

Design e Cinema: elaboração de um instrumento de análise para observar o imaginário cinematográfico a partir do design

Design and Cinema: elaboration of an analytical instrument to observe the cinematic imaginary through design

Estêvão Lucas Eler Chromiec, Universidade Federal do Paraná.

E-mail: estevaochromiec@gmail.com

71

Luciane Maria Fadel, Universidade Federal de Santa Catarina.

E-mail: liefadel@gmail.com

Resumo

Aproximar design e cinema evoca, em um primeiro olhar, atividades que se alinham para dar forma visual ao roteiro de um filme. Não obstante, para além do aspecto formal de sua atuação, os designers prefiguram cenários complexos que atuam no mundo por meio do discurso que envolve as visualizações que desenvolvem. O objetivo deste artigo é elaborar um instrumento de análise para observar os filmes, a fim de identificar neles, como o design atua por meio de seu imaginário. Para tanto, debate-se os fundamentos teóricos dessa proposta, explica-se a confecção do instrumento, o método utilizado e sua aplicação na análise do filme *Pantera Negra* (Ryan Coogler, 2018). Este artigo apresenta os resultados e oferece considerações sobre o uso do instrumento.

Palavras-chave: Design, cinema, visualidade, instrumento de análise

Abstract

*Bringing design and cinema together evokes, at first glance, activities that align to give visual form to a film's script. However, beyond the formal aspects of their work, designers anticipate complex scenarios that engage with the world through the discourse generated by their visualizations. This article seeks to develop an analytical tool for examining films and identifying how design manifests through creative imagination. To this end, the article discusses the theoretical foundations of this proposal, the creation of the instrument, the method used and its application in the analysis of the film *Black Panther* (Ryan Coogler, 2018). This article presents the results and offers considerations on the use of the instrument.*

Keywords: Design, cinema, visuality, analytical instrument





Introdução

Aproximar design e cinema evoca, em um primeiro olhar, as atividades que o design vem ocupando no contexto da produção cinematográfica. Como por exemplo, a cenografia, o design de figurinos, o design de personagens, o design dos créditos iniciais, a produção de *layouts*, *storyboards* e uma miríade de outras atividades que se alinham para dar forma ao roteiro de um filme. Não obstante, para além do aspecto formal de sua atuação, os designers prefiguram cenários complexos que atuam no mundo por meio do discurso que envolve as visualizações que desenvolvem. Observar tal questão sob o âmbito da história do design evidencia que a posição que o design vem ocupando no contexto dos filmes pode estar isolando o campo da responsabilidade ético-política ligada as visualizações que coloca na sociedade por meio do cinema.

Esta pesquisa observa de maneira crítica essa posição, pois tem como pressuposto que as histórias, sons e imagens projetadas nas telas do cinema e nos serviços de *streaming*, nos games, na televisão, na internet e nos livros, se relacionam com a sociedade conferindo significado a relação entre os seres humanos e o mundo por meio dos discursos que carregam. Este tipo de interação pode ser entendido como um tipo de educação, diferente da educação convencional de sala de aula, mas que corrobora com a formação subjetiva dos indivíduos por meio das visualizações que propaga a partir do imaginário cinematográfico (Almeida, 2014).

Apresentada a problemática que guia esta pesquisa, este artigo tem o objetivo de elaborar um instrumento de análise que permita observar os filmes, a fim de identificar neles, como o design atua por meio de seu imaginário. Para elaborar o instrumento optou-se pelo método da análise denominado leitura atenta, conforme empregado por Bizzocchi e Tanenbaum (2011) para os estudos do cinema, e adaptou-se a ele procedimentos dos estudos críticos da mídia de Kellner (2001) a fim de definir três lentes analíticas: o *horizonte social*, a *ação figural* e o *campo discursivo*. Para testar o instrumento, foi realizada uma análise piloto do filme Pantera Negra (Ryan Coogler, 2018). Este artigo apresenta os resultados e oferece considerações sobre o uso do instrumento elaborado.

