

Protótipos Diegéticos como Dispositivos Informativos: design e estranhamento no *worldbuilding* da série Ruptura

Protótipos Diegéticos como Dispositivos Informativos: diseño y lo inquietante en el worldbuilding de la serie Severance

Diegetic prototypes as informational devices: design and uncanniness in the worldbuilding of Severance

Bernardo C. Fonseca, Denny A. Farias Costa

design fiction, worldbuilding, protótipos diegéticos

Este artigo explora o papel dos protótipos diegéticos na construção do mundo de Ruptura (Severance, 2022), investigando como objetos cotidianos organizam a narrativa e comunicam tensões sociais. A análise considera sua familiaridade e contribuição ao *worldbuilding*, examinando manipulações estéticas, funcionais e performativas. Artefatos como computadores são analisados como símbolos que expandem a diegese e provocam estranhamento. A metodologia qualitativa articula observação analítica e ficha estruturada para avaliar funções narrativa e estética. Os resultados demonstram que esses objetos operam como artefatos especulativos e informativos, expandindo o poder discursivo do design ao projetar valores e acionar reflexões.

design fiction, worldbuilding, prototipos diegéticos

Este artículo explora el papel de los prototipos diegéticos en la construcción del mundo de Severance (2022), analizando cómo los objetos cotidianos estructuran la narrativa y comunican tensiones sociales. Examina su familiaridad y contribución al worldbuilding a través de manipulaciones estéticas, funcionales y performativas. Artefactos como computadoras se analizan como símbolos que expanden la diégesis y generan inquietud. La metodología cualitativa combina observación analítica y ficha estructurada para evaluar funciones narrativa y estética. Los resultados muestran que actúan como artefactos especulativos e informativos, ampliando el poder discursivo del diseño al proyectar valores y provocar reflexiones.

design fiction, worldbuilding, diegetic prototypes

This article explores the role of diegetic prototypes in worldbuilding in Severance (2022), examining how everyday objects structure the narrative and convey social tensions. The analysis considers their familiarity and contribution to worldbuilding, addressing aesthetic, functional, and performative manipulations. Artifacts such as computers are analyzed as symbols that expand the diegesis and evoke uncanniness. The qualitative methodology combines analytical observation and analysis sheets to assess their narrative and aesthetic roles. Findings indicate these objects operate as speculative and informational artifacts, broadening design's discursive power by projecting values and prompting reflection.

1 Introdução

Olhar atentamente ao volume de ficções científicas lançadas recentemente, e o apelo refletido nos números de audiência, permite-nos afirmar que o gênero tem fomentado, cada vez mais, debates acerca do design como construtor de sentido e agente transformador na percepção de realidades. Nessas produções, *prop designers* buscam invisibilizar a linguagem do design,

projetando artefatos que performam como 'reais' no mundo ficcional - a *diegese* - e suspendem a descrença, possibilitando o testemunho virtual duma realidade fabricada como se fosse real. Ao longo da história, diversas tecnologias reais foram antecipadas na ficção, com cada uma dessas projetando artefatos que consolidam universos imaginados, numa simbiose tecnológico-científica a partir do design de dispositivos ficcionais. Assim, investigá-los é um exercício em desvelar a linguagem invisível do design e pode oferecer insights sobre dinâmicas de inovação.

Esta pesquisa investiga, através do *design fiction*, o papel dos protótipos diegéticos na primeira temporada da série Ruptura¹ (2022), analisando como as escolhas projetuais nos artefatos cinematográficos funcionam como interfaces comunicacionais que contribuem para a construção do universo narrativo. O estudo busca atingir três objetivos: identificar e descrever protótipos relevantes, analisar como esses dispositivos informativos tangibilizam o cenário criado e discutir suas dimensões estéticas e funcionais no *worldbuilding*.

2 Referencial teórico

***Design Fiction, Worldbuilding* e o papel dos protótipos diegéticos como dispositivos informativos**

Situado entre design, fato científico e ficção científica; o *design fiction* desenvolve especulações acerca dos objetos do futuro, materializando ideais que ultrapassam limites processuais e metodológicos do design (Bleecker, 2009). Para abrigar tal abordagem, usa-se do *worldbuilding*, a criação de universos narrativos ficcionais que permitem objetos e histórias coerentes e suspendem a descrença (Jenkins, 2009 como citado em Magno et. al. 2020).

