ser possível conhecer a realidade pelo pensamento, minimizando os efeitos da linguagem, que aparecia como [...] um instrumento que permitia a expressão do pensamento”. Dessa maneira, “haveria, de um lado, a realidade e, de outro lado, o pensamento dessa realidade. A verdade seria justamente a adequação entre a realidade e o pensamento.” No entanto, como seria possível verificar a correlação entre pensamento e realidade? “A filosofia se fiou [...] na retórica, nos silogismos e na argumentação, enquanto a ciência respondeu essa questão com o método. Sua construção permitiria verificar, por meio de dados concretos e objetivos, se determinado pensamento (hipótese) condiz com a realidade que expressa ou não”. A partir do início do século XX, entendeu-se que pensamento e realidade não estão separados, pois “não há como pensar sem linguagem, fora da linguagem ou ao lado da linguagem”. Esse tipo de constatação direcionou o foco para os estudos sobre a linguagem e o seu papel na construção dos significados, abrindo espaço para o que ficou conhecido como a virada linguística.

⁸² Nesse sentido, a semiologia de Ferdinand de Saussure (1857-1913) e o formalismo linguístico de Roman Jakobson (1986-1982) são importantes no que tange a teorias que mantêm noções *universais* nas ciências da comunicação (Almeida; Pagotto-Euzebio, 2022), e que atingem tanto o design como o cinema.

tecnologicamente influenciam o design técnico através das suas escolhas e protestos. Este feedback da sociedade para a tecnologia constitui o paradoxo da democracia: o público é constituído pelas tecnologias que o unem, mas por sua vez transforma as tecnologias que o constituem. Nem a sociedade nem a tecnologia podem ser entendidas isoladamente umas das outras porque nenhuma delas tem uma identidade ou forma estável. (Feenberg, 2015, p. 258, tradução nossa)

Para ilustrar esse conceito, o autor utiliza o exemplo da litografia intitulada *Drawing Hands*, de Escher⁸³, utilizada por Hofstadter no livro *Gödel, Escher, Bach* (1999). Na litografia de Escher, a mão do desenhista desenha outra mão que, em contrapartida, desenha a mão do desenhista⁸⁴.



Ao ampliar o horizonte de análise para os estudos das visualidades, percebeu-se que os campos do design e do cinema são marcados por limites epistemológicos que definem a maneira como essa relação é entendida. Isso importa porque tanto o cinema quanto o design herdaram conflitos que marcam a tradição pictórica das culturas ocidentais desde os gregos, o que influenciou e continua influenciando a maneira como os artefatos (obras) produzidos pelo design e pelo cinema conferem sentido à relação dos seres humanos com o mundo. Sennett (2024)⁸⁵ explica que grande parte da cultura Ocidental se construiu sobre uma antiga separação grega entre *ideia* e *prática* que fomentou, ao longo do tempo, diferentes formas de oposição, como por exemplo *arte/design*, *estética/ciência*, *expressão/comunicação* e obra *individual/coletiva*, e em especial, a oposição entre práticas *intelectuais/manuais*.

A partir da formação do Estado Moderno e da divisão de trabalho que se sucedeu dos séculos XV ao XVIII, essa antiga separação foi reformulada na assimilação social das práticas industriais e dos processos de automação. Neste período, havia uma necessidade de dar sentido à abundante produção material dos objetos advindos dos processos de automação (Sennett, 2024) e, com efeito, duas questões centrais ao debate foram a *estética* e a *ciência*. Nesse sentido, Carvalho e Melonio (2018)⁸⁶ investigaram como se operou a divisão das artes no pensamento de Kant, em *Crítica da Faculdade de Juízo*, de 1790, e Hegel, em *Cursos de Estética*, de 1820-21⁸⁷. Os autores concluíram que tanto Kant quanto Hegel estabelecem sistemas estruturais pelos

⁸³ Maurits Cornelis Escher.

⁸⁴ Nesse sentido, ver *Drawing Hands* no Art Institute of Chicago (Escher, 1948). Disponível em: <<https://www.artic.edu/artworks/118260/drawing-hands>>. Acesso em: 12 dez. 2024.

⁸⁵ Richard Sennett.

⁸⁶ Zilmara de Jesus Viana de Carvalho e Danielton Campos Melonio.

⁸⁷ Immanuel Kant (1724-1804) e Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770-1831).

quais se pôde classificar e separar as artes das ciências e dos ofícios⁸⁸. Para essa pesquisa, do sistema filosófico kantiano interessa apresentar dois conceitos que são centrais à relação do design com o cinema, a *lei da liberdade*, conceito apresentado no livro *Crítica à razão prática*, de 1788, e a noção de *juízo desinteressado*, apresentado no livro *Crítica da faculdade de juízo*, de 1790. Kant usa esses dois conceitos para fundamentar a separação entre belas-artes e artes mecânicas.

É preciso esclarecer que, na época de Kant, artes mecânicas significava a ciência clássica, e suas derivações a partir das invenções industriais. A partir desse sistema, as belas-artes foram alçadas a um espaço de liberdade e autonomia em relação às demais produções. A noção de juízo desinteressado fundamentava esse movimento pois, na visão de Kant, as belas-artes não estariam vinculadas a préstimos utilitaristas, comerciais, comunicacionais, de entretenimento etc. (Carvalho; Melonio, 2018; Kant, 2016a, 2016b). Não demorou para que, já no século XIX, os efeitos de tal separação fossem denunciados sob a acusação de que as artes mecânicas estariam produzindo o projeto de mundo deficiente, o que havia levado a sociedade a uma produção despropositada e às crises sem precedentes (Cardoso, 2008)⁸⁹.

No contexto de assimilação do cinema na cultura, tais separações exerceram papel fundamental, pois o cinema surge a partir de duas invenções que forneceram as bases para a criação da câmera fotográfica: a câmera escura e a lanterna mágica. No final do século XIX, a câmera fotográfica ocupava um espaço distante das demais tradições pictóricas, de tal modo que uma fotografia de paisagem era chamada de *vista* no sentido de indicar uma prática estereoscópica, a fim de salientar seu aspecto mecânico em oposição à prática da pintura de paisagens (Krauss, 2002)⁹⁰. Com efeito, a primeira forma do cinema se caracterizou pelo vínculo com a fotografia e as inovações tecnológicas possibilitadas pela ciência óptica. Para Siega (2019)⁹¹, algumas produções de cinema já possuíam indícios de uma linguagem própria a partir de truques de montagem e estruturação narrativa ao propor situações episódicas com

⁸⁸ Tanto Kant quanto Hegel estabelecem sistemas filosóficos fechados em sua proposta de pensar a separação das belas-artes das demais produções materiais. Os filósofos apresentam, cada um, diferentes critérios fundamentais que tornariam tais estruturais sustentáveis; não obstante, tais critérios recorrem a algum tipo de universal, em Kant, a *lei da liberdade* e em Hegel a noção de *Espírito de época (Zeitgeist)*. Não interessa a esta tese se aprofundar nas discussões sobre estética, apenas se referir a elas quando servem para entender as disputas valorativas que demarcam o papel do design no cinema. Para uma análise mais detalhada dos sistemas estéticos desses filósofos ver (Carvalho; Melonio, 2018; Hegel, 2003; Kant, 2016b, 2016a, 2018; Siega, 2019).

⁸⁹ É nesta chave discursiva que teóricos como Blake, Carlyle, Ruskin, Pugin, Jones, Cole e Morris almejavam devolver aos ofícios uma beleza outrora perdida, que marcará uma aproximação da produção industrial com as artes (Cardoso, 2008).

⁹⁰ Rosalind Krauss.

⁹¹ Paula Regina Siega.

início, meio e fim⁹². No entanto, o sentido social do cinema ainda estava vinculado à ideia de um espetáculo de feira, ou seja, a divulgação de novas tecnologias. Com a profissionalização da indústria, o aumento do custo das produções e das redes de distribuição, o cinema se aproximou da literatura a fim de adaptar para a forma cinematográfica as grandes obras literárias, e buscou parcerias com escritores de renome para confeccionar as histórias dos filmes e fomentar a sua vinculação publicamente⁹³. Ao incorporar a poética da literatura à forma do filme, o cinema se afastou da associação com o espetáculo mecânico e, em 1923, Canudo⁹⁴ publicou as primeiras teorias posicionando o cinema como a sétima arte. Canudo se fundamentou nas *Lições de Estética* de Hegel, que propusera, assim como Kant, separar as belas-artes das demais produções sob um sistema filosófico com critérios coerentes⁹⁵. Canudo vê no cinema uma síntese entre poesia, música, pintura, escultura, arquitetura, e dança, e uma aproximação bem-sucedida entre a *ciência* e a *estética*. A partir do par cinema-literatura, a ideia do cinema como forma artística e do filme como obra de arte se naturalizou apesar da dupla condição de evento científico e estético que marca a ambiguidade do termo cinema (Siega, 2019).

O design, por sua vez, é marcado por uma posição ambígua em relação à separação entre *ideia* e *prática*, pois reside justamente no ato de prefigurar, dispor, configurar a materialidade a partir da imaginação. Segundo esse enquadramento, a separação moderna que posicionou o campo em oposição às atividades de artesanato não faria nenhum sentido. No entanto, historicamente o design se alinhou a um dos lados dessa separação e adotou, paulatinamente, uma postura tecno-científica ligada à produção industrial e, posteriormente, às ciências da comunicação. Para contextualizar o que permitiu esse direcionamento, Sennett (2024) explica que, no período medieval, quando Igreja e Estado organizam a cidade juntos, as oficinas começam nos mosteiros, que eram locais onde monges se organizavam para orar, mas também fazer trabalhos manuais, bibliotecários, médicos etc. Ao redor desses mosteiros, começaram a se formar oficinas de ofício – as guildas medievais – e, por volta dos séculos XII e XIII, tal agrupamento deu origem às cidades modernas, cujas oficinas forneciam bens para a Igreja e os demais moradores da cidade por meio do comércio de mercadorias. As oficinas dos mosteiros

⁹² Nesse sentido Siega (2019) cita as produções de Méliès, Linder, Porter, Keaton e Sennett.

⁹³ Os literatos, ao lidarem com a dicotomia entre belas-artes e artes mecânicas, possuíam uma postura ambígua de afirmação e negação de seu vínculo com o cinema. Nesse sentido ver *A ambiguidade artístico-industrial do cinema* (Siega, 2019).

⁹⁴ Ricciotto Canudo (1877-1923).

⁹⁵ Em Hegel, o critério da liberdade aparece como a liberdade de um meio em relação à materialidade. A poesia, para o filósofo, é a forma de arte mais livre da materialidade e por isso é alçada ao topo da hierarquia e influencia todas as outras.

seguiram uma hierarquia específica; quem tinha autoridade moral e espiritual sobre elas era o abade, que determinava quem faria o que, quem aprendia e qual era o papel de cada monge dentro da oficina. Com o crescimento das cidades, essas oficinas foram segmentadas pelo tipo de atividade desenvolvida. A organização das atividades manteve a estrutura dos mosteiros, em que havia um mestre artesão para cada oficina, com autoridade sobre os demais. No sentido amplo, autoridade pode ser entendida como o ato de “gerenciar”, e a figura do mestre artesão das oficinas de ofício ocupava um espaço semelhante ao do abade. A autoridade do mestre artesão advinha de sua capacidade, e responsabilidade, de avaliar o valor de um artefato. Como exemplo, tem-se o ourives, cujo poder de julgamento tinha a função de atestar a riqueza do patrimônio dos nobres feudais e das instituições. Para que o ourives não se mostrasse corrupto, além do conhecimento sobre o fazer, exercer essa função exigia um tipo de profissão de fé, uma ética juramentada em nome de Deus, que ligava a corporação de ofício ao poder religioso do período medieval (Sennett, 2024).

Portanto, o papel social das oficinas de ofício era também político na organização da sociedade medieval, e havia apenas uma oficina, de determinado segmento, por cidade. Elas contribuíam com a sustentação do sistema feudal e se organizavam como um tipo de escola/fábrica financiada sob os termos de um contrato, pelo qual os pais de outras famílias deixavam seus filhos para serem educados pelo mestre artesão, que ensinaria aos aprendizes o seu ofício. Entre o mestre e o aprendiz existia a figura do jornaleiro, que era um aprendiz que já havia dominado o ofício e continuava na oficina em uma função gerencial, ou seja, ajudando o mestre na administração. Sennett (2024) relata que os jornaleiros, apesar de participarem de uma oficina, possuíam autonomia para viajar e trabalhar em oficinas de outras cidades⁹⁶. Essa atividade empreendedora fomentou o crescimento das cidades mercantilistas e promoveu a proliferação de um maior número de oficinas, do mesmo segmento, por cidade. Com efeito, se operou o enfraquecimento do papel social das oficinas medievais e do mestre artesão, alterando todo um pensamento organizacional que sustentava a sociedade medieval. Nessa sociedade, a autoridade do abade e do mestre artesão se fundamentava socialmente por meio de ritos – que marcavam a passagem do aprendiz a jornaleiro e depois a mestre artesão – e pela religião, que outorgava a autoridade aos mestres por meio do juramento em nome de Deus. A partir do Renascimento, o desenvolvimento dos mercados enfraqueceu o poder da Igreja e das corporações de ofício medieval, transferindo o poder à aristocracia. A concorrência tornou

⁹⁶ O termo jornaleiro indicava a jornada de um dia de trabalho pelo qual o aprendiz especialista era pago (Sennett, 2024).

possível o surgimento de guildas privadas, que tinham como clientes os mecenas aristocratas e o Estado (Sennett, 2024).

Cardoso (2008) explica que na transição do sistema feudal de produção (fundamentado em guildas de artesãos) para o sistema mercantilista moderno (fundamentado nas fábricas), operou-se, dos séculos XVI a XVII, o crescente fomento do Estado no desenvolvimento de manufaturas para que produzissem bens de consumo em escala. Essa era, sobretudo, uma estratégia de disputa comercial entre os Estados-nação na Europa para dominar mercados estrangeiros, pois as oficinas geralmente eram propriedade do Estado ou da coroa. O fomento das oficinas permitiu o desenvolvimento de complexos sistemas de manufatura que produziam móveis, louças e produtos têxteis. Delas, Cardoso destaca a fábrica de Gobelins (1667), que foi um espaço pensado para centralizar todas as oficinas de ofício em um só lugar, de modo que pudessem ser coordenadas e administradas para cumprir com os padrões de qualidade da época. Nesse contexto, se percebeu a necessidade de uma figura especializada que pudesse gerenciar o processo, no sentido de fornecer desenhos-conceito, modelos visuais, que pudessem orientar os trabalhadores ao longo da divisão de trabalho (Cardoso, 2008)⁹⁷. Dessa forma, é possível perceber que o que está por trás da transição das guildas medievais para as fábricas modernas não é tanto a separação de trabalho, mas a substituição de um modelo de organização social medieval para um modelo de organização moderno, onde o julgamento particular, como o efetuado pelo mestre artesão, cedeu espaço para um julgamento *universalizado*, centralizado no Estado, por meio de critérios de gestão tecno-científicos⁹⁸.

Nesse sentido, Crary (2012) explica que a partir do século XVII, desenvolveu-se uma concepção de visão subjetiva para se referir ao papel da mente na percepção, e o fundamento desse conceito se deu a partir de saberes científicos que se voltaram para a fisiologia, ou seja,

⁹⁷ Nesse sentido, Cardoso cita a figura de Charles Le Brun como uma das primeiras pessoas a ocupar esse espaço de direção projetual em Gobelins (Cardoso, 2008).

⁹⁸ Tal mudança só foi possível devido à mudança de pensamento que acompanhou o Renascimento e o papel da razão na organização social. No século XVIII, teóricos de diferentes linhas pensaram o papel da técnica e do “progresso” que dela advinha sob diferentes pontos de vista que viriam a se caracterizar como iluministas. O ideário iluminista, conforme explica Sennett, desejou lançar luz sobre os “hábitos e costumes da sociedade pela razão” (Sennett, 2024, p. 104). Na Inglaterra, Newton enfatizou a exatidão da física como possível explicadora do mundo. Sob essa vertente, em 1728, o inglês Ephraim Chambers lançou o *Dicionário universal de artes e ciências*, um dos primeiros textos que se propôs a catalogar todos os ofícios das oficinas e descrevê-los objetivamente em palavras. Na Alemanha, Kant dava ênfase na reflexão crítica como uma razão livre de dogmas, e Mendelssohn em uma formação de valores derivada da educação, que propunha refletir as práticas sociais por meio da crítica kantiana. Por fim, na França pré-revolução francesa, a ideia de progresso estava ligada às práticas diárias do trabalho das oficinas; a ideia foi materializada por Jacques de Vaucanson, um inventor da cidade de Lyon criador de uma máquina de tear que permitiu o aumento de quantidade e qualidade na produção de tecidos franceses. Com efeito, em 1772, o francês Denis Diderot atualizou o projeto de Chambers ao publicar a *Enciclopédia*, ou *Dicionário de artes e ofícios*, que enaltecia o trabalho das fábricas sob o ideário iluminista francês, cujos artífices eram o seu exemplo máximo (Sennett, 2024).

o estudo das funções e funcionamento do corpo humano. No século XVIII, a noção de visão subjetiva se torna central na separação das belas-artes das ciências e dos ofícios delas advindos. A visão subjetiva fundamentou a “ideia de uma visão [...] exclusiva aos artistas e poetas, diferenciada da visão moldada por ideias ou práticas empíricas ou positivistas” (Crary, 2012, p. 18). Operou-se, com isso, a separação entre dois tipos de percepção, uma percepção estética e uma percepção científico-racional.

Tal ruptura, na visão de Crary, foi construída apenas para distinguir um modelo clássico de arte figurativo-realista de um modelo moderno de arte simbólico-subjetiva, como passou-se a acreditar no modernismo. Com efeito, o posicionamento da arte figurativo-realista como imagem mecânica, fotográfica, fomentou o domínio visual de sistemas de comunicação que utilizam da figuração realista como meio de difusão de suas mensagens. Esse movimento, para Crary, é resultado de um processo de mudança do capitalismo, que abstraiu aquilo que era concreto e tornou intercambiável o que era singular. Em outras palavras, distanciou os sujeitos do julgamento particular, a fim de instituir um modo de julgamento universalizante (Crary, 2012). Esse contexto abriu espaço para o que Groys⁹⁹, no texto *La obligación del diseño de si* (2016), chamou de *proyecto de si*, onde o design se colocou como a possibilidade figurativa desse ideal universalizante.

O design, como explica o autor, se caracteriza como a “extensão do desejo de projetar um mundo de objetos para projetar um mundo de seres humanos – entendido como mais uma coisa entre muitas outras”, e deriva do projeto moderno de redesenhar um “homem medieval” em um “novo homem” (Groys, 2016, p. 22-23, tradução nossa)¹⁰⁰. O fio condutor de tal transição substitui o referencial religioso que o sujeito usava como medida de si, por um referencial abstrato que permitiu que as tecnologias científicas ocupassem o espaço que confere sentido à experiência dos seres humanos e à maneira como compreendem a sua subjetividade (Foucault, 2004; Groys, 2016).

Sem pretender esgotar as discussões a esse respeito, a revisão aqui apresentada permite, a esta altura, observar que a aproximação do cinema com a literatura e o afastamento do design da produção artesanal em direção à produção industrial e às ciências da comunicação cristalizou na relação entre esses campos os valores de uma razão pretensamente *pura* e *universal* que são fundamentais a dois imaginários que serão apresentados no próximo capítulo. Dessa forma, a maneira como a relação entre design e cinema vem sendo entendida nas

⁹⁹ Boris Groys.

¹⁰⁰ Nesta tese, todas as citações de Groys foram traduzidas do espanhol.

sociedades ocidentais manteve, e ainda mantém, os conceitos *universais* que sustentam as oposições *como ideia/prática, arte/design, estética/ciência, expressão/comunicação* e obra *individual/coletiva* e, com elas, modos específicos de conceber a formação da subjetividade política.

3.3 SÍNTESE DO CAPÍTULO

Este capítulo apresentou a perspectiva do estudo das visualidades, termo contemporâneo usado para se referir ao estudo dos artefatos que compõem a cultura e que compreendem os estudos do design e do cinema. O capítulo permitiu responder dois dos objetivos específicos desta pesquisa:

1. **Discutir** as relações entre design e cinema;
2. **Investigar** como a cultura visual atua na formação da subjetividade.

O capítulo foi dividido em três seções; as duas primeiras investigaram os termos design e cinema para situar, dentro de sua polissemia dos significados, duas maneiras pelas quais se pode tratar a relação entre design e cinema. Dos resultados, percebeu-se que:

- Os campos do design e do cinema são transpassados por **oposições** como *ideia/prática, arte/design, estética/ciência, expressão/comunicação* e obra *individual/coletiva*, que marcam duas maneiras pelas quais se pode falar da relação entre design e cinema.
- A **primeira maneira** tem como foco o contexto de produção do filme, e se refere às práticas, técnicas e processos da produção cinematográfica que usam técnicas de design para produzir filmes, o que leva em conta a dimensão tecno-científica da profissão.
- A **segunda maneira** tem como foco as implicações dos filmes na sociedade e nos processos de mediação simbólica entre os sujeitos e os filmes. Esse enquadramento conjuga tanto a dimensão social da recepção dos filmes na sociedade como a dimensão estético-educativa dos filmes sobre os sujeitos, sob o ponto de vista da transcrição. Nesta perspectiva, os filmes são entendidos como artefatos (obras) que prefiguram imaginários, organizando e mediando os modos de ver e compreender a experiência da vida, do conhecimento, dos valores, dos costumes e dos hábitos.

A investigação sobre o cinema também apresentou algumas abordagens dos estudos do cinema que, de diferentes maneiras, observaram a formação da subjetividade através dos filmes sob perspectivas próximas à postura adotada nesta pesquisa. Como resultado dessa investigação, os seguintes conceitos foram úteis a esta pesquisa:

- Bizzocchi e Tanenbaum forneceram um método de análise filmica denominado de **leitura atenta**, utilizado pelos autores nos estudos do cinema.

- Kellner forneceu uma forma de observar os efeitos dos filmes a partir dos estudos de recepção, assim como três categorias de análise filmica que observam os filmes por **múltiplas perspectivas**. São elas: o horizonte social, a ação figural e o campo discursivo.
- De Lauretis forneceu as noções de que o cinema atua como uma **tecnologia social**, que narra determinados sentidos por meio da convencionalidade de sua linguagem, e que a montagem dos filmes pode interferir nas convenções de sua linguagem, de maneira a permitir diferentes metáforas e analogias que tornem visíveis os regimes de poder que atuam sob a subjetividade nas sociedades contemporâneas.
- Almeida forneceu a noção de **mediação simbólica** que, intermediada pela linguagem, realiza uma comunicação simbólica entre os sujeitos e os filmes, assim como alguns fundamentos cognitivos, filosóficos, existenciais, antropológicos, míticos, poéticos e estéticos que o autor utiliza para observar o imaginário filmico. Por fim, Almeida apresenta a noção de (trans)criação, que permite a esta tese observar os filmes como artefatos (obras).

A segunda seção do capítulo posicionou design e cinema dentro da noção mais abrangente de cultura, especificamente a cultura visual, e analisou como se dá a formação da subjetividade a partir das noções de dispositivo e tecnologia, que fundamentam a maneira como essa tese concebe a noção de regimes do imaginário. Para tanto, foi apresentada uma breve contextualização histórica dos estudos das visualidades, o que permitiu perceber três dimensões que marcam o estudo das imagens. São elas:

1. *a dimensão da imagem* (produção);
2. *a dimensão social da imagem* (recepção);
3. *a dimensão dos regimes que cercam a imagem* (produto).

O restante da investigação se aprofundou na **formação da subjetividade na cultura visual**, e teve como foco as noções de dispositivo e tecnologia. Das principais assertivas teóricas dessa investigação:

- O termo **subjetividade** se refere a *alma, psique, espírito, interioridade, mente, sujeito* etc. A subjetividade possui sentido particular que não pode ser universalizado em termos de experiência coletiva sem que se crie generalizações.
- A noção de **dispositivo** se refere a (1) Relação de elementos heterogêneos – discursos, instituições, edifícios, leis, medidas de segurança, proposições filosóficas etc.; (2) Função estratégica – organização de elementos heterogêneos segundo o interesse dos agentes que os produzem e os mantêm; (3) Generalização daquilo que uma sociedade permite distinguir como verdade; (4) Disposição da lei e do ordenamento legal; (5) Maneira como as partes de uma máquina ou mecanismo são dispostas; (6) Disposição dos elementos conforme um plano ou estratégia; e (7) *Oikonomia* – gestão, governo, administração.
- A noção de **tecnologia** se refere a conceitos, sistemas filosóficos, ciências e artefatos técnicos que operam mediações simbólicas entre o sujeito e o mundo. Os valores presentes nas tradições são traduzidos em linguagem tecnológica e, na medida em que se desenha a tecnologia, desenha-se também a identidade dos indivíduos e da sociedade.

A tecnologia, portanto, conforma os dispositivos pelos quais os sujeitos dão sentido à sua subjetividade.

Antes de concluir, o capítulo se encerra com uma reflexão sobre a postura que o design e o cinema adotaram ao serem assimilados socialmente na cultura das sociedades ocidentais. Ao seguirem alinhamentos distintos, os campos do design e do cinema conservaram conceitos *universais* que sustentam modos específicos de conceber a formação da subjetividade política na sociedade moderna, e com isso mantiveram e mantêm os conceitos que sustentam as oposições como *ideia/prática*, *arte/design*, *estética/ciência*, *expressão/comunicação* e obra *individual/coletiva* – e, com elas, modos específicos de conceber a formação da subjetividade política. Por meio dos resultados obtidos a partir dessas investigações, concluiu-se que a crítica que os estudos culturais direcionaram à teoria crítica permitiu aos estudos da cultura se afastar das noções *universais* que fundamentavam conceitos como *dialética histórica*, *a priori histórico* e *estruturas imanes*. Com efeito, o estudo das visualidades ampliou o escopo de investigação para a dimensão dos *regimes*, que concebe as estruturas como construções derivadas de saberes e práticas situadas em determinado momento histórico, que se organizaram para responder alguma demanda e se tornaram dominantes em relação a outras no embate de relações de poder. É dessa maneira que as noções de dispositivo e tecnologia fundamentaram a maneira como esta pesquisa entende os *regimes* do imaginário.

- As noções de dispositivo e tecnologia fundamentam a maneira como essa tese concebe os *regimes* do **imaginário**.

O que permite identificar, a partir do próximo capítulo, o agrupamento de determinados regimes que se tornaram dominantes e conferiram, e ainda conferem, sentido à subjetividade política moderna e contemporânea. A identificação desses *regimes* do imaginário oportuniza empreender, também no próximo capítulo, a investigação de como esses imaginários se apresentam através de quatro filmes contemporâneos.

Segunda parte
Imaginários hodiernos

4 SEGUNDA PARTE: IMAGINÁRIOS HODIERNOS

A primeira seção deste capítulo apresenta a noção de imaginário, a maneira como esta tese a compreende e como a utilizou para mapear os ideários de três imaginários políticos dominantes que conferem sentido à subjetividade política moderna e contemporânea, denominados nesta pesquisa de *imaginários hodiernos*¹⁰¹. A segunda seção observa como esses imaginários se apresentam em quatro filmes contemporâneos. Para isso, desenvolveu-se um roteiro de análise fílmica que permitiu a esta tese investigar o imaginário dos filmes sob as diferentes perspectivas que marcam a relação entre design e cinema.

4.1 MAPEANDO OS IMAGINÁRIOS

Por meio do estudo das ideias que fundamentaram a teoria política da modernidade, esta tese buscou compreender a consolidação de três imaginários políticos dominantes que conferem sentido à subjetividade política moderna e contemporânea. Ao falar da subjetividade política, pressupõe-se a existência de um sujeito político que se caracteriza pela adoção de um determinado conjunto de ideias.

A noção de “sujeito político” é composta por dois termos: o *sujeito* e o *político*. O termo **sujeito** carrega uma polissemia de significados e pode ser entendido como indivíduo autônomo, consciente, que experimenta e interage, que possui características etc. Para essa tese, adota-se a definição do termo latim *subjectus*¹⁰², que significa: assujeitado, colocado sob autoridade ou controle. Ou, como apresentam Silveira e Stralen¹⁰³ no artigo *Sujeito e política no debate contemporâneo* (2017):

O ser humano submetido ao social e à linguagem [...] como construção histórica produzida pela tensão entre busca de autonomia e sujeição ao social inerradicável. Trata-se, portanto, do sujeito em sua dimensão de singularidade, tendo uma identidade específica como forma de representação sobre si mesmo, que é construída historicamente a partir de vivências e experiências que realiza em relação ao mundo, por meio de relações de reconhecimento (Silveira; Stralen, 2017, p. 940).

O termo **política**, por sua vez, diz respeito ao estudo dos confrontos, ou seja, da *práxis* em sua dimensão conflituosa das relações humanas. As autoras definem política como “uma

¹⁰¹ Optou-se pelo termo *hodierno* por ser sinônimo de tempo corrente e não evocar a separação entre modernidade e contemporaneidade. Embora o que é corrente seja também contemporâneo, o termo hodierno não carrega o sentido de uma delimitação temporal distinta e serve a esta pesquisa para facilitar o entendimento de que o que é corrente congrega tanto o que foi moderno quanto o que é contemporâneo, por isso foi escolhido.

¹⁰² Ver definição de *Subject* no Dicionário Merriam-Webster (Merriam-Webster, 2022).

¹⁰³ Aparecida Rosângela Silveira e Cornelis Johannesvan Stralen.

forma de busca de superação de impasses decorrentes da impossibilidade de instituir uma vida em coletividade que atenda aos anseios de todos, uma vez que a coexistência humana é marcada pelo conflito” (Silveira; Stralen, 2017, p. 940)¹⁰⁴. Por sujeito político, portanto, esta tese entende uma construção fictícia, o agrupamento de diferentes discursos teóricos e práticas sociais, mais ou menos dominantes, que funcionam como regimes imaginários instaurados desde o Estado moderno e atuando na subjetividade dos indivíduos por meio da identificação e rejeição a determinados conjuntos de valores.

O debate entra no estudo do que se convencionou chamar de história das ideias, e nessa empreitada será útil a esta tese abordar o tema a partir dos conceitos de ideologia, contraideologia e ética de si. Isso porque, não há como falar em sujeito político sem que esses conceitos apareçam. O fio condutor dessa investigação parte do enfoque apresentado por Bosi¹⁰⁵ em *Ideologia e contraideologia* (2010). No livro, o autor investigou o termo **ideologia** a fim de entender as diferentes noções que o termo adquiriu através da história do pensamento moderno. De maneira geral, a noção é entendida como a denúncia a um sistema de pensamento hegemônico, geralmente ligado à produção de uma cultura burguesa. Bosi demonstra, no entanto, que a ideia por trás do conceito remonta a muito antes do termo *ideologia* ser cunhado. Uma noção mais abrangente do termo diz respeito à ruptura, à oposição e ao dissenso em relação a todo estilo de pensamento que se tornou dominante em uma determinada sociedade em um determinado período histórico. A tensão apresentada em períodos de crise cultural faz erodir, conforme explica Bosi, “a pseudo-validade do discurso corrente” (Bosi, 2010, p. 14).

Observando o dissenso em relação aos diferentes conceitos de ideologia, o autor identificou, no que chama de “pré-história do processo à ideologia” (Bosi, 2010, p. 18), duas inclinações pelas quais geralmente se fizeram críticas a conjuntos de pensamento dominante: as noções de utopia e discurso satírico. A utopia denuncia o sistema de valores dominante por meio de um lugar imaginário que não é aqui, ou seja, um lugar irreal e diferente do conjunto de valores que o sistema dominante representa. A oposição por meio de um discurso satírico é, por sua vez, crítica ao modelo de organização social que os valores dominantes propõem, e o contrapõe a um modo de vida encontrado em outras sociedades. Bosi identifica nesses padrões o binômio *ideologia e contraideologia* e percorre ao longo de seu texto as principais ideias que

¹⁰⁴ A definição de política como conflito utilizada pelas autoras deriva do conceito de política como agonismo, conforme apresentado por Mouffe (2013, 2021).