Contextualização das relações entre design e cinema

Antes de se tornar um campo autônomo de vocação técnico-científica, atividades relacionadas ao design podem ser identificadas desde a confecção de vasos gregos até as oficinas de ofício pré-renascentistas que adaptaram práticas da tradição pictórica aos processos de reprodução e fomentaram a criação de diferentes mídias e campos de conhecimento (Bungarten, 2013; Cardoso, 2008; Sennett, 2024). Sob tal perspectiva, Bolter e Grusin (2000) apresentam o conceito de remediação, como a identificação das maneiras como os aspectos de uma mídia já existente são refutados ou afirmados quando uma nova mídia se forma. A palavra remediação deriva do Latim *remederi*, que significa curar, restaurar. Os autores adotaram o termo para “expressar a forma como uma (nova) mídia é vista em nossa cultura, como reformada ou melhorada em sua comparação com outra” (Bolter; Grusin, 2000, p. 59, tradução nossa). Assim, o cinema pode ser entendido como uma reforma do teatro, a fotografia como uma reforma da pintura, a internet

como reforma da televisão e assim por diante. Não que tenha havido um caminho histórico de um campo a outro no sentido de uma evolução, pelo contrário, cada campo tem sua própria história e contexto de desenvolvimento. O que se destaca a partir do termo apresentado pelos autores é que a assimilação das novas mídias na cultura passa por dinâmicas de poder que atuam como marcadores de valor, ao posicionar determinadas práticas em oposição outras.

Antes de se institucionalizarem as disciplinas modernas que delimitam as práticas do cinema, do design, da arquitetura, engenharia, artes visuais e muitas outras, a figura dos criadores conjugava saberes que hoje se encontram separados. No livro *O Artífice* (2024), Sennett descreve como uma antiga separação grega entre ideia e prática fomentou uma oposição entre práticas manuais e intelectuais. Esses conceitos se ramificaram na organização social do Estado Moderno, do século XV ao XVIII, por meio da oposição entre trabalho gerencial e manual. Separação que foi assimilada nas práticas industriais por meio da divisão do trabalho e dos processos de automação (Sennett, 2024). No que tange a produção de artefatos, tal separação encontrou respaldo na estética kantiana, que marcou o modernismo através da separação entre belas artes e ciência (Carvalho; Melonio, 2018; Kant, 2016)

No contexto da produção cinematográfica, tais separações fundamentaram a subordinação da imagem mecânica da câmera ao texto literário, no caso, o roteiro adaptado ou original do filme. Isso porque o cinema moderno surge por meio de duas invenções que forneceram as bases para a criação da câmera fotográfica: a câmera escura e a lanterna mágica. De início, a câmera fotográfica foi assimilada socialmente como um invento técnico distante das artes plásticas, a citar, a pintura, o desenho, a gravura e a escultura. 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 tradição pictórica manual da pintura de paisagens (Krauss, 2002). Para se afastar desse estigma, no começo do século XX, o campo do cinema se aproximou da literatura em uma estratégia que desejava dar a sua produção uma textualidade autoral, no sentido de conceder ao cinema uma linguagem intelectual. O movimento aconteceu a fim de conquistar mercado entre as classes média e alta que antes associavam o cinema a um entretenimento mecânico (Mascarello, 2006). Com efeito, as atividades relacionadas à fotografia, e por consequência a imagem cinematográfica, foram sendo tratadas como partes da imagem mecânica da câmera, como se estivessem apenas em função do texto¹. Além disso, com a categorização dos gêneros cinematográficos, a imagem mecânica da câmera forneceu respaldo para a separação entre cinema documental e cinema ficcional, fundamentada na noção de verossimilhança onde a imagem vista pela câmera seria o indicativo de uma realidade factual, em oposição a uma realidade ficcional encenada nos filmes narrativos (Almeida, 2020).

Esse movimento não ocorreu apenas no cinema, no que tange as artes visuais alguns tipos de representação pictórica que se associaram às práticas de reprodução começaram a ser tomadas como a ilustração de um texto já no período medieval. O próprio termo ilustração deriva das iluminuras, que eram artes produzidas para decorar (ornamentar) os livros medievais (Doyle;

¹O próprio Oscar mantido pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, sendo a principal instituição que observa e premeia as produções do cinema norte americano desde 1927, mantém em seu nome a separação entre uma linguagem intelectual das artes e o entretenimento mecânico das invenções tecnológicas, possibilitado por meio das “ciências” cinematográficas.