Para conectar futuros especulativos à realidade, o *design fiction* emprega protótipos - que atuam como "reais" na *diegese* - como pilares para o desenvolvimento narrativo (Sterling, 2012). Assim, performam como dispositivos discursivos informativos, permitindo o testemunho virtual do irreal e comunicando visualmente as premissas do mundo projetado (Kirby, 2010).

Ruptura e o equilíbrio trabalho-vida

Apoiada na premissa da cisão entre vida pessoal (*externo*) e profissional (*interno*), Ruptura (2022) provoca reflexões sobre o equilíbrio trabalho-vida, satirizando o corporativismo e construindo uma distopia crítica dessa realidade. Para isso, emprega manipulações estéticas e funcionais em artefatos como crachás, elevadores e computadores, despertando estranhamento e provocando reflexões sobre as distorções da realidade decorrentes dessa separação.

¹ <https://tv.apple.com/br/show/ruptura/umc.cmc.1srk2goyh2q2zdcx605w8vtx>

Figura 1: Local de trabalho dos personagens principais da série. Fonte: *Severance* (2022).



3 Metodologia

A análise seguiu três etapas: coleta de protótipos, parametrização da seleção e análise dos artefatos. Tomando a visualização como centro da assimilação de universos narrativos no contexto cinematográfico (Wolf, 2012), foram considerados apenas protótipos presentes visualmente em pelo menos um terço da temporada. Para estruturar a segunda etapa, propôs-se um sistema de valoração considerando duas métricas:

Familiaridade Empática

- 1: Difere completamente, em forma e função de objetos reais, causando máximo estranhamento.
- 2: Similar a objetos do dia-a-dia, porém diferente em forma ou função do real.
- 3: Encontra-se no dia-a-dia, facilmente assimilado.

Importância para o *worldbuilding*

- 1: Substitui artefato do mundo real. Não possibilita nem reforça premissas do mundo ficcional.
- 2: Promove reforço visual e testemunho virtual de algum aspecto do mundo ficcional.
- 3: Possibilita diretamente a premissa central do mundo ficcional.

Os critérios de seleção fundamentam-se nos conceitos de Wolf (2012) sobre *window-dressing* e mundos possíveis no *worldbuilding*, e nas abordagens de Machado (2009) e Kirby (2010) sobre reforço visual e testemunho virtual, respectivamente.

Cada objeto foi avaliado com base nas duas métricas, e aqueles com ambos valores superiores a 2 foram selecionados. A escolha selecionou protótipos significantes para o *worldbuilding* e de alta familiaridade. Por último, foi proposta uma ficha analítica baseada no entendimento de Lócio e Waechter (2019) que avalia:

Valor performativo do artefato

- Reforça e aprofunda elemento do cenário criado (1.1)
- Satiriza aspecto do mundo real (1.2)

Manipulação estética

- Manipula aspectos visuais reforçando o cenário (2.1)
- Reproduz visualmente algum produto real (2.2)

Criação de novas affordances

- Cria novas affordances (3.1)
- Subtrai affordance existente (3.2)

A ficha fundamenta-se nos conceitos de Kirby (2010) sobre valor performativo, nas metodologias de Andrade e Xavier (2018) sobre manipulações estéticas e na aplicação de affordances diegéticas por Espíndola (2024). Propõe-se, portanto, uma metodologia que analisa aspectos estéticos, funcionais e performativos.

4 Resultados

Para definir os protótipos analisados, aplicou-se a proposta de valoração, gerando os seguintes resultados:

Tabela 1: Resultados da seleção

Protótipo	Familiaridade Empática	Importância para o worldbuilding	Frequência de aparição
Crachás	3	3	9 episódios
Computador	2	3	8 episódios
Elevador	2	2	7 episódios
Implante de Ruptura	2	2	4 episódios

Após selecionados, aplicou-se a ficha para cada protótipo.