¹⁰⁵ Alfredo Bosi (1936-2021).

representaram os sistemas de pensamento político, da Renascença à ética política contemporânea (Bosi, 2010).

A essas duas ideias, adicionou-se uma terceira cujo enfoque remete ao trabalho de Foucault (2002, 2004). O autor concebeu tanto ideologia quanto contraideologia sob a noção de regimes que se construíram a partir do Estado moderno e interpelam os sujeitos a aceitar ou rejeitar modos de vida segundo a oposição polar instaurada por esses dois grandes imaginários. Nesse contexto, o autor recupera dos gregos a noção de cuidado de si, como uma possibilidade de formação da subjetividade a partir da experiência particular.

Para tornar objetiva a maneira como esta tese se refere ao conjunto de elementos heterogêneos que compõem os três imaginários hodiernos acima citados, optou-se por utilizar três metáforas que permitem um entendimento mais sintético desses conceitos. Assim, adotou-se três termos utilizados por Larrosa¹⁰⁶ no livro *Tremores: escritos sobre a experiência* (2022).

Do ponto de vista da experiência, o importante não é [...] a **posição** (nossa maneira de pormos), nem a “**oposição**” (nossa maneira de opormos) [...], mas a “**ex-posição**”, nossa maneira de “ex-pormos”, com tudo o que isso tem de vulnerabilidade e de risco (Larrosa, 2022, p. 26).

Os termos utilizados por Larrosa para se referir à experiência dos sujeitos servem a esta tese como metáforas para nomear os três imaginários hodiernos acima citados. Nesta tese, a ideologia pode ser entendida como o conjunto de ideários de um pensamento dominante, e será referida como o imaginário de **posição**. A contraideologia pode ser entendida como a resistência direta a esse pensamento dominante e, portanto, será referida, aqui, como o imaginário de **(o)posição**. E por fim, o cuidado de si pode ser entendido por meio da experiência particular, que será referida no texto como o imaginário de **(ex)posição**. Para realizar o mapeamento, buscou-se (1) identificar as características de cada imaginário e, na sequência, procurar (2) como esses imaginários aparecem em diversos contextos, que no caso dessa pesquisa tomam a forma de quatro filmes contemporâneos.

¹⁰⁶ Jorge Larrosa.

4.1.1 posição

posição

A noção de sujeito político *moderno* pode ser atribuída às formulações que Rousseau¹⁰⁷ apresentou no texto *Discurso sobre a Origem e os Fundamentos da Desigualdade entre os Homens*, publicado em 1755. A publicação é considerada o “texto-matriz do pensamento democrático radical¹⁰⁸ que irá inspirar os revolucionários de 1789, no caminho de ruptura que levou à Revolução Francesa” (Bosi, 2010, p. 23). Nele, Rousseau apresenta as noções que fundamentaram a constituição do Estado moderno por meio da denúncia da ideologia monárquica do Antigo Regime¹⁰⁹, que fixava sobre os pobres um regime perpetuador de desigualdades. Bosi (2010, p. 23 e 24) explica que, para Rousseau, o Antigo Regime “cristalizava os estamentos, divinizava o poder monárquico e se mostrava indiferente à distância entre o luxo dos ricos e as carências dos pobres”. A existência dessas classes opostas seria vista como a “transgressão das leis naturais”, e como alternativa a esse estado de assimetria, Rousseau “esboça o quadro de uma sociedade ideal que ama a liberdade, a igualdade e a simplicidade dos costumes.”

Antes de Rousseau, as ideias de ruptura em relação a um Estado monárquico já se faziam presentes na Inglaterra por meio do pensamento de Locke¹¹⁰, dali em diante considerado o pai do liberalismo proprietista e conservador. Seu texto *Dois tratados sobre o governo*¹¹¹, publicado em 1689 e 1690, apresenta uma teoria política que estabeleceu as bases para uma sociedade civil constituída sob um regime liberal capitalista. Apesar de Locke apresentar conceitos importantes para fundamentar o papel das leis nas sociedades civis, o autor apresenta uma noção de direito à propriedade que justificaria o uso legítimo do sistema legal para a cristalização de assimetrias de classe e de status social. Para Locke, conforme explica Bosi, o

¹⁰⁷ Jean-Jacques Rousseau (1712-1778).

¹⁰⁸ Bosi (2010) apresenta duas vertentes da teoria política francesa deste período: o *radicalismo*, que atribuiu a Rousseau, visto o caráter idealista de sua abordagem, e o *historicismo*, que atribuiu a Charles de Montesquieu (1689-1755), cuja abordagem histórico-analítica dos hábitos das sociedades possibilitou o estabelecimento da divisão entre os poderes do Estado moderno francês, a partir do trabalho *De L'Esprit des Loix*, de 1648. A abordagem de Montesquieu influenciará o modelo dialético de história em Hegel, que será explicado adiante.

¹⁰⁹ O Antigo Regime (*Ancien Régime*) é como se entende o modo de vida que caracterizou a sociedade francesa na organização de um Estado monárquico após a Idade Média. A organização social se dividia entre clero, nobreza e burguesia, que respondiam ao soberano, o rei (Bobbio; Matteucci; Pasquino, 1998).

¹¹⁰ John Locke (1632-1704).

¹¹¹ Nesse sentido ver (Locke, 1998).

indivíduo se torna senhor de sua vida a partir da noção de propriedade e só então é livre para participar da administração pública. Estabelece-se assim o que Bosi denominou de liberalismo dos proprietários, um problema anunciado visto que, já no século XVIII, a concentração das terras aráveis já produzia assimetrias de classe e status social. Os problemas de tal assimetria, somados à criação de um sistema monetário moderno, permitiram a concentração e a acumulação de riqueza, o que levou os modelos econômicos liberais da Europa e das Américas a conviverem com a miséria e a escravidão (Bosi, 2010)¹¹².

Rousseau tentará dar uma resposta ao problema da assimetria existente nessa relação entre a noção de propriedade e de cidadania propondo um segundo texto, o *Contrato Social*, publicado em 1762. Nele, o problema é abordado a partir de uma ética fundamentada em dois conceitos, o pacto social e a vontade geral, que colocam no indivíduo a responsabilidade de superar os males derivados da desigualdade por meio da reflexão racional. Tal postura possibilitaria a transferência das vontades particulares para uma instância coletiva, que toma a forma do Estado. Com efeito, o autor propõe uma separação da unidade individual do sujeito, o *eu*, para uma unidade comum, ou seja, a parte de um *nós* que forma o Estado e é cedida pelos indivíduos de maneira recíproca. A partir do *nós*, o Estado se comprometeria a buscar um bem comum, expresso por meio de um princípio de reciprocidade manifesto na *vontade geral*. Rita Silva¹¹³, no texto *O sujeito político: entre razão e subjetividade* (2011), acrescenta que o indivíduo, ao aderir ao pacto social por meio do contrato, “aliena sua liberdade natural e afirma sua liberdade civil, o que se traduz na identificação de um sujeito moral e político”. Dessa maneira, o indivíduo se torna um sujeito político que é, concomitantemente, indivíduo e cidadão. O que impõe, continua a autora, “a necessidade de que a associação se estabeleça sobre o princípio político da reciprocidade” (Silva, 2011, p. 131).

Dessa forma o pacto social representa, como explica Bosi, não só a expressão da unidade individual que marca o individualismo, como também a sua superação ao dissolver essa unidade na ideia do coletivo (Bosi, 2010). Surge assim o sujeito de direito, que cede sua vontade individual a uma instância externa, a unidade comum representada pelo Estado, na ideia de que ele possa gerir a sociedade conforme uma noção de bem comum. O esquema funciona por meio de uma dupla condição do sujeito, que é ao mesmo tempo individual e coletivo. Para que o esquema rousseauiano aconteça, a subjetividade deve ser expressa por

¹¹² Não raro, conforme explica Bosi (2010), a defesa da propriedade a qualquer custo levou a regimes totalitários, que usaram o Estado para decidir em prol da economia capitalista quando esta pareceu estar ameaçada.

¹¹³ Rita de Cássia Ferreira Lins e Silva.

meio da linguagem, ou seja, da expressão concreta do indivíduo que se firma no contrato segundo a noção de *vontade geral* (Bosi, 2010; Silva, 2011). O esquema tira o poder particular do indivíduo e o transfere ao Estado, que representaria essa *vontade geral*. Apesar da aparente responsabilidade social, o que subjaz em Rousseau é a afirmação de um sujeito de direito que poderia exercer, a partir de uma razão crítica, uma *liberdade de escolha* sobre a qual seria possível superar os interesses individuais visando um bem comum.

A partir da noção de que houve um estado natural idealizado que foi corrompido pela ação do mais forte sobre os mais fracos na vida em sociedade, Rousseau concebe um modelo de estado civil onde a lei toma a forma do agente regulador. Nessa tensão, o bem comum é expresso pela adesão dos indivíduos ao contrato social, e toma forma na *vontade geral*. Na sociedade idealizada por Rousseau existe, portanto, a proposta de um modelo universal de cidadania. Nele, pressupõe-se que será a razão que tornará possível aos indivíduos cederem a sua força particular ao Estado, e se comportarem segundo o que se estabelece a partir da vontade geral. Com efeito, Rousseau elabora um projeto educacional, onde a formação pautada pela razão se estabelece como fim último nessa sociedade ideal. Nesse aspecto, o filósofo representa a versão francesa de um grande ideário iluminista que tomou forma nos séculos XVII e XVIII e foi adotado, de diferentes maneiras, pelas sociedades democráticas ocidentais.

Mas o que seria esse estado natural que foi corrompido? Pagotto-Euzébio e Almeida (2022) explicam que, ao propor esse conceito, o pensamento rousseauiano se constrói na tensão entre um hipotético sujeito pré-moderno e um sujeito moderno. Esse sujeito pré-moderno seria o sujeito que outrora teria vivido em um estado de *liberdade natural*, que foi subjugada pela vida em sociedade. Para reestabelecer esta liberdade, o fim último dos indivíduos seria, para Rousseau, o pacto social. O objetivo do filósofo não é, portanto, restaurar o estado de liberdade natural de outrora, mas seguir na direção de um futuro hipotético onde a liberdade natural seria substituída por uma *liberdade racional*. Para que tal reforma fosse possível, era preciso preparar os indivíduos para que aceitassem esse pacto social. Nesse sentido, duas instâncias foram cruciais: (1) estabelecer um sistema de leis que se dirigisse à coletividade, ou seja, ao *nós*, e nunca ao *eu* particular; e (2) educar os indivíduos para que interiorizassem o seu papel e deveres na vida social, como membros da sociedade. É dessa maneira que a educação ganha, a partir de Rousseau, a tarefa de preparar os indivíduos para a vida em sociedade, ou seja, transformar o amor por si em um amor pela coletividade.

O livro *Emílio ou Da Educação*, lançado pelo filósofo em 1762, apresenta o projeto pedagógico desse ideário iluminista francês. No texto, explicam Pagotto-Euzébio e Almeida (2022), a educação com base no conhecimento tecno-científico seria a base para guiar o uso da

razão, em busca do progresso da humanidade. Tal progresso libertaria a sociedade dos “dogmas metafísicos, dos preconceitos morais, das superstições religiosas e das tiranias políticas” (Almeida; Pagotto-Euzebio, 2022, p. 399). Dessa forma, a escola iluminista deposita uma crença otimista na razão como um modelo de resolução de conflitos. “A escola se torna um tentáculo do Estado e passa a servi-lo em busca de uma educação nacional” (Almeida; Pagotto-Euzebio, 2022, p. 400). É nesse momento que surge a noção de formação, no sentido de um método educacional separado em disciplinas, que prepare o sujeito, da infância à vida adulta, para o convívio social. Um projeto que visava uma escolarização universal, obrigatória e custeada pelo Estado, que paulatinamente instituiria na sociedade uma instrução moral e cívica, onde a razão se tornaria seu princípio e fim. Nesse período se consolidam os símbolos nacionais e a preocupação com uma formação tecno-científica para o convívio em sociedade.

De forma resumida, a **posição** assumida na fundamentação do Estado moderno, a partir de Rousseau, concebeu o sujeito de direito sob uma ética de perspectiva tecno-científica, que estabeleceu um modelo de formação *universal* da relação entre um *eu* particular com o *nós*, da coletividade, alinhado ao ideário iluminista. Esse modelo visava preparar os indivíduos para o contrato social, cujo fim último seria gerir a sociedade segundo um princípio de bem comum.

4.1.2 (o)posição

(o)posição

Para que haja o reconhecimento de um *eu* particular em relação a um *nós* coletivo, a linguagem exerce um papel fundamental no processo de escolha individual dos seres humanos. A linguagem “pode ser considerada enquanto elemento característico do reconhecimento entre os homens”, um “elemento necessário à constituição do sujeito político” (Silva, 2011, p. 127).

Silveira e Stralen, no artigo *Sujeito e política no debate contemporâneo* (2017), relatam que a noção de reconhecimento recebe especial importância a partir de Hegel¹¹⁴, no início do século XVIII, ao descrever as “distintas formas de ação recíproca entre os indivíduos que emergem do processo de relações intersubjetivas, estabelecidas nas primeiras experiências do contexto familiar e na vida em sociedade” (Silveira; Stralen, 2017, p. 940).

Hegel percebeu que, por detrás do sistema liberal que sustentava o sujeito de direito rousseauiano, prevaleciam interesses que convergiam para a defesa de algumas instituições tradicionais, para as quais o conceito de propriedade era tratado como se fosse um direito absoluto. Uma vez cristalizados sob o arcabouço legal, tais aspectos da propriedade não se limitavam às questões econômicas, mas tendiam a influenciar a própria capacidade de escolha dos indivíduos a determinados ideários. Com efeito, Hegel buscou evidenciar o papel das tradições e sua interferência na formação dos sujeitos. O filósofo concebeu as tradições históricas como condicionantes na formação *espiritual* do ser humano¹¹⁵. A partir disso, buscou conciliar tradição e liberdade por meio da noção de *dialética histórica*. A dialética seria uma maneira de analisar o *motor* de uma *história universal*, a fim de encontrar, a partir da razão, maneiras de superar e transformar o condicionamento da tradição (Hegel, 2003).

Ao criticar o papel da tradição no sistema liberal, Hegel estabelece um sistema dialético de uma *história universal* cuja superação é a condição de seu desenvolvimento¹¹⁶. A superação,

¹¹⁴ Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770-1831).

¹¹⁵ A noção de Espírito em Hegel equivale à consciência subjetiva (Hegel, 2003).

¹¹⁶ Em termos de historiografia, Hegel opera o enfraquecimento de uma abordagem linear absoluta por meio de sua dialética. No entanto, seu pensamento ainda mantém, na ideia de Espírito, uma continuidade que justificou correntes historicistas que se propuseram diferentes formas de alinhamento histórico mediante as noções de progresso e evolução (Bosi, 2010). Para citar um exemplo mais próximo das artes visuais, na história da arte essas noções podem ser encontradas na ordenação de estilos conforme uma ideia de evolução da arte proposta por Gombrich (2000), e no estilo do design moderno como a ordenação proposta pelo historiador Pevsner (1995).

em Hegel, se dá pela *consciência histórica* que o sujeito adquire através da reflexão e da crítica proporcionada pela interação com os outros. É, portanto, somente na relação intersubjetiva que o sujeito hegeliano consegue romper o condicionamento da tradição “para alcançar uma eticidade que tem na realização do Estado o reconhecimento recíproco entre os sujeitos” (Silveira; Stralen, 2017, p. 942).

Mais próximo ao debate contemporâneo, Habermas¹¹⁷ se aproxima de Hegel por meio da noção de reconhecimento interpessoal, que é pensado como o agir comunicativo. Para Habermas, os indivíduos estão sujeitos à linguagem, pois é a partir de competências comunicacionais como a interação, a cognição e argumentação que se estabelecem as relações de reconhecimento que possibilitam a formação da subjetividade. O sujeito político de Habermas é, portanto, um sujeito plenamente socializado, pois “atingiu a capacidade de atuar com racionalidade comunicativa em espaços institucionalizados”, assim como a capacidade de “suplantar interesses particulares e de grupos específicos em direção à formação da vontade e do Estado de direito” (Silveira; Stralen, 2017, p. 943). Nesse ponto, importa definir duas abordagens pelas quais o pensamento filosófico moderno ocupou-se da questão do sujeito político. As abordagens (1) *abstracionistas*, que acreditavam que a razão poderia explicar e solucionar os conflitos sociais; e o início de abordagens (2) *relativistas*, que denunciaram o uso da razão como a manipulação de um discurso pretensamente racional, que serviria como máscara para “argumentos universalizantes” postos para disfarçar os interesses “inerentes à marcha da razão” (Bosi, 2010, p. 61).

Destutt de Tracy (1754-1836), na obra *Éléments d'idéologie*, publicada em 1801, separa a noção de ideologia da sua dimensão abstrata e a aproxima de um ponto de vista materialista, ao propor encadeamento hierárquico das ideias mediado por uma reação sensorial do corpo. Ou seja, as ideias não são apenas uma questão de abstração, mas uma questão de sentidos, de hábitos, de fisiologia. Conforme explica Bosi,

[Em De Tracy,] as ideias seriam formatadas na base da sensação dos movimentos que impressionam, de fora para dentro, o sistema nervoso. Graus diferentes de complexidade produzem as ideias gerais sobre a matéria e as ideias sobre o bem e o mal nas instâncias éticas e políticas. Mais do que um condicionamento natural ou social, [...] Destutt de Tracy postula um verdadeiro causalismo fisiológico que regeria toda a vida mental da humanidade a partir das sensações provadas pelos indivíduos. (Bosi, 2010, p. 62)

A postulação de De Tracy sobre o papel condicionado das ideias em relação à materialidade, mesmo sob um caráter genérico, “contribuiu decisivamente para a franca

¹¹⁷ Jürgen Habermas.

denúncia do liberalismo e da economia política clássica que fariam Marx e Engels¹¹⁸ no século XIX (Bosi, 2010, p. 62). Marx e Engels reconheceram no que chamaram de *Ideologia Alemã*¹¹⁹ a reprodução do modo de pensar de uma classe dominante burguesa. Esta reprodução legitimava e justificava sua dominação por meio de um princípio *a priori* de continuidade histórica, criado e perpetuado pelo sistema econômico, e formulam um conceito estruturalmente político de ideologia. Para esses autores, conforme explica Bosi, a ideologia seria “a mistificação da realidade produzida no âmbito do capitalismo pela burguesia conservadora [...] enquanto complexo de representações, juízos e normas de ação convenientes à práxis dos grupos hegemônicos” (Bosi, 2010, p. 64). Com Marx e Engels, a ideologia não refletida pela *práxis* se torna um tipo de dominação de classe, que se mantém por meio da mistificação e da alienação. Assim, o sujeito político em Marx e Engels se reconhece através de uma *razão prático-crítica*, a partir da qual se torna capaz de tomar consciência de sua classe e atuar politicamente.

Com efeito, o princípio geral de que a tradição condiciona o sujeito abre espaço para uma nova questão que se coloca da seguinte forma: de que maneira esse condicionamento se dá? Com isso, duas correntes de pensamento se formaram no debate do campo das ideias políticas: aquelas que derivam da *dialética histórica*, denominadas *historicistas*, e aquelas que derivam de um *a priori histórico* que fundamenta *estruturas imanes*, denominadas *relativistas*¹²⁰. Dessas correntes, surgem dois significados que o termo *ideologia* irá carregar: um significado particular, que diz respeito a uma concepção *stricto sensu*, de *falsificação*, e um significado generalizante, que diz respeito a uma concepção *lato sensu*, de *estilos de época*, *contexto cultural* e *estrutural* etc.

Mannheim¹²¹, no livro *Ideologia e utopia*, publicado em 1929, posicionará o termo da ideologia segundo a oposição dessas correntes. A proposta de Mannheim é apresentada por Bosi por meio da oposição entre *sentido valorativo* e *sentido não valorativo*¹²². O *sentido valorativo* do termo recebe um valor de suspeita desde que foi usado como sinônimo de uma

¹¹⁸ Karl Marx (1818-1883) e Friedrich Engels (1820-1895).

¹¹⁹ Nesse sentido, ver o livro *A Ideologia Alemã (Die Deutsche Ideologie)* (2001) de Marx e Engels.

¹²⁰ Nesse sentido, explica Bosi que “o historicismo, já elevado no começo do século XX a uma verdadeira sociologia do saber, tomava essa visão de mundo por uma rede de ideias e valores estruturalmente inteligível e necessária, o marxismo nela entrevia a presença de um componente falsificador da realidade, um instrumento retórico forjado pelas classes dominantes para perpetuar a sua hegemonia. [...] A sociologia do saber procurava descrever e, no limite, compreender os estilos culturais que se sucedem na história das civilizações sem dar-lhes conotações valorativas de verdade ou falsidade, enquanto o marxismo acusava as razões ocultas pelas quais os interesses se revestiam de argumentos aparentemente coesos e lógicos. A sociologia do saber constata a existência de configurações culturais e políticas; o marxismo as denunciava” (Bosi, 2010, p. 72).

¹²¹ Karl Mannheim (1893-1947).

¹²² Mannheim apresenta a oposição em termos de significado geral totalizante e significado particular (Mannheim, 1972).

estrutura hegemônica de transferência de poder justificada por alguma razão *universal*. Um exemplo contundente é o uso dos postulados naturalistas de Darwin como uma “ideologia do mercado em função de livre concorrência” adotada a “áreas estruturalmente sociais como a educação, a saúde pública ou a legislação do trabalho” (Bosi, 2010, p. 72). O *sentido não valorativo* do termo recebe essa significação por possuir um sentido mais amplo, difuso e generalizante, e é usado como sinônimo de um conjunto de acepções culturais, filosóficas, artísticas, literárias etc. (Bosi, 2010)¹²³. Mannheim observou a posição e a oposição como dois polos problemáticos nos quais o campo da história das ideias se dividiu. De um lado, acepções *universais* e, de outro, uma desconfiança que sempre relativiza a razão¹²⁴. Com efeito, como forma de escapar dessas oposições, Mannheim propõe uma nova categoria de análise chamada de *sociologia do conhecimento*, uma perspectiva científica cujos instrumentos permitiriam observar o que ele chamou de *estratos de mentalidade*. A verificação de como se dá a interdependência entre esses estratos evitaria estabelecer apriorismos reducionistas (Bosi, 2010). Dessa maneira, por meio da *sociologia do conhecimento*, o sociólogo não proporia conceitos *universalizantes* por ter a consciência dos limites a que está sujeita sua observação. Os instrumentos sociológicos dariam, na visão de Mannheim, a condição de observar os estratos de mentalidade, para que se possa reagir parcialmente ao condicionamento histórico de sua própria cultura sem cair no ceticismo de um *relativismo* irracional (Mannheim, 1972)¹²⁵.

Nesse momento, duas considerações se fazem necessárias. A primeira diz respeito à aproximação que Bosi faz do conceito da sociologia do conhecimento de Mannheim a uma versão atualizada da *razão prático-crítica* de Marx e Engels. Para ele, existe em Mannheim a proposta de um sujeito da emancipação, que poderia se libertar das tradições do período

¹²³ Para evitar a confusão polissêmica, Bosi sugere que se reserve o termo ideologia para se referir exclusivamente ao sentido valorativo, quando a palavra trata de adjetivos que possuem clara denotação política – como por exemplo: uma ideologia “autoritária, democrática, reacionária, revolucionária, direitista, centrista, conformista, derrotista, belicista, imperialista, esquerdista, jacobina, nacionalista, cosmopolita, terceiro-mundista etc.” (Bosi, 2010, p. 74) –, e recomenda usar outras palavras para as concepções não valorativas – como por exemplo: “cultura, mentalidade, ideário, estilo de época, contexto cultural amplo, concepção ou visão de mundo” (Bosi, 2010, p. 73-74).

¹²⁴ Para Mannheim, essa divisão levada ao extremo se colocaria em termos de oposição entre racionalistas e irracionais, e conclui, conforme explica Bosi: “nem o racionalismo nem o irracionalismo são tipos eternos de tendências de pensamento. Há passagens significativas que seguem, em geral, os ritmos das mudanças políticas e econômicas. Estratos inicialmente progressistas podem tornar-se conservadores, uma vez que ‘chegaram’ [e venceram], ao passo que estratos que anteriormente desempenharam um papel dominante podem ver-se repentinamente levados a se oporem à orientação fundamental. [...] Reflexões perspicazes, que podem ser aplicadas a vários momentos da história das ideologias políticas, (como) na França pós-1789, quando a burguesia rebelde acabou sendo, em pouco tempo, uma das colunas dos regimes conservadores do início do século XIX” (Bosi, 2010, p. 79).

¹²⁵ O uso dos instrumentos sociológicos evitaria, para Mannheim, afirmações do tipo “tudo é ideologia” ou “é preciso desconfiar de tudo e de todos” (Bosi, 2010, p. 75).

histórico que o condiciona a partir da reflexão mediada pelos instrumentos sociológicos que utiliza (Bosi, 2010). A segunda consideração se refere às conjunções históricas e intelectuais em que o próprio Mannheim esteve inserido quando escreveu sua proposta. Ao tentar resolver a crise da razão moderna que marcou o final do século XIX e o início do século XX, o caminho sugerido pelo autor confere à figura do sociólogo uma posição desinteressada e neutra na leitura que faz da realidade. O argumento de que o sociólogo poderia observar as relações históricas sem possuir inclinação política, longe de resolver o problema que inspirou Mannheim, apenas o esconde por detrás da pretensa neutralidade dos instrumentos sociológicos, o que mantém, dessa maneira, a posição *universal* mesmo que se pretenda afastar-se dela.

De forma resumida, a **oposição** se apresenta na noção de um sujeito condicionado pela tradição e que precisa se reconhecer como tal adquirindo uma *consciência histórica* de sua situação, a fim de lutar por sua emancipação. Uma reação direta ao sujeito iluminista do projeto rousseauiano. O conceito de ideologia serviu a diferentes modos de pensamento que denunciaram esse condicionamento como fator dominante na formação da subjetividade política. No entanto, as propostas contraideológicas que se construíram sob as noções de *dialética histórica*, *a priori histórico* e *estruturas imanentes* mantiveram, mesmo que de maneira implícita, uma posição *universal* ao proporem algum tipo de “verdade” histórica, conceito *a priori*, estrutura ou instrumentos *imanentes* – de maneira que posição e oposição se tensionaram em dois polos que remetem ao mesmo problema.

4.1.3 (ex)posição

(ex)posição

A metáfora do cosmonauta, elaborada por Latour (2014)¹²⁶, serve a esta tese como exemplo para apresentar o modo pelo qual a formação da subjetividade política é pensada a partir da perspectiva da (ex)posição¹²⁷. Imagine um astronauta jogado no espaço sem uma roupa que o proteja. Certamente isso lhe seria fatal. Agora imagine que o mesmo astronauta, antes de sair de sua nave, procura uma roupa entre muitas, checka o seu funcionamento para garantir que funcione, veste-se e se lança no espaço, desta vez em segurança. E o que isso tem a ver com esta tese? Na metáfora de Latour, a condição dos seres humanos em relação à realidade equivale à situação do astronauta sem roupa no espaço. Indefesos e dependentes, os seres humanos se vestem de conceitos e saberes sobre o que fazer, como fazer, como viver. Servem-se das “roupas” que aí estão para se proteger de uma realidade caótica e sem sentido. Retiram do imaginário existente todas as certezas de que precisam para viver no mundo, ou se lançar no vazio do espaço (posição). Em determinado momento, substitui-se um conceito por outro, como o cosmonauta a checkar o funcionamento de sua roupa. Pode-se tentar trocar a roupa por inteiro de maneira radical, na ideia de que isso reestabeleça uma segurança outrora perdida (oposição). O fato é que o cosmonauta nunca se lança ao espaço sem roupa. Há, portanto, a impossibilidade dele se manter no espaço nessa condição, assim como a impossibilidade de viver no mundo sem dar sentido a ele por meio do uso do conhecimento e da razão. Nota-se, no entanto, que as roupas, conceitos e sistemas são sempre artificiais, construções que permitem ao cosmonauta existir em meio ao vazio que lhe afeta. Uma vez que os conceitos não são *universais* e sim construções de tradições anteriores ao sujeito, a única maneira de formar a si é se **(ex)por** à formação dos próprios conceitos, conhecimentos e sistemas. Em matéria de segurança, essa não é uma posição confortável, pois é extremamente vulnerável e ariscada. Mas é a única que permite ao cosmonauta se lançar no espaço a partir de uma experiência particular (Latour, 2014).

¹²⁶ Bruno Latour (1947-2022).

¹²⁷ A metáfora foi pronunciada em uma palestra que o autor realizou em 2008, no Encontro *Networks of Design*, da *Design History Society*. A palestra foi traduzida e publicada pela Agitprop, revista brasileira de design, em 2014.



A crise da razão moderna abriu caminho para perspectivas epistemológicas críticas às tendências *universalizantes* da modernidade. No artigo *Michel Foucault e o problema da racionalidade* (2019), Freire¹²⁸ comenta que Foucault buscou entender como, desde o Estado moderno, se construíram diferentes saberes e práticas sociais que permitiram, por meio da razão, generalizar os sentidos dados à subjetividade na modernidade. Dessa forma, não se fala mais em ideologia no sentido de mistificação e alienação, uma vez que essa noção de ideologia se desfaz quando não existe, no outro lado, uma verdade *universal* a ser reestabelecida. Não que grupos dominantes e grupos dominados tenham deixado de existir. Muito pelo contrário. O debate para essa perspectiva gira em torno de dois conceitos: as *relações de poder* e os *regimes de verdade* tornados dominantes por meio dos saberes e das práticas que universalizam, limitam e homogeneizam, sob determinadas perspectivas epistemológicas, a subjetividade particular¹²⁹.

Nesta tese, a questão dos *regimes* já foi previamente apresentada no âmbito dos estudos das visualidades. Convém, neste momento, situar a maneira como Foucault compreende o termo. No texto *Do Governo dos Vivos*, o poder é ocupado por meio da gestão do Estado moderno. Nesse contexto, a palavra regime é usada por sua conotação da ação de conduzir, gerenciar, governar a subjetividade da população. Os *regimes de verdade* se referem, portanto, a um conjunto de regras e procedimentos postulados por saberes e práticas sociais que, entre outras coisas, definem, limitam e homogeneizam a população por meio das categorias pelas

¹²⁸ Alyson Thiago Fernandes Freire.

¹²⁹ Devido a esse tipo de crítica à racionalidade, Bosi acredita que a retórica foucaultiana estaria “espalhada qual mancha de óleo pelos mais variados discursos como o pedagógico, o burocrático, o psiquiátrico, o psicanalítico, o jornalístico, o filmico, o teatral, o narrativo e, com maior evidência, o filosófico e o científico, incluindo naturalmente o historiográfico”. De maneira que “toda e qualquer atividade ou forma cultural poderia, nessa perspectiva, reduzir-se à variante mais ou menos astuciosa da ideologia corrente” e “suspeitar e desconfiar sempre e em toda parte” seria a forma de lidar com as infinitas “trapaças da mente ideológica” (Bosi, 2010, p. 74). No artigo *Conhecimento e poder – uma comparação entre Mannheim e Foucault* (1985), D’Alton contrapõe a perspectiva epistemológica que fundamenta cada um dos autores, e demonstra que falar de ideologia como “trapaças da mente” perde o sentido dentro da concepção de ciência da qual parte Foucault, de modo que posicioná-lo em um dos polos da lógica que tensiona racionalismo e irracionalismo não se sustentaria. É preciso evidenciar que não existe em Foucault uma oposição à razão. O que existe é uma maneira diferente de conceber a razão, sendo a oposição entre racionalidade e irracionalidade problemática. Foucault se refere a essa oposição como uma “chantagem” que se exerceu sobre qualquer crítica que se direcione à razão (Foucault, 2005, p. 316). Dentro dessa lógica, ou você aceita a razão, ou cai no irracionalismo. Faz-se parecer que não é possível tecer uma crítica racional à racionalidade. A pesquisa de Foucault caminha então para uma história crítica da racionalidade, onde o autor observa como formas de racionalidade se criaram, se modificaram, se misturaram a outras etc., a fim de mostrar em qual momento um tipo de conhecimento passou a ser visto como irracional (Foucault, 2005). Dessa maneira, o fundamento científico pelo qual Foucault observa essa questão é uma crítica à noção de um sujeito fenomenológico que poderia, como na proposta de Mannheim, ainda observar uma verdade única por meio de uma ciência desinteressada e neutra derivada dos instrumentos sociológicos.

quais se pode demarcar saberes *universalizantes* sobre os indivíduos. Em termos de política, por exemplo, o resultado desse processo muitas vezes caminha para oposições do tipo *nós* e *eles*, que demarca opressor e oprimido a partir de grandes categorias de oposição de classe, gênero, raça, etnia etc.