Grove; Sherman, 2018). Com o desenvolvimento da indústria gráfica desde o século XV, o papel das imagens em relação ao texto começou a ser visto como ornamental e em função da mensagem. Isso permitiu, no começo do século XX, que o design moderno se afastasse das artes visuais, especialmente aquelas de tradição pictórica, em direção à comunicação visual. A partir da Bauhaus e da *Hochschule für Gestaltung* - Ulm, perspectivas de cunho funcionalista e racionalista posicionaram as produções pictóricas a serviço dos ideários modernistas, entre eles, o funcionalismo da mensagem² (Bungarten, 2013; Cardoso, 2008).

Nota-se, portanto, que na aproximação do cinema com a literatura e do design gráfico com a comunicação visual, certas práticas da tradição pictórica associadas a reprodução gráfica, como a fotografia e a ilustração, foram postas à margem do discurso estético e científico que marcou o modernismo (Doyle; Grove; Sherman, 2018; Krauss, 2002). Em vista disso, analisar a relação do design com o cinema deve levar em conta que a própria posição das imagens nesses campos já está estabelecida segundo os alinhamentos teórico-metodológicos que os formaram. Para dar conta dessa questão, adotou-se nesta pesquisa um ponto de vista transdisciplinar, como apresentado por Gustavo Bomfim no artigo *Fundamentos de uma teoria transdisciplinar do design* (1997), que observa a atuação do design como uma prática que não apenas cria uma forma a serviço de uma linha de produção, mas também materializa, nessa mesma forma, as “ideologias” e “valores predominantes” de uma sociedade (Bomfim, 1997, p. 32). Sob este ponto de vista, o design ao figurar os ideários dos estúdios e das fábricas perpetua modos de vida que conferem sentido e identidade à experiência dos sujeitos.

Sob o termo de design-ficção, a transdisciplinaridade do design vem sendo objeto da pesquisa de Fry, a qual promove um debate crítico e filosófico sobre o campo do design como “projetista do mundo”³. Em 2009, Fry desenvolveu uma abordagem de pesquisa chamada de *Design Futuring* que consiste na pré-visualização de futuros viáveis para a prática do design⁴. Essa indagação começou a tomar forma, para o autor, na primeira década do século XXI, quando os hábitos de consumo das sociedades ocidentais começaram a indicar um modo de vida insustentável em termos de consumo dos recursos naturais do planeta. Nesse contexto, a pesquisa de Fry buscou analisar a prática do design enquanto participante da criação dessa insustentabilidade por meio dos produtos que conformam desejo e hábito nos consumidores. Em sua abordagem, o autor definiu dois tipos de design, o linear e o relacional. Linear no sentido de um simples contributo técnico que executa o projeto de um idealizador(a) como uma peça dentro de uma linha de produção. E o relacional, que opera em termos de contextualização e crítica ao traçar comparações a respeito do que se pretende com a prática linear, de maneira que se possa entender o contexto que tal atuação poderá gerar no mundo (Fry, 2009).

² Não raro, quando se trata de relacionar design e cinema sob a ótica moderna, é comum que a relação seja feita por meio da tipografia dos créditos iniciais, ou dos cartazes, onde a visualidade está mais próxima da comunicação visual do que da concepção do filme em si.

³ Nesse sentido ver o periódico *Design Philosophy Papers* cujo foco está na filosofia do campo. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/journals/rfdp20>, acesso em 07 de abril de 2024.

⁴ A pesquisa de Fry se alinha a análise ético-política da fabricação dos artefatos na modernidade que vem sendo objeto de estudo de autores dentro e fora do campo do design, como vem sendo debatido na revista *Estudos em Design*, em artigos como *Expandindo compreensões de design e mundo artificial com base em Hannah Arendt e Hans Jonas*, de Everling e Kahlmeyer-Mertens (2024).

Em relação a sua atuação na produção cinematográfica, o design pode ser tomado como linear quando atua como ferramenta dentro da indústria e relacional quando é entendido a partir das visualizações que constrói por meio do imaginário dos filmes. Não se trata de medir quão eficaz é a transformação de um texto literário em termos de forma visual, mas de evidenciar que as imagens não se encontram isoladas das disputas que as precedem. A visualidade das imagens, assim como os artefatos materiais, discursa a partir do contexto histórico que as acompanha e das práticas que as desenvolvem, isso inclui a forma, mas não se encerra nela. Dessa maneira, o instrumento aqui proposto busca analisar os filmes tanto por meio de sua forma visual como por meio do seu contexto discursivo. Os filmes segundo essa visão, são entendidos como produtos de design-ficção⁵ que atuam no design da própria sociedade por meio das visualizações que fazem circular, promovendo a partir de seu imaginário as possibilidades de identificação que conferem sentido à identificação dos sujeitos com os filmes.