Tabela 2: Resultados da ficha de análise

Protótipo	1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2
Crachás	Sim	Não	Não	Sim	Não	Não
Computador	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Elevador	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Não
Implante de Ruptura	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Não

Ao final da aplicação, pôde-se conduzir a análise dos objetos, investigando sua contribuição como dispositivos informacionais, bem como a aplicabilidade e relevância do *design fiction* para o *worldbuilding*.

5 Discussão

Protótipos diegéticos em *Ruptura* estruturam a ficção, unindo familiaridade e estranhamento na crítica do controle corporativo sobre seus funcionários. O Implante, central para a premissa da série, permite a cisão entre a memória profissional e pessoal. Representado como uma pílula inserida no cérebro, ele viabiliza essa segmentação e interfere nos pensamentos dos *internos*, legitimando affordances diegéticas e extrapolando a alienação o ponto dos trabalhadores tornarem-se alheios a si mesmos (Alencar & Aquilino, 2024).

Figura 2: Implante de Ruptura. Fonte: *Severance* (2022).

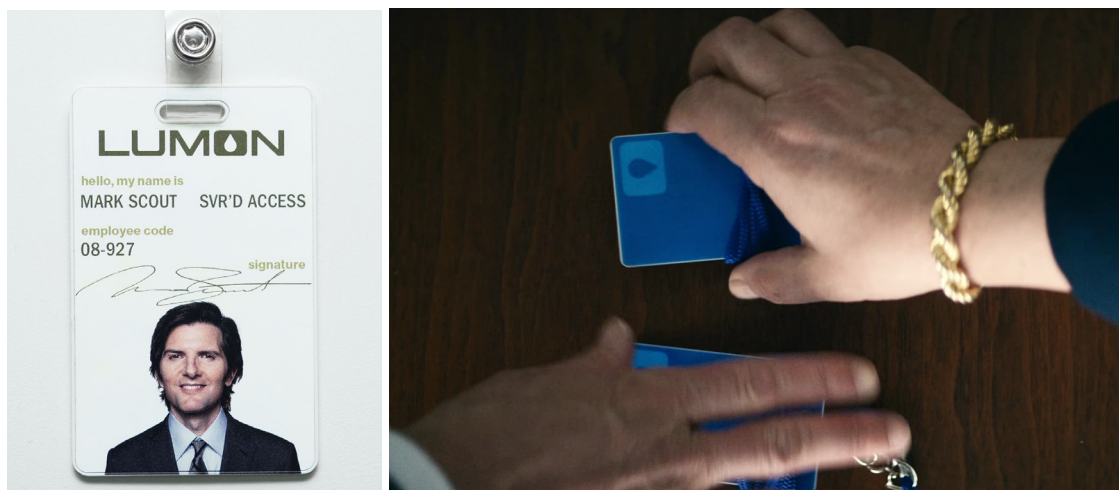


Os Computadores reforçam essa alienação ao subverter as noções de conexão homem-máquina. A interação com implantes perpassa a cognição dos funcionários e os reduz a meros executores de tarefas “enigmáticas”. Interfaces deliberadamente opacas refletem uma organização hipersegmentada, em que a divisão de funções reforça a desconexão trabalhador-produto e as dinâmicas de interação destacam o biopoder da corporação sobre os mesmos (Alencar & Aquilino, 2024).

Figura 3: Terminal de computador. Fonte: *Severance* (2022).

Elevadores com detectores de código desempenham papel importante na alienação imposta pela empresa. Embora visualmente convencionais, seu funcionamento impede a comunicação entre *internos* e *externos*. Além disso, garante que todo o material acessado pelos *internos* seja controlado pela empresa, restringindo seu comportamento e atuando como ferramenta coercitiva, pois, ao ser utilizado, força a transição entre identidades, evidenciando a influência absoluta da corporação.

Por fim, os crachás reforçam a premissa de maneira visual e performativa. O *interno*, identificado apenas por cor, contrasta com o *externo* e destaca a fragmentação identitária. Além disso, a necessidade de troca de crachás sublinha a manipulação da empresa sobre a individualidade dos funcionários, representando-os como fragmentos de um sistema distópico.

