

Artefatos Especulativos no Cinema como Interfaces Críticas: o Corpo Tecnobiológico em *A Substância*

Artefactos especulativos en el cine como interfaces críticas: el cuerpo tecnobiopolítico en la película La Sustancia

Speculative Artifacts in Cinema as Critical Interfaces: The Technobiopolitical Body in the Film The Substance

Denny A. F. Costa

Visualização Especulativa, Design Especulativo, Artefatos Informacionais, Corpo Tecnobiológico

Este artigo analisa protótipos especulativos do filme *A Substância* (Fargeat, 2024) como artefatos informacionais e dispositivos visuais que aprofundam a problematização do corpo como projeto e superfície programável — atravessado por práticas dismórficas e de produtificação de estéticas diante de um regime farmacopornográfico. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa-interpretativa ancorada na análise de conteúdo e nos fundamentos do design especulativo e da informação. Foi aplicada uma ficha analítica composta por doze categorias. Ao fim, três grupos de artefatos analisados como prismas informacionais reafirmam o design como linguagem projetual de reflexão crítica e discursiva.

Visualización especulativa, Diseño especulativo, Artefactos informacionales, Cuerpo tecnobiopolítico

Este artículo analiza prototipos especulativos de la película *La Sustancia* (Fargeat, 2024) como artefactos informacionales y dispositivos visuales que profundizan la problematización del cuerpo como proyecto y superficie programable — atravesado por prácticas dismórficas y de productificación de estéticas dentro de un régimen farmacopornográfico. La investigación adopta un enfoque cualitativo-interpretativo, anclado en el análisis de contenido y en los fundamentos del diseño especulativo e informacional. Se aplicó una ficha analítica compuesta por doce categorías. Al final, tres grupos de artefactos, analizados como prismas informacionales, reafirman el diseño como lenguaje proyectual de reflexión crítica y discursiva.

Speculative Visualization, Speculative Design, Informational Artifacts, Technobiopolitical Body

This article analyzes speculative prototypes from the film *The Substance* (Fargeat, 2024) as informational artifacts and visual devices that deepen the problematization of the body as a project and programmable surface — traversed by dysmorphic practices and the commodification of aesthetics within a pharmacopornographic regime. The research adopts a qualitative-interpretative approach anchored in content analysis and the foundations of speculative and informational design. An analytical framework composed of twelve categories was applied. In the end, three groups of artifacts, analyzed as informational prisms, reaffirm design as a projective language of critical and discursive reflection.

1 Introdução

Desde os Pés de Lótus das mulheres da China imperial e dos pescoços alongados da tribo Padaung aos procedimentos hipermoduladores da contemporaneidade, o corpo sempre foi uma superfície de inscrição cultural, política e simbólica. Um dispositivo moldável. Um projeto em permanente reelaboração. Hoje, embarcada na Era da exossomatização na neo-humanidade (Santaella, 2022), a concepção do corpo vai além da dimensão fisiológica, mas também é amplificada e atravessada por próteses técnicas (Prado, 2011), por biotecnologias e algoritmos, articulando-se como um objeto híbrido que circula na fronteira entre átomos, *bits* e *bytes*, como se pode comprovar mais recentemente com a existência de ciborgues contemporâneos.

Figura 1 – da esquerda para direita: pés de lótus; pescoço Padaung; implante de orelha em braço do artista Sterlac e dois dos ciborgues fundadores da sociedade trans-espécies.



A ascensão de práticas cirúrgicas de modelação estética, de produtos cosméticos farmacologicamente orientados e de filtros de redes sociais que alimentam distorções revela um novo regime de construção corporal. A juventude se consolida como capital simbólico. A performance física, um índice de valor. A estética, um sistema de codificação social. Em meio a esse cenário, os corpos se configuram enquanto produtos projetados – simulacros otimizados por tecnologias que tornam os limites éticos da própria existência humana mais nebulosos. Como antecipou Baudrillard (1994), o simulacro não é mais uma imitação da realidade, mas uma hiper-realidade autônoma que precede e substitui o real – já residual. Outros exemplos contemporâneos concretizam essa lógica. Bryan Johnson¹, bilionário do Vale do Silício (figura 2, abaixo), tornou-se uma figura sintomática da obsessão pela juventude ao realizar transfusões regulares com o sangue de seu filho adolescente, esperando reverter o envelhecimento.

¹<https://www.cnnbrasil.com.br/saude/milionario-recorre-a-metodo-excentrico-para-se-manter-jovem-transfusoes-de-sangue-do-filho-de-17-anos/>

Figura 2 – Bryan Johnson e o filho. Fonte: reprodução/Instagram/CNN



O mercado global *anti-aging* foi estimado em cerca de 50 bilhões de dólares em 2018 (Shahbandeh, 2019). A cifra, grande demais para ser palpável, mascara realidades distópicas já em curso, como fenômenos observados na cobertura midiática recente: crianças realizando *skincare* com a utilização de ácidos retinóicos de maneira desnecessária; casos de morte no Brasil com pessoas que induziram uma necrose assistida da pele através do *peeling* de fenol em busca de um rosto renovado e até o consumo deliberado de ovos de tênia – adquiridos em mercados clandestinos para emagrecer e que, em alguns casos, o parasita pode migrar para o cérebro provocando convulsões, cegueiras e até morte (O Globo, 2024). Medicamentos como Mounjaro (tirzepatida), Ozempic e Wegovy, originalmente desenvolvidos para o tratamento de diabetes, são improvisados como atalhos bioquímicos prescritos por médicos para a perda de peso: provocam a falta do apetite em meio a ondas de náusea e vômitos constantes. No segundo trimestre de 2024, apenas uma das empresas farmacêuticas fabricante de um desses medicamentos faturou mais de U\$ 2,9 bilhões (Hart, 2024) à medida em que a medicalização da estética corporal e a magreza como *commodity* farmacológico avançam no cenário atual.