Método e elaboração do instrumento de análise filmica

Para que se possa entender a abrangência da atuação do design através dos filmes, foi elaborado um instrumento de análise para observar os filmes a partir de diferentes lentes. Essas lentes permitem identificar nos filmes, como o design atua a partir do imaginário ficcional que o filme encena.

O método que fundamentou a construção do instrumento segue os procedimentos de análise denominado leitura atenta conforme empregado nos estudos do cinema por Bizzocchi e Tanenbaum (2011). A leitura atenta consiste na realização de múltiplas leituras de uma mesma mídia, cada leitura deriva de uma lente analítica específica que pode ser criada pelo pesquisador conforme as necessidades da pesquisa. Para elaborar as lentes do instrumento, adaptou-se à leitura atenta o procedimento dos estudos críticos da mídia de Kellner (2001), que propõe três categorias de análise filmica, o *horizonte social*, a *ação figural* e o *campo discursivo*. A seguir, apresenta-se os conceitos utilizados na confecção das lentes.

Lente I: horizonte social

A expressão horizonte social diz respeito ao campo da experiência, às práticas e aspectos do campo social que ajudam a compor o imaginário cultural (Kellner, 2001). Analisar o horizonte social de um filme ajuda a situar o seu discurso em meio as relações de sua produção, ao período histórico ao qual pertence e aos efeitos de sua recepção na sociedade. Produção, período e recepção podem ser observados através da contextualização histórica dos temas abordados pelo filme, da pesquisa de bilheteria, de relatos, entrevistas, artigos, venda de brinquedos e produtos, e das críticas ou elogios de grupos de oposição ou situação⁶. O objetivo de tais análises não visa

⁵ O conceito de design-ficção será retomado na conclusão deste artigo para evidenciar como o design articula imagem e discurso na construção da visualidade proposta em um filme analisado.

⁶ É preciso salientar que esses parâmetros foram desenvolvidos por Kellner na década de 1980, de maneira que o(a) pesquisador(a) contemporâneo(a) poderá lançar mão de indicadores ainda não existentes na época de Kellner, como por exemplo, a análise de dados junto as redes sociais, a viralização de imagens, cliques,

abranger a totalidade do que foi escrito e produzido para um filme, mas construir o panorama geral, aqui denominado de horizonte social. Com efeito, delimitou-se três conceitos centrais a serem observados: o período, a produção e a recepção.

Lente II: ação figural

A ação figural está diretamente ligada com os aspectos formais da imagem fílmica. Por meio dessa lente observa-se a imagem da cena propriamente dita e sua composição em termos de códigos pictóricos⁷ (Kellner, 2001). Mauad (2005), em sua pesquisa sobre a fotografia, se refere a cena por meio do conceito de espaço. O espaço, para ela, pode ser entendido como um arranjo que expõe, em termos visuais, aspectos dos regimes que formam a imagem. A autora propõe algumas categorias para se observar o espaço na fotografia, as quais, para esta pesquisa, foram adaptadas a fim de incluir também o aspecto do tempo, característico do cinema. Os conceitos foram organizados da seguinte maneira: espaço do quadro, espaço geográfico, espaço de figuração e objetos e espaço-tempo.

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 tanto na representação pictórica. O espaço geográfico diz respeito ao lugar onde a cena acontece e suas mudanças ao longo da representação, os quais revelam características de época, como passado, presente ou futuro. O espaço da figuração e dos objetos diz respeito à relação entre os indivíduos e os objetos que aparecem nas cenas. Por fim, o espaço-tempo diz respeito a montagem e ao movimento de câmera que adicionam sentidos as imagens na maneira como os acontecimentos narrados são exibidos (Aumont, 2004; Mauad, 2005).

Lente III: campo discursivo

O campo discursivo cria, por meio da linguagem, uma miríade de relações simbólicas entre o filme e o sujeito espectador. A linguagem que intermedia essa relação promove um processo de interpretação hermenêutica que possui capacidade formativa (Almeida, 2014). Para observar este campo, neste artigo, utilizou-se os fundamentos de análise fílmica propostos por Almeida (2017); o fundamento cognitivo, filosófico, existencial, antropológico, mitológico, poético e estético.