Figuras 4 e 5: Crachás *externo* (esquerda) e *interno* (direita). Fonte: *Severance* (2022).

Dessa forma, os artefatos em *Ruptura* não apenas legitimam a ficção, mas criticam contundentemente a alienação, segmentação e apagamento identitário no ambiente contemporâneo. Inseridos na diegese, constroem uma rede de sistemas informacionais que contribui para a organização e assimilação simbólica do mundo projetado.

6 Considerações Finais

Em Ruptura, protótipos diegéticos operam num espaço entre familiaridade e estranheza, espelhando aspectos ficcionais em objetos do mundo real. Esse artigo destacou sua eficácia como dispositivos críticos, convidando à reflexão sobre dinâmicas de poder e alienação corporativa.

A revisão contextualizou a aplicação do design na criação de interfaces comunicativas e a análise evidenciou como esse articula forma e função estimulando a criticidade. O artigo contribui para o debate em *design fiction* ao demonstrar possibilidades de prototipar o irreal, manipulando sensações através da familiaridade e estranheza. Partindo das reflexões apresentadas, oportunizam-se investigações futuras, tanto expandindo a proposta metodológica para outras narrativas quanto empregando artefatos especulativos para o testemunho virtual de futuros possíveis. Conectando ficção e realidade, protótipos diegéticos mostram-se poderosos dispositivos informacionais, evidenciando a relevância do design como instrumento crítico através da sua função visual e comunicacional.

Referências

- Alencar, H. A. & Aquilino, L. N. (2024). Trabalho e alienação ao longo da história: o papel da redução da jornada e a crítica na série 'Ruptura'. *Revista JRG De Estudos Acadêmicos*, 7(15), 10-12.
- Andrade, A. P. R. & Xavier, S. R. (2018). Design para o cinema: metodologia de design de produto no projeto de objetos cinematográficos. 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. 13(1), 8-10.
- Apple TV+ Press. (2022). *Severance*. Estados Unidos. Recuperado de <https://www.apple.com/tv-pr/originals/severance>
- Bleecker, J. (2009, 17 de março) Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction. Recuperado de <https://blog.nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-and-fiction/>
- Espíndola, F. P. (2024). A teoria do affordance no design especulativo e transumanismo do filme *A Vigilante do Amanhã: Ghost in the Shell*. *Design, Tecnologia & Sociedade*, 11(1), 4.
- Kirby, D. (2010). The future is now: diegetic prototypes and the role of popular films in generating real-world technological development. *Social Studies of Science*. 40(1), 41-70.
- Lócio, L. M. & Waechter, H. N. (2019). Reconstruindo e adaptando fichas: proposta de instrumento de análise gráfica. *Anais do Congresso Internacional de Design da Informação*, 9, 3-12. <https://doi.org/10.5151/9cidi-congic-5.0365>
- Machado, L. A. (2009). *Design e narrativa visual na linguagem cinematográfica* (Dissertação de Mestrado). FAU-USP, São Paulo, Brasil.
- Magno, M. I. C., Ferraraz, R., Pucci Jr., R. L., Andrade, A. M., Gonçalves, A., Souto, C., Hergesel, J. P. & Villalon, R. (2020). World building in serial fiction by SBT and Globo networks: *A Garota da Moto* ("Girl in a Motorcycle") and *Totalmente Demais* ("Totally

Awesome"). In World building in Brazilian TV fiction (pp. 47-48). São Paulo, SP: CETVN/ECA/USP.

Sterling, B. (2012, 2 de março). Sci-Fi Writer Bruce Sterling Explains the Intriguing New Concept of Design Fiction. Recuperado de <https://slate.com/technology/2012/03/bruce-sterling-on-design-fictions.html>

Wolf, M. J. P. (2012). Building imaginary worlds: the theory and history of subcreation. Routledge, 3, 37; 6, 54.

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Bernardo C. Fonseca, Graduando, CESAR School, Brasil <bcf@cesar.school>

Denny A. Farias Costa, Msc., CESAR School, Brasil <dafc@cesar.school>