Outro conceito importante para a compreensão dos *regimes de verdade* é o conceito de *relações de poder*. Para explicá-lo, lança-se mão do conto grego do enigma e da esfinge, como apresentado por Colli¹³⁰ no livro *O nascimento da filosofia* (1992). No conto, uma entidade¹³¹ da mitologia grega ameaça matar todos os habitantes de uma cidade, mas antes de fazê-lo, coloca entre seus habitantes uma esfinge com um enigma sob o seguinte enunciado: apenas quem solucionar o enigma poderá salvar a cidade do trágico destino. Em tal circunstância, responder o enigma não é mais uma questão de adivinhar a resposta, mas uma questão de vida ou morte de si e dos outros. Após deixar a esfinge, a divindade desaparece e, diante da morte, o que resta é apenas o embate entre os homens pela correta resposta que lhes conservará a vida. Mas quem saberá solucionar o enigma? Quem saberá a verdade? Quem terá razão? Nesse contexto, se estabelece um jogo dialético pautado na lógica da tese e da antítese (Colli, 1992, p. 41-49). O enigma, no mito, pressupõe uma verdade *universal* que pode ser descoberta e decifrada pelo conhecimento. A dialética, por sua vez, propõe uma lógica de razão construtiva pela qual seria possível aos homens confrontarem teses e antíteses em direção a progressivas sínteses que levariam à solução do enigma. Tal edifício é possível em referência à figura mitológica que postulou o enunciado. Ainda que a divindade grega tenha se distanciado do conflito, é a referência ao mito que faz o sistema dialético funcionar. E foi assim até Zenão, que reformulou a questão sob a dúvida de que a síntese levaria à solução do enigma. Ao colocar em questão o próprio jogo sustentado pelo *universal*, evidencia-se uma luta de saber-poder que se volta para os interesses políticos e as paixões dos homens (Colli, 1992, p. 86).

O conto de Colli serve a esta pesquisa na medida em que evidencia que o conhecimento e as verdades por ele produzidas são construções artificiais e nunca *universais*. O conhecimento é, portanto, produzido em meio ao embate de forças que buscam estabelecer *regimes de verdade*. É nesse sentido que, em uma série de conferências organizadas sob o tema *A verdade e as formas jurídicas*¹³², Foucault cita a crítica que Nietzsche direcionou às tradições filosóficas

¹³⁰ Giorgio Colli (1917-1979).

¹³¹ A entidade em questão pode ser Heras ou Apolo; Colli relata que a tradição grega é incerta quanto a essa informação (Colli, 1992, p. 42).

¹³² As conferências foram organizadas em forma de livro e publicadas pela primeira vez em 1996 pela NAU Editora.

ocidentais, em especial a cartesiana e a kantiana que, apesar de suas diferenças, posicionaram o sujeito moderno como “núcleo central de todo conhecimento” (Foucault, 2002a, p. 10), ou seja, aquele que ocupa o lugar dos sábios na lógica dialética. Para Nietzsche, o sujeito moderno não está nesse lugar privilegiado, sendo a própria ideia desse lugar uma noção “construída, inventada, fabricada e produzida” (Foucault, 2002a, p. 15). A ruptura proposta desloca o sujeito moderno de um lugar de conhecimento *absoluto* e o concebe como o resultado de *relações de poder* entre saberes e práticas que lutam entre si para postular o que se entende como verdade sobre a subjetividade.

Com efeito, Foucault investigou determinados saberes e práticas que se tornaram dominantes na modernidade, se agrupando como *regimes de verdade* ao redor da subjetividade. No capítulo intitulado “Governamentalidade”, que compõe a antologia *Microfísica do poder*, Foucault (2019) investigou como o Estado moderno se configurou a partir de um conjunto de saberes vinculados ao conhecimento empírico de organização social. O autor identificou que, na transição da estrutura feudal para a constituição dos grandes Estados territoriais, coloniais e administrativos, a partir do século XVI, a ordem social se afastou da disciplina pastoral que legitimava o exercício do poder soberano a partir de leis *naturais*. O Estado se fragmentou na direção de uma multiplicidade de agentes governamentais. Estes legitimaram o exercício do poder a partir da formulação de um conhecimento estratégico que permitiu que a subjetividade particular se tornasse experiência homogeneizada sob a moderna noção científica de população¹³³ (Foucault, 2019). No texto *As palavras e as coisas* (2000), Foucault apresenta como um marco inicial desse modo de pensar o conceito de ideologia de De Tracy, no alvorecer do século XIX. A ideologia, como ciência das ideias humanas, tem como objeto os seres humanos, as palavras da linguagem e as leis da sociedade, e os agrupa sob um princípio *universal*. Uma vez que a ideologia pretende dizer a verdade sobre as ideias, ela precisa englobar todas as ciências e as técnicas para que possa postular um saber *positivo* sobre os seres humanos que se pretenda verdadeiro, acima de todos os outros (Castro, 2015; Foucault, 2000).

Dessa maneira, na medida em que ideologia e contraideologia conformam *regimes de verdade*, instaura-se, portanto, uma tensão agonística sob a qual a formação da subjetividade acontece a partir da modernidade. No artigo *O exercício ético na constituição do sujeito político*

¹³³ Nesse sentido, Foucault escreve: “aquilo a que o governo se refere é não um território e sim um conjunto de homens e coisas. Estas coisas, de que o governo deve se encarregar, são os homens, mas em suas relações com coisas que são as riquezas, os recursos, os meios de subsistência, o território em suas fronteiras, com suas qualidades, clima, seca, fertilidade, etc.; os homens em suas relações com outras coisas que são os costumes, os hábitos, as formas de agir ou de pensar, etc.; finalmente, os homens em suas relações com outras coisas ainda que podem ser os acidentes ou as desgraças como a fome, a epidemia, a morte, etc.” (Foucault, 2019, p. 415).

como cidadão (2010), Leite e Aragão¹³⁴ explicam que, para Foucault, o sujeito de direito rousseauiano foi entendido como um sujeito universal. Esse sujeito foi estabelecido por meio de um ordenamento jurídico, como exemplo a Carta Magna Constitucional, que conceberia direitos absolutos pautados em um tipo de direito essencial ou natural aos indivíduos. No entanto, se opera, por meio dessa generalização, a equivalência do sujeito de direito e de um sujeito político. Tal equivalência não assegura que todos os indivíduos passem, de fato, a atuar como cidadãos na sociedade. O movimento sugerido por Foucault foi de se distanciar da observação dos sujeitos que exercem o poder de cima para baixo – como acontece pelo soberano ou pelo Estado –, o que o autor define como macropoder, e observar os sujeitos que exercem poder de baixo para cima, em uma relação que o autor chama de micropoder.

Com efeito, Foucault apresenta duas formas distintas pelas quais os sujeitos ocidentais modernos lidam com a formação de sua subjetividade. A primeira ele chamou de “sujeição”, mediante a qual a formação da subjetividade política se coloca em concordância com os regimes que o circunscrevem (como a primeira roupa que o cosmonauta utiliza ao se ver nu no espaço). E a segunda, ele chamou de “subjetivação”, mediante a qual a formação da subjetividade política se processa em dois momentos: um primeiro “reativo”, chamado de “des-sujeição”, que equivale à tentativa de substituir completamente o regime (como no caso do cosmonauta que troca a roupa inteira, e acredita poder substituí-la por outra roupa ideal, já pronta). E um segundo momento, “criativo”, que equivale à tentativa de formar uma subjetividade autônoma, aderindo a determinados regimes e reagindo a outros a partir da própria experiência (como a tentativa do cosmonauta de construir sua própria roupa, com toda vulnerabilidade que existe nesta condição) (Foucault, 2014).



No texto *A ética do cuidado de si como prática da liberdade*, capítulo do livro *Ética, sexualidade e política* (2004), Foucault vê como problemático o binômio ideologia e contraideologia como duas grandes possibilidades de formação da subjetividade. Uma vez que as verdades são construções artificiais e nunca *universais*, o autor questiona a ideia de um sujeito de direito que se fundamenta na noção de *liberdade racional*. Também questiona os ideários que reagiram a esse sujeito de direito a partir de noções como *dialética histórica*, a

¹³⁴ Lidiane Leite e Elizabeth Maria Andrade Aragão.

priori histórico e estruturas imanentes sob as quais permaneceu a ideia de uma verdade *transcendente* que estaria para além dos conflitos sociais¹³⁵. Isso posto, será na ética e no cuidado de si da antiguidade greco-romana que Foucault encontrará a alternativa para que o indivíduo construa sua própria subjetividade. O cuidado de si se apresenta como espaço de ação particular em relação a esses dois grandes regimes. O cuidado de si funciona por meio da *praxis*, ou como denomina Foucault, de práticas de liberdade. Práticas que são necessárias, uma vez que o ordenamento jurídico do Estado moderno estabelece, de fora para dentro, as leis que cristalizaram conceitos *universais* que caracterizaram os sujeitos como um sujeito coletivo – homogeneizado. Seja na noção de *liberdade racional* ou na permanência de uma verdade *transcendente* a ser restituída.

O cuidado de si pode ser entendido como a postura de, na medida do possível, não se deixar subordinar por um elemento externo, seja uma lei, uma regra governamental, da tradição histórica, econômica, social ou outra. Não significa negar todas as regras de conduta, mas sim construir as próprias regras, ou as próprias verdades, na construção de um *êthos* individual. Na sociedade greco-romana, o *êthos* representava para os demais o modo de ser de um cidadão. Segundo essa proposta, a formação da subjetividade política passa pelo social e, portanto, os hábitos de um indivíduo possuem uma dimensão ética em relação a si e aos outros. O cuidado de si é uma ação individual, mas possui uma dimensão social. Portanto, o cuidado de si implica na responsabilidade de pensar no outro¹³⁶. Nessa relação ética do indivíduo com o outro, é preciso ouvir e aprender lições que já se colocam como verdades. Não há rejeição dogmática ao conhecimento que aí está; para cuidar de si, o indivíduo necessita ser guiado, necessita se apropriar das verdades que lhe ensinam e que lhe servirão por um tempo. Cuidar de si implica em aprender com outras pessoas, com mestres, magistrados, autoridades, diferenças étnicas, religiosas, sexuais, entre outras. Dessa maneira, cuidar de si é conhecer a si por meio da experiência particular, é saber o que se é, do que se é capaz, seus desejos e limites, suas

¹³⁵ A crítica de Foucault se coloca com as seguintes palavras: “sempre desconfiei [...] do tema geral da liberação, uma vez que [...] corre-se o risco de remeter à ideia de que existe uma natureza ou uma essência humana que, após um certo número de processos históricos, econômicos e sociais, foi mascarada, alienada ou aprisionada em mecanismos, e por mecanismos de repressão. Segundo essa hipótese, basta romper esses ferrolhos repressivos para que o homem se reconcilie consigo mesmo, reencontre sua natureza ou retome contato com sua origem e restaure uma relação plena e positiva consigo mesmo. Creio que este é um tema que não pode ser aceito dessa forma, sem exame” (Foucault, 2004, p. 266).

¹³⁶ Nesse sentido, comenta Foucault que quando, na relação com os outros ocorre abuso de poder, onde “o exercício legítimo do seu poder é ultrapassado e se impõem aos outros sua fantasia, seus apetites, seus desejos. Encontramos aí a imagem do tirano ou simplesmente a do homem poderoso e rico, que se aproveita desse poder e de sua riqueza para abusar dos outros, para impor-lhes um poder indevido. [...] O bom soberano é precisamente aquele que exerce seu poder adequadamente, ou seja, exercendo ao mesmo tempo seu poder sobre si mesmo. É o poder sobre si que vai regular o poder sobre os outros” (Foucault, 2004, p. 272).

responsabilidades como cidadão em uma cidade e na administração de um *oikos* (cidade grega). É saber quais são as coisas de que se deve duvidar e em quais se deve acreditar, é saber quando é conveniente esperar e quando esperar é indiferente. Enfim, é incorporar na vida prática os ensinamentos adquiridos de maneira externa e que são testados e firmados como verdade individual, única e intransferível (Foucault, 2004).

Desses conhecimentos pode-se construir princípios para governar a própria vida em reação às normas externas que se impõem. É aprender e tomar as próprias decisões, construir as próprias verdades e se expor, com todo o risco e a vulnerabilidade dessa **(ex)posição**. A ética do cuidado de si é, portanto, uma maneira de resistir à sujeição dos imaginários de posição e (o)posição. É uma prática possível no caminho de novos modos de vida.

4.1.4 Síntese dos imaginários mapeados

Como resultado da primeira seção deste capítulo, construiu-se um quadro comparativo das principais ideias que se propuseram a explicar a subjetividade política no período moderno e contemporâneo. É necessário explicar que a criação de um quadro comparativo para identificar imaginários é esquemático, e por isso envolve simplificações. Isso porque os imaginários mapeados não são imutáveis e existem concessões e influências de uns nos outros; os imaginários coexistem e reagem uns aos outros. É necessário explicar também que ao colocar os imaginários em um quadro comparativo, não se pretende depreciar as visões de mundo pelas quais eles se formaram, muito menos opor uma à outra no sentido de indicar um tipo de evolução do pensamento através de uma continuidade histórica. O que o quadro de imaginários intenta é ampliar as possibilidades de pensar a subjetividade política sem assumir perspectivas que se coloquem em oposição polar. E isso, para a relação entre o design e o cinema, é de extrema relevância, pois permite entender determinadas oposições epistemológicas que constituem os campos em sua relação.

O quadro 3, abaixo, foi organizado sob cinco tópicos que permitem comparar as principais características encontradas a partir da investigação dos imaginários. São elas: forma, ordem constitutiva, perspectiva epistemológica, tipo da dominação e sujeito. De maneira breve, no item *forma*, listou-se o sentido dado à formação subjetiva para cada imaginário político. No item *ordem constitutiva*, os principais argumentos que mantêm a organização de cada imaginário. No item *perspectiva epistemológica*, foi listada a inclinação pela qual cada imaginário propõe determinadas maneiras de interpretar e lidar com o mundo. No item *tipo de dominação*, listou-se as formas pelas quais cada imaginário concebe a relação entre o Estado e

a população. Por fim, no item *sujeito*, listou-se a concepção geral do tipo de individualização apresentada por cada imaginário. O mapeamento contribui com, ao menos, três pontos: (1) a proposição de um quadro pelo qual se possa pensar a subjetividade contemporânea, (2) o entendimento de como algumas questões que perpassam a subjetividade política podem levar duas posições polares; e (3) a possibilidade de pensar outras formas de subjetividade política a partir da (ex)posição.

QUADRO 3 – QUADRO COMPARATIVO DOS IMAGINÁRIOS HODIERNOS

	posição	(o)posição	(ex)posição
<i>Forma</i>	Ideologia	Contra-ideologia	Ética do cuidado de si
<i>Ordem constitutiva</i>	Lei universal	Dialética histórica, <i>a priori</i> histórico, estrutura imanente	Relações de poder, regimes de verdade
<i>Perspectiva epistemológica</i>	Ciência, técnica	Consciência histórica	Experiência, sentido
<i>Tipo de dominação</i>	Lei, contrato social	Lei e tradição	Macro e micropoder
<i>Sujeito</i>	Sujeito de direito	Sujeito da tradição	Sujeito da experiência

FONTE: Elaborado pelo autor (2024).

4.2 O IMAGINÁRIO NOS FILMES

Esta segunda seção deste capítulo observa como esses imaginários se apresentam em quatro filmes contemporâneos. Para isso, desenvolveu-se um roteiro de análise fílmica que permitiu a esta tese investigar o imaginário nos filmes sob as diferentes perspectivas. De início, apresenta-se os conceitos que foram utilizados no desenvolvimento do roteiro; na sequência, apresenta-se como se deu a seleção dos quatro filmes contemporâneos e, por fim, apresenta-se os resultados da observação do imaginário nos filmes, explicando como o design atua na formação da subjetividade política a partir deles.

4.2.1 Elaboração das lentes analíticas

Para efetuar a análise dos filmes, desenvolveu-se um roteiro de análise fílmica fundamentado no método da leitura atenta, conforme empregado nos estudos do cinema por Bizzocchi e Tanenbaum (2011). Kellner (2001) forneceu as três categorias que serviram como lentes de análise: o *horizonte social*, a *ação figural* e o *campo discursivo*. Para compor as lentes analíticas, foram utilizados os conceitos derivados das abordagens de análise fílmica de Mauad (2005), De Lauretis (1984, 1994) e Almeida (2024), apresentadas no capítulo de visualidades desta tese. A definição e a forma como foi utilizado cada conceito será apresentada adiante.

Antes de prosseguir, é importante citar que, nesta tese, optou-se por atualizar Kellner e De Lauretis. Isso porque as análises desses autores sobre o cinema se situam na década de 1980 e, a partir da década de 1990, algumas abordagens de análise centradas em raça/etnia, sexualidade, classe social, idade, geração, entre outras, começaram a utilizar o conceito de marcadores sociais de diferença¹³⁷, que funciona como um modo mais abrangente de observar essas questões¹³⁸. Da obra de De Lauretis, importa também a noção de que o cinema pode ser considerado uma tecnologia social que narra determinados sentidos por meio da convencionalidade de sua linguagem. Para a autora, a montagem dos filmes pode interferir nas convenções de sua linguagem de maneira a permitir diferentes metáforas e analogias que tornam visíveis os regimes de poder que atuam sobre a subjetividade nas sociedades contemporâneas¹³⁹. As investigações de Almeida importam na medida em que fornecem um

¹³⁷ Em relação ao conceito de marcadores sociais de diferença, destacam-se os trabalhos de Kimberlé Crenshaw (2002) e Avtar Brah (2006). Ambas as autoras direcionaram, sob a perspectiva feminista, uma crítica à generalização de grandes grupos sociais. Isso porque, assim como as análises marxistas ortodoxas se concentraram exclusivamente na categoria econômica de classe social, as análises feministas, até a década de 1980, haviam tratado o tema das diferenças sob a grande categoria do gênero. Para as autoras, a divisão da sociedade em categorias amplas de grupos sociais não daria conta de observar as diferenças que existem dentro da diferença. Com efeito, o conceito permitiu a Crenshaw observar as categorias sociais como feixes entrelaçados que abrangem múltiplas categorias que demarcam determinada conjuntura histórica. Brah (2006), por sua vez, utilizou a categoria da diferença para demonstrar como os marcadores sociais configuram a experiência dos indivíduos e demarcam posições de sujeito na sociedade.

¹³⁸ Nesse sentido, ver *Relações de gênero nas artes, no design e na moda* (2022), de Cláudia R. Hasegawa Zacar e Ronaldo de Oliveira Corrêa.

¹³⁹ Sem pretender esgotar o assunto, é importante citar que sob o ponto de vista epistemológico da análise feminista, De Lauretis faz uma crítica à falta do posicionamento de Foucault em relação à questão do gênero. Em sua crítica, a autora declara que a teoria foucaultiana concebeu a sexualidade como universal, de maneira que a permanência de um sujeito universal em Foucault manteria a visualização da mulher enquanto espelho de um sujeito masculino universal e com isso “exclui, embora não invibilize, a consideração sobre o gênero” (De Lauretis, 1994, p. 209). No capítulo intitulado *Design e a tecnologia sexual*, do livro *Das coisas ao redor* (2020), Beccari explica que o fato de Foucault não ter tocado no assunto gênero não exclui de sua investigação as questões de diferença de sexo, raça, etnia e classe. Para Beccari, a trajetória da pesquisa de Foucault demonstra que o seu foco de análise se direcionou à influência das relações sociais nos processos históricos de dominação inerentes à racionalidade humana (Beccari, 2020).

arcabouço teórico que situa a formação da subjetividade através do cinema no processo de *mediação simbólica* operado pela linguagem e contribuem com alguns fundamentos educativos que ajudam a analisar o imaginário dos filmes.

Por fim, ao fazer uso da leitura atenta de Bizzocchi e Tanenbaum, é preciso esclarecer que a elaboração de lentes para observar um fenômeno passa, necessariamente, por uma seleção, um recorte sob o qual o quadro formado pelas lentes permite ver. Nesse contexto, Almeida (2014) apresenta uma metáfora que ajuda a entender o papel das lentes na observação do/a pesquisador/a: observar um fenômeno pode ser entendido como observar uma paisagem. Uma vez diante dela, pode-se observá-la de maneiras diferentes e sob diferentes pontos de vista. E se a paisagem estiver em uma reserva, ou parque nacional, pode-se usar os miradores para ver detalhes mais de perto. Com efeito, nesta tese as lentes funcionam como os diferentes pontos de vista e os conceitos que as formam podem ser entendidos como os miradores, que permitem observar detalhes específicos, ao passo que enquadram, e limitam, a paisagem observada. Com a metáfora, fica fácil entender que existem muitas outras formas de observar o imaginário nos filmes e não existe, nesta pesquisa, a intenção de afirmar que o ponto de vista das lentes elaboradas é o único. As lentes foram desenvolvidas conforme os propósitos da pesquisa; portanto, as categorias propostas de *horizonte social*, *ação figural* e *campo discursivo* são recortes pelo qual se observa os filmes. Ao fazer uso dessas lentes analíticas, busca-se observar como o design e sua relação com o cinema atuam na formação da subjetividade política a partir dos filmes.

Por fim, foram adicionadas ao roteiro algumas perguntas que buscaram evidenciar os imaginários hodiernos nos filmes. São elas: (1) *quais imaginários predominam no filme?* (2) *quais sentidos os imaginários propõem?* e (3) *como o design atua?*¹⁴⁰

A seguir, apresenta-se os conceitos que fundamentaram o desenvolvimento do roteiro.

4.2.1.1 Lente I: horizonte social

A primeira leitura do filme é, simplesmente, assistir o filme e deixar-se afetar pelo imaginário proposto. Após construir essa primeira impressão, começa-se a pensar em termos do *horizonte social* que acompanha o filme. A expressão *horizonte social* diz respeito ao campo da experiência, às práticas e aspectos do campo social que ajudam a compor o imaginário

¹⁴⁰ Após a utilização das três lentes em um teste piloto, percebeu-se a necessidade de adicionar ao roteiro algumas perguntas que direcionassem os dados obtidos pelas lentes aos imaginários mapeados na primeira parte deste capítulo.

(Kellner, 2001). Com efeito, após a primeira leitura, busca-se investigar o imaginário do filme situando o seu discurso, as relações de sua produção, o período histórico ao qual pertence e os efeitos de sua recepção na sociedade. Produção, período e recepção podem ser observados através da contextualização histórica dos conflitos políticos apresentados no filme, que podem ser observados por meio do tema nele, do agrupamento dos agentes que participam direta ou indiretamente de uma produção, da pesquisa de bilheteria, de relatos, entrevistas, artigos, venda de brinquedos e produtos, e das críticas ou elogios de grupos de oposição ou situação¹⁴¹. O objetivo de tais análises visa construir o panorama geral, aqui denominado de horizonte social. Com efeito, delimitou-se três noções centrais a serem observadas: o *período*, a *produção* e a *recepção*. Esclarece-se, de antemão, que não se almeja abranger a totalidade do conteúdo derivado de uma produção cinematográfica, pois tal pesquisa extrapolaria o escopo desta tese. Busca-se, de maneira específica, observar, por meio desses conceitos, o que foi dito e feito a partir do filme, e quais interesses e conflitos se fazem visíveis.

4.2.1.2 Lente II: ação figural

A ação figural está diretamente ligada com os aspectos formais do filme. Por meio dessa lente, observa-se a correlação entre a imagem, a montagem, o som, a organização da cena etc.¹⁴² Mauad (2005) fornece categorias espaciais que ajudam a compreender os regimes que acompanham as escolhas estéticas do filme, a partir de conceitos como *espaço do quadro*, *espaço geográfico*, *espaço de vivência* e *espaços de figuração e objetos*. O espaço, para ela, pode ser entendido como o arranjo que expõe, em termos estéticos, aspectos dos regimes que acompanham as imagens.

De maneira breve, o *espaço do quadro* equivale ao recorte espacial da imagem em termos de enquadramento e dos limites do que é dado a ver na imagem. O *espaço geográfico* diz respeito ao lugar onde a cena acontece e suas mudanças ao longo do tempo, os quais revelam características de época, regionalidade, contexto social, entre outros. O *espaço da figuração e*

¹⁴¹ De antemão, adianta-se que essas não são as únicas maneiras de se observar a produção, o período e a recepção de uma produção cultural. Determinadas produções poderão envolver outras ferramentas de análise, como a base de dados junto às redes sociais, a viralização de imagens, clipes, *taglines* etc. Da mesma forma, determinadas produções não envolverão alguns temas, como por exemplo, a venda de brinquedos e produtos, artigos etc. Os temas são apenas sugestões para mapear o horizonte social de determinada produção, e podem ser ajustados de acordo com as necessidades que se deseje investigar.

¹⁴² Nos estudos do cinema, o termo *mise-en-scène* se refere à “organização da cena”. O termo foi emprestado do teatro e descreve a organização dos elementos que compõem o espaço onde acontece o ato. No caso da imagem cinematográfica, a *mise-en-scène* de um filme se aproxima da pintura, pois se assemelha ao quadro onde o pintor organiza os elementos pictóricos (Aumont, 2004).

objetos diz respeito à relação entre os personagens e os objetos que aparecem nas cenas. Como no cinema o tempo é uma característica importante, adaptou-se o conceito de *espaço de vivência* de Mauad para o conceito de *espaço-tempo*, que diz respeito à montagem e ao movimento da câmera, dos elementos de cena etc. Por fim, os espaços conferem múltiplos sentidos às imagens, pois a forma do filme pode narrar determinados sentidos por meio da convencionalidade de sua linguagem, e pode interferir nessas convenções de maneira a permitir diferentes metáforas e analogias (De Lauretis, 1984, 1994; Mauad, 2005).

4.2.1.3 Lente III: campo discursivo

O campo discursivo cria, por meio da linguagem, uma *mediação simbólica* entre o filme e os sujeitos. Essa mediação promove um processo de interpretação polissêmica entre os sujeitos e o imaginário apresentado pelo filme. O campo discursivo é tanto estético como comunicacional e, portanto, compreende tanto a esfera dos enunciados narrados como a dos não narrados, como as relações entre as imagens, os sons, a montagem e tudo aquilo que pode criar, simbolicamente, algum tipo de sentido entre o imaginário do filme e os sujeitos. Para observar o campo discursivo, esta tese utiliza os sete fundamentos apresentados por Almeida (2024): *cognitivo, filosófico, existencial, antropológico, mítico, poético e estético*.

O fundamento (1) *cognitivo* concebe o sujeito como participante na narrativa apresentada, pois constrói a narrativa a partir de seus próprios conhecimentos. O fundamento (2) *filosófico* propõe o pensar através dos termos enunciados no filme, e evoca uma dimensão imaginária entre a imagem artificial exibida e a realidade, dimensão esta pela qual são possíveis novas relações com o real. O fundamento (3) *existencial* busca refletir o papel da consciência subjetiva do indivíduo em sua relação com o cinema. Por meio do que é narrado, o sujeito reage e traça comparações entre o seu ponto de vista e outros que lhe são apresentados. O fundamento (4) *antropológico* vê o cinema como metáfora da mediação necessária da linguagem entre o imaginário do sujeito e o mundo. A linguagem é, nesse contexto, a mediadora entre o sujeito e os sentidos que confere ao mundo, aos outros e a si. O fundamento (5) *mitológico* diz respeito à influência dos mitos na textualidade de um filme. Não é necessário que o cineasta e a equipe que produz o filme conheçam os mitos para que esse tipo de relação aconteça, já que a função do mito e das narrativas que o criam se coloca como resposta às lacunas deixadas pelos

mistérios do universo e da própria existência¹⁴³. O fundamento (6) *poético* diz respeito às possibilidades criativas de um filme. Embora exista na linguagem cinematográfica uma convencionalidade, a poética permite, através da falha e da arbitrariedade da linguagem, a possibilidade de novas significações. Existe, por meio da poética, a possibilidade de perguntar-se: *e se fosse de outro modo? Será que pode ser desse modo?* E assim por diante. Por fim, o fundamento (7) *estético* diz respeito à capacidade humana de sentir o mundo e compreendê-lo a partir dos sentidos e das sensações. Dessa maneira, imagens, sons e montagem participam da formação dos valores e sentidos culturais com igual importância às teorias e conceitos que se inclinam à razão (Almeida, 2024)¹⁴⁴.



Para verificar a consistência do roteiro, foi realizada uma análise preliminar do filme *Pantera Negra* (Ryan Coogler, 2018). Dos resultados, a primeira leitura foi mais imersiva, ou seja, buscou-se mergulhar no imaginário do filme a fim de ser afetado por ele. Após essa primeira impressão, foram feitas algumas anotações referentes ao que foi apresentado, para se buscar informações posteriores em artigos, livros e relatos sobre as noções de período, produção e recepção do filme, e situá-lo a partir de seu horizonte social. Na segunda leitura, centrada na ação figural, o foco foi a forma do filme observado a partir das noções de espaço: *espaço do quadro*, *espaço geográfico*, *espaços de figuração e objetos* e *espaço-tempo*. Dessa maneira, o filme foi pausado para que se pudesse ver a relação entre os elementos visuais, sonoros e discursivos apresentados, e retrocedido para que o movimento da câmera, em algumas cenas, pudesse ser visto mais de uma vez. Na terceira leitura procurou-se compreender as

¹⁴³ Os mitos dizem respeito às “narrativas que acompanham a espécie desde seus primórdios, uma vez que, a despeito da variação de roupagens, haveria invariância nos grandes conflitos que o homem trava com o cosmos, com a vida, com a morte, com o tempo”. A função do mito, e das narrativas que o criam, se coloca como resposta às lacunas deixadas pelos mistérios do universo, propondo “uma imagem interpretativa total do universo”, e com ela “a imposição de uma ordem moral” que leve o indivíduo se reconciliar “com o mistério da própria existência” (Almeida, 2024, p. 87 e 89). Como exemplo da influência dos mitos no cinema, destaca-se o filme *Guerra nas Estrelas* (George Lucas, 1981), cujo diretor consultou Joseph Campbell, que escreveu o livro *O herói de mil faces* (1993). O livro apresentava os resultados de uma pesquisa que Campbell realizou em diferentes mitos, a fim de detectar uma estrutura comum, que denominou de monomito. O monomito se caracteriza por possuir três fases distintas na construção subjetiva do herói: o chamado, a iniciação e o retorno. Nos estudos do cinema, essa estrutura ficou conhecida como a jornada do herói (Almeida, 2024; Campbell, 1993).

¹⁴⁴ A partir do século XVIII, com a separação entre arte e ciência, a estética permaneceu em um espaço oposto à razão. Almeida (2024), no entanto, confere à estética importância igual à das teorias e conceitos que se inclinam à razão, pois ela atua no contexto da criação de valores e sentidos culturais a partir dos afetos. O cinema é um bom exemplo dessa união, pois faz circular sentidos não apenas por meio da lógica e da narrativa, mas com igual importância por meio de imagens, sons, montagem etc. (Almeida, 2024).

potencialidades formativas entre os sujeitos e o filme, a partir dos fundamentos *cognitivo, filosófico, existencial, antropológico, mítico, poético e estético*. É importante salientar que nem todas as noções e fundamentos do roteiro de análise filmica apareceram no imaginário do filme *Pantera Negra*. Da mesma forma, as leituras não aconteceram completamente isoladas umas das outras; mesmo na primeira leitura, já se possuía algum tipo de informação sobre o filme, visto que foi um filme influente nos últimos anos. Nesse sentido, após a primeira imersão estética, as demais leituras não precisam, necessariamente, ocorrer em sequência, dado que as leituras não são estanques e podem influenciar umas às outras na medida em que se assiste ao filme múltiplas vezes. Após a análise piloto, percebeu-se a necessidade de evidenciar os imaginários hodiernos apresentados no filme. Para tanto, adicionou-se ao roteiro as perguntas (1) *quais imaginários predominam no filme?* e (2) *quais sentidos os imaginários propõem?*¹⁴⁵ Como fundamento para tais questões, utilizou-se o mapa dos imaginários de posição, (o)posição e (ex)posição criado na primeira parte do capítulo. Por fim, para situar a atuação do design na formação da subjetividade política, incluiu-se a pergunta (3) *como o design atua?* O quadro 4 ilustra como ficou o resultado do roteiro de análise filmica desenvolvido.