O fundamento cognitivo concebe o sujeito espectador como participante na narrativa apresentada, pois constrói a narrativa a partir de seus próprios conhecimentos. O fundamento filosófico propõe o pensar através dos termos enunciados no filme, e evoca uma dimensão imaginária entre a imagem artificial exibida e a realidade. Dimensão pela qual são possíveis novas relações com o real. O fundamento existencial busca refletir o papel da consciência subjetiva do

taglines, conforme julgue necessário para construir o panorama que remeta ao horizonte social de determinada produção.

⁷ Nos estudos do cinema o termo *mise-en-scène*, se refere a “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).

indivíduo em sua relação com o cinema. Por meio do que é narrado, o sujeito espectador reage e traça comparações entre o seu ponto de vista e outros que lhe são apresentados. O fundamento antropológico vê o cinema como metáfora da mediação necessária da linguagem entre o imaginário do ser humano e o mundo. A linguagem é, nesse contexto, a mediadora entre o sujeito e sua identidade. O fundamento mitológico, diz respeito à influência dos mitos na textualidade de um filme. Não é necessário que o cineasta conheça os mitos para que esse tipo de relação aconteça, já que a função do mito e das narrativas que o criam, se colocam como resposta as lacunas deixadas pelos mistérios do universo e da própria existência. O fundamento poético, diz respeito às possibilidades criativas de um filme. Embora existam características dominantes nos regimes de visualidade nos quais o filme se insere, existe, por meio da poética, da falha e da arbitrariedade que a linguagem confere ao ser humano, a possibilidade de mudança e de um agir transformador. O fundamento estético diz respeito a capacidade humana de sentir o mundo e compreendê-lo a partir dos sentidos e das sensações. Dessa maneira, imagens e estilos participam da formação dos valores e sentidos culturais com igual importância às teorias e conceitos que se inclinam à razão.

Não é necessário que o(a) pesquisador(a) analise todas as categorias que fundamentam as lentes analíticas. Cabe a(o) pesquisador(a) definir quais categorias abordar, de acordo com o argumento que sua análise deseja evidenciar. Para ilustrar o instrumento de análise filmica e as lentes analíticas citadas, o quadro 1 resume a organização proposta e os fundamentos que a compõem.

Quadro 1: Instrumento de análise filmica.

LENTE ANALÍTICA	
Horizonte social	<ul style="list-style-type: none">• Período, produção e recepção
Ação figural	<ul style="list-style-type: none">• Espaço do quadro, geográfico, de figuração e objetos, tempo
Campo discursivo	<ul style="list-style-type: none">• Cognitivo, estético, filosófico, existencial, antropológico, mitológico e poético

Fonte: elaborado pelos autores, 2023.

Análise piloto do filme Pantera Negra

Para testar o instrumento, foi realizado um teste piloto a partir do filme Pantera Negra (Ryan Coogler, 2018). O filme aborda o tema da segregação racial através de um subgênero cinematográfico, o da ficção científica, mais especificamente um filme de super-heróis dentro do universo Disney/Marvel. A seguir, apresenta-se, de maneira resumida, o resultado das leituras realizadas.

O campo discursivo de Pantera Negra estabelece um universo fantástico onde a cultura africana atingiu um patamar de excelência tecnológica superior ao das cidades ocidentais contemporâneas, com a ressalva de que essa tecnologia permanece em segredo, pois os principais países ocidentais acreditam que Wakanda é um país subdesenvolvido. A tecnologia de Wakanda só foi possível por conta de um metal chamado *vibranium*, que caiu na África há dois milhões e



quinhentos mil anos. Do impacto, formou-se uma montanha denominada Bashenga. Uma vez minerado, o metal permitiu que a cidade se desenvolvesse tecnologicamente a ponto de criar para si uma barreira que a escondeu dos conflitos do mundo exterior. Como fundamento existencial, a ficção em Pantera Negra fornece uma história na qual as regras da civilização contemporânea são parcialmente suspensas, permitindo que uma visão de mundo alternativa seja apresentada. A estratégia remete ao movimento cultural da década de 1990 que ficou conhecido como afro-futurismo. Wallace (2018) apresenta o afro-futurismo como uma expressão exclusivamente negra da ficção científica. Uma ficção que não busca visualizar os negros no espaço ou em galáxias muito distantes, mas se caracteriza pela tentativa de imaginar como seria o mundo se o povo negro não tivesse sido escravizado. Freitas (2018) explica que essa ficção se conecta à uma experiência ontológica afro-diaspórica, que pode ser entendida como a imaginação de uma cultura afrodescendente separada da experiência da colonização. A ficção imaginada, concede o espaço que demarca o fundamento poético no filme.