QUADRO 4 - ROTEIRO DE ANÁLISE FÍLMICA

LENTES	
Horizonte social	• período, produção e recepção
Ação figural	• espaços do quadro, geográfico, de figuração e objetos, tempo
Campo discursivo	• cognitivo, estético, filosófico, existencial, antropológico, mítico e poético
IMAGINÁRIOS HODIERNOS	
	1. quais imaginários predominam no filme?
	2. quais sentidos os imaginários propõem?
	3. como o design atua?

FONTE: Elaborado pelo autor (2023).

¹⁴⁵ Após a utilização das três lentes em um teste piloto, percebeu-se a necessidade de adicionar ao roteiro algumas perguntas que direcionassem os dados obtidos pelas lentes aos imaginários mapeados na primeira parte deste capítulo.

4.2.2 Da seleção dos filmes

Para observar os imaginários hodiernos nos filmes, estabeleceu-se os critérios para a seleção dos filmes:

1. Filmes dos últimos quatro anos (2017-2020);
2. Filmes que abordam conflitos políticos;
3. Filmes que possuam classificação etária acima de 14 anos;
4. Filmes que se tornaram influentes em sua recepção social.

Como critério (1) definiu-se que os filmes deveriam ser dos últimos quatro anos (2017-2020). Dentro desse recorte, optou-se, como segundo critério, por (2) filmes que abordassem conflitos políticos. Apenas por questão de foco, esta tese optou por filmes cujo tema verse sobre conflitos de classe/trabalho e de raça/etnia. Esse critério permitiu definir quatro filmes que foram analisados nesta tese, dois para cada tema¹⁴⁶. Como terceiro critério, optou-se por (3) analisar filmes criados para um público acima de 14 anos. A partir dessa faixa etária, questões políticas já podem ser tratadas nas produções audiovisuais de maneira complexa e explícita, conforme apontado no *Guia Prático de Audiovisual* (2021b), publicado pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública, que regula a classificação indicativa do mercado de cinema, vídeo e serviços de *streaming*¹⁴⁷.

Como quarto critério, optou-se por (4) analisar filmes que se tornaram influentes em sua recepção social. O modo de escolha foi uma combinação entre a bilheteria e a apreciação que os filmes obtiveram em premiações. No tocante à bilheteria, selecionou-se uma lista prévia mediante bilheteria referente aos anos investigados, conforme apresentado nos relatórios anuais da *Motion Picture Association*, e no tocante à apreciação em festivais, observou-se os filmes

¹⁴⁶ Para fundamentar a escolha desses temas, utilizou-se o conceito de marcadores sociais de diferença, pois entende-se que um único filme pode abordar, e geralmente aborda, conflitos políticos cujo tema abrange muitas categorias sociais que se sobrepõem e se influenciam mutuamente, os temas de classe/trabalho e de raça/etnia são, portanto, apenas um recorte de análise possível.

¹⁴⁷ O *Guia Prático de Audiovisual* (2021b) aponta que, a partir da faixa etária dos 14 anos, questões políticas como racismo, estigma ou preconceito, aborto, eutanásia, exploração sexual, morte intencional e pena de morte já podem ser tratadas nas produções audiovisuais, e acima dessa faixa etária os assuntos se tornam mais complexos e explícitos (Brasil, 2021b). No exterior, o sistema de indicação classificatória apresentado no relatório anual da *Motion Picture Association* se baseia no modelo CARA (*The Classification and Rating Administration*), cuja classificação mais próxima dos 14 anos é a classificação PG13 (*Parental Guidance Suggested 13*). A classificação CARA possui diferenças específicas em relação à brasileira; porém, para esta pesquisa, a classificação PG13 foi interpretada no mesmo grau da classificação etária dos 14 anos do Brasil. O *Guia Prático de Audiovisual* pode ser acessado pelo website do Ministério da Justiça e Segurança Pública. Disponível em: <<https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1>>. Acesso em: 24 set. 2022. A classificação CARA é fornecida por uma divisão da Motion Picture Association, e pode ser acessada pelo website *filmratings.com*. Disponível em: <<https://www.filmratings.com/RatingsGuide>>. Acesso em: 24 set. 2022.

que receberam destaque nos festivais do *Oscar* e do *Film Independent Spirit Awards*¹⁴⁸, referentes ao período analisado.

A partir desses critérios, foram selecionados os seguintes filmes: *Corra!* (Jordan Peele, 2017), *Pantera Negra* (Ryan Coogler, 2018), *Coringa* (Todd Phillips, 2019) e *Nomadland* (Chloé Zhao, 2020)¹⁴⁹. Adiante, apresenta-se os resultados das análises.

¹⁴⁸ No tocante à bilheteria, selecionou-se uma lista prévia mediante a bilheteria referente aos anos investigados, conforme apresentado nos relatórios anuais da *Motion Picture Association*, publicados nos anos de 2017 a 2020. Disponível em: <<https://www.motionpictures.org/>>. Acesso em: 22 set. 2022. Observou-se que as maiores bilheterias majoritariamente fizeram parte de franquias distribuídas por estúdios como Disney, Universal, Warner Bros., 20th Century Fox, Paramount e Sony, como Homem-Aranha, O Universo Cinematográfico Marvel, James Bond, Guerra nas Estrelas, Velozes e Furiosos, King Kong, Godzilla, Jurassic Park, Missão Impossível, Caça-fantasmas e DC Comics. Dentre os filmes de maior bilheteria, seguindo o critério dos conflitos políticos cujo tema verse sobre classe/trabalho e de raça/etnia, os filmes que se destacaram nesse contexto foram *Pantera Negra* (Ryan Coogler, 2018) e *Coringa* (Todd Phillips, 2019). Para os filmes que obtiveram premiações em festivais, observou-se o *Oscar* e o *Film Independent Spirit Awards*. Dos filmes listados no *Oscar*, *Pantera Negra* (Ryan Coogler, 2018) foi premiado com melhor design de produção, figurino e trilha sonora, *Corra!* (Jordan Peele, 2017) com melhor roteiro original e *Nomadland* (Chloé Zhao, 2020) com melhor filme, direção e atriz. Como resultado dos filmes listados pela *Film Independent Spirit Awards*, *Nomadland* (Chloé Zhao, 2020) e *Corra!* (Jordan Peele, 2017) receberam a premiação de melhor filme. Com efeito, dos filmes listados analisados, selecionou-se os filmes: *Pantera Negra* (Ryan Coogler, 2018), *Coringa* (Todd Phillips, 2019), *Nomadland* (Chloé Zhao, 2020) e *Corra!* (Jordan Peele, 2017).

¹⁴⁹ Em relação ao critério de conflitos políticos, *Corra!* (Jordan Peele, 2017) e *Pantera Negra* (Ryan Coogler, 2018) possuem se adequam por tratarem de conflitos de *raça/etnia*, e *Coringa* (Todd Phillips, 2019) e *Nomadland* (Chloé Zhao, 2020), por tratarem de conflitos de *classe/trabalho*.

4.2.3 *Será que poderia ser desse modo?* O design em Corra!

O ano de 2017, período do lançamento do filme *Corra! (Get Out, 2017)*, de Jordan Peele, foi um ano de mudança na política dos Estados Unidos. O ano marca o fim da gestão de dois mandatos do presidente Obama. Nos EUA, a tensão entre republicanos e democratas marca uma recorrente transição entre modelos de governo antagônicos e Obama assumiu um modo de governo denominado “tendência de ouro no poder”, que buscou reduzir a tensão polar por meio do diálogo entre as partes (Senhoras, 2009, p. 11)¹⁵⁰. Muniz (2018)¹⁵¹ relata que, com a eleição de Obama, o primeiro presidente declaradamente negro dos EUA, passou-se a circular o conceito de uma América *pós-racial*, na qual os conflitos de segregação racial teriam sido superados. Não obstante, longe de resolver os conflitos, tal conceito falacioso serviu a retóricas de cunho separatista, que buscaram questionar o “consenso global acerca da erradicação da escravidão e do genocídio negro” (Muniz, 2018, p. 60) e colocar em questão as políticas públicas de cunho social¹⁵².

Corra! foi dirigido e escrito por Jordan Peele, ator e produtor norte-americano, que, por seu trabalho no filme, foi indicado ao Oscar de melhor diretor, melhor filme e melhor roteiro original, recebendo o Oscar pelo roteiro. Em relação à sua produção e recepção, o filme foi produzido pelas produtoras *QC Entertainment Productions* e *Blumhouse Productions*; esta última produz filmes de terror para o cenário de filmes independentes¹⁵³. No artigo “*Corra!*”, o filme de terror sobre o monstro chamado racismo (2017), publicado no jornal *Metrópolis*, Moraes¹⁵⁴ classifica o filme de Peele como um “*thriller social*”. O termo *thriller social* começou a ser usado na crítica cinematográfica para se referir a uma categoria de filmes de terror que não apresenta monstros ou perigos sobrenaturais, mas que aborda o perigo e a violência por meio da opressão de raça, de etnia, de gênero e de sexualidade, se utilizando dos códigos que caracterizam o cinema de terror para levar esses conflitos ao extremo. Nesse tipo de filme, o medo que deriva dos conflitos sociais se torna o veículo para a construção de um imaginário de horror. Em entrevista cedida ao *The New York Times*, na ocasião do lançamento do filme, Peele

¹⁵⁰ Elói Martin Senhoras.

¹⁵¹ Veyzon Campos Muniz.

¹⁵² Sobre a retórica separatista, ver Vinha (2018) e Finguerut (2018).

¹⁵³ O filme custou cerca de US\$ 4,5 milhões, arrecadou US\$ 256 milhões nas bilheteiras mundiais e foi indicado para 207 categorias no circuito de festivais entre 2017 e 2018, dos quais venceu 152. Dados obtidos da página no filme no IMDB. Disponível em: < https://m.imdb.com/title/tt5052448/?ref_=m_ttfcdd_tt>. Acesso em: 25 out. 2023. Para a relação de festivais e prêmios, ver IMDB. Disponível em: < https://m.imdb.com/title/tt5052448/awards/?ref_=tt_awd>. Acesso em: 26 out. 2023.

¹⁵⁴ Felipe Moraes.

apresenta a questão da seguinte maneira: “o que as pessoas podem fazer em conjunto [...] é exponencialmente pior do que o que podem fazer sozinhas. A sociedade é o monstro mais assustador” (Peele apud Zinoman, 2017, s.p., tradução nossa)¹⁵⁵. Em outros artigos que trataram do filme, notou-se o predomínio dos elogios a respeito de como Peele abordou o tema do racismo por meio do terror. As críticas se dirigiram ao momento da América em sua transição de governo, e problematizaram a ideia de uma América pós-racial (Bakare, 2017)¹⁵⁶, e da “hipocrisia de um aparente liberalismo que não se alinha [...] nem à esquerda, nem à direita” e dessa maneira mantém as “estruturas que permanecem por debaixo do verniz polido da falsa igualdade” (Reuters, 2017, s.p.).

Corra! estabelece por meio de seu campo discursivo a situação em que um jovem afro-americano visita os pais de sua namorada branca. A visita que seria um tipo superação do racismo por meio da família da namorada se revela um evento de medo e pânico. Chris Washington é um fotógrafo afro-americano em ascensão profissional, e Rose Armitage uma mulher branca de família rica com quem Chris tem um relacionamento de cinco meses. O pai de Rose, Dean Armitage, é um médico especializado em transplantes, a mãe, senhora Armitage¹⁵⁷, é uma psiquiatra especializada em hipnose. O irmão, Jeremy Armitage, estuda medicina para seguir a carreira do pai. Na casa da família Armitage moram dois afro-americanos, o caseiro Walter e a empregada Georgina. Chris possui um amigo chamado Rod, um policial afro-americano. Durante a visita de Chris, os Armitage realizam uma festa na qual os convidados são todos pessoas brancas que observam Chris com um olhar de admiração e ficam perguntando por suas qualidades. Nesse contexto, as qualidades admiradas se referem ao corpo de Chris, à sua destreza e a força de sua juventude, a moda, a beleza etc. Em certo momento durante a festa, os Armitage organizam um bingo que é na verdade um leilão onde o que se vende é o corpo de Chris. A violência aumenta quando Chris percebe o que está acontecendo e se revela um nefasto esquema criminoso praticado pelos Armitage. Essa família desenvolveu um método denominado *coagula*, a fim de oferecer serviços a uma ordem da qual fazem parte. Por meio do método, seria possível evitar a condição da morte se utilizando do corpo de outra pessoa, que se tornaria, em última instância, um tipo de roupa para que a vida do dominador se perpetuasse.

¹⁵⁵ Jason Zinoman.

¹⁵⁶ Lanre Bakare.

¹⁵⁷ A senhora Armitage não possui um nome que a caracterize como sujeito particular; ao longo do filme e nos créditos, ela é citada sempre em referência ao marido.

No contexto apresentado no filme, todos os alvos são homens negros e mulheres negras. O protagonista chega a perguntar o porquê dessa seleção e a resposta aparecerá no discurso de dois mitos que são trabalhados no filme. De um lado, a imagem da América pós-racial que teria superado o racismo, apresentada por uma pretensa inclusão dos Armitage em relação a Chris. E, de outro, um tipo de ideário eugenista¹⁵⁸ que serve aos Armitage como justificativa para um método de dominação fundamentado na tradição. Isso fica claro quando Chris, após ser capturado, é forçado a ver um vídeo gravado pelo avô Roman Armitage, onde ele explica que Chris foi escolhido para fazer parte de “algo maior, algo perfeito. [...] um milagre [...] desenvolvido por nossa ordem e [...] aperfeiçoado por alguém que é sangue do meu sangue” (Peele, 2017, 1:13:42¹⁵⁹). É no medo que se evoca a situação de dominação em *Corra!*, ao utilizar os códigos dos filmes de terror e de comédia para levar ao extremo a violência de raça, e é aí que reside também o seu aspecto poético. Ao colocar os observadores no ponto de vista de Chris, o filme permite que os sujeitos se imaginem – cognitiva e existencialmente – na situação vivida pelo protagonista, especialmente no último ato, quando Chris escapa da armadilha. Na fuga, ele mata os Armitage e ao sair da casa se depara com um carro de polícia. A cena apresenta um negro rodeado por corpos de uma família branca e os observadores são levados a reagir a um possível desfecho trágico, pois todo o contexto está montado para que Chris seja marcado como criminoso. No entanto, após o vislumbre da tragédia, Peele deu ao filme um final menos catastrófico, ao revelar que o policial era, na verdade Rod, o policial amigo de Chris. O impacto gerado pela imagem da catástrofe iminente faz, ainda que de maneira velada, uma crítica ao próprio Estado que, por muitas vezes, pode exercer seu poder para perpetuar situações de opressão, como por exemplo, a do racismo.

Enquanto ação figural, *Corra!* é repleto de metáforas visuais. Em relação ao espaço-tempo, a montagem do filme apresenta cortes rápidos seguidos do som de teclas de piano em afinação aguda. Esses sinais são elementos recorrentes nos códigos de filme de terror para gerar

¹⁵⁸ O ideário eugenista surgiu na Inglaterra do século XIX, e diz respeito ao uso de teorias científicas como fundamento de diferentes tipos de segregação social. Discursos de segregação de classe, raça e gênero sempre estiveram presentes nas sociedades; o que marca o ideário eugenista é o fato de que tais discursos receberam validação de caráter científico. Como explica Guerra (2006), o conceito derivou da tese de seleção natural proposta por Darwin, aplicada a um tipo de organização social. A tese derivava do trabalho de Galton, sobrinho de Darwin que, a partir da obra *Hereditary Genius* (1890), propôs que a genialidade, a inteligência e o talento seriam características hereditárias e desvinculadas das relações sociais (Guerra, 2006). Uma vez que a tese foi aceita, serviu de base para ideários de melhoria das raças que buscaram organizar a sociedade conforme princípios segregacionistas. A teoria de Darwin foi refutada na década de 1920; no entanto, teses eugenistas continuaram a influenciar a educação e o planejamento urbano por meio de práticas de segregação ao longo do século XX (Gioppo, 1996).

¹⁵⁹ Os tempos citados ao longo das análises se referem à minutagem do filme em que a frase é prolatada.

situações de susto nos observadores. Ao longo do filme, Georgina e Walter, dois afrodescendentes que moram com os Armitage, começam a agir de maneira estranha. O caseiro Walter corre à noite e assusta Chris, a empregada Georgina olha para a janela e faz movimentos estranhos com a cabeça. O filme apresenta essas situações como se essas pessoas fossem perturbadas, e só depois, no último ato, revela-se que elas eram, na verdade, vítimas submetidas ao método de dominação dos Armitage. Enquanto espaço geográfico, de figuração e objeto, destaca-se a casa dos Armitage que reflete características das fazendas escravistas americanas (Latorre, 2018)¹⁶⁰. Outra metáfora visual que se destaca é, sem dúvida, a hipnose. A senhora Armitage busca encontrar em Chris uma situação de vulnerabilidade para que possa criar um contexto para hipnotizá-lo. Ao encontrá-lo e realizar o processo, ela pede para que Chris afunde no chão. Nesse momento, o espaço do quadro mostra Chris caindo em um ambiente escuro; em sua frente, ao fundo, bem longe e desfocada, está a imagem da senhora Armitage em seu consultório. Quando Chris termina de cair, ele se sente pequeno, longe de poder interferir sobre a realidade. A senhora Armitage revela que ele está no lugar profundo. Esse espaço onde Chris se encontra apequenado e sem forças é uma metáfora criada para um estado de consciência no qual a pessoa não tem domínio sobre si. Eric Yamamoto, o artista de *storyboard* do filme, comenta que seu objetivo ao desenhar o lugar profundo era “visualizar alguém ficando preso em seu inconsciente [...] um momento em que o protagonista se torna um *voyeur* de sua própria história” (Yamamoto, 2023). Santos (2018), em artigo escrito sobre o filme, relata que a metáfora do lugar profundo remete ao “espaço de subalternidade muitas vezes ocupado pelo homem negro [...] em sociedades racialmente hierarquizadas” (Santos, W., 2018, p. 290). Para esta tese, essa metáfora é potente por mostrar um lugar de subjetividade que é controlado por um discurso externo, representado nesse caso pela hipnose.

Após ser capturado, Chris é amarrado a uma poltrona em uma sala de jogos. O espaço geográfico e de objetos da sala mostram na parede, como troféu, a cabeça empalhada de um cervo que Chris atropelou na estrada quando ia para a casa dos Armitage. Pode-se entender a metáfora dos jogos aqui como uma metáfora dos *regimes* de verdade foucaultianos. Os regimes se apresentam no espaço do quadro que, em grande parte das cenas dentro da sala, concebe as imagens por meio de uma composição simétrica, a organização tecno-científica, formatada, regrada, como um tipo de estrutura ou gramática que regula a maneira como os corpos são dispostos: Chris preso à poltrona e o cervo morto como troféu. No espaço ao lado, se revela

¹⁶⁰ Natália Bocanera Monteiro Latorre.

uma sala de cirurgia repleta de velas e instrumentos cirúrgicos. Eles possuem insígnias que remetem à ordem da qual a família Armitage faz parte, que pode ser vista também nos quadros do corredor que liga as salas. A ordem enquanto tradição histórica serve ainda de metáfora para outro tipo de dominação. Chris é visto como um corpo-produto, comenta Brody (2017)¹⁶¹ sobre a simbologia dessa cena; a “ciência estranha” dos Armitage “visa criar corpos negros sem negritude, mentes negras desprovidas de consciência negra” (Brody, 2017 s. p., tradução nossa).

Por fim, a partir das perguntas (1) *quais imaginários predominam no filme?* e (2) *quais sentidos os imaginários propõem?* percebeu-se que o discurso do filme é polissêmico e todos os imaginários hodiernos se apresentam nele. No entanto, os imaginários de (o)posição e de (ex)posição se tornam mais evidentes. O imaginário de (o)posição é visto de maneira explícita, na crítica à tradição e às estruturas de poder que constituem a sociedade. O imaginário do filme propõe alguns valores do imaginário de (o)posição. Por exemplo, a família Armitage tem como ordem constitutiva o *a priori histórico* da tradição, que funciona como um tipo de dominação de fora para dentro, tendo se apropriado da consciência de Walter e Georgina e tentando se apropriar da consciência de Chris. Em determinado momento, quando Chris tira uma foto de Walter e de outro personagem afro-americano que foi dominado pela família, esse personagem, que estava no lugar profundo, um tipo de alienação, retoma a consciência e tenta reagir à situação alertando Chris. O imaginário de (ex)posição, no entanto, aparece implícito a partir das metáforas visuais que conformam os regimes de verdade que atuam sobre a subjetividade de Chris.

O filme Corra!, ao colocar os observadores no ponto de vista de um afro-americano que tem seu corpo tornado objeto de apropriação, permite que os sujeitos se exponham ao ponto de vista de quem é alvo dos conflitos raciais e propõe a questão – *será que poderia ser desse modo?* A partir da análise realizada, foi possível responder à pergunta (3) *como o design atua?* Percebeu-se que o design torna visíveis, por meio das metáforas visuais, sonoras e de montagem, proposições dos ideários de (o)posição e (ex)posição, propondo reflexões sobre o papel da tradição e dos regimes na apropriação do corpo. Ao fazê-lo, realiza entre os sujeitos e o filme uma *mediação simbólica* que afeta e propõe reflexões que podem contribuir com a formação de sua subjetividade política. O quadro 5 sintetiza os resultados obtidos no filme Corra!.

¹⁶¹ Richard Brody.

QUADRO 5 – SÍNTESE DA ANÁLISE DO FILME CORRA!

LENTES	
Horizonte social	• Tensão pós-gestão Obama • Crítica ao mito da América pós-racial
Ação figural	• Espaço do quadro: lugar profundo como prisão; sala de jogos como metáfora dos sistemas modernos • Espaço geográfico, de figuração e objeto: residência dos Armitage com arquitetura das casas de fazendas escravistas americanas; Sala de jogos como metáfora de controle • Espaço-tempo: montagem apresenta as vítimas como perturbadas
Campo discursivo	• Existencial e cognitivo: os sujeitos observam o racismo pelo ponto de vista do protagonista negro • Mítico: América pós-racial e ideário eugenista • Poético: uso os códigos do terror para visualizar o racismo
IMAGINÁRIOS HODIERNOS	
(1) quais imaginários predominam no filme?	• Todos os imaginários hodiernos apareceram • Predomínio dos imaginários de (o)posição e (ex)posição
(2) quais sentidos os imaginários propõem?	• Ao colocar os observadores no ponto de vista de um afro-americano que tem seu corpo tornado objeto de apropriação, o filme permite que os sujeitos se exponham ao ponto de vista de quem é alvo dos conflitos raciais e perguntem – <i>será que poderia ser desse modo?</i>
(3) como o design atua?	• Cria metáforas visuais, sonoras e de montagem, e algumas proposições dos imaginários como o papel da tradição e dos regimes na apropriação do corpo. Simbolizadas pelo lugar profundo, pelos códigos dos filmes de terror e pelo método coagula • Realiza entre os sujeitos e o filme uma <i>mediação simbólica</i> que afeta e propõe reflexões que podem contribuir com a formação de sua subjetividade política

FONTE: Elaborado pelo autor (2024).

4.2.4 *E se o mundo fosse outro?* O design em Pantera Negra

O filme *Pantera Negra* (*Black Panther*, 2018), de Ryan Coogler, pertence em termos de classificações ao gênero de super-heróis, e seu texto aborda o tema da ficção científica por meio do debate da segregação racial. O campo discursivo do filme estabelece um cenário futuro em que uma cidade africana chamada Wakanda atingiu um nível de excelência tecnológica maior que o das cidades ocidentais contemporâneas. No entanto, essa tecnologia permaneceu em segredo e os países ocidentais observam a cidade africana como subdesenvolvida. Isso porque a tecnologia wakandana se desenvolveu devido a um metal chamado *vibranium* que, nesse imaginário, caiu na África antes das cidades ocidentais se desenvolverem. Uma vez minerado, o *vibranium* permitiu à cidade de Wakanda se desenvolver a ponto de criar um escudo que a esconde dos conflitos do mundo ocidental. A ficção, portanto, propõe uma história onde as regras da sociedade contemporânea são em parte suspensas, o que permite que uma visão alternativa de organização social seja apresentada. A estratégia alude ao Afrofuturismo, um movimento cultural da década de 1990. Wallace (2018)¹⁶² posiciona o Afrofuturismo como representante estritamente negro da ficção científica. Essa ficção não busca visualizar os negros no espaço ou em galáxias muito distantes, mas é marcada pela tentativa de imaginar como seria a sociedade se os negros não tivessem sido escravizados. Freitas (2018)¹⁶³ explica que o movimento está ligado a uma experiência ontológica afro-diaspórica, que pode ser entendida como a concepção de uma cultura afrodescendente apartada da experiência da colonização.

Esse cenário propõe algumas questões existenciais, pois os personagens do filme constroem sua subjetividade em meio aos conflitos que herdaram das gerações anteriores. T'Challa, o herói, de início, tem o objetivo de afirmar a tradição de seus ancestrais e adotar um modo de governo conservador; porém, ao se deparar com uma situação que desfaz a imagem que tinha do pai, adota para si um tipo de governo progressista de inclusão social, e decide compartilhar a tecnologia wakandana a fim de ajudar o povo negro em situação de opressão. O herói anseia por uma sociedade idealizada onde não haveria divisão, na qual haveria uma forma de “cuidarmos uns dos outros como se fôssemos uma única tribo” (Ryan Coogler, 2018, 2:05:37). Apesar de ser enunciada a intenção de que as pessoas cuidem umas das outras, o filme se encerra sem visualizá-la. O personagem de N'Jadaka, responsável pela crise que faz T'Challa questionar a tradição do pai, é um wakandano que cresceu órfão na América e adotou para si a

¹⁶² Carvell Wallace.

¹⁶³ Kênia Freitas.

missão de ajudar os negros oprimidos, usando a tecnologia wakandana contra seus opressores. Portanto, o motivo político que leva N'Jadaka é complexo, ele permeia entre a questão social de ajudar o oprimido, mas para isso deseja guiá-los para usarem da violência contra seus opressores.

Apesar da complexidade que perpassa os personagens, o filme tende a um retrato maniqueísta ao contrapor, nas decisões que tomam N'Jadaka e T'Challa, as posições polares de mocinho e bandido que geralmente marcam os filmes de super-herói. No artigo *O mito do mocinho e do bandido* (2018), Nichols¹⁶⁴ demonstra que o antagonismo entre bem e mal, comum às histórias de super-herói, é uma criação que remonta ao século XVIII, por meio da reconstrução de histórias folclóricas sob a forma de narrativas nacionalistas. Conforme explica a autora, a polarização em termos de representação de toda uma sociedade como boa ou má se colocou a serviço da filosofia nacionalista por meio de von Herder¹⁶⁵, que publicou em 1772 o *Ensaio sobre a origem da linguagem*, utilizado pelos irmãos Grimm¹⁶⁶ na reformulação de contos populares em histórias infantis que se tornariam muito conhecidas no século XIX. Com eles, o propósito educacional dos contos folclóricos se manteve e ganhou uma camada política alinhada ao ideário nacionalista. A nova ideia não mais tratava dos conflitos individuais dos personagens, mas vinculava suas ações ao conjunto de valores de uma nação. Nessa lógica, implanta-se uma métrica moral onde aqueles que comungam de determinado ideário são vistos como mocinhos, enquanto aqueles que não o fazem são forasteiros e bandidos. O problema de tais histórias é que, ao se formar um conjunto de valores, necessariamente opera-se a divisão dos indivíduos segundo uma lógica antagonica *nós* e *eles*, que tem como fim a militarização política da sociedade (Nichols, 2018). É evidente que mesmo dentro do *nós* existem conflitos e discordâncias pautadas pelos interesses conflitantes. Nesse contexto, aqueles do grupo que cometem alguma infração moral são colocados no lado oposto, e para que retornem, exige-se algum sacrifício, para que não reste dúvida de que seu ato foi um erro dentro da lógica estabelecida. O mocinho ocupa então o lugar do juiz e do executor, aquele cuja benevolência pode perdoar o infrator. O mocinho, portanto, é aquele que permite que um infrator volte a fazer parte do grupo, desde que confesse, se arrependa e reconheça estar errado.

Pantera Negra é um personagem criado por Jack Kirby e Stan Lee, em 1966, em um período de agitação civil nos Estados Unidos que foi marcado pela luta por direitos de igualdade

¹⁶⁴ Catherine Nichols.

¹⁶⁵ Johann Gottfried von Herder (1744-1803).

¹⁶⁶ Nesse sentido, ver *Contos dos Irmãos Grimm*, organizado por Pinkola Estés (Grimm, 2005).

racial. Mesmo com as leis federais que garantiam aos afro-americanos o direito de frequentarem os espaços públicos, o racismo se proliferou por caminhos antidemocráticos e violentos. Como reação, de 1966 a 1975, surgiram movimentos afro-americanos que conclamavam a necessidade dos negros de se defenderem dos ataques utilizando também da violência, quando necessário. Dessa abordagem surgiu o grupo Panteras Negras para Autodefesa (*Black Panther Party for Self-Defense*) em Oakland, Califórnia. O movimento reivindicava direitos civis e buscava consolidar uma identidade cultural por meio da afirmação de pertencimento à raça negra, exaltando o estilo afro por meio de cortes de cabelo e roupas inspiradas em culturas africanas. O partido ficou marcado por duas posturas controversas: uma que lutava por direitos iguais dentro do capitalismo americano, e outra que buscava subvertê-lo fazendo uso da violência (Chaves, 2015). Algumas das reivindicações da luta por direitos civis nos Estados Unidos foram alcançadas e outras permanecem em disputa na sociedade americana, marcando o horizonte social do qual o filme faz parte.

Em termos de recepção, *Pantera Negra* gerou a maior bilheteria de 2018 e arrecadou mais de US\$ 500 milhões em sua estreia doméstica¹⁶⁷. Além de ressaltar o desempenho financeiro em termos de arrecadação, os editoriais que escreveram sobre o filme destacaram a questão da representatividade. Um artigo publicado na *New York Times Magazine* relatou que *Pantera Negra* foi o primeiro filme hollywoodiano centrado em pessoas negras e que lhes confere agência (Wallace, 2018). Lewis e Dave¹⁶⁸, da *Revista Medium* (2018), destacaram o fato de que o filme promoveu diferentes grupos de debate a respeito do racismo e das questões étnicas nas escolas, igrejas e cinemas norte-americanos. No Brasil, a venda de brinquedos e produtos correlatos ao filme também gerou manchetes, pois apesar da alta bilheteria e da expectativa nos grupos sociais, houve falta de brinquedos referentes ao filme. Algumas reportagens sugerem que os fabricantes de brinquedos subestimaram o consumo por parte do público negro, se comparado à expectativa da venda de brinquedos de filmes com heróis brancos (Nascimento, 2018; Strazza, 2018)¹⁶⁹. Em relação às críticas que o filme recebeu nos espectros políticos, de um lado, se tentou cooptar o imaginário afrofuturista segundo uma leitura segregacionista (Lewis; Dave, 2018; Timberg; Harwell; Zeitchik, 2018; Varda; Hahner, 2020)¹⁷⁰. De outro, a crítica se direcionou à postura política moderada assumida pelo herói T'Challa, ao sugerir que os conflitos raciais e étnicos podem ser resolvidos em termos de ação

¹⁶⁷ Dados obtidos do relatório anual da *Motion Picture Association* (2019).

¹⁶⁸ Beccar Lewis e Kinjal Dave.

¹⁶⁹ Silvia Nascimento; Pedro Strazza.

¹⁷⁰ Becca Lewis e Kinjal Dave; Craig Timberg, Drew Harwell, Steven Zeitchik; Scott J. Varda e Leslie A. Hahner.

social e assistencialismo (Almeida, 2018), e ao uso que os estúdios hollywoodianos fizeram da pauta identitária como produto reificado na indústria cultural norte-americana (Ferreira, 2018)¹⁷¹.

Em termos de ação figural, a produção do filme se dividiu entre uma gama de profissionais responsáveis por seu aspecto estético. Nesse contexto, a designer Hannah Beachler foi a primeira afro-americana a ganhar o Oscar na categoria de design de produção e uma de suas tarefas foi dar visualidade a Wakanda. No livro *The art of Marvel Studios Black Panther* (2018), Roussos¹⁷² comenta que “os cineastas não estavam apenas projetando um país que o público nunca tinha visto antes, mas projetavam também toda uma cultura”, de maneira que a cidade africana “precisava se sentir tão autêntica quanto as pessoas que viviam lá – uma sociedade em pleno funcionamento com suas próprias leis, costumes, história, estilos e arquitetura” (Roussos, 2018, p. 14, tradução nossa). Para isso, Beachler incorporou elementos de antigas tribos de culturas africanas aos ambientes tecnológicos da cidade, de maneira que os cenários são repletos de texturas que remetem ao alfabeto e aos padrões visuais utilizados pelas tribos. Esses elementos são postos a dialogar com as imagens do progresso tecno-científico que geralmente são comuns aos filmes de ficção científica.

Enquanto espaço geográfico, a cidade foi projetada com a complexidade do desenvolvimento das metrópoles urbanas ocidentais, sem se desviar de características das culturas africanas. No projeto de Beachler, Wakanda foi dividida em setores que derivam das funções sociais dos diferentes grupos que vivem na cidade. Para a montanha onde o meteoro caiu, foi projetado todo um sistema de como seria a mineração do *vibranium*, desde sua exploração ao armazenamento, transporte e manufatura em termos de armas e roupas. Em relação ao espaço de figuração e objetos, a designer de figurinos Ruth Carter concebeu as roupas dos habitantes da cidade como se utilizassem o metal *vibranium* com o objetivo de refletir poder de classe social e poder militar em joias e armaduras. As tribos de Wakanda foram visualizadas conforme a função específica que cumprem na sociedade fictícia. O aspecto visual das tribos foi inspirado em diferentes culturas africanas. Os pastores do reino Lesoto inspiraram a tribo da fronteira. As tribos Suri da Etiópia, Samburu do Quênia e Dinka do sul do Sudão inspiraram a tribo mineradora. As tribos Tuareg do deserto do Saara inspiraram a tribo mercante e, por fim, a tribo Jabari foi inspirada nas tribos Karo da Etiópia e Dogon, de Mali, ao norte da África (Roussos, 2018). Outro espaço geográfico importante para o filme é a periferia da cidade de

¹⁷¹ Ricardo Alexino Ferreira.

¹⁷² Eleni Roussos.

Oakland, na Califórnia. O lugar se torna centro da luta entre dois pontos de vista a respeito de como o poder militar de Wakanda deveria ser utilizado em relação aos conflitos do mundo exterior.

No que diz respeito ao espaço-tempo, foi usado o efeito de *flashback* como recurso pelo qual os sujeitos são colocados dentro de uma casa de periferia na cidade de Oakland, em referência direta ao contexto que deu origem ao Partido dos Panteras Negras para Autodefesa. A cena é vista sob o olhar de N'Jadaka e os sujeitos são colocados no ponto de vista de um menino afro-americano tornado órfão pelo embate das tradições que o transpassam. Tanto para N'Jadaka como para T'Challa, lidar com o conflito afro-diaspórico significa refutar a maneira pela qual as gerações passadas o fizeram. Existe, portanto, a proposição da ideia de um cuidado de si para ambos os personagens. Ao adotar a separação entre mocinho e bandido, o filme se alinha às posições polares dos imaginários hodiernos.

Portanto, em relação as perguntas: (1) *quais imaginários predominam no filme?* e (2) *quais sentidos os imaginários propõem?* percebeu-se que os imaginários de posição e (o)posição ganharam mais destaque. No entanto, apesar de o filme adotar o maniqueísmo comum às histórias de super-herói, o seu discurso tensiona a caracterização dualista ao evidenciar a complexidade histórica que rege os imaginários de posição e (o)posição. Ainda que o filme seja consumido como produto cultural reificado, as reflexões propostas por meio do seu imaginário suspendem momentaneamente o sentido dado aos imaginários de posição e (o)posição, e tornam visível a imaginação de novas possibilidades de organização do mundo e modos de ser. Pantera Negra, ao colocar os sujeitos para refletir sobre os embates gerados pelo conflito afro-diaspórico, propõe a questão – *e se o mundo fosse outro?*

A partir da análise realizada, foi possível responder à pergunta (3) *como o design atua?* Percebeu-se que o design de produção, dos figurinos e da organização visual da cidade fictícia de Wakanda prefigurou o contexto de uma cultura com suas leis, costumes, história, estilos e arquitetura própria. A visualização criada conecta os sujeitos ao filme propondo a imagem de uma sociedade alternativa que imagina a história afro-diaspórica sob outros termos. O design atuou em Pantera Negra para tornar visível esse mundo imaginado e realiza, entre os sujeitos e o filme, uma *mediação simbólica* que propõe reflexões sobre a embates contemporâneos, contribuindo assim com a formação de sua subjetividade política. O quadro 6 sintetiza os resultados obtidos no filme Pantera Negra.

QUADRO 6 – SÍNTESE DA ANÁLISE DO FILME PANTERA NEGRA

LENTES	
Horizonte social	• Luta por direitos civis nos Estados Unidos • Panteras Negras para Autodefesa
Ação figural	• Espaço geográfico: Wakanda • Espaço de figuração e objetos: cultura afro retratada nas roupas, padrões, estilos, arquitetura, tribos e costumes • Espaço-tempo: <i>flashback</i> como recurso de imersão dos sujeitos no contexto afro-americano
Campo discursivo	• Existencial: conflito afro-diaspórico • Mítico: oposição entre mocinho e bandido • Poético: imaginário afrofuturista
IMAGINÁRIOS HODIERNOS	
(1) quais imaginários predominam no filme?	• Predomínio dos imaginários de posição e (o)posição
(2) quais sentidos os imaginários propõem?	• Ao colocar os sujeitos para refletir sobre os embates gerados pelo conflito afro-diaspórico, propõe a questão – <i>e se o mundo fosse outro?</i>
(3) como o design atua?	• O design de produção, dos figurinos e da organização visual da cidade fictícia de Wakanda prefigurou um contexto de uma cultura com suas leis, costumes, história, estilos e arquitetura própria. A visualização criada propõe a imagem de uma sociedade alternativa que imagina a história afro-diaspórica sob outros termos • O design tornou visível esse mundo imaginado ao situá-lo em meio aos embates políticos contemporâneos e, ao fazê-lo, realizou uma mediação simbólica entre os sujeitos e o filme. Essa mediação afeta e propõe reflexões que podem contribuir com a formação de sua subjetividade política

FONTE: Elaborado pelo autor (2024).

4.2.5 E se a história fosse outra? O design em Coringa

O filme *Coringa* (*Joker*, 2019) de Todd Phillips, pertence em termos de classificações ao gênero do drama e super-heróis. O Coringa é um personagem dos quadrinhos da empresa norte-americana DC Comics¹⁷³, que foi apresentado na revista *Batman n° 1*, em 1940, e já apareceu em diversas produções de diferentes mídias, de maneira que o horizonte social que acompanha o personagem já é largamente conhecido. O personagem foi criado por Jerry Robinson, Bill Finger e Bob Kane, para ser um vilão do Batman, e foi inspirado em dois conceitos: a carta de baralho denominada de coringa¹⁷⁴ e o ator Conrad Veidt, que interpretou Gwynplaine no filme *O homem que ri* (Paul Leni, 1938, 110 min.), uma adaptação fílmica de um romance de Victor Hugo (Lovece, 1994)¹⁷⁵. No cinema, o Coringa foi retratado como vilão em filmes como *Batman: o homem-morcego* (Smith, J.; Krizma, S., 1966, 105 min.), *Batman* (Tim Burton, 1989, 126 min.), *Batman: o cavaleiro das trevas* (Christopher Nolan, 2008, 152 min.) e *Esquadrão suicida* (David Ayer, 2016, 123 min.)¹⁷⁶.

No filme *Coringa*, de 2019, analisado nesta tese, o diretor optou por apresentar uma história centrada no contexto que levou o personagem a se tornar um vilão, da mesma maneira que Alan Moore havia feito na revista em quadrinhos *Batman: a piada mortal*, de 1988¹⁷⁷. O filme de Phillips foi influenciado também por dois filmes do diretor Martin Scorsese, *Taxi Driver* (1976, 113 min.) e *O rei da comédia* (1983, 109 min.). Esses filmes fizeram críticas à

¹⁷³ Atualmente, a DC Comics pertence à Warner Bros. Discovery, um conglomerado de mídia com empresas que produzem filmes, games, programas de televisão, livros, quadrinhos e música, assim como empresas que atuam na distribuição desses produtos por meio de radiodifusão, *streaming*, licenciamento e publicações.

¹⁷⁴ Em relação à carta de baralho, Correa (2020) explica que a carta coringa foi adicionada ao baralho europeu em uma adaptação do jogo de pôquer nos Estados Unidos, em 1875. A carta se caracteriza por não possuir uma posição definida em relação às regras do jogo, e assume de maneira estratégica um valor definido pelo jogador, referente à situação em que se apresenta. No baralho, a monarquia é representada pelas cartas de valete, rainha e rei, e o povo pelas cartas numéricas; o coringa, por sua vez, se assemelha ao bobo da corte, que na monarquia era o único que podia tecer críticas diretas ao soberano, uma vez que sua crítica assumia um papel de brincadeira, de comédia. É dessa maneira que a relação da carta coringa com os demais cartas do baralho se tornam uma metáfora social.

¹⁷⁵ Frank Lovece.

¹⁷⁶ No romance de Vitor Hugo, o autor estabelece uma situação social na Inglaterra do século XVII, onde Gwynplaine, o filho de um inimigo do rei, é entregue a um grupo de traficantes denominados comprachicos. Esse grupo adquire crianças e as vende para determinados papéis sociais de entretenimento em feiras e circos. Nesse comércio, as crianças que despertam mais interesse são aquelas que possuem algum tipo de estranheza, de maneira que os comprachicos adotam uma prática horrenda de desfiguração do corpo das crianças quando pequenas. Gwynplaine foi vítima dessa prática e teve o rosto desfigurado para que aparente estar sempre sorrindo. Com uma mudança na monarquia, finalmente, a prática dos comprachicos é interrompida, Gwynplaine é adotado por um velho artista de circo e ganha a vida como apresentador de espetáculos populares até descobrir a história de si e de sua identidade como filho da aristocracia inglesa. O romance ganhou uma versão cinematográfica em 1938, dirigida por Paul Leni. Essa versão se tornou muito popular e foi mencionada pelo desenhista Bob Kane como referência para a criação do personagem Coringa, especialmente como a representação do ator Conrad Veidt como Gwynplaine (Lovece, 1994).

¹⁷⁷ Na revista, Moore apresenta Coringa como um trabalhador que tem o desejo de se tornar comediante de *stand-up*, mas como não é bom o suficiente se encontra em situação de pobreza. Ao receber a notícia de que será pai, o personagem aceita participar de um roubo que marca para sempre o seu ingresso na criminalidade.

sociedade nova-iorquina das décadas de 1970 e 1980, posicionando aspectos do contexto social desse período como catalizadores da ação violenta de seus personagens. Em *Coringa*, para manter relação com os quadrinhos, a cidade se chama Gotham, mas é possível traçar correlações com eventos que marcaram Nova York na década de 1980 como, por exemplo, um tiroteio ocorrido no metrô de Manhattan que ficou conhecido como o caso do “vigilante do metrô”. Na ocasião, Bernhard Goetz, um homem branco de trinta e sete anos, atirou contra quatro jovens negros de dezenove anos. Os jovens já tinham passagem pela polícia e na versão dada por Goetz em seu depoimento, ele reagiu a uma tentativa de um assalto dentro do vagão. Nessa reação, porém, Goetz atirou em três dos jovens e seguiu o quarto atirando nele pelas costas, o que o deixou paraplégico. Após o ocorrido, Goetz fugiu da polícia e foi preso. Como nenhum dos jovens morreu, ele foi inocentado e solto, e se tornou um tipo de celebridade social que incentivou grupos de patrulha contra a criminalidade na cidade, assim como discussões sobre o racismo e autodefesa. A influência desse evento no filme de Phillips se dá por meio de uma cena em que o personagem Arthur Fleck, que se torna o Coringa, sofre uma agressão no metrô e reage atirando em seus opressores. Phillips adaptou o evento retirando dele a questão do racismo e deu ênfase à questão de classe social, pois os jovens que agridem Fleck são brancos e atuam como analistas dos investimentos de Thomas Wayne, o pai do Batman. No filme, assim como ocorreu com Goetz, o Coringa se torna um tipo de celebridade que dá início a uma revolta social cuja demanda, ainda que difusa, toma forma na crítica à pretensa falência do Estado na cidade de Gotham (Gilcrease, 2020; Previdelli, 2020)¹⁷⁸.

Em relação à recepção¹⁷⁹, notou-se um desconforto marcado pelo medo de que o filme pudesse influenciar atos violentos. Na revista *Time*, o filme foi citado como confuso, por transformar Fleck, o Coringa, em um herói numa chave que opõe ricos e pobres. De um lado o personagem é herói e “porta-voz dos oprimidos” e de outro “um vilão assassino”, de maneira que o filme sustenta um “discurso duplo” e desonesto. Outra crítica se direcionou ao fato de o filme refletir à década de 1980, o que o distanciou dos problemas da sociedade digital contemporânea e do papel das redes sociais (Zacharek, 2019)¹⁸⁰. Para a crítica do *Variety*, o filme “flerta com o perigo” e transforma o mal na “forma mais doentia possível do *cool*” (Gleiberman, 2019)¹⁸¹. Por fim, o *The Guardian* e o *The New York Times* apresentaram o filme como superficial, desinteressante, e que anseia por um niilismo que não apresenta (Bradshaw, 2019; Scott, 2019)¹⁸².

¹⁷⁸ Grayson Gilcrease; Fabio Previdelli.

¹⁷⁹ O filme arrecadou cerca de US\$ 1 bilhão nas bilheteria mundiais e foi indicado para 239 categorias no circuito de festivais entre 2019 e 2020, dos quais venceu 121.

¹⁸⁰ Stephanie Zacharek.

¹⁸¹ Owen Gleiberman.

¹⁸² Peter Bradshaw; Anthony Oliver Scott.

Notou-se ainda que a ambiguidade existente no filme suscitou perguntas como “o Coringa de Joaquin Phoenix se adequa à esquerda ou à direita alternativa?” (Quora, 2019), e “Arthur Fleck, o coringa, é de Esquerda ou de Direita?” (Quora, 2020). Não há uma resposta simples para essas questões, justo porque o personagem criado por Phillips foge a esse tipo de categorização. Nas redações, também circularam textos como “Coringa é de esquerda e retrata um mundo sem Deus” (Revista Forum, 2019), “Coringa: a loucura de uma época e a necessidade inquestionável do fim do capitalismo (Navarro, 2019)¹⁸³, “O Coringa é a extrema direita” (Fonseca, 2019)¹⁸⁴. O próprio diretor, em entrevista ao *The Wrap*, expressou que a indignação que o filme suscitou se tornou uma mercadoria que se adequa às ideologias de extrema-esquerda e extrema-direita (Sanchez, 2019)¹⁸⁵. Adams (2019)¹⁸⁶ explica que o Coringa não é “partidário, ou mesmo ideologicamente coerente”, ele serve como um “relato preocupante do que acontece quando impulsos antissociais, independentemente de suas origens, são deixados descontrolados – seja por ignorância ou indiferença” (Adams, 2019). Por fim, Uetrict (2019)¹⁸⁷ sintetiza esse argumento dizendo que o filme Coringa não é um retrato da extrema-direita e nem da extrema-esquerda, mas um retrato da falência do ideário moderno de um estado de bem-estar social.

Em termos de ação figural, o filme é repleto de metáforas visuais. No espaço de figuração, Mark Bridges, designer de figurino que trabalhou no filme, relata que Fleck é apresentado sob o aspecto vago de um homem jovem que aparenta ser mais velho; ele é extremamente magro, como se a pobreza pudesse ser vista em seu corpo (Warner Bros. Entertainment, 2020). Em relação ao espaço do quadro, a câmera mostra planos abertos abarrotados de prédios, onde o personagem se torna pequeno e quase invisibilizado pela cidade. Os planos médios apresentam Fleck em um contexto de confinamento, quase como se as paredes e o ambiente o pressionassem. Na maioria das vezes, a câmera é posicionada como se os/as observadores/as estivessem no ambiente junto ao personagem. É comum que a câmera se movimente e encontre objetos desfocados que revelam parcialmente o que está acontecendo. Esse recurso é usado geralmente nos *closes* que mostram os diálogos. Neles, a câmera foca os

¹⁸³ Amanda Navarro.

¹⁸⁴ Joel Pinheiro da Fonseca.

¹⁸⁵ Omar Sanchez.

¹⁸⁶ Sam Adams.

¹⁸⁷ Micah Uetrict.

olhos e a boca dos personagens deixando o entorno desfocado. Esse recurso cria um tipo de opressão claustrofóbica que corrobora a tensão proposta pelo filme.

Enquanto espaço geográfico, o diretor de arte Mark Friedberg conta que sua inspiração para Gotham foi, precisamente, a Nova York de 1981 e a forma como ela lidava com o lixo, de maneira distinta entre pobres e ricos (Warner Bros. Entertainment, 2020). Fleck mora em um apartamento de subúrbio, em um bairro onde se vê a pobreza no desgaste dos materiais, na idade dos imóveis, na sujeira, nos ratos. Para chegar no apartamento onde mora, o personagem precisa subir uma escada íngreme. Nela, espaço geográfico, espaço de objeto e o espaço-tempo aparecem juntos. O esforço depreendido pelo personagem ao se deparar com esse cenário urbano somatiza toda a violência e opressão da qual Fleck é alvo. Os degraus se tornam um obstáculo que o personagem sobe todos os dias ao voltar para casa, como uma alegoria ao peso da sociedade que o oprime. Finalmente, quando o personagem se torna o Coringa, ao remate do filme, o local é visto novamente, mas dessa vez ele parece ser leve a fim de refletir um estado de liberdade e potência que faz o personagem dançar sob os degraus que outrora o oprimiam.

Enquanto campo discursivo, Fleck é apresentado como um homem que mora com a mãe em um bairro de periferia. Ele atua como palhaço em uma companhia de entretenimento e seu trabalho é fazer anúncios para empresas ou atividades recreativas em hospitais. O personagem é pobre e sofre com uma doença psicológica que o faz ter distúrbios de riso; com isso, é frequentemente vítima de *bullying* na sociedade¹⁸⁸. Ao longo do filme, o personagem somatiza diferentes formas da violência da qual é alvo e extravasa a raiva que sente por meio de mais violência. Para isso, o roteiro apresenta dois caminhos narrativos que se sobrepõem para a formação do personagem: a relação de Fleck com o trabalho e as pessoas que se aproveitam dele, e a relação de Fleck com sua mãe Penny, que fornece o contexto para o personagem descobrir a causa de sua doença. Ambos os caminhos propõem reflexões existenciais e cognitivas que levam o público a sentir empatia e pena do personagem.

Em relação ao trabalho, Fleck é agredido por adolescentes, por seu chefe, pelo colega Randall e, por fim, por três homens que trabalham como analistas dos investimentos de Thomas

¹⁸⁸ A Lei 3.185, § 1º, define *bullying* como “intimidação sistemática” que resulta de ato de “violência física ou psicológica, intencional e repetitivo que ocorre sem motivação evidente, praticado por indivíduo ou grupo, contra uma ou mais pessoas, com o objetivo de intimidá-la ou agredi-la, causando dor e angústia à vítima”, e que acontece, geralmente, de cima para baixo em uma “relação de desequilíbrio de poder entre as partes envolvidas” (Brasil, 2023).

Wayne. Nessa última situação, Fleck está com uma arma, reage e mata os jovens no metrô vestindo uma roupa de palhaço. Ao fugir do local, ele entra em um banheiro público e começa a dançar como se estivesse feliz. A felicidade parece derivar de um sentimento de potência gerado pela resposta dada à agressão da qual vinha sendo vítima. Em todas essas situações, o *bullying* é algo que aparece de forma recorrente nos diálogos e reações dos personagens. A reação de Fleck gera em Gotham uma revolta social em que as pessoas que vivem na pobreza começam a vestir máscaras de palhaço e protestar contra aquela situação de disparidade social. O caminho relacionado à mãe apresenta uma história de maus-tratos familiares que o personagem sofreu quando criança. Fleck vai ao asilo Arkham à procura dos registros de quando a mãe havia sido internada, a fim de investigar sobre o seu passado. O relato diz que um antigo namorado agredia tanto ela como o filho a ponto de a criança ter a cabeça lesada pela violência que sofria, o que sugere que a doença psicológica de Fleck deriva desse trauma. A resposta, no entanto, é deixada em aberto pois, na versão de Penny, a internação se deu como parte de um esquema para isolá-la após engravidar de Thomas Wayne.

Por fim, o fundamento poético aparece por meio da crítica que o filme faz à estrutura maniqueísta cristalizada em histórias de super-heróis. Coringa é um personagem largamente conhecido e sabe-se, de partida, que esse personagem será malvado. No entanto, ao estabelecer o contexto social que torna Fleck vítima da sociedade, o diretor cria uma relação entre o personagem e o público e propõe reflexões sobre os polos antagonistas que sustentam esse maniqueísmo. No artigo *Isso não é um palhaço! Joker (2019), o artista sob a sombra do morcego (2022)*, Garcia¹⁸⁹ afirma que a “multiplicidade interpretativa” do filme “demonstra a própria possibilidade de reconstruir histórias já classicamente instauradas, como a do personagem Batman” (Garcia, 2022, p. 13).

Com efeito, a partir das perguntas *quais imaginários predominam no filme?* e *quais sentidos os imaginários propõem?* percebeu-se que o discurso do filme é polissêmico e todos os imaginários hodiernos se apresentam. No entanto, predominaram os imaginários de (o)posição e de (ex)posição. O imaginário de (o)posição se apresenta na caracterização de Fleck como um sujeito oprimido que não encontra assistência na estrutura do Estado em Gotham. A reação do personagem, simbolizada pela cena do metrô, inspira uma revolta popular que, ainda

¹⁸⁹ Yuri Garcia.

que difusa, parece desejar reestabelecer algum tipo de justiça que o contrato social de Gotham já não lhes confere. O imaginário de (ex)posição se apresenta quando o discurso ambíguo do filme, inicialmente, posiciona Fleck como vítima da sociedade, o que abre margem para novas interpretações e propõe a questão – *e se a história fosse outra?* Ao posicionar Fleck como vítima que reage à opressão, o filme suspende a ideia inicial que caracteriza o personagem e confere outras possibilidades de interpretação para a sua história. Ao final, quando Fleck se torna o Coringa, ele assume um *êthos* tirânico e retorna à imagem que se conhece desse personagem. Ao assumir a ética de um tirano, o personagem assume o papel do Estado, ao decidir quem vive ou morre sob seus próprios critérios. Ao se tornar o Coringa, portanto, Fleck se distancia do *êthos* de uma ética de cuidado de si, pois o cuidado de si pressupõe conhecer e adotar responsabilidades como cidadão em uma sociedade. Em *A ética do cuidado de si como prática da liberdade* (2004), Foucault coloca a questão da seguinte maneira: “o risco de dominar os outros e exercer sobre eles um poder tirânico decorre precisamente do fato de não ter cuidado de si mesmo e de ter se tornado escravo dos seus desejos”. O *êthos* da ética do cuidado de si, portanto, não tende a ideias de potência ou liberdade *absolutas* como no caso da tirania; o cuidado de si pressupõe limites para consigo, com os outros e com a sociedade. Pois, “se você se cuida adequadamente, sabe [...] o que é, [...] do que é capaz, [...] o que é (necessário) para [...] ser cidadão em uma cidade, [...] você não pode a partir deste momento abusar do seu poder sobre os outros”. O *êthos* da ética de cuidado de si “não pode em si mesmo tender para esse amor exagerado a si mesmo que viria a negligenciar os outros ou, pior ainda, a abusar do poder que se pode exercer sobre eles” (Foucault, 2004, p. 272 e 273).

A partir da análise realizada, foi possível responder à pergunta (3) *como o design atua?* Percebeu-se que o design, ao estabelecer metáforas visuais, construiu a imagem do estado pretensamente falido de Gotham, que se materializou na pobreza vista no corpo de Fleck, no cenário urbano onde ele vive e no espaço de quadro que o invisibiliza. Tais elementos evocam, a partir da estética, sensações de empatia e pena que contribuíram para intensificar o peso do *bullying* e da violência que incidem sobre o personagem, e que são quebradas radicalmente pela sensação de choque causada pela violência tirânica de quando o personagem se torna o Coringa. Ao tornar visíveis os imaginários hodiernos, o design propõe reflexões sobre a complexidade da vida em sociedade, e atua, dessa maneira, sobre a formação da subjetividade. O quadro 7 sintetiza esses resultados.

QUADRO 7 – SÍNTESE DA ANÁLISE DO FILME CORINGA

LENTES	
Horizonte social	Crítica à falência do ideário moderno de um estado de bem-estar social
Ação figural	- Espaço do quadro: planos médios que geram contexto de confinamento, observadores imersos na cena - Espaço de figuração: corpo do personagem reflete a pobreza - Espaço geográfico: Nova York da década de 1980 - Espaço geográfico, de objeto e espaço-tempo: escada como metáfora
Campo discursivo	- Existencial: constituição de si por meio do encontro com o passado - Poético: reforma do maniqueísmo das histórias de super-heróis
IMAGINÁRIOS HODIERNOS	
(1) quais imaginários predominam no filme?	- Todos os imaginários hodiernos apareceram - Predomínio dos imaginários de (o)posição e (ex)posição
(2) quais sentidos os imaginários propõem?	O discurso ambíguo do filme, inicialmente, posiciona Fleck como vítima da sociedade, o que abre margem para novas interpretações e propõe a questão – <i>e se a história fosse outra?</i> Ao final, quando o personagem se torna o Coringa, ele assume um <i>êthos</i> tirânico e retorna à imagem que se conhece dele
(3) como o design atua?	- Criou metáforas visuais que construíram a imagem do Estado pretensamente falido de Gotham, que se materializou na pobreza que se vê no corpo de Fleck, no cenário urbano onde ele vive e no espaço de quadro que o invisibiliza - Evidenciou o peso do <i>bullying</i> e da violência que incidem sobre o personagem e, ao fazê-lo, evocou, a partir da estética, diferentes sensações de empatia e pena, que são quebradas radicalmente pela sensação de choque causada pela violência tirânica de quando o personagem se torna o Coringa - Propôs reflexões sobre os imaginários hodiernos e a complexidade da vida em sociedade, que atuam sobre a formação da subjetividade política

FONTE: Elaborado pelo autor (2024).

4.2.6 *Será que viver poderia ser diferente?* O design em Nomadland

O filme *Nomadland*, de Chloé Zhao, lançado em 2020, conta a história de Fern, uma mulher de meia-idade que se depara com a falência da empresa na qual trabalhara, e por consequência, o fechamento da cidade industrial em uma zona rural do Nevada, nos Estados Unidos, onde morava. Ao perder o emprego e a moradia, Fern percebe que seu plano de seguridade social, como é conhecida a previdência norte-americana, não é suficiente para que ela compre um imóvel em uma cidade convencional. Para conseguir trabalho, ela parte para uma vida nômade pelo país em busca de empregos temporários.

A premissa que sustenta o filme reflete, pelo menos em parte, um período vivido nos EUA entre 2007 a 2009, que ficou conhecido como a grande recessão econômica de 2008¹⁹⁰. Nela, alguns americanos de meia-idade adotaram um estilo de vida nômade, ao se desfazer de suas casas e viajar pelo país realizando empregos temporários, geralmente precarizados e sem direitos trabalhistas¹⁹¹. O movimento formou uma subcultura conhecida como os nômades modernos. O fato foi documentado no livro *Nomadland: Sobrevivendo à América no século XXI* (2021), lançado originalmente em 2017 pela jornalista Jessica Bruder. A autora se interessou pelo assunto após conhecer o programa *CamperForce* da Amazon¹⁹², que oferecia trabalhos sazonais que eram ocupados, em grande parte, por trabalhadores que, assim como Fern, não conseguiam se aposentar e nem um emprego tradicional, o que os levou a adotar um estilo de vida nômade transitando de emprego em emprego pelo país. A investigação da autora mostrou que situações semelhantes existiam ao longo dos Estados Unidos (Nassif, 2021)¹⁹³.

O livro recebeu diversos prêmios¹⁹⁴ e a *Fox Searchlight Pictures* interessou-se por adaptá-lo para o cinema em 2019¹⁹⁵. Bruder participou da produção como produtora-consultora

¹⁹⁰ A grande recessão foi um período de crise econômica que marcou a primeira década dos anos 2000. Sua origem remete ao colapso do mercado imobiliário norte-americano, fato que ficou conhecido como a crise das hipotecas subprime (Borça Junior; Torres Filho, 2008).

¹⁹¹ Os direitos trabalhistas tomaram forma na indústria inglesa no século XVIII, quando os trabalhadores começaram a exigir melhores condições de trabalho. Desde então, cada país desenvolve sua própria legislação. No Brasil, a legislação trabalhista foi criada em 1934 e garantiu aos trabalhadores um valor mínimo de salário, jornada de oito horas e liberdade sindical. Em 1943 se deu a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) em um só documento que normatiza o trabalho no país. A partir de então, as leis trabalhistas vêm se adaptando as transformações sociais e mais recentemente, em 2017, foi realizada uma reforma que teve o objetivo de atualizar as relações laborais no contexto tecnológico do século XXI, o que possibilitou a compensação por jornada informal de trabalho, relações de trabalho intermitentes e ampla terceirização (Oliveira, 2022).

¹⁹² Amazon.com, Inc. é uma empresa multinacional norte-americana que atua no ramo de comércio eletrônico e outros ligados à tecnologia.

¹⁹³ Tamara Nassif.

¹⁹⁴ O livro foi vencedor do 27º *Annual Discover Awards da Barnes & Noble* e finalista no prêmio Helen Bernstein Book Award (Barnes & Noble, 2017; Glazer, 2018).

¹⁹⁵ O filme custou cerca de US\$ 5 milhões e arrecadou US\$ 39.4 milhões das bilheteiras mundiais. Obteve 254 vitórias nas premiações de cinema entre 2021 e 2022, incluindo os Oscars de melhor filme, melhor direção e melhor atriz, e foi indicado para melhor roteiro adaptado, melhor montagem e melhor cinematografia. Dados

e alguns dos nômades que inspiraram o livro atuaram na versão cinematográfica. A direção ficou a cargo de Chloé Zhao, diretora norte-americana nascida na China que conquistou reconhecimento no cenário de filmes independentes. Em termos de recepção, o uso dos atores nômades citados no livro de Brudel foi visto de maneira positiva, sob o argumento de trazer realismo ao assunto abordado no filme (Rottenberg, 2021)¹⁹⁶. Outro tópico destacado foi o ideal de vida livre existente no nomadismo moderno norte-americano. Em entrevista ao *Los Angeles Times*, a nômade Swankie descreve que não possuir nada além do que se carrega e reduzir o tamanho das propriedades não significa estar “sofrendo, passando fome, sujos, comendo mal”; ela expressa estar “mais saudável [...] aos 78 anos do que aos 40. Estou mais de 60 quilos mais leve, totalmente livre de todos os medicamentos e nunca fui mais feliz ou financeiramente mais segura” (Swankie apud Rottenberg, 2021, s. p., tradução nossa). Esse mesmo discurso aparece estampado nos anúncios das empresas que contratam a força de trabalho nômade com dizeres como “a aposentadoria nunca foi tão divertida. [...] Estamos mais saudáveis do que fomos em anos” (Bruder, 2021, p. 20). No livro, no entanto, existe um tom crítico a esse ideal da liberdade nômade, pois ele pode esconder dificuldades. Um artigo publicado no *The Guardian*, relata que, em um primeiro momento, a maioria dos nômades citados no livro de Bruder estava “interessada em enquadrar o estilo de vida na retórica crescente do velho oeste, [...] como bandidos, *cowboys*, pioneiros. Eles falaram de liberdade e oportunidade, individualismo e autossuficiência.” Porém, uma análise mais detida do assunto revela que foram “os empregos perdidos, os divórcios ruinosos e as casas hipotecadas que os colocaram na estrada.” O que levanta a questão: “quão bem-sucedida a longo prazo é a existência do nômade? Eventualmente você fica sem gasolina, sem dinheiro. Sua saúde começa a sofrer. Você não pode trabalhar como antes” (Brooks, 2021, s.p., tradução nossa)¹⁹⁷.