O horizonte social desse contexto, se constitui em meio a embates que vem sendo travados nos Estados Unidos da América muito antes de seu lançamento. O Pantera Negra é um personagem que surgiu nas histórias em quadrinhos da Marvel, criado por Jack Kirby e Stan Lee, em 1966. Nesse período, os Estados Unidos viveram uma época de agitação civil que decorria desde meados de 1950, a partir de movimentos dessegregacionistas que lutaram por direitos de igualdade racial. Essa luta foi marcada por atos governamentais que, paulatinamente, buscaram impedir a segregação racial em espaços públicos do país. Apesar das leis federais, o racismo se proliferou por caminhos antidemocráticos. Como reação, de 1966 a 1975, surgiram movimentos de direitos civis que pregaram a necessidade dos negros de se defenderem dos ataques violentos de forma autônoma, utilizando também da violência, caso necessário. Dessa abordagem surgiu em Oakland, Califórnia, o grupo Panteras Negras para Auto-defesa (*Black Panther Party for Self-Defense*). O movimento não apenas reivindicava seus direitos civis, mas buscava afirmar uma identidade cultural própria, por meio da afirmação de pertencimento à raça negra, tornando visível o estilo denominado afro, por meio de cortes de cabelo e indumentárias inspiradas em tribos africanas. O partido ficou marcado pela controvérsia de duas posturas, uma que afirmava o capitalismo americano e lutava por direitos iguais, e outra, que buscava subvertê-lo pelo uso da violência (Chaves, 2015). Algumas das reivindicações da luta por direitos civis nos Estados Unidos foram alcançadas e outras, no entanto, permanecem em tensão. No contexto contemporâneo, é pertinente citar a atuação do movimento Vidas Negras Importam (*Black Lives Matter*), que surgiu em 2013 a partir de uma onda de protestos que denunciavam o racismo na sequência da morte de várias pessoas afro-americanas pela ação violenta da polícia dos Estados Unidos (Mesquita, 2022). Por fim, em 2016, dois anos antes do lançamento do filme, as eleições no país norte americano foram marcadas por discursos extremistas de cunho anti-sistema, que conferiram espaço de identificação para retóricas de supremacismo branco e anti-imigração, que fortaleceram as tensões que perpassam o horizonte social do filme Pantera Negra, na ocasião de seu lançamento em 2018 (Vinha, 2018).

Em relação a sua recepção, o filme obteve a maior bilheteria do ano, arrecadando mais de 500 bilhões no final de semana de sua estreia doméstica⁸. Foi possível perceber, ao consultar as

⁸ Dados obtidos do relatório anual da *Motion Picture Association* (2019).

manchetes dos editoriais que escreveram sobre o filme entre fevereiro e março de 2018, que as resenhas destacaram o sucesso financeiro e a questão da representatividade. Especialmente porque o filme foi o primeiro do universo Disney/Marvel a ter um elenco e uma equipe de produção majoritariamente afro-descendente, após dez anos de produções protagonizadas por heróis brancos neste universo cinematográfico⁹ (Smith, 2024).

Enquanto ação-figural, três espaços se destacaram, o geográfico, o de figuração e objetos e o espaço-tempo. Enquanto espaço geográfico, a cidade de Wakanda foi projetada com a complexidade do desenvolvimento das metrópoles urbanas ocidentais, sem se desviar de características da cultura africana. Em relação ao espaço de figuração e objetos, a designer de figurinos Ruth Carter¹⁰ pensou a concepção de roupas que utilizassem do metal *vibranium*, com o objetivo de refletir poder militar e poder de classe social em armaduras e joias. Cada tribo wakandana foi visualizada conforme a função específica que cumpre naquela sociedade e seu aspecto visual veio de diferentes tribos africanas. Em relação ao espaço-tempo, um recurso narrativo usado foi o efeito de flashback, onde os espectadores são levados ao passado, e colocados dentro de uma casa de periferia na cidade de Oakland. Ali, a câmera se posiciona como se o espectador estivesse ele mesmo vivenciando um contexto social semelhante ao que deu origem ao partido dos Panteras Negras.