Em outra publicação do *The Guardian*, Horton (2021) explica que, por trás dessa retórica de liberdade, apresenta-se o sintoma de um modelo econômico denominado *gig economy*, que pode ser traduzido como “economia de bicos”. Para Vaclavik (2020), a realização de bicos em períodos sazonais sempre foi uma prática corrente para algumas categorias laborais a fim de complementar a renda de um trabalho convencional¹⁹⁸. A novidade trazida pela *gig economy*, e que vem se institucionalizando desde a década de 1970 devido às crises econômicas e inovações tecnológicas, é o processo de terceirização da força de trabalho empresarial, a

obtidos da página no filme no IMDB. Disponível em: < <https://www.imdb.com/title/tt9770150/> >. Acesso em: 07 fev. 2023.

¹⁹⁶ Josh Rottenberg.

¹⁹⁷ Xan Brooks.

¹⁹⁸ O termo *gig* advém da indústria musical e se refere a uma relação laboral com as características de “serviço simples e rápido, de pouca importância; ocupação ou serviço eventual, de curta duração e não regular; trabalho ou emprego secundário [...] que alguém exerce a fim de aumentar seu rendimento” (Vaclavik, 2020, p. 20).

adoção de novos regimes de trabalho intermitentes¹⁹⁹ e, por fim, a mediação das relações de trabalho por meio de plataformas digitais. Esses aspectos da *gig economy* são entendidos como flexibilização das relações de trabalho tradicionais. Em outras palavras, ao invés de um trabalho com local e hora fixos, cuja relação empregador-empregado é regida pelas leis do trabalho, essas novas relações laborais possuem tempo e local de execução flexíveis, com contratos intermitentes que não caracterizam vínculo empregado-empregador e desoneram o empregador dos custos exigidos pelas leis trabalhistas. Nessa categoria, o empregado é tratado como um contratante independente, geralmente *freelancer* ou profissional liberal autônomo, e com isso assume os encargos de sua prática, como a aquisição de equipamentos para realizar o trabalho, o pagamento de impostos, seguro-saúde, segurança social etc. Nesse tipo de relação, como geralmente não há vínculo do tipo empregado-empregador, as leis que resguardam os direitos dos/as empregados/as, as vezes, não acompanham o ritmo da inovação tecnológica, o que deixa lacunas para a informalidade, a insegurança, a instabilidade, e a perda de direitos e benefícios. Por fim, Vaclavik relata ainda que “ainda que muitos autores considerem a flexibilidade laboral” como uma “expressão de modernidade e manifestação da capacidade empreendedora dos indivíduos, essas formas, em geral, mascaram situações de precarização da vida e do trabalho” (Vaclavik, 2020, p. 25). Isso porque não é raro que a oferta de trabalho por parte do empregador, especialmente em tempos de crise, implique em termos e condições que, em última instância, se tornam compulsórios. Ou seja, devem ser aderidos como condição para que o trabalhador realize a sua atividade laboral. Dessa maneira, o discurso de liberdade e flexibilidade existente no ideal da vida nômade contém ao menos duas facetas. A primeira revela que muitas das pessoas que adotaram esse estilo de vida se tornaram “nômades por adesão”, pois se encontraram em um beco sem saída devido a trabalhos intermitentes com salário que não poderia pagar o aluguel e outras despesas essenciais com a família, comida, remédios etc., ou aposentados/as com um valor de aposentadoria que também não suporta tais custos. O drama dessa situação revela a falência do sonho de parte da classe média norte-americana que, por meio da crise e da idade, como no caso de Nomadland, não encontrou espaço e amparo social na América do século XXI. A segunda concebe a estrada como a idealização da vida, da saúde, da libertação de uma sociedade que leva a depressão e dívidas.

O filme recebeu críticas relacionadas à ambiguidade de seu posicionamento, contra ou a favor das relações de trabalho na qual os nômades se encontram. Em artigo publicado na *Jovem Pan*, Petrucelli²⁰⁰ destaca o problema de Hollywood em querer tornar o “cinema engajado, panfletário e político-partidário”. Para ele, em um primeiro momento, “o filme nos

¹⁹⁹ Regimes de trabalho intermitentes se referem a contratos sazonais da força de trabalho (Vaclavik, 2020).

²⁰⁰ Marcos Petrucelli.

faz querer acreditar que Fern [...] é uma vítima da uma sociedade, liderada por um tipo de governo cruel e injusto, que não lhe dá oportunidades”. Mas, ao decorrer do filme “fica bastante óbvio [...] que se trata apenas de escolhas; não da circunstância em que a personagem se encontra e muito menos por conta de uma imposição do sistema”. E conclui que “na tentativa de [...] denunciar uma suposta desigualdade diante da vilania letal de um mundo corporativista e capitalista”, o filme “acaba somente transformando um hábito secular num vazio discurso político socioeconômico” (Petrucelli, 2021, s.p.). Entretanto, reservar as questões apresentadas no filme ao âmbito da escolha quando se trata das relações de trabalho pode ser uma forma simplificada de observar o problema. Os direitos do trabalho existem justamente porque o/a empregado/a, em geral, se encontra em uma “posição inferior e de dependência financeira do empregador”, de maneira que nem tudo pode ser reduzido a uma questão de escolha. O direito trabalhista funciona, então, como uma “ferramenta para fornecer equilíbrio entre o sujeito contratado e o contratante” (Oliveira, 2022)²⁰¹.

Kermode²⁰², em artigo para o *The Guardian*, comenta que o filme “evita conflitos em favor de uma humanidade tranquila” e “não consegue desenterrar esperança da escuridão fervilhante nos armazéns da Amazon” (Kermode, 2021, s.p., tradução nossa). O *Vanity Fair* questionou o Oscar de melhor filme apontando como controversa a postura da Academia de Cinema de Hollywood que, ao consagrar as produções, parece o fazer por méritos ideológicos como uma espécie de “teste de caráter da indústria cinematográfica”, de maneira que o filme pode ter recebido seus prêmios mais pelo fato de ser “dirigido por uma mulher chinesa, uma imigrante [...] que lança um olhar amoroso e encantador sobre as pessoas oprimidas que vivem as margens”, do que pela crítica que o estilo de vida minimalista dos nômades modernos direciona à estrutura de consumo americana (Lawson, 2021, s.p., tradução nossa)²⁰³. A revista *Vulture* publicou que o filme “troca a indignação aguda de Bruder sobre a exploração capitalista por uma mensagem confusa sobre a liberdade individual que minimiza os reais riscos do trabalho temporário” e deixa de fora, precisamente, o que torna a discussão tão urgente (Chan, 2021, s.p., tradução nossa)²⁰⁴. Por fim, um artigo de Zizek²⁰⁵ publicado na *Folha de São Paulo* relata que o filme possui uma “postura crítica descafeinada” e se coloca ao lado de outros filmes “falsamente progressistas” que se posicionam por uma causa, “mas lidam com o tema de forma a neutralizar seu veio crítico” (Zizek, 2021, s.p.). Para ele, apesar de o filme mostrar a pobreza e as situações difíceis enfrentadas pelos trabalhadores precarizados, ele parece centrar seu foco

²⁰¹ Vanessa Oliveira.

²⁰² Mark Kermode.

²⁰³ Richard Lawson.

²⁰⁴ Wilfred Chan.

²⁰⁵ Slavoj Zizek.

na “modesta felicidade” existente no estilo de vida dos nômades. De maneira que “o subtítulo de ‘Nomadland’ poderia muito bem ser”, para Zizek, “aproveite sua condição de proletário nômade!” (Zizek, 2021, s.p.).

Enquanto ação figural, na maior parte do filme, o espaço do quadro posiciona os personagens e seus veículos em uma parte pequena da composição, em contraste com a imensidão da paisagem. Essa composição os confere um aspecto isolado e reduzido mediante a natureza que os cerca. O filme foi filmado no formato anamórfico, ou seja, um formato cuja largura é maior do que a altura, e cria um aspecto visual que lembra as clássicas pinturas de paisagens feitas a óleo. Outro aspecto que se refere à pintura de paisagem é a iluminação das cenas, quase sempre feita por luz natural. Este tipo de iluminação é conhecido como naturalista, pois o ponto de luz geralmente é o sol, ou uma fogueira, ou uma lâmpada dentro do veículo e assim por diante. A câmera, geralmente, observa as cenas como se o/a observador/a estivesse na paisagem e a observasse à distância, o que corrobora para aumentar a sensação de contemplação.

Nas cenas de paisagem natural, são vistos parques nacionais, desertos, estradas e acampamentos. Enquanto espaço geográfico, *Nomadland* foi filmado na região oeste dos Estados Unidos, especificamente nos estados de Nevada, Nebraska, Califórnia e Dakota do Sul. A iconografia dessa região evoca os filmes de *western* norte-americanos, largamente cristalizados no imaginário cinematográfico a partir dos filmes de diretores como Edwin Porter, David W. Griffith e John Ford²⁰⁶, estrelando atores como William S. Hart, John Wayne, Tom Mix, Roy Rogers. O gênero, conforme explica Vugman (2006), ajudou a retratar o ideário que acompanhou a colonização norte-americana desde 1903. Nele, é comum encontrar oposições entre cultura *versus* natureza, o indivíduo *versus* a comunidade, a cidade *versus* as terras selvagens, e o *cowboy* *versus* o índio. A partir da década de 1940, a metáfora que sustenta essas oposições se esgotou visto que o cenário urbano e industrial norte-americano já havia se tornado hegemônico. Com efeito, o ideário se atualiza, dando lugar a oposições como a do herói solitário *versus* a cidade capitalista e corrupta, largamente explorado por atores como Clint Eastwood, em sua parceria com o diretor Sergio Leone, na década de 1960. *Nomadland*, no entanto, causa um estranhamento na iconografia geralmente encontrada nesse gênero, pois, ao invés do *cowboy* norte-americano, homem, jovem, solitário e livre que vaga pelo deserto em seu cavalo,

²⁰⁶ Nesse sentido ver produções como *O grande roubo do trem* (Edwin Porter, 1903), *America* (David W. Griffith, 1924) e *No tempo das diligências* (John Ford, 1939).

o que se vê são pessoas de meia-idade, que vagam pelo deserto em suas vans em busca de empregos e vínculos de comunidade para que possam se defender²⁰⁷ (Wilkinson, 2021)²⁰⁸.

Em relação ao espaço de figuração e objetos, em *Nomadland*, os objetos carregam um tipo de memória para os nômades, sejam os itens que trazem do estilo de vida pré-nômade²⁰⁹, sejam os consertos e decorações que eles fazem em seus veículos. Os veículos se tornam um tipo de lar para os nômades²¹⁰. Enquanto espaço de figuração, a maioria das pessoas que o filme retrata são pessoas acima de sessenta anos que lidam com diferentes situações de perda: da saúde, do emprego, dos pais, dos filhos, de cônjuges e da vida social.

Por fim, em relação ao espaço-tempo, *Nomadland* é marcado por pausas no decorrer de sua narrativa. Não raro, a câmera foge do diálogo entre os personagens e focaliza a natureza e seus detalhes em planos fechados. A montagem frequentemente posiciona os sujeitos observadores dentro do veículo de Fern, como se acompanhassem a viagem e a vista das reservas naturais do oeste americano. O filme foi filmado sem um planejamento de *storyboard*; Richards, o diretor de fotografia e Zhao fizeram uma lista de tomadas e a seguiram como roteiro de filmagem. Richards relata que buscou a inspiração para movimentar a câmera nos videogames que possuem mundo aberto²¹¹, visto que nesses jogos a câmera é quase sempre contínua e busca se esconder e não atrapalhar a imersão do/a jogador/a no mundo apresentado (Deikova, 2023)²¹². Em *Nomadland*, o movimento da câmera possui um efeito conceitual. Nas cenas em que os nômades estão nos parques e nas estradas, Richards optou por um movimento contínuo de câmera, ou seja, a imagem nunca está fixa, a fim de aumentar a sensação de liberdade sustentada pelo discurso nômade. No momento em que Fern passa alguns dias morando na casa de outras pessoas, como no caso de Dave ou da irmã, a câmera se torna, na maior parte, estática como se fosse um momento de não liberdade. Dessa maneira, a câmera em *Nomadland* serve como metáfora do estado emocional da personagem em relação à situação

²⁰⁷ Nesse sentido, em entrevista cedida ao *American Cinematheque*, Zhao comenta que a iconografia associada ao *western* norte-americano é tão definida que causa estranhamento se a câmera, ao invés de focar um herói branco em seu cavalo, como John Wayne por exemplo, revela uma mulher de meia-idade em uma van (Kumail Nanjiani, 2021, s.p.).

²⁰⁸ Alissa Wilkinson.

²⁰⁹ Fern possui um conjunto de pratos que ganhou de seu pai quando se formou no colégio; este é um item importante, pois revela que ela possui um grau de educação e, mesmo assim, não consegue colocação e emprego. O conjunto de pratos se chama folhas de outono e, em certo momento do filme, o amigo Dave os derruba e os quebra, deixando Fern enraivecida devido ao apego sentimental com aqueles objetos. Fern os conserta, colando os pedaços dos pratos, mas não se desfaz deles.

²¹⁰ Em uma cena, após a van de Fern parar de funcionar, ela descobre que o conserto será quase quatro vezes mais caro que o valor do veículo. Ela é aconselhada a se desfazer da van, mas reage explicando que sua relação com o veículo não tem preço, que as pessoas não entendem, mas a van é a casa dela.

²¹¹ O conceito de jogos de mundo aberto (*openworld*) é utilizado no design de jogos eletrônicos, e se refere a um ambiente – mundo – que confere ao jogador liberdade considerável de ir e vir, e realizar ou não os objetivos propostos pela narrativa (Santos; Chagas; Silva, 2020).

²¹² Mascha Deikova.

que enfrenta – assim como a metáfora do movimento e da liberdade do *cowboy* americano – e corrobora com o discurso minimalista que os nômades atribuem ao seu estilo de vida (Deikova, 2023).

Em relação ao campo discursivo, ao focalizar as paisagens naturais e a vegetação de maneira demorada e contemplativa, a montagem propõe reflexões a respeito do estilo de vida urbano e das relações estéticas, cognitivas e existenciais sobre a vida em sociedade, trabalho, consumo e o estilo de vida nômade com sua proposta minimalista. Em um cenário pós-moderno, marcado por uma economia onde o consumo se tornou um tipo de regra pela qual as pessoas conferem sentido à sua existência, o minimalismo surge como um ideário contra o consumo²¹³. Nesse cenário, Figueiredo (2022)²¹⁴ explica que o sentimento de estresse, ansiedade, esgotamento e falta de propósito torna-se um sentimento compartilhado e o discurso contra o consumo se torna sedutor. Em uma sociedade em que se trabalha muito para se manter consumindo, “quem não gostaria de ter mais tempo para se dedicar ao que realmente importa?” (Figueiredo, 2022, p. 20). A resposta para essa pergunta é uma questão subjetiva que cada observador/a é convidado a responder. Aqui, as pausas na montagem conferem tempo para que a narrativa seja preenchida com os desejos e os conhecimentos de cada observador/a.

Em *Nomadland*, a estrada se torna metáfora para um tipo de liberdade simbólica em relação a uma sociedade que adoeceu pelo consumo, propondo, ainda que de maneira implícita, dois mitos que marcaram a conquista do oeste americano. Xavier (2014)²¹⁵ relata que esse período construiu um imaginário, o qual não apenas explorava a conquista militar, da natureza e dos bens materiais, mas adicionou a ele um tipo de “nacionalismo da singularidade de caráter”. Esse imaginário também fundamentou a noção de um novo homem, “apto a superar as ‘doenças civilizacionais’ que teriam acometido uma Europa permeada de guerras de religião e perseguições das quais os puritanos fugiram em direção à terra prometida” (Xavier, 2014, p. 172). A estrada como “terra prometida” se torna o caminho que conecta a experiência da vida para além da doença e da morte. Os temas abordados no gênero de filmes americanos de *western* trabalharam esse conceito por meio da noção de *frontier* – com um tipo de sujeito que possui virtudes que teriam sido perdidas com a constituição das sociedades industriais –, noção que pode ser visualizada nos mitos da formação e da conquista (Xavier, 2014). O mito da formação

²¹³ É importante salientar que o contraconsumo existente no minimalismo não é uma oposição ao capitalismo, mas sim, a adoção de uma postura mais consciente em relação ao que se consome. Segundo o autor, os adeptos geralmente passaram por algum tipo de trauma que os fez repensar sua relação com o consumo e por isso optaram pela vida minimalista. É importante notar que as pessoas que optaram pelo minimalismo como crítica ao “sonho americano” de consumo geralmente tiveram condições de consumir e, em determinado momento, optaram por não o fazer. Portanto, não se pode dizer que pessoas que nunca tiveram as condições de consumo são minimalistas; nesse caso, elas são pessoas que simplesmente não possuem tais condições (Figueiredo, 2022).

²¹⁴ Andréia Saracchi Figueiredo.

²¹⁵ Ismail Xavier.

está ligado às caravanas de *pioneiros* que tomaram para si a missão de colonizar o oeste americano por meio da agricultura, e o mito da conquista se forma na figura do *cowboy* que adota a premissa de sempre “ir adiante”, a fim de conquistar novos territórios. Na formação da sociedade americana, esses mitos serviram para selecionar os valores necessários para construir uma sociedade moderna idealizada. Como explica Xavier, não importa que o *cowboy* seja foragido da cadeia, o que importa é que ele aceite os bons princípios do pacto social. E, caso o pacto social se mostre corrompido, ele se retira para uma natureza idealizada onde viverá uma vida simples, porém justificada. Dessa maneira, a estrada possui o sentido de conhecer, explorar e colonizar novos territórios, e ela se liga ao mito da formação e da conquista, pois significa deixar uma sociedade que existe em direção a outra idealizada (Xavier, 2014).

Por fim, a partir das perguntas *quais imaginários predominam no filme?* e *quais sentidos os imaginários propõem?* percebeu-se que o discurso de *Nomadland* é polissêmico. De um lado, o filme exalta os mitos da fundação e da conquista que ajudaram a colonizar os Estados Unidos; de outro, elabora uma crítica ambígua à sociedade de consumo norte-americana. Com efeito, todos os imaginários são vistos no filme, sendo predominantes os imaginários de posição e (o)posição.

O imaginário de (o)posição se apresenta quando os nômades reconhecem a situação de vulnerabilidade na qual se encontram e a necessidade de se organizarem em comunidade. Esta é formada com outros nômades que vivem a mesma situação ao lidar com as crises e a insuficiência previdenciária das relações de trabalho em que se encontram. O reconhecimento, os vínculos e a organização indicam um tipo de tentativa de sindicalização. Dessa maneira, tanto o livro quanto o filme fazem ver uma situação que se formou à margem da sociedade americana pós-crise: o enfraquecimento do imaginário de (o)posição enquanto força política e sindical organizada. Apesar de o discurso de *Nomadland* evidenciar essa questão por meio de uma ideia de contraconsumo, o filme lida com ela celebrando a idealização dos mitos americanos sob noções idealizadas de liberdade e autonomia, que são personificadas pela metáfora da estrada. Nesse discurso, se mantém na idealização de uma *liberdade racional* que conferiu ao sujeito à opção de adotar um estilo de vida nômade e minimalista como um tipo de escolha política. Porém, ao olhar mais detidamente, percebe-se que a posição contraconsumo dos nômades pode estar funcionando apenas como base de apoio no processo de aceitação da condição imposta pelo contexto da *gig economy*. Nesse contexto, o imaginário de posição se mantém, ainda que a crítica se coloque a partir do imaginário de (o)posição. Por fim, é na ideia de resistência que o imaginário de (ex)posição aparece. Ao se afastar das noções idealizadas, percebe-se que o estilo de vida adotado pelos nômades é, portanto, uma tentativa de se posicionar enquanto sujeitos perante as relações de poder que se instauraram em algumas práticas de trabalho do mundo contemporâneo.

Nomadland, ao colocar os observadores no ponto de vista de dos nômades modernos, propõe a questão – *será que viver poderia ser diferente?* A partir da análise realizada, foi possível responder à pergunta (3) *como o design atua?* Percebeu-se que o design atua ao prefigurar uma imagem contemplativa da natureza e por meio das pausas propositalmente colocadas para que os sujeitos reflitam sobre a vida e a existência, e ao realizar entre os sujeitos e o filme uma *mediação simbólica* que os afeta e contribui com a formação de sua subjetividade política. O quadro 8 sintetiza os resultados obtidos no filme Nomadland.

QUADRO 8 – SÍNTESE DA ANÁLISE DO FILME NOMADLAND

LENTES	
Horizonte social	• Nomadismo moderno dos EUA pós-crise de 2007-2009 • <i>Gig economy</i>
Ação figural	• Espaço de quadro: contemplativo com foco na paisagem e luz natural • Espaço geográfico: iconografia do <i>western</i> americano • Espaço de figuração e objetos: apego às vans e objetos dentro dela • Espaço-tempo: pausas reflexivas, câmera como metáfora emocional da personagem
Campo discursivo	• Estético: montagem que propõe reflexão • Cognitivo: reflexão sobre a sociedade de consumo • Existencial: minimalismo como forma de dar sentido ao novo espaço social pós-crise • Filosófico: estrada como metáfora de uma liberdade perdida • Mítico: sociedade de consumo como doença e a estrada como busca por uma “terra prometida”
IMAGINÁRIOS HODIERNOS	
(1) quais imaginários predominam no filme?	• Todos os imaginários hodiernos apareceram • Predomínio dos imaginários de posição e (o)posição
(2) quais sentidos os imaginários propõem?	• Ao colocar os observadores no ponto de vista de dos nômades modernos, o filme propõe a questão – <i>será que viver poderia ser diferente?</i>
(3) como o design atua?	• Prefigura uma imagem contemplativa da natureza • Confere pausas propositalmente colocadas na montagem para que os sujeitos reflitam sobre as proposições dos imaginários hodiernos que se apresentam em seu discurso • Por meio da estética, realiza entre os sujeitos e o filme uma <i>mediação simbólica</i> que os afeta e contribui com a formação de sua subjetividade política

FONTE: Elaborado pelo autor (2024).

4.3 SÍNTESE DO CAPÍTULO

Este capítulo apresentou o conceito de imaginário e como ele é tratado nesta tese, assim como o mapeamento de imaginários hodiernos e os resultados das análises de quatro filmes contemporâneos. Este percurso permitiu responder aos três objetivos específicos restantes da pesquisa:

3. **Identificar** os principais imaginários que formam a subjetividade política das sociedades ocidentais, do período moderno à contemporaneidade;
4. **Desenvolver** um roteiro de análise filmica;
5. **Analisar** como o design atua na formação da subjetividade política, a partir de quatro filmes selecionados.

De forma breve, o conceito de **imaginário** interessa a esta tese por fornecer um espaço simbólico no qual se pode situar e mapear imaginários específicos que, em determinado momento, se tornaram modos de pensamento dominantes na sociedade contemporânea. Esses agrupamentos imaginários são entendidos, nesta tese, como dispositivos, regimes discursivos, que se formaram em torno da noção de subjetividade, a fim de explicar a experiência política dos seres humanos. Das assertivas teóricas resultantes dessa investigação, ressalta-se que:

- A imaginação não se opõe ao real, mas **a imaginação cria o real** ao mediar os significados que permitem a compreensão dos seres humanos no mundo e de si mesmos (Almeida; Pagotto-Euzebio, 2022; Portugal, 2019).
- Os imaginários podem ser investigados a partir do **mapeamento** do agrupamento de determinados valores que compõem um modo de pensamento. Uma vez mapeados, pode-se investigar como os imaginários se apresentam nos filmes (Almeida, 2024; Portugal, 2017, 2019).

Com efeito, a primeira seção deste capítulo mapeou três imaginários dominantes que conferem sentido à subjetividade política moderna e contemporânea, denominados, nesta pesquisa, de imaginários hodiernos de posição, (o)posição e (ex)posição. O fio condutor da investigação teve como fundamento o enfoque apresentado por Bosi no livro *Ideologia e contraideologia* (2010), que ajudou esta tese a mapear os imaginários de posição e (o)posição. A esses dois imaginários foi adicionado um terceiro, o de (ex)posição, cujo enfoque se fundamentou na ética do cuidado de si como apresentada por Foucault (2002, 2004). Os imaginários podem ser resumidos da seguinte maneira:

- O imaginário de **posição** se refere à configuração assumida na fundamentação do Estado moderno que concebeu os sujeitos políticos sob um princípio de liberdade que se apresenta na noção de um sujeito de *liberdade racional*, uma vez que é guiado pela razão pura na formação de sua subjetividade política.
- O imaginário de **(o)posição** reage ao sujeito iluminista e se apresenta na noção de um sujeito condicionado pela tradição. O conceito de ideologia serviu a diferentes formas de denúncia do papel desse condicionamento sob a formação da subjetividade política. O imaginário de (o)posição é marcado por noções como a de *dialética histórica*, *a priori histórico* e *estruturas imanes*.
- O imaginário de **(ex)posição**, por sua vez, reage a ambos, ao problematizar os universais ainda presentes na noção de *liberdade racional*, *dialética histórica*, *a priori histórico* e *estruturas imanes* que, sob esse ponto de vista, ocuparam a posição transcendente ao apresentarem algum tipo de história, estrutura ou instrumentos que se proponham seguros para explicar a formação de sua subjetividade política. De maneira que, os imaginários de posição e (o)posição se tensionam em dois polos de um mesmo problema. Para essa perspectiva, a experiência particular surge como práticas de liberdade a partir de uma ética de cuidado de si que procura construir as próprias verdades, e se expõe, com todo o risco e a vulnerabilidade que isso acarreta.

Como resultado do mapeamento, apresentou-se um quadro comparativo dos imaginários hodiernos que contribuiu para esta pesquisa com ao menos três pontos: (1) a proposição de um quadro pelo qual se possa pensar a subjetividade contemporânea; (2) o entendimento de como algumas questões que perpassam a subjetividade política podem levar a posições polares; e (3) a possibilidade de pensar outras formas de subjetividade política a partir da (ex)posição.

A segunda seção do capítulo apresentou um roteiro de análise fílmica desenvolvido nesta tese para investigar a atuação do design na formação da subjetividade política a partir de quatro filmes contemporâneos. De início, apresentou-se os conceitos que fundamentaram a elaboração desse roteiro e a maneira como foram usados. O roteiro seguiu o método da leitura atenta de Bizzocchi e Tanenbaum (2011), e teve suas lentes adaptadas conforme os conceitos de Kellner (2001), Mauad (2005), De Lauretis (1984, 1994) e Almeida (2024)²¹⁶. Na sequência, foram apresentados os critérios adotados para a seleção de quatro filmes contemporâneos para análise²¹⁷, que resultaram nos filmes: *Corra!* (Jordan Peele, 2017), *Pantera Negra* (Ryan Coogler, 2018), *Coringa* (Todd Phillips, 2019) e *Nomadland* (Chloé Zhao, 2020). Os filmes foram observados com o auxílio dos dois quadros, o (1) quadro de imaginários hodiernos e o

²¹⁶ São eles *horizonte social*: composto por período, produção e recepção; *ação figural*: espaços do quadro, geográfico, de figuração e objetos, tempo; *campo discursivo*: fundamentos cognitivo, estético, filosófico, existencial, antropológico, mítico e poético; e três questões que remetem aos imaginários hodiernos: quais imaginários predominam no filme? Quais sentidos os imaginários propõem? E como o design atua?

²¹⁷ Dos critérios utilizados na seleção dos filmes, optou-se por quatro: (1) filmes dos últimos quatro anos (2017-2020); (2) filmes que abordam conflitos políticos; (3) filmes que possuam classificação etária acima de 14 anos; e (4) filmes que se tornaram influentes em sua recepção social.

(2) quadro do roteiro de análise fílmica. Os resultados pontuais de cada análise fílmica foram apresentados nos quadros de síntese que concluem cada análise. O quadro 9 sintetiza os resultados obtidos, evidenciando as reflexões que os imaginários encontrados propõem e a atuação do design nos filmes.

QUADRO 9 – SÍNTESE DOS RESULTADOS DAS ANÁLISES FÍLMICAS

Será que poderia ser desse modo? O design em Corra!

- Corra! ao colocar os observadores no ponto de vista de um afro-americano que tem seu corpo tomado objeto de apropriação, permite que os sujeitos se exponham ao ponto de vista de quem é alvo dos conflitos raciais.
 - O design tornou visíveis, por meio das metáforas visuais, sonoras e de montagem, proposições dos ideários de (o)posição e (ex)posição, ao propor reflexões sobre o papel da tradição e dos regimes na apropriação do corpo. Ao fazê-lo, realiza entre os sujeitos e o filme uma mediação que contribui com a formação de sua subjetividade política.
-

E se o mundo fosse outro? O design em Pantera Negra

- Pantera Negra, ao colocar os sujeitos para refletir sobre os embates gerados pela questão afro-diaspórica, os permite refletir sobre embates políticos contemporâneos.
 - O design prefigurou o mundo imaginado da cidade de Wakanda, seu contexto cultural, suas leis, costumes, figurinos e organização social, e tornou visíveis proposições dos imaginários de posição e (o)posição. A imagem de uma sociedade alternativa configurada sob outros termos realiza, entre os sujeitos e o filme, uma mediação que contribui para a formação de sua subjetividade política.
-

E se a história fosse outra? O design em Coringa

- Coringa, ao abrir uma história já cristalizada no imaginário popular a diferentes interpretações, propôs reflexões sobre a complexidade da vida em sociedade.
 - O design atuou por meio das metáforas visuais, ao construir a imagem do estado pretensamente falido de Gotham, que se materializou na pobreza vista no corpo do personagem, no cenário urbano onde ele vive e no espaço de quadro que o invisibiliza. O peso do *bullying* e da violência evocam, a partir da estética, diferentes sensações de empatia e pena, que são quebradas radicalmente pela sensação de choque de quando esse personagem assume um *ethos* tirânico e se torna o Coringa, retornando para a história que se conhece dele. Ao tornar visíveis as proposições dos imaginários de (o)posição e (ex)posição, propõe reflexões sobre a complexidade da vida em sociedade, e realiza, dessa maneira, uma mediação que contribui com a formação da subjetividade política.
-

Será que viver poderia ser diferente? O design em Nomadland

- Nomadland, ao colocar os observadores no ponto de vista dos nômades modernos, propõe reflexões sobre a *gig economy* e os mitos americanos.
- O design tornou visíveis proposições dos ideários de posição e (o)posição, ao prefigurar uma imagem contemplativa da natureza e as pausas propositalmente colocadas para que os sujeitos reflitam sobre a vida e a existência na sociedade contemporânea. Ao fazê-lo, realiza entre os sujeitos e o filme uma mediação que os afeta e contribui com a formação de sua subjetividade política.

FONTE: Elaborado pelo autor (2024).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os percursos realizados até aqui responderam aos cinco objetivos específicos da pesquisa e permitiram cumprir com o objetivo geral da tese, que foi o de **analisar a participação do design na formação da subjetividade política, a partir dos filmes**.