A partir das lentes analisadas, percebeu-se no filme Pantera Negra (Ryan Coogler, 2018), o design atuou na construção da imagem técnica, como evidenciado por meio da lente de ação figural, mas o contexto que permitiu sua criação evoca ideários que ultrapassam os aspectos formais da imagem. Em Pantera Negra, o design articula imagem e discurso, de um lado adapta a cultura material africana ao contexto do filme *blockbuster* hollywoodiano, e de outro confere visualidade à conflitos que perpassam à questão afro-diaspórica. O design, de maneira transdisciplinar, conjuga ancestralidade e futurismo ao materializar o ideário afro-futurista e tornar visível uma história marcada por questões sócio-políticas existentes nas sociedades ocidentais. A materialidade dada ao ideário afro-futurista visualiza a possibilidade poética de outra organização do mundo, o que propõe reflexão e novas possibilidades de identificação social.

Com resultado do uso do instrumento de análise filmica, o quadro 2 sintetiza os principais resultados obtidos no teste piloto a partir do filme Pantera Negra.

Quadro 2: Resultados do teste piloto do uso do instrumento de análise filmica.

PANTERA NEGRA (RYAN COOGLER, 2018)	
Horizonte social	<ul style="list-style-type: none">• Movimentos dessegregacionistas dos EUA• Panteras Negras para Auto-defesa

⁹ Uma abordagem similar ocorreu três anos após o lançamento do filme Pantera Negra (Ryan Coogler, 2018), por meio do filme Shang-Chi e a lenda dos Dez Anéis (Destin D. Cretton, 2021), cujo elenco é majoritariamente asiático.

¹⁰ Carter foi a primeira mulher negra a ganhar dois Oscars. Em 2019, recebeu o Oscar de Melhor Figurino pelo seu trabalho em Pantera Negra (Ryan Coogler, 2018), e em 2023, quatro anos depois, recebeu novamente o Oscar de Melhor Figurino por Pantera Negra: Wakanda para sempre (Ryan Coogler, 2022) (Sun, 2023).

Ação figural	<ul style="list-style-type: none">• Espaço geográfico: utopia wakandana• Espaço de figuração e objetos: cultura afro retratada nas roupas, padrões, estilos, arquitetura, tribos e costumes• Espaço-tempo: flashback como recurso de imersão do espectador no contexto afro-americano
Campo discursivo	<ul style="list-style-type: none">• Existencial: questão afro-diaspórica• Poético: imaginário afro-futurista
COMO O DESIGN ATUA?	
	<ul style="list-style-type: none">• Na prefiguração do ideário afro-futurista como possibilidade fictícia de organização do mundo

Fonte: elaborado pelos autores, 2024.

Conclusão

A partir da análise realizada, concluiu-se que o instrumento de análise elaborado se mostrou assertivo ao observar o filme como um produto de design-ficção, que conjuga tanto os aspectos lineares da atuação do design no filme, quanto seus aspectos relacionais. Por meio da lente de ação figural, o instrumento permitiu estudar práticas e procedimentos que utilizam técnicas de design para construir a imagem fílmica, que para caso dos filmes *blockbuster* hollywoodianos é concebida em função do roteiro. Não obstante, sob o ponto de vista relacional, as lentes de horizonte social e campo discursivo permitiram observar como o design articulou imagem e discurso e tornou visível as questões sociais e políticas presentes nos ideários propagados pelo filme, o que produz um efeito amplo que não se resume ao estudo da imagem aplicada em função do texto. Por meio da análise piloto do filme *Pantera Negra*, concluiu-se que o design conferiu materialidade ao ideário afro-futurista e tornou visível a possibilidade poética de outra organização do mundo a partir da ficção imaginada.

Apesar de *Pantera Negra* se tratar de uma ficção científica de super-heróis, é preciso esclarecer que o instrumento não se destina apenas a análise desse gênero cinematográfico. Os filmes como design-ficção são entendidos como mediadores e, portanto, são representações imaginadas, mesmo que se passem no passado ou retratem o presente por meio de narrativas ficcionais, ou documentais. Essa abordagem se afasta da noção de verossimilhança que por muito tempo esteve ligada à fotografia, para a qual as imagens capitadas pela câmera seriam vistas de uma realidade factual. Com efeito, a partir da análise de *Pantera Negra* percebeu-se que a visualidade que o design produz, no contexto do filme, não se resume a um contributo técnico que executa o projeto de um(a) idealizador(a), mas a formação de produto de design-ficção que propõe reflexão e educa, ao figurar possibilidades de visualizar o mundo¹¹.

¹¹ O design visto a partir dessa ótica aponta para novos caminhos de análise sobre a questão da autoria em trabalhos colaborativos. Esse tema foi muito discutido no campo do design gráfico nas décadas de 1980 e 1990, a partir de iniciativas que questionavam a atuação do design sob a perspectiva de autores(as) pós-



Diante de tais resultados, o instrumento de análise apresentado permite observar o imaginário dos filmes a partir do design. Este instrumento poderá ser utilizado na análise de outros filmes, em pesquisas que observam a capacidade do design prefigurar novas possibilidades de organização e participação social, a partir dos filmes.

Referências

ALMEIDA, Rogério de. Cinema e educação: fundamentos e perspectivas. **Educação em revista**, [s. l.], v. 33, p. 1–27, 2017.

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. Possibilidades Formativas do Cinema. **Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual - REBECA**, [s. l.], v. 6, p. 1–18, 2014.

AUMOUNT, Jacques. **O olho interminável**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

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

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**. Paperback Editioned. [S. l.]: MIT Press, 2000.

BOMFIM, Gustavo Amarante. Fundamentos de uma teoria transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. **Revista Estudos em Design**, [s. l.], v. V, n. 2, p. 27–41, 1997.

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.

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.

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

DOYLE, Susan; GROVE, Jaleen; SHERMAN, Whitney. **History of illustration**. E-booked. [S. l.]: Bloomsbury Publishing Inc., 2018.

estruturalistas, mas enfraqueceu ao ser tratado como um “estilo” pós-moderno dentro da chave que opõe arte e ciência. A perspectiva transdisciplinar aqui adotada oferece novas maneiras de observar à questão.



EVERLING, Marli Teresinha; KAHLMEYER-MERTENS, Roberto Saraiva. Expandindo compreensões de design e mundo artificial com base em Hannah Arendt e Hans Jonas. **Estudos em Design**, [s. l.], v. 32, n. 2, p. 23–32, 2024.

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.

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

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

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

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. Campinas: Papyrus, 2006.

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.

MESQUITA, Camilla. O movimento Black Lives Matter: influência na política dos Estados Unidos e sua internacionalização. **Conexões internacionais**, [s. l.], v. 3, n. 1, p. 65–85, 2022.

PANTERA NEGRA. direção: Ryan Coogler. (134 min.): The Walt Disney Studios, 2018.

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

SMITH, Jamil. **How Marvel's Black Panther Marks a Major Milestone**. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://time.com/black-panther/>. Acesso em: 17 set. 2024.

SUN, Michael. **Ruth E Carter becomes first Black woman to win two Oscars | Oscars 2023 | The Guardian**. [S. l.], 2023. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2023/mar/12/ruth-e-carter-oscars-win-black-panther>. Acesso em: 16 set. 2024.

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.

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.

Sobre os autores

Estêvão Lucas Eler Chromiec

Doutorando no Programa de Pós-graduação em Design da Universidade Federal do Paraná (2021), Mestre em Design de Sistemas de Informação pela mesma instituição. Graduado em Desenho Industrial - Programação Visual pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (2010). Interessa-se por desenho, pintura, ilustração, cinema e desenvolvimento visual para publicidade e entretenimento.

ORCID. <https://orcid.org/0000-0002-2140-4528>

Luciane Maria Fadel

Professora adjunta do Departamento de Expressão Gráfica da Universidade Federal de Santa Catarina. Graduada em Comunicação Visual pela Universidade Federal do Paraná (1987) e Engenharia da Computação pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (1994), graduada em Licenciatura em 2º Grau pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (1992), mestrado em Ciências da Computação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2001), doutorado em *Typography & Graphic Communication* - University of Reading (2007) e Pós-Doutorado em Narrativas orientado pelo Prof. Jim Bizzocchi na Simon Fraser University, Canada. Atua principalmente nos seguintes temas: design de interação, narrativas, *user experience*, novas mídias e digital *storytelling*.

ORCID. <https://orcid.org/0000-0002-9198-3924>

Agradecimento

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.