As análises realizadas mostraram que os filmes fazem ver os valores que compõem os imaginários hodiernos e com isso propõem perguntas aos sujeitos. Tais perguntas permitem aos sujeitos conferir significados próprios ao imaginário apresentado, podendo se situar dentro da oposição polar estabelecida pelos imaginários de posição e (o)posição, ou permitindo reflexões que a transpassem. Corra! perguntou – *será que poderia ser desse modo?* ao expor os sujeitos ao ponto de vista de quem é alvo dos conflitos raciais. Pantera Negra perguntou – *e se o mundo fosse outro?* ao colocar os sujeitos para refletir sobre os embates gerados pelo conflito afro-diaspórico. Coringa perguntou – *e se a história fosse outra?* ao abrir uma história já cristalizada no imaginário popular a diferentes interpretações, propondo reflexões sobre a complexidade da vida em sociedade. E Nomadland perguntou – *será que viver poderia ser diferente?* ao colocar os sujeitos observadores no ponto de vista dos nômades modernos e propor questões para que os sujeitos reflitam sobre a vida e a existência. Dentre os filmes analisados, o design atuou prefigurando questões complexas a partir das metáforas visuais, sonoras, de montagem e da criação de leis, costumes, estilos e histórias de mundos imaginados, que perpassam o campo discursivo, o horizonte social e a ação figural dos filmes.

A partir dos resultados desta investigação, foi possível perceber que os imaginários hodiernos demarcam os valores de modelos dominantes de visualização que atuam sobre a experiência dos sujeitos nas sociedades ocidentais modernas. O design, nesse contexto, pode ser entendido como tecnologia cultural que, ao prefigurar os valores dos imaginários, propõe aos sujeitos reflexões que atuam sob a formação de sua subjetividade política. Como resultado, concluiu-se que dois desses imaginários (posição e (o)posição) tentam manter noções *universais* fundamentais à teoria crítica e à prática de orientação tecno-científica. Esses imaginários cristalizaram a oposição pela qual a relação entre design, cinema e a formação da subjetividade vem sendo pensada nas sociedades ocidentais. A separação entre *ideia* e *prática*, que marca o pensamento das sociedades ocidentais desde os gregos, forneceu a noção de um sujeito racional idealizado, que assumiu posições polares ao se construir sob a noção de uma racionalidade pura, que fundamenta os imaginários de posição e (o)posição. Essa tensão cristalizou, no período moderno, diferentes oposições que marcam os campos do design e do cinema, como por exemplo, *estética/ciência*, *expressão/comunicação*, *obra individual e*

coletiva. A partir do século XX, tanto o campo do design quanto o do cinema reagiram a esta tensão e adotaram posições disciplinares que, por vezes, tendem a se opor ao lidarem com essas separações. Ao mapear os imaginários hodiernos, foi possível problematizar a visão idealista da racionalidade que marca os imaginários de posição e (o)posição. Situar esses imaginários como dois polos de uma ideia de racionalidade pura serviu para estabelecer como essa oposição mantém noções *universais* fundamentais às abordagens que concebem a relação entre design e cinema sob o prisma da ideologia, que remete à teoria crítica e à prática de orientação tecno-científica. O antagonismo presente nesses imaginários confere sentido tanto à maneira como os campos do design e cinema se relacionam na contemporaneidade, quanto à formação da subjetividade daqueles que se relacionam com os artefatos de sua produção. Esta tese acrescenta a esses dois imaginários a perspectiva da (ex)posição, que não se limita à oposição cristalizada e pode expor os sujeitos a outras possibilidades transformadoras de sua subjetividade política, a partir dos filmes, assim como oferece outra maneira de pensar a relação entre o design, o cinema e a formação da subjetividade.

A tese aqui defendida é a de que o design, ao prefigurar imaginários dos filmes, realiza uma mediação entre os sujeitos e o mundo. Tal mediação afirma a tensão polar cristalizada pelos imaginários de posição e oposição, e mantém, com isso, noções *universais* fundamentais à teoria crítica e à prática de orientação tecno-científica, que constituem a maneira como a relação do design com o cinema vem sendo pensada nas sociedades ocidentais. No entanto, tal mediação pode permitir a exposição dos sujeitos a reflexões que não se limitem a essa tensão polar, e com isso os expor a outras possibilidades transformadoras de sua subjetividade política, a partir dos filmes.

Esta tese foi escrita para oferecer ao design outra forma de pensar o posicionamento que o campo assumiu em sua relação com o cinema. E, com isso, situar e problematizar essa relação dentro dos grandes imaginários que constroem e mantêm alguns dos valores que incidem e formam a subjetividade política nas sociedades ocidentais. Para o campo do design, observar a relação entre design e cinema sob essa perspectiva significa, portanto, procurar por possibilidades de formação da subjetividade política que não se limitem à oposição polar e contribuam, dessa maneira, com possibilidades que não estejam presas a pontos de vista universalizantes.

Antes de concluir, algumas breves considerações sobre o método utilizado na pesquisa são pertinentes. O grande método utilizado seguiu a perspectiva da pesquisa histórica e percebeu-se ao longo do projeto que, ao tratar o tema da subjetividade política, a própria noção de história pode, por vezes, carregar noções *universais*. Especialmente quando se liga aos

imaginários de posição e (o)posição que sustentam uma ideia de razão pura fundamentada em noções como *liberdade racional*, *dialética histórica*, *a priori histórico* e *estruturas imanentes*.

Ao constatar tal questão, percebeu-se que os imaginários hodiernos não atuam apenas sobre os sujeitos que observam os filmes, mas também na maneira como designers e cineastas dão sentido a si mesmos, a partir dos limites epistemológicos que marcam os campos de conhecimento aos quais fazem parte. Sob esse ponto de vista, concluiu-se que a abordagem genealógica aqui adotada foi assertiva por se adequar à postura assumida pela tese, permitindo observar com desconfiança a inclinação polar que marca os imaginários de posição e (o)posição e, por conseguinte, os campos do design e do cinema. Dessa maneira, foi útil a esta pesquisa adotar os critérios fornecidos por Foucault (2013) como estratégia de análise. Nesse sentido, o critério da *imanência* permitiu entender que os imaginários são construções históricas e não verdades *absolutas* ou *universais*. O critério das *variações contínuas* permitiu perceber como os regimes que formam a cultura visual se alteraram ao longo do tempo; o *duplo condicionamento* permitiu perceber que os imaginários de posição e (o)posição, ainda que se pretendam *universais*, quando situados em meio aos discursos que os formam, derivam de condições construídas, assim como o imaginário de (ex)posição. E por fim, a *polivalência de discursos* mostrou, a partir dos filmes, que os imaginários se sobrepõem, se influenciam e se tensionam nos filmes, não existindo, portanto, uma única maneira de serem interpretados.

Em relação aos procedimentos técnicos utilizados na pesquisa, concluiu-se que foi importante tratar as investigações tanto pelo ponto de vista da revisão histórica quanto pelas análises dos filmes. Os resultados das análises filmicas forneceram exemplos concretos de como o design atua na formação da subjetividade a partir dos filmes. E os quadros e sínteses que resultaram das investigações teóricas forneceram coordenadas pelas quais se pôde ver nos filmes as questões que ultrapassam os campos do design e do cinema, especialmente no tocante à formação da subjetividade política. Ao longo da pesquisa, tanto o roteiro de análise filmica como os quadros foram refeitos e ajustados a fim de sintetizar um conteúdo complexo e abstrato, facilitando a sua assimilação. Por fim, acredita-se que o uso dos termos de posição, (o)posição e (ex)posição para se referir aos imaginários hodiernos foi positivo, por tornar elementos heterogêneos mais simples de serem tratados.

Após a conclusão da pesquisa, a tese foi defendida perante os membros da banca de defesa de doutorado no dia vinte e quatro de fevereiro de dois mil e vinte cinco. A tese foi aprovada com distinção e os membros fizeram algumas indicações em caráter de sugestão. Das sugestões incorporadas ao documento, destacam-se (1) a inserção dos termos *discutir* e *investigar* referentes ao primeiro e segundo objetivos específicos da pesquisa, respectivamente,

a fim de substituir o termo *explicar*, que antes era utilizado; (2) a necessidade de evidenciar, logo na introdução e no método, o paralelo entre o imaginário de (ex)posição e a postura pós-estruturalista que guiou a pesquisa e a maneira como autores e autoras foram relacionados ao longo do texto; (3) a reformulação do capítulo de método, a fim de evidenciar a postura pós-estruturalista utilizada na tese, e se afastar de termos que poderiam ser tomados como conflitantes por estarem relacionados a outros enquadramentos epistemológicos²¹⁸. Nesse quesito, destacou-se que o método da pesquisa foi se fazendo na medida em que a pesquisa foi sendo realizada. Outra sugestão incorporada foi (4) o afastamento da oposição entre linear e relacional, antes utilizada na fundamentação teórica ao citar o trabalho de Fry. Para evitar essa tensão, optou-se apenas por destacar duas maneiras distintas pelas quais o design e o cinema se aproximam: uma que tem como foco o contexto de produção do filme, e outra que tem como foco as implicações dos filmes na sociedade e nos processos de mediação simbólica entre os sujeitos e os filmes. No capítulo dos imaginários hodiernos, optou-se por incluir (5) mais detalhes sobre o imaginário de posição, o que foi feito através do aprofundamento no texto *Dois tratados sobre o governo* de John Locke, da noção de estado natural de Rousseau e sua aplicação na formação da subjetividade moderna segundo o ideário iluminista francês, a partir do livro *Emílio ou Da Educação*, como apresentado por Pagotto-Euzébio e Almeida (2022).

Em relação à (6) estrutura do documento, foram incorporadas as seguintes sugestões. Optou-se por dividir a tese em duas partes, denominadas primeira parte e segunda parte. Anteriormente, utilizava-se os termos percursos A e B. A alteração foi feita a fim de evitar problemas de ambiguidade. Optou-se também por unir os capítulos de considerações finais e de conclusão, que antes apareciam separados. Para tanto, a reflexão sobre a postura que o design e o cinema adotaram ao serem assimilados socialmente na cultura das sociedades ocidentais, antes apresentada nas considerações finais, foi situada na fundamentação teórica, na sessão – *3.2 Cultura e subjetividade*. Com efeito, o capítulo final das considerações finais apresenta, portanto, a conclusão da tese, uma revisão do seu percurso, suas contribuições e sugestões para estudos futuros. Por fim, foram realizados alguns (7) ajustes de redação, como a revisão ortográfica e de normas da ABNT, o ajuste das palavras-chave conforme indicado pela biblioteca da UFPR, e a inclusão do nome completo dos autores e autoras citados ao longo da tese em notas de rodapé, quando a primeira citação de determinado autor ou autora fosse

²¹⁸ Nesse caso, foi substituído o termo *dado*, referente a uma análise de dados que poderia evocar o sentido de um dado que existiria *a priori*, a ser observado sob um ponto de vista fenomenológico. Optou-se pelo uso do termo *informação*, e por destacar que nenhuma das informações poderiam existir *a priori*, pois se constroem ao longo da pesquisa.

apresentada. As sugestões indicadas para pesquisas futuras não foram incorporadas na versão final deste documento. São elas (8) tornar o diálogo entre os filmes analisados e os imaginários mais íntimo, no sentido de fazer reflexões mais amplas e que possam se afastar das perguntas do roteiro de análise filmica, e (9) aprofundar a noção de poética que Almeida utiliza a partir de Merleau-Ponty²¹⁹, autor que não foi analisado nesta tese. Essas sugestões não foram incluídas neste documento por levarem a novos caminhos de pesquisa que poderão ser realizados a partir de pesquisas futuras, após a conclusão desta tese.

5.1 Revisão do percurso da tese

Esta pesquisa observou a participação do design na formação da subjetividade política por meio dos filmes. O método utilizado foi um misto de pesquisa histórica, de uma abordagem genealógica e análise filmica, o tratamento foi uma combinação entre uma revisão bibliográfica e análises filmicas.

A primeira parte da tese, denominada *visualidades*, se dividiu em duas seções. A primeira seção situou os termos design e cinema dentro da polissemia de significados que os termos possuem, a fim de identificar as maneiras pelas quais se pode tratar a relação entre eles. Além disso, apresentou algumas abordagens dos estudos do cinema que, de diferentes maneiras, investigaram os efeitos do cinema na sociedade sob perspectivas próximas à da postura adotada nesta pesquisa. Essa investigação permitiu evidenciar duas maneiras de conceber a relação do design com o cinema, e forneceu alguns conceitos que foram utilizados posteriormente, no roteiro de análise filmica desenvolvido nesta tese. A segunda seção posicionou design e cinema dentro da noção mais abrangente da cultura e analisou como se dá a formação da subjetividade por meio da cultura visual, a partir das noções de dispositivo e tecnologia, que fundamentam a maneira como essa tese concebeu a noção de *regimes* do imaginário. E apresentou uma reflexão sobre a postura que o design e o cinema adotaram ao serem assimilados socialmente na cultura das sociedades ocidentais, conservando assim conceitos *universais* que sustentam modos específicos de conceber a formação da subjetividade política. Como resultados, a primeira parte da tese permitiu a publicação de um artigo em periódico, um artigo em anais de congresso, um capítulo de livro e respondeu aos dois primeiros objetivos específicos desta pesquisa²²⁰:

²¹⁹ Maurice Jean Jacques Merleau-Ponty (1908-1961).

²²⁰ O artigo publicado em periódico foi o *Benjamin, McLuhan, Debord e a criação de um imaginário utópico* (Chromiec; Fadel, 2022) – Revista UFG (B1), o artigo publicado em anais de congresso foi o *Permanência/Apagamento do modernismo no Design da Informação* (Chromiec et al., 2021) – 10º CIDI-CONGIC, e o capítulo de livro foi o *Design e Cinema: a remediação da pintura de Ralph McQuarrie no filme*

1. **Discutir** as relações entre design e cinema;
2. **Investigar** como a cultura visual atua na formação da subjetividade.

A segunda parte da tese, denominada *imaginários hodiernos*, se dividiu também em duas seções. A primeira seção apresenta os resultados do mapeamento dos ideários de três imaginários políticos dominantes que conferem sentido à subjetividade política moderna e contemporânea, denominados nesta pesquisa de imaginários hodiernos. E a segunda seção observou como esses imaginários se apresentam em quatro filmes contemporâneos. Para isso, apresentou-se como foi desenvolvido o roteiro de análise fílmica que permitiu a esta tese investigar o imaginário dos filmes sob as diferentes perspectivas que marcam a relação entre design e cinema. Como resultados, esse capítulo permitiu a publicação de dois artigos em periódicos e respondeu aos três últimos objetivos específicos desta pesquisa²²¹:

3. **Identificar** os principais imaginários que formam a subjetividade política das sociedades ocidentais, do período moderno à contemporaneidade;
4. **Desenvolver** um roteiro de análise fílmica;
5. **Analisar** como o design atua na formação da subjetividade política, a partir de quatro filmes selecionados.

Por fim, para concluir a tese foram apresentadas algumas *considerações finais* sobre os resultados das investigações realizadas, respondendo à pergunta que guia a pesquisa e cumprindo com o seu objetivo geral, a citar: **analisar a participação do design na formação da subjetividade política, a partir dos filmes**. Para concluir, apresentou-se também algumas considerações sobre o método e as análises fílmicas realizadas na pesquisa.

5.2 Contribuições e sugestões para estudos futuros

Para além das contribuições ao conhecimento já citadas na introdução desta pesquisa, este subcapítulo apresenta algumas contribuições adicionais que os resultados permitiram evidenciar. Sob o âmbito dos estudos da história, teoria e crítica do design, a investigação contribui também das seguintes formas:

Guerra nas Estrelas (Chromiec et al., 2023) in Novos horizontes da pesquisa em design – PPGDesign-UFPR, 2023.

²²¹ Os artigos publicados em periódico foram os artigos *Design e Cinema: elaboração de um instrumento de análise para observar o imaginário cinematográfico a partir do design* (Chromiec; Fadel, 2024a) – Revista Estudos em Design (A1), e o artigo *Design e Cinema: uma análise do design no imaginário do filme Coringa* (Chromiec; Fadel, 2024b) – Revista Triades (B1).

1. Apresenta uma crítica tanto à teoria crítica, quanto à perspectiva da prática de orientação tecno-científica que, geralmente, marcam a relação entre o design e o cinema;
2. Explicita a necessidade de mais pesquisas que observem o design por meio do cinema, especialmente aquelas que o façam sob a perspectiva dos imaginários hodiernos;
3. Apresenta um roteiro de análise que pode ser adaptado e utilizado em outras pesquisas que observem a atuação do design nos filmes e outros produtos culturais²²²;
4. Problematisa noções universais que se mantêm nos campos do design e do cinema, e que permanecem atuantes na formação da subjetividade política.

Ao final, ressalta-se que esta tese não tem o objetivo de esgotar as discussões sobre o assunto aqui abordado. Esta pesquisa se limitou a observar a relação entre design, cinema e a formação da subjetividade conforme o recorte definido e a postura adotada. Percebeu-se, ao longo do percurso, que outras maneiras de tratar o assunto podem ser investigadas. Com isso, algumas sugestões para estudos futuros são abaixo listadas:

1. Investigações que continuem a situar o design em meio aos conflitos que marcam a tradição pictórica das sociedades ocidentais, sob um recorte mais amplo do que o adotado nesta pesquisa, como por exemplo, o período pré-moderno.
2. Investigações que busquem mapear o imaginário de sociedades não ocidentais, para que seja possível situar e entender a atuação do design na formação da subjetividade política, a partir do imaginário dessas sociedades.
3. Investigações que observem como as tecnologias de inteligência artificial poderão afetar o espaço tecno-científico do design, tanto no cinema quanto em outras mídias.
4. Investigações que observem os imaginários hodiernos a partir de produtos culturais que não foram aqui abordados, como os jogos digitais, de tabuleiro, literatura, quadrinhos etc.

²²² Nesse sentido, como parte da atividade de prática de docência do autor desta tese, foi proposta uma forma adaptada do roteiro de análise fílmica como exercício para os alunos de graduação na disciplina *Temas emergentes em design gráfico: design-fiction e concept design*, ministrada pelo Prof. Dr. Marcos Beccari na UFPR, no 1º semestre de 2024. Como resultado, os alunos utilizaram o roteiro para observar filmes de sua preferência, o que os levou a refletir, a partir do design, sobre os aspectos relacionados ao imaginário desses filmes.

REFERÊNCIAS

- ABNT. **NBR 6023**. Informação e documentação — Referências — Elaboração. 2. ed. [S. l.: s. n.], 2020.
- ADAMS, Sam. Joker movie: Director Todd Phillips says his movie isn't political. That won't stop the alt-right memes. **Slate** [S. l.], 2019. Disponível em: <<https://slate.com/culture/2019/09/joker-movie-joaquin-phoenix-alt-right-hero-incel.html>>. Acesso em: 17 dez. 2023.
- AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? Tradução Nilcéia Valdati. **Revista Outras travessias**, [s. l.], p. 9-16, 2005.
- ALINGER, Brandon; LAGEOSE, Wade; MANDEL, David. **Star Wars Art**: Ralph McQuarrie. New York: Abrams, 2016.
- ALMEIDA, Elber. Pantera Negra e o partido Panteras Negras. **Esquerda Online**. [S. l.], 2018. Disponível em: <<https://esquerdaonline.com.br/2018/02/28/pantera-negra-e-o-partido-panteras-negras/>>. Acesso em: 1 nov. 2023.
- ALMEIDA, Rogério de. Possibilidades Formativas do Cinema. **Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual - REBECA**, [s. l.], v. 6, p. 1-18, 2014.
- ALMEIDA, Rogério de. O cinema entre o real e o imaginário. **REVISTA USP**, [s. l.], v. 1, n. 125, p. 89-98, 2020.
- ALMEIDA, Rogério de. **Cinema, imaginário e educação**: os fundamentos educativos do cinema. São Paulo: FEUSP, 2024.
- ALMEIDA, Rogério de; PAGOTTO-EUZEBIO, Marcos Sidnei. **Introdução à filosofia da educação**: uma tradição literária. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 2022.
- ANDREW, Dudley *et al.* Film. Definition, Characteristics, History, & Facts. **Britannica**. [S. l.], 2024. Disponível em: <<https://www.britannica.com/art/motion-picture>>. Acesso em: 4 nov. 2024.
- ARAGÃO, Isabella R.; COUTINHO, Solange G. Linguagem esquemática no cinema: uma abordagem analítica. **InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação**, [s. l.], v. 5, n. 1, p. 1-11, 2010.
- AUMOUNT, Jacques. **O olho interminável**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- BAKARE, Lanre. Get Out: the film that dares to reveal the horror of liberal racism in America. Get Out. **The Guardian**. [S. l.], 2017. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2017/feb/28/get-out-box-office-jordan-peelee>. Acesso em: 27 out. 2023.
- BAPTISTA, Mauro. Design e cinema: caminhos possíveis de pesquisa. **Revista Estudos em Design**, [s. l.], v. 15, n. 2, 2007.

BAPTISTA, Mauro. A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção. **Revista Galáxia**, [s. l.], n. 15, p. 109-120, 2008.

BARNES & NOBLE. **Barnes & Noble Announces the Winners of the 27th Annual Discover Awards**. [S. l.], 2017. Disponível em: <<https://www.barnesandnobleinc.com/press-release/barnes-noble-announces-the-winners-of-the-27th-annual-discover-awards/>>. Acesso em: 5 fev. 2024.

BECCARI, Marcos Namba. **Articulações simbólicas: uma nova filosofia do design**. Teresópolis, Rio de Janeiro: 2AB, 2016.

BECCARI, Marcos. **Das coisas ao redor: Discurso e Visualidade a Partir de Foucault**. 1. ed. [S. l.]: Edições 70 / Almedina, 2020.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2021.

BIZZOCCHI, Jim. Run, Lola, Run – Film as Narrative Database. In: **Fourth Media in Transition conference**. Cambridge, MA: Mit Communications Forum, 2005. p. 1-14.

BIZZOCCHI, Jim; TANENBAUM, Theresa. Well Read: Applying Close Reading Techniques to Gameplay Experiences. In: DAVIDSON, Drew, **Well Played 3.0**. [S. l.]: ETC Press, 2011. p. 289-316.

BLEECKER, Julian *et al.* **The manual of design fiction**. California: Near Future Laboratory, 2022.

BOBBIO, Norberto; MATTEUCCI, Nicola; PASQUINO, Gianfranco. **Dicionário de política**. 11. ed. Trad. Varriale, Carmen C. Mônaco, Gaetano Lo; Ferreira, João; Cascais, Luís G. P.; Dini, Renzo; Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998. v. 1

BORÇA JUNIOR, Gilberto Rodrigues; TORRES FILHO, Ernani Teixeira. Analisando a crise do subprime. **Revista do BNDES**, [s. l.], v. 15, n. 30, p. 129-159, 2008. Disponível em: <<http://web.bndes.gov.br/bib/jspui/handle/1408/8344>>. Acesso em: 6 fev. 2024.

BOSI, Alfredo. **Ideologia e contraideologia: temas e variações**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

BRADSHAW, Peter. Joker review – the most disappointing film of the year. Joker. **The Guardian**. [S. l.], 2019. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2019/oct/03/joker-review-joaquin-phoenix-todd-phillips>> Acesso em: 18 nov. 2023.

BRAH, Avtar. Diferença, diversidade, diferenciação. **Cadernos Pagu**, [s. l.], n. 26, p. 329-376, 2006.

BRASIL. **Brasil terá 5G em 2022**. [S. l.], 2021a. Disponível em: <<https://www.gov.br/pt-br/noticias/transito-e-transportes/2021/03/brasil-tera-5g-em-2022>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

BRASIL. **Ministério da Justiça e Segurança Pública**. Guia prático de audiovisual. Brasília: Secretaria Nacional de Justiça, 2021b.

BRASIL. **Resultados do cinema brasileiro 2021**. [S. l.], 2021c. Disponível em: <<https://www.gov.br/ancine/pt-br/oca>>. Acesso em: 1 nov. 2023.

BRASIL. **Lei nº 13.185, de 6 de novembro de 2015**. Institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying). [S. l.], 2023. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/13185.htm>. Acesso em: 14 dez. 2023.

BRODY, Richard. “Get Out”: Jordan Peele’s Radical Cinematic Vision of the World Through a Black Man’s Eyes. **The New Yorker**. [S. l.], 2017. Disponível em: <<https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/get-out-jordan-peeles-radical-cinematic-vision-of-the-world-through-black-eyes>>. Acesso em: 27 out. 2023.

BROOKS, Xan. ‘It’s an utter myth’: how Nomadland exposes the cult of the western. **The Guardian**. [S. l.], 2021. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2021/apr/09/its-an-utter-myth-how-nomadland-exposes-the-cult-of-the-western>>. Acesso em: 9 fev. 2024.

BRUDER, Jessica. **Nomadland: Sobrevivendo aos Estados Unidos no século XXI**. Trad. Ryta Vinagre. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2021.

BUNGARTEN, Vera. **A imagem cinematográfica: convergência entre Design e Cinema**. 2013. 231 f. Tese de Doutorado – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

BUNGARTEN, Vera; NOJIMA, Vera Lúcia dos Santos. Desenhando um filme: uma reflexão sobre as teorias do Design. **Revista Estudos em Design**, [s. l.], v. 19, n. 2, p. 1-13, 2011.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix: Pensamento, 1993.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. 3. ed. São Paulo: Blucher, 2008.

CARVALHO, Zilmara de Jesus Viana de; MELONIO, Danielton Campos. A divisão das belas artes: Kant e Hegel. **Griot: Revista de Filosofia**, [s. l.], v. 18, n. 2, p. 198-216, 2018.

CASTRO, Edgardo. **Introdução a Foucault**. Trad. Beatriz de Almeida Magalhães. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

CHAN, Wilfred. The problem with nomadland’s amazon warehouse scenes. **Vulture** [S. l.], 2021. Disponível em: <<https://www.vulture.com/article/nomadland-amazon-warehouse-chloe-zhao.html>>. Acesso em: 11 fev. 2024.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. Trad. Andrea Daher, Zenir Campos Reis. **Revista Estudos Avançados**, [s. l.], v. 5, n. 11, p. 173-191, 1991.

CHAVES, Wanderson da Silva. O Partido dos Panteras Negras. **Revista Topoi**, [s. l.], v. 16, n. 30, p. 359-364, 2015.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais**. Petrópolis: Vozes, 2006.

CHROMIEC, Estêvão Lucas Eler. **Formalismo e design gráfico: uma análise crítica sobre as teorias contemporâneas de percepção visual, sob o viés pós-estruturalista**. 2020. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2020.

CHROMIEC, Estêvão Lucas Eler *et al.* Permanência ou apagamento do modernismo no Design da Informação: uma análise comparativa de Pevsner e Mijksenaar. **Blucher Design Proceedings**, [s. l.], v. 9, n. 1, p. 1396-1407, 2021. Disponível em: <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/permanencia-ou-apagamento-do-modernismo-no-design-da-informacao-uma-analise-comparativa-de-pevsner-e-mijksenaar-36552>>. Acesso em: 4 maio 2024.

CHROMIEC, Estêvão Lucas Eler *et al.* Design e Cinema: a remediação da pintura de Ralph Mcquarrie no filme Guerra nas Estrelas (1977). In: MOURA, Railson (org.). **Coletânea de estudos do PPGDesign/UFPB**: Novos horizontes da pesquisa em design. Curitiba: Editora CRV Ltda., 2023. p. 109-130.

CHROMIEC, Estêvão Lucas Eler; FADEL, Luciane Maria. Benjamin, McLuhan e Debord e a criação de um imaginário utópico. **Revista UFG**, [s. l.], v. 22, 2022. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/73110>. Acesso em: 4 maio 2024.

CHROMIEC, Estêvão Lucas Eler; FADEL, Luciane Maria. Design e Cinema: elaboração de um instrumento de análise para observar o imaginário cinematográfico a partir do design. **Estudos em Design**, [s. l.], v. 32, n. 3, 2024a.

CHROMIEC, Estêvão Lucas Eler; FADEL, Luciane Maria. Design e cinema: uma análise do design no imaginário do filme Coringa. **Triades em Revista: Transversalidades, Design e Linguagens**, [s. l.], v. 13, p. 1-15, 2024b.

CNPQ. **Grupo de pesquisa em teoria, história e crítica do design e atividades projetuais**. [S. l.], 2024.

COELHO, Luiz Antônio. O objeto na condução narrativa: o caso O Ano Passado em Marienbad. **Estudos de Cinema**, [s. l.], p. 485-490, 2001.

COLLI, Giorgio. **O nascimento da filosofia**. Campinas: [s. n.], 1992.

CONFORTO, Edivandro Carlos; AMARAL, Daniel Capaldo; SILVA, Sérgio Luis da. Roteiro para revisão bibliográfica sistemática: aplicação no desenvolvimento de produtos e gerenciamento de projetos. In: **8º Congresso Brasileiro de Gestão de Desenvolvimento de Produto - CBGDP**. [S. l.: s. n.], 2011. p. 1-12.

CORINGA. Direção: Todd Phillips. 122 min.: Warner Bros, 2019.

CORRA! Direção: Jordan Peele. 103 min.: Universal Pictures, 2017.

CORREA, Antenor Ferreira. Joker: análise fílmica segundo o despertencimento social. **Revista Art&Sensorium**, [s. l.], v. 7, n. 2, p. 82-100, 2020.

COULTON, Paul *et al.* Design fiction as world building. *In: Proceedings of Research through Design Conference*. Reino Unido: Lancaster University, 2017. Disponível em: <<https://eprints.lancs.ac.uk/id/eprint/83974/>>. Acesso em: 10 out. 2024.

COUTO, Claudia Stancioli Costa. **O design no filme**. 2004. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2004.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

CRARY, Jonathan. **Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna**. [S. l.]: Cosacnaify, 2013.

CRENSHAW, Kimberlé. Documento para o encontro de especialistas em aspectos da discriminação racial relativos ao gênero. **Estudos Feministas**, [s. l.], n. 1, p. 171-189, 2002.

D'ALTON, Stephen. Knowledge of Power — a Comparison of Mannheim and Foucault. **Thesis Eleven**, [s. l.], v. 10-11, n. 1, p. 81-88, 1985.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DEIKOVA, Mascha. Nomadland – A Masterclass in Naturalistic Cinematography with DP Joshua James Richards. **CineD**. [S. l.], 2023. Disponível em: <<https://www.cined.com/nomadland-a-masterclass-in-naturalistic-cinematography-with-dp-joshua-james-richards/>>. Acesso em: 8 fev. 2024.

DE LAURETIS, Teresa. **Alice doesn't: feminism, semiotics, cinema**. London and Basingstoke: Macmillan Press Ltd., 1984.

DE LAURETIS, Teresa. A tecnologia do gênero. *In: HOLANDA, Heloisa Buarque (org.). Tendências e impasses: o feminismo como crítica cultural*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 206-242.

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. Belo Horizonte: [s. n.], 2002.

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming**. [S. l.]: The MIT Press, 2013.

ESCHER, Maurits Cornelis. Drawing hands. **The Art Institute of Chicago**. [S. l.], 1948. Disponível em: <https://www.artic.edu/artworks/118260/drawing-hands>. Acesso em: 11 dez. 2024.

FEENBERG, Andrew. Technology and human finitude. **Revista De Filosofia Aurora**, [s. l.], v. 27, n. 40, p. 245-261, 2015.

FEENBERG, Andrew. What Is Philosophy of Technology? *In: BEIRA, Eduardo (org.). Technology, modernity and democracy: essays by Andrew Feenberg*. London: Rowman & Littlefield International Ltd., 2018. p. 55-56.

FERREIRA, Ricardo Alexino. Filmes, lucros e infantilização das diversidades. **Jornal da USP**. [S. l.], 2018. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/artigos/filmes-lucros-e-infantilizacao-das-diversidades/>>. Acesso em: 16 jan. 2023.

FERREIRA, Vitor Duarte. **Percepção e imaginação em Aristóteles**. 2017. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

FERREIRA, Vitor Duarte. A posição da imaginação na epistemologia aristotélica. **Revista Filoteológica**, [s. l.], v. 1, n. 1, 2021.

FIGUEIREDO, Andréia Saracchi. **Minimalismo na Netflix: uma análise sobre o consumo alternativo**. 2022. Trabalho de conclusão de curso – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022.

FINGUERUT, Ariel. A Ascensão de Donald J. Trump e o embate ideológico nos EUA. **Mundo e Desenvolvimento: Revista do Instituto de Estudos Economicos e Internacionais**, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 84-115, 2018.

FONSECA, Joel Pinheiro da. O Coringa é a extrema direita. 08/10/2019. **Folha de São Paulo**. [S. l.], 2019. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/colunas/joel-pinheiro-da-fonseca/2019/10/o-coringa-e-a-extrema-direita.shtml>>. Acesso em: 17 dez. 2023.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

FOUCAULT, Michel. **A verdade e as formas jurídicas**. Rio de Janeiro: NAU Editora, 2002a.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Petrópolis: Vozes, 2002b.

FOUCAULT, Michael. **Ética, sexualidade e política - Coleção ditos & escritos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004. v. 5.

FOUCAULT, Michel. **Arqueologia das ciências e histórica dos sistemas de pensamento - Coleção ditos & escritos**. 2. ed. Rio de Janeiro: [s. n.], 2005. v. II

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I: a vontade de saber**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2013.

FOUCAULT, Michel. **Do governo dos vivos**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. [S. l.]: Editora Paz e Terra, 2019.

FREIRE, Alyson Thiago Fernandes. Michel Foucault e o problema da racionalidade. **Revista Inter-legere**, [s. l.], v. 2, n. 24, p. 193-218, 2019.

FREITAS, Kênia. A ancestralidade futurista de Pantera Negra. **Revista Continente**. [S. l.], 2018. Disponível em: <<https://revistacontinente.com.br/secoes/critica/a-ancestralidade-futurista-de-pantera-negra>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

FRY, Tony. **Design futuring: sustainability, ethics, and new practice**. Oxford, New York: Berg, 2009.

FRY, Tony. **Writing design fiction**. London, New York: Bloomsbury Publishing Plc, 2022.

FURTADO, Beatriz; DUBOIS, Philippe. **Pós-fotografia, pós-cinema: novas configurações das imagens**. 1. ed. São Paulo: Edições Sesc SP, 2019.

GARCIA, Yuri. Isso não é um palhaço! Joker (2019), o artista sob a sombra do morcego. **Revista Galáxia**, [s. l.], v. 47, p. 1-18, 2022.

GASCÓN, Felip; GODOY, Lorena. Presencia e in-diferencia. Por un estatuto visual de la niñez. **Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud**, [s. l.], v. 13, n. 2, p. 645-656, 2015.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.

GILCREASE, Grayson. Trial by Media: Did Bernhard Goetz Inspire Joker? **POPSUGAR Entertainment**. [S. l.], 2020. Disponível em: <<https://www.popsugar.com/entertainment/did-bernhard-goetz-subway-vigilante-inspire-joker-movie-47464995>>. Acesso em: 17 nov. 2023.

GIOPPO, Chistiane. Eugenia: a higiene como estratégia de segregação. **Educar**, [s. l.], n. 12, p. 167-180, 1996.

GLAZER, Gwen. The Bernstein Awards 2018: Meet the Finalists. **The New York Public Library**. [S. l.], 2018. Disponível em: <<https://www.nypl.org/blog/2018/03/06/bernstein-awards-finalists-2018>>. Acesso em: 5 fev. 2024.

GLEIBERMAN, Owen. “Joker” Review: Joaquin Phoenix Is Hypnotic as a Damaged Killer Clown. **Variety** [S. l.], 2019. Disponível em: <https://variety.com/2019/film/reviews/joker-review-joaquin-phoenix-todd-phillips-1203317033/>. Acesso em: 18 nov. 2023.

GOMBRICH, Ernst Hans Josef. **A história da arte**. Rio de Janeiro: LTC editora, 2000.

GRAMSCI, Antonio. **Cadernos do cárcere**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002. v. 6

GRIMM, Jacob. **Contos dos irmãos Grimm**. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

GROYS, Boris. La obligación del diseño de sí. In: **Volverse público: las transformaciones del arte en el ágora contemporánea**. [S. l.]: Caja Negra, 2016. p. 21-36.

GUERRA, Andréa Trevas Maciel. Do holocausto nazista à nova eugenia no século XXI. **Revista ciência e cultura**, [s. l.], v. 58, n. 1, p. 4-5, 2006.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Fenomenologia do Espírito**. Trad. Paulo Meneses. Petrópolis: Editora Vozes Ltda., 2003.

HOFSTADTER, Douglas Richard. **Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid**. New York: Basic Books, 1999.

HORTON, Adrien. How Nomadland shines a light on an ignored America. **The Guardian**. [S. l.], 2021. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/culture/2021/feb/17/nomadland-chloe-zhao-frances-mcdormand>>. Acesso em: 9 fev. 2024.

KANT, Immanuel. **Crítica a razão prática**. Trad. Valério Rohden. São Paulo: Martins Fontes, 2016a.

KANT, Immanuel. **Crítica da faculdade de julgar**. Trad. Fernando Costa Mattos. Rio de Janeiro: Vozes, 2016b.

KANT, Immanuel. **Crítica da razão pura**. Trad. Fernando Costa Mattos. Rio de Janeiro: Vozes, 2018.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais**: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Trad. Ivone Castilho Benedetti. Bauru; São Paulo: EDUSC, 2001.

KELLNER, Douglas. **Cinema wars**: Hollywood film and politics in the Bush-Cheney era. Hoboken; New Jersey: Wiley-Blackwell, 2009.

KELLNER, Douglas. **Media spectacle**. Londres: Routledge, 2002.

KELLNER, Douglas. O apocalipse social no cinema contemporâneo de Hollywood. **Matrizes**, [s. l.], v. 10, n. 1, p. 13-28, 2016.

KELLNER, Douglas; RYAN, Michael. **Camera política**: The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film. Bloomington: Indiana University Press, 1988.

KERMODE, Mark. Nomadland review – Chloe Zhao’s triumphant ode to community. **The Guardian**. [S. l.], 2021. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2021/may/02/nomadland-review-chloe-zhao-frances-mcdormand>>. Acesso em: 12 maio 2024.

KRAUSS, Rosalind. **O fotógrafo**. Trad. Anne Marie Davée. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

KUMAIL NANJIANI. NOMADLAND | Q&A with Chloé Zhao & Producers, moderated by Kumail Nanjiani. **American Cinematheque** [S. l.], 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PzFnTSSnbwo>>. Acesso em: 9 fev. 2024.

LARROSA, Jorge. **Tremores**: escritos sobre experiência. Trad. Cristina Antunes, João Wanderley Geraldi. Belo Horizonte: Autêntica, 2022.

LAS-CASAS, Luiz Fernando. Cinedesign: tipografia no cinema. **InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação**, [s. l.], v. 4, n. 1, p. 12-19, 2010.

LATORRE, Natália Bocanera Monteiro. Uma análise sobre Corra! e o racismo velado. **Portal Geledés**. [S. l.], 2018. Disponível em: <<https://www.geledes.org.br/uma-analise-sobre-corra-e-o-racismo-velado/>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

LATOURE, Bruno. Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). **Agitprop**: revista brasileira de design, [s. l.], v. 6, n. 58, 2014.

LAVIN, Maud. The Berlin Dada Photomontages. In: **Cut with the kitchen knife: the Weimar photomontages of Hannah Höch**. New Haven & London: Yale University Press, 1993. p. 13-29.

LAWSON, Richard. Nomadland Is Stirring Up Controversy. Does the Academy Care? **Vanity Fair**. [S. l.], 2021. Disponível em: <<https://www.vanityfair.com/hollywood/2021/04/nomadland-amazon-oscar-controversy>>. Acesso em: 10 fev. 2024.

LEITE, Lidiane; ARAGÃO, Elizabeth Maria Andrade. O exercício ético na constituição do sujeito político como cidadão. **Fractal: Revista de Psicologia**, [s. l.], v. 22, n. 3, p. 543–556, 2010.

LEÓN, Christian. Regímenes de poder y tecnologías de la imagen, Foucault y los estudios visuales. **post(s)**, [s. l.], v. 1, p. 32-57, 2015.

LEWIS, Becca; DAVE, Kinjal. Black Panther and the Far-Right. **Medium**. [S. l.], 2018. Disponível em: <<https://medium.com/@MediaManipulation/black-panther-and-the-far-right-e83facb735bb>>. Acesso em: 11 mar. 2022.

LOCKE, John. **Dois tratados sobre o governo**. São Paulo: Martin Fontes, 1998.

LOVECE, Frank. **Web exclusives: Bob Kane Interview**. [S. l.], 1994. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20130717084708/http://franklovece.com/webexclusives.html>>. Acesso em: 16 nov. 2023.

MACHADO, Ludmila Ayres. **Design e narrativa visual na linguagem cinematográfica**. 2009. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

MACHADO, Roberto. **Foucault, a ciência e o saber**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

MACIEL, Laura Linck; SOUZA, Eduardo A B M. O design de produção enquanto design especulativo decolonial: tipografia vernacular e design informal em Bacurau. In: **Anais do 10º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2021 e do 10º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação**. São Paulo: Blucher, 2021. p. 1830-1837.

MANNHEIM, Karl. **Ideologia e utopia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1972.

MARKONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas; amostragens e técnicas de pesquisa; elaboração, análise e interpretação de dados**. São Paulo: Atlas, 2007.

MARNER, Terence St. John. **Film design**. New York: A. S. Barnes and Co., 1974.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **A ideologia alemã**. Trad. Luis Claudio de Castro e Costa: Martins Fontes, 2001.

MAUAD, Ana Maria. Na mira do olhar: um exercício de análise da fotografia nas revistas ilustradas cariocas, na primeira metade do século XX. **Anais Do Museu Paulista: História e Cultura Material**, [s. l.], v. 13, n. 1, p. 133-174, 2005.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. Fontes visuais, cultura visual, História visual. Balanço provisório, propostas cautelares. **Revista Brasileira de História**, [s. l.], v. 23, n. 45, p. 11-36, 2003.

MERRIAM-WEBSTER, Dicionário. **Subject Definition & Meaning - Merriam-Webster**. [S. l.], 2022. Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/subject>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

MERRIAM-WEBSTER, Dicionário. **Cinema Definition & Meaning - Merriam-Webster**. [S. l.], 2024. Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/cinema>>. Acesso em: 4 nov. 2024.

MORAES, Felipe. “Corra!”, o filme de terror sobre o monstro chamado racismo. **Metrópoles**. [S. l.], 2017. Disponível em: <<https://www.metrosoles.com/spoilers/corra-o-filme-de-terror-do-momento-entenda-o-fenomeno>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

MOTION PICTURE ASSOCIATION - MPA. **2018 THEME Report**. [S. l.: s. n.], 2019. Disponível em: <<https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2019/03/MPAA-THEME-Report-2018.pdf>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

MOTION PICTURE ASSOCIATION - MPA. **2020 THEME Report**. [S. l.: s. n.], 2021. Disponível em: <<https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2021/03/MPA-2020-THEME-Report.pdf>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

MOUFFE, Chantal. Quais espaços públicos para práticas de arte crítica? **Revista Arte e Ensaios**, [s. l.], n. 27, p. 180-199, 2013.

MOUFFE, Chantal. **Sobre o político**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes Ltda., 2021.

MUNIZ, Veyzon Campos. Corra!. In: CAMPOS, Idola Regina dos Santos (org.). **Direito, política e cinema (com spoilers): volume 3**. Porto Alegre: Editora fi, 2018. v. 3, p. 57-62.

NAME, Leo. Geografias e imagens: notas decoloniais para uma agenda de pesquisa. **Espaço e cultura**, [s. l.], v. 39, p. 59-80, 2016.

NASCIMENTO, Silvia. Procura-se produtos do Pantera Negra. **Mundo Negro**. [S. l.], 2018. Disponível em: <<https://mundonegro.inf.br/procura-se-produtos-do-pantera-negra/>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

NASSIF, Tamara. ‘O filme e o livro são criaturas bem distintas’, diz autora de ‘Nomadland’. **VEJA**. [S. l.], 2021. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/cultura/o-filme-e-o-livro-sao-criaturas-bem-distintas-diz-autora-de-nomadland>>. Acesso em: 6 fev. 2024.

NAVARRO, Amanda. **Coringa**: a loucura de uma época e a necessidade inquestionável do fim do capitalismo. [S. l.], 2019. Disponível em: <<https://www.esquerdadiario.com.br/Coringa-a-loucura-de-uma-epoca-e-a-necessidade-inquestionavel-do-fim-do-capitalismo>>. Acesso em: 17 dez. 2023.

NETFLIX, Inc. **Netflix Fourth Quarter 2020 Earnings Interview**. [S. l.: s. n.], 2021. Disponível em: <<https://ir.netflix.net/investor-news-and-events/investor-events/default.aspx>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

NICHOLS, Catherine. O mito do mocinho e do bandido. **Aeon Essays**. [S. l.], 2018. Disponível em: <<https://aeon.co/essays/why-is-pop-culture-obsessed-with-battles-between-good-and-evil>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

NOGUEIRA, Lisandro. O cinema é o último dispositivo que diz: ‘olhe’. **Significação**: Revista de Cultura Audiovisual, [s. l.], v. 37, n. 34, p. 173, 2010.

NOMADLAND. Direção: Chloé Zhao. 108 min.: Searchlight Pictures, 2020.

OLIVEIRA, Vanessa. **Direitos trabalhistas**: história, políticas e reformas | Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP. [S. l.], 2022. Disponível em: <<https://ufop.br/noticias/em-discussao/direitos-trabalhistas-historia-politicas-e-reformas>>. Acesso em: 11 fev. 2024.

OLIVEIRA, Arthur Freitas; PINHEIRO, Priscilla Mendonça; ALVES DUTRA, Júlio Afonso. Serviços de Streaming: Histórico, consumo e perspectivas. **RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar** - ISSN 2675-6218, [s. l.], v. 4, n. 11, p. e4114314, 2023.

PANTERA NEGRA. Direção: Ryan Coogler. 134 min.: The Walt Disney Studios, 2018.

PETERS, Michael. **Pós-estruturalismo e filosofia da diferença**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2000.

PETRUCELLI, Marcos. ‘Nomadland’ transforma hábito americano em política socioeconômica. **Jovem Pan**. [S. l.], 2021. Disponível em: <<https://jovempan.com.br/arquivo/marcos-petrucelli/nomadland-transforma-habito-americano-em-politica-socioeconomica.html>>. Acesso em: 11 fev. 2024.

PEVSNER, Nikolaus. **Os Pioneiros do desenho moderno**: de William Morris a Walter Gropius. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

PITTA, Danielle Perin Rocha. **Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand**. Rio de Janeiro: Atlântica Editora, 2005.

PORTUGAL, Daniel Bittencourt. Éticas do design: considerações preliminares sobre os valores da produção industrial em modos de pensamento iluministas e românticos. **Revista Não Obstante**, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 5-12, 2017.

PORTUGAL, Daniel Bittencourt. **As bestas dentro de nós**. Rio de Janeiro: Áspide editora, 2019.

PORTUGAL, Daniel Bittencourt. Tramas do sujeito: considerações sobre três modos de conceber a relação entre subjetividade e verdade inspiradas pela leitura de Foucault. **Revista Ideação**, [s. l.], v. 1, n. 44, p. 141-155, 2021.

PORTUGAL, Daniel Bittencourt; BECCARI, Marcos; PADOVANI, Stephania. Seis eixos para uma filosofia do design. **Revista Estudos em Design**, [s. l.], v. 25, n. 1, p. 13-32, 2017.

PRANDO, Felipe; BECCARI, Marcos. **Bordas**: Transversalidades discursivas em arte e design. Rio de Janeiro: Áspide Editora, 2020.

PRASAD, Pushkala. **Crafting qualitative research**: Beyond positivist traditions. 2. ed. New York: Routledge, 2018.

PREVIDELLI, Fabio. Racismo ou legítima defesa? O polêmico caso Bernhard Goetz, **UOL** [S. l.], 2020. Disponível em: <<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/racismo-ou-legitima-defesa-o-polemico-caso-bernhard-goetz.phtml>>. Acesso em: 17 nov. 2023.

QUORA. Is Joaquin Phoenix's "Joker" film more suited for leftists or the alt-right? **Quora**, [S. l.], 2019. Disponível em: <<https://www.quora.com/Is-Joaquin-Phoenix-s-Joker-film-more-suited-for-leftists-or-the-alt-right>>. Acesso em: 16 dez. 2023.

QUORA. Arthur Fleck, o coringa, é de Esquerda ou de Direita? **Quora**, [S. l.], 2020. Disponível em: <<https://pt.quora.com/Arthur-Fleck-o-coringa-%C3%A9-de-Esquerda-ou-de-Direita>>. Acesso em: 17 dez. 2023.

RABINOW, Paul; DREYFUS, Hubert L. **Michel Foucault**: Beyond Structuralism and Hermeneutics. Chicago: [s. n.], 1982.

RAMIRO, Juliana Figueiró; WOLFF, Fabiane; RUTHSCHILLING, Anne Anicet. O campo do design e o seu discurso. In: **Anais da XII Semana de Extensão, Pesquisa e Pós-Graduação do Centro Universitário Ritter dos Reis**. Porto Alegre: UniRitter, 2016.

RATI, Bianca Menders. **O discurso do design gender-neutral**: uma análise foucaultiana no design. 2021. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2021.

REUTERS. “Corra!” é o filme de terror que melhor capta os EUA da era pós-Obama. [S. l.], 2017. Disponível em: <<https://www.reuters.com/article/filme-estreia-corra-idBRKCN18D2J7-OBREN>>. Acesso em: 30 out. 2023.

REVISTA FORUM. Assessor de Bolsonaro diz que “Coringa” é de esquerda e retrata “um mundo sem Deus”. **Revista Fórum**. [S. l.], 2019. Disponível em: <<https://revistaforum.com.br/cultura/2019/10/6/assessor-de-bolsonaro-diz-que-coringa-de-esquerda-retrata-um-mundo-sem-deus-62491.html>>. Acesso em: 17 dez. 2023.

ROTTENBERG, Josh. The nomads of “Nomadland” on real life versus acting. **Los Angeles Times**. [S. l.], 2021. Disponível em: <<https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2021-02-25/nomadland-hulu-real-life-nomads>>. Acesso em: 8 fev. 2024.

ROUSSOS, Eleni. **The Art of Black Panther**. New York: Marvel Worldwide, Inc., 2018.

SANCHEZ, Omar. “Joker” Director Todd Phillips Rebuffs Criticism of Dark Tone: “We Didn’t Make the Movie to Push Buttons” (Exclusive). **The Wrap**. [S. l.], 2019. Disponível em: <<https://www.thewrap.com/joker-director-todd-phillips-rebuffs-criticism-of-dark-tone-we-didnt-make-the-movie-to-push-buttons-exclusive/>>. Acesso em: 17 dez. 2023.

SANTOS, Aguinaldo dos. **Seleção do método de pesquisa: guia para pós-graduando em design e áreas afins**. Curitiba: Insight, 2018.

SANTOS, Guilherme Antonio da Silva; CHAGAS, Artur Alves de Oliveira; SILVA, Elizeu do Nascimento. A experiência do jogar em mundo aberto: um olhar fenomenológico - existencial. **Revista Científica UMC**, [s. l.], v. 5, n. 3, 2020.

SANTOS, Wellington Oliveira dos. Corra! E as relações inter-raciais na diáspora: para uma discussão educacional. **Revista Mídia e Cotidiano**, [s. l.], v. 12, n. 3, p. 275-292, 2018.

SÁ-SILVA, Jackson Ronie; ALMEIDA, Cristóvão Domingos de; GUINDANI, Joel Felipe. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. **Revista Brasileira de História & Ciências Sociais**, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 1-15, 2009.

SCOTT, A. O. ‘Joker’ Review: Are You Kidding Me? **The New York Times**. [S. l.], 2019. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2019/10/03/movies/joker-review.html>>. Acesso em: 18 nov. 2023.

SENHORAS, Elói Martin. Rumos e desafios na construção da mudança pela gestão Obama. **Revista Meridiano 47**, [s. l.], v. 10, n. 102, p. 11-12, 2009.

SENNETT, Richard. **O artífice**. Trad. Clóvis Marques. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2024.

SIEGA, Paula Regina. A ambiguidade artístico-industrial do cinema: discussões em torno de estética, mercado, indústria e autoria. **Itinerários – revista de Literatura**, [s. l.], n. 49, p. 151-168, 2019.

SILVA, Mauricio Perin Neves da. **Escolha e simulação**: Um estudo discursivo em jogos digitais. 2020a. Dissertação de mestrado – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2020.

SILVA, Rebecca. Um ano depois do início da pandemia, plataformas de streaming contabilizam ganhos. **Forbes**. [S. l.], 2020b. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-money/2021/03/um-ano-depois-do-inicio-da-pandemia-plataformas-de-streaming-contabilizam-ganhos/>>. Acesso em: 21 jul. 2021.

SILVA, Rita de Cássia Ferreira Lins e. O sujeito político: entre razão e subjetividade. **Griot Revista de Filosofia**, [s. l.], v. 4, n. 2, p. 124-136, 2011.

SILVEIRA, Aparecida Rosângela; STRALEN, Cornelis Johannesvan. Sujeito e política no debate contemporâneo. **Psicologia em Revista**, [s. l.], v. 23, n. 4, p. 939-951, 2017.

SOUZA, Eduardo Antonio *et al.* Alternativas epistemológicas para o design da informação: a forma enquanto conteúdo | Epistemological alternatives for information design: form as content. **InfoDesign – Revista Brasileira de Design da Informação**, [s. l.], v. 13, n. 2, p. 107-118, 2016.

STRAZZA, Pedro. Alta demanda de brinquedos de “Pantera Negra” pega Hasbro de calças curtas. **B9**. [S. l.], 2018. Disponível em: <<https://www.b9.com.br/89428/alta-demanda-de-brinquedos-de-pantera-negra-pega-hasbro-de-calcas-curtas/>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

TAYLOR, Charles. **As fontes do self**: a construção da identidade moderna. Trad. Adail Ubirajjara Sobral, Dinah de Abreu Azevedo. 4. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2013.

TIETZMANN, Roberto. Uma proposta de taxonomia de créditos de abertura cinematográficos. **InfoDesign – Revista Brasileira de Design da Informação**, [s. l.], v. 4, n. 1, p. 29-35, 2010.

TIMBERG, Craig; HARWELL, Drew; ZEITCHIK, Steven. How white nationalists are trying to co-opt ‘Black Panther’. **The Washington Post**. [S. l.], 2018. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2018/03/14/how-white-nationalists-are-trying-to-co-opt-black-panther/>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

TORRICELLA, Andrea. De viajes teórico-metodológicos y mapas. Bitácora de una travesía entre la noción de representación visual como reflejo hacia la de práctica y su aplicación en un caso de estudio con fotografías familiares personales. **Empiria. Revista De metodología De Ciencias Sociales**, [s. l.], v. 40, p. 41-64, 2018.

TUCCI, Amanda. Streaming ganha ainda mais relevância com o isolamento social. **Forbes**. [S. l.], 2020. Disponível em: <<https://forbes.com.br/principal/2020/08/streaming-ganha-ainda-mais-relevancia-com-o-isolamento-social>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

UETRICHT, Micah. Joker isn’t an ode to the far right – it’s a warning against austerity | Micah Uetracht. **The Guardian**. [S. l.], 2019. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/oct/10/joker-far-right-warning-austerity>>. Acesso em: 17 dez. 2023.

VACLAVIK, Marcia Cristiane. **Empresariando a informalidade**: mercado de trabalho e carreira na *gig economy*, 2020. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2020.

VARDA, Scott J.; HAHNER, Leslie A. Pantera Negra e extrema direita: redes de ideologia racial. **Critical Studies in Media Communication**, [s. l.], v. 37, n. 2, p. 134-147, 2020.

VINHA, Luis Miguel da. A vitória eleitoral de Donald Trump: uma análise de disfunção institucional. **Revista de Sociologia e Política**, [s. l.], v. 26, n. 66, p. 7–30, 2018.

VUGMAN, Fernando Simão. Western. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

WALLACE, Carvell. Why ‘Black Panther’ Is a Defining Moment for Black America. **The New York Times**. [S. l.], 2018. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2018/02/12/magazine/why-black-panther-is-a-defining-moment-for-black-america.html>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

WARDE, Beatrice. **The crystal goblet**: sixteen essays on typography. London: The Sylvan Press, 1955.

WARNER BROS. ENTERTAINMENT. Joker | Behind the scenes with Joaquin Phoenix and Todd Phillips. **Warner Bros. Entertainment**. [S. l.], 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cLVNJ50vCDI>>. Acesso em: 24 nov. 2023.

WHITLOCK, Cathy. **Designs on film**. epub ed.ed. [S. l.]: It Books, 2013.

WILKINSON, Alissa. Nomadland on Hulu review: A drama that turns American iconography inside out. **Vox**. [S. l.], 2021. Disponível em: <<https://www.vox.com/22289457/nomadland-review-zhao-mcdormand-streaming-hulu>>. Acesso em: 12 fev. 2024.

XAVIER, Ismail. John Ford e os heróis da transição no imaginário do western. **Novos estudos**, [s. l.], p. 171-192, 2014.

YAMAMOTO, Eric. **Get Out storyboards — Eric Yamamoto**. [S. l.], 2023. Disponível em: <<https://www.ericyamamoto.com/filmandtv/get-out>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

ZACAR, Cláudia R. Hasegawa; CORRÊA, Ronaldo de Oliveira. **Relações de gênero nas artes, no design e na moda**. Curitiba: Editora UFPR, 2022.

ZACHAREK, Stephanie. The problem with Joker goes beyond its brutal violence. **Time**. [S. l.], 2019. Disponível em: <<https://time.com/5688305/joker-todd-phillips-review/>>. Acesso em: 18 nov. 2023.

ZINOMAN, Jason. Jordan Peele on a truly terrifying monster: racism. **The New York Times**. [S. l.], 2017. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2017/02/16/movies/jordan-peeel-interview-get-out.html>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

ZIZEK, Slavoj. “Viúva Negra” e “Nomadland” expõem falso progressismo de Hollywood, diz Zizek. **Folha de São Paulo**. Trad. Artur Renzo. [S. l.], 2021. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2021/08/viuv-negra-e-nomadland-expoem-falso-progressismo-de-hollywood-diz-zizek.shtml>>. Acesso em: 11 fev. 2024.

APÊNDICE – PROCEDIMENTOS TÉCNICOS

Relaciona-se, abaixo, as técnicas que auxiliaram na coleta das informações desta pesquisa. São elas: revisão bibliográfica sistemática e fontes documentais e fragmentos.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA SISTEMÁTICA

A revisão bibliográfica sistemática (RBS) é um procedimento que permite observar a originalidade da temática abordada em uma pesquisa. Nesta tese, esse procedimento foi utilizado para relacionar os seguintes termos: *design*, *política* e *visualidade*, a fim de entender como tais conceitos já foram trabalhados no campo, e se já observaram a relação do design com o cinema, sob a perspectiva de dispositivo foucaultiano, que guia a maneira como esta tese entende a noção de regimes do imaginário.

Para isso, realizou-se uma RBS pontual no dia 6 de junho de 2021, tendo como referência a base de periódicos da CAPES. Tal levantamento foi feito para verificar o que já foi pesquisado sobre o tema e sob qual perspectiva. O procedimento utilizado nessa revisão foi adaptado do modelo proposto no artigo *Roteiro para Revisão Bibliográfica Sistemática* (Amaral; Conforto; Silva, 2011)²²³. No portal da CAPES, o operador lógico <AND> foi aplicado na combinação das palavras-chave “design”, “visualidades” e “política” a fim de filtrar a quantidade de documentos e identificar aqueles que tratam do tema com especificidade. Dos critérios de seleção, buscou-se apenas por artigos, obtendo-se 22 (vinte e dois) resultados. Dentre eles, buscou-se aqueles que relacionaram os termos utilizando o conceito de dispositivo de Foucault em sua base teórica. Como resultado, obteve-se três artigos que foram analisados a fim de identificar se a relação dos termos foi feita sob a perspectiva foucaultiana de dispositivo. O artigo *Presencia e in-diferencia: por un estatuto visual de la niñez* (Gascón; Godoy, 2015)²²⁴ aborda o conceito de dispositivo foucaultiano na produção de subjetividade na infância; porém, o artigo não fala de design, sendo a palavra usada apenas no resumo em inglês para sugerir essa produção de políticas públicas. O artigo *De viajes teórico-metodológicos y mapas* (Torricella, 2018)²²⁵ cita Foucault para fundamentar a construção do sujeito em relação à imagem e tecnologias da imagem. No entanto, o foco do autor é delimitado às fotografias familiares e pessoais, e não aborda o cinema. Finalmente, o artigo, *Geografías e imágenes: notas*

²²³ Edivandro Carlos Conforto, Daniel Capaldo Amaral e Sérgio Luis da Silva.

²²⁴ Felip Gascón e Lorena Godoy.

²²⁵ Andrea Torricella.

decoloniais para uma agenda de pesquisa (Name, 2016)²²⁶ aborda os regimes ópticos instaurados a partir dos dispositivos visuais, da arquitetura, fotografia, cinema e do digital sob a perspectiva dos estudos decoloniais. Para fundamentar o conceito de dispositivo, o autor utiliza o texto *Regímenes de poder y tecnologías de la imagen de Christian León* (León, 2015)²²⁷, que aponta para a continuidade do conceito de dispositivo panóptico de Foucault. No entanto, ao filiar-se à abordagem decolonial, León trata das relações de poder exclusivamente sob o viés geográfico. Na dimensão dos estudos foucaultianos, existem diferentes abordagens que permitem observar o tema, como, por exemplo, a perspectiva pós-estruturalista que guia essa tese. Com efeito, o procedimento demonstrou a originalidade do tema, especialmente quando abordado da maneira como esta tese o concebe.

FONTES DOCUMENTAIS E FRAGMENTOS

Como definido pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT, 2020), fontes documentais são “qualquer suporte que contenha informação registrada, formando uma unidade que possa servir para consulta, estudo ou prova”, que pode se apresentar tanto em produtos editoriais como impressos ou digitais, manuscritos, registros audiovisuais e sonoros (ex. filmes, vídeos, animações) e imagens (ex. fotos, gravuras, desenhos, pinturas) (Gil, 1999; Markoni; Lakatos, 2007; Santos, A., 2018; Sá-Silva; Almeida; Guindani, 2009)²²⁸. E fragmentos é o termo utilizado por Chizzoti (2006)²²⁹ para organizar as fontes como unidades de registro na análise de discurso. Trata-se, basicamente, de um procedimento de coleta que “permite a contabilização ou decomposição dos elementos do conteúdo ou, no caso de apreciações qualitativas, os temas ou frases” (Chizzotti, 2006, p. 131). No caso dessa pesquisa, os fragmentos de discurso foram registrados de duas maneiras: (1) registros das investigações bibliográficas e (2) registros das análises fílmicas. O registro das investigações bibliográficas foi feito ao longo do texto, por meio das citações de autores e autoras que compuseram o arcabouço teórico das investigações realizadas na pesquisa e pela elaboração de sínteses teóricas ao final dos capítulos, o que permitiu a composição de dois quadros comparativos modelo: o quadro comparativo dos imaginários hodiernos e o roteiro de análise fílmica. O

²²⁶ Leo Name.

²²⁷ Christian Néon.

²²⁸ Antonio Carlos Gil, Maria de Andrade Markoni, Eva Maria Lakatos, Aguinaldo dos Santos, Jackson Ronie Sá-Silva, Cristóvão Domingos de Almeida e Joel Felipe Guindani.

²²⁹ Antonio Chizzotti.

registro das análises filmicas foi feito com o auxílio do roteiro, que possibilitou dividir o discurso (enunciado e não enunciado) dos filmes em fragmentos que puderam ser registrados por meio dos textos e dos quadros de síntese derivados de cada análise, assim como o quadro de síntese que contém os resultados de todas as análises, e que evidencia os imaginários encontrados, as reflexões que propõem e a atuação do design nos filmes.