Figura 3 – Procedimento de aplicação do *peeling* de fenol. Fonte: Portal Vitat (s.d.).



Paralelamente, a indústria cultural de massa e as mídias digitais também criam seus terrenos hiper-reais. Influenciadores digitais vendem novos regimes de rotinas matinais à base de gomas vitamínicas, cápsulas e suplementos em um ritual de desjejum plastificado, em que o alimento não é mais afeto ou sabor – mas cálculo molecular, desempenho estético e controle bioquímico (Revista Questão de Ciência, 2024). Em clínicas-boutiques, o marketing de influência e as rotinas performáticas ajudam a vender soros intravenosos como elixires personalizados para fadiga, imunidade, brilho e outras buscas estéticas embaladas em promessas laboratoriais sem lastro científico. Enquanto isso, em clínicas de cirurgia plásticas, há um volume de pessoas que levam fotos de si próprias, com filtros de redes sociais aplicados por cima, para realizarem intervenções: buscam que o ‘eu ideal’ se pareça com elas mesmas em seus projetos digitais, enquanto o corpo ‘real’ é fragmentado por procedimentos.

Paradoxalmente, quanto mais o corpo se hipersexualiza visualmente, menos se conecta afetivamente. O ensaio *‘Everybody is Beautiful, But No One is Horny’* de J. D. Holt (2021), publicado na revista *Blood Knife*, argumenta que vivemos uma era de hiperestetização corporal dissociada do desejo. Reportagens recentes corroboram ao demonstrar que a geração Z mantém menos relações sexuais que as anteriores – ou ainda o que outras pesquisas evidenciaram como aumento de disfunção erétil e da ejaculação precoce –, reflexos do colapso entre visualidade e experiência: os signos do desejo substituem sua vivência, instaurando uma nova gramática do corpo hiper-real. A alimentação vira cápsulas, a saúde vira performance, e o corpo segue sendo programado com algoritmos bioquímicos como superfície de consumo, onde o funcional engole o simbólico – e o prazer, dissolvido em promessas líquidas efervescentes, cede lugar à lógica do controle estético.

Diante desse contexto, este artigo entende o design como instrumento de mediação informacional capaz de incorporar questões que atravessam a modelação do corpo tecnobiopolítico – aquele que já não se resume à sua anatomia orgânica, mas se projeta como superfície programável; um corpo onde a biologia se funde à máquina e à linguagem, instaurando-se como campo de disputa simbólica entre o que se vê, o que se consome e o que se performa. Partindo do cinema, que emerge como um laboratório do hiper-real e um parque

especulativo capaz de condensar e narrar os tensionamentos sociais a partir dos simulacros que instaura, investiga-se como objetos narrativos presentes no filme *A Substância* (Fargeat, 2024) materializam os paradoxos entre controle biotecnológico, desejo, envelhecimento e etarismo neoliberal. Partindo da hipótese de que esses objetos ficcionais operam como artefatos informacionais, eles extrapolam a função cênica e assumem papel central na construção de discursos visuais críticos. Eles articulam sistemas simbólicos que comunicam visualmente o que o discurso muitas vezes não enuncia: os excessos, os vazamentos e os limites da experiência corporal no presente.

2 Referencial teórico

2.1. O Corpo Farmacopornográfico como Dispositivo Informacional

Baseado no contexto abordado na seção anterior, cada vez mais, o corpo contemporâneo se afirma como um dispositivo informacional, tensionado por práticas estéticas, tecnologias de vigilância e protocolos de performatividade, deixando de ser um simples organismo biológico para se desenvolver como território e plataforma tecno-simbólica. À sua dimensão fisiológica, somam-se camadas culturais e tecnológicas, atualizando seu estatuto ontológico.

Paul B. Preciado (2013), ao propor o conceito de regime farmacopornográfico, evidencia como o corpo se torna epicentro do capitalismo bioquímico e midiático – um organismo colonizado por hormônios, cirurgias, narrativas visuais e linguagens performáticas. A juventude, o desejo e o desempenho tornam-se, assim, vetores de consumo e instrumentos de controle – mercadorias consumidas em seringas, comprimidos e pixels. O corpo é, nesse regime, uma superfície programável, moldada pela estetização contínua e regulada por imagens e algoritmos, resultando em uma configuração biopolítica molecular e imagética.

2.2. Design Especulativo e o Cinema: Laboratórios de Realidades, Discursos Visuais e Protótipos Diegéticos

O design pode ser compreendido não apenas enquanto prática funcional, mas processo epistemológico e crítico. O campo do Design Crítico Especulativo (DCE), conforme delineado por Dunne & Raby (2013), rompe com a abordagem afirmativa – orientada à resolução de problemas e manutenção de sistemas normativos – para propor uma prática voltada à crítica, à projeção de realidades contra-factuais e à problematização do presente por meio de artefatos provocativos, que tornam palpável e tangível o que é irreal, imaginado e, em certo sentido, invisível. Nesse sentido, a associação do DCE com o cinema e filmes de ficção pode se dar de maneira quase que natural, uma vez que o design especulativo oportuniza a criação de perguntas visuais e a materialização de hipóteses subjuntivas (conectadas à especulação e a possibilidades de realidades contra-factuais) enquanto desestabiliza o senso comum e tensiona normatividades. Da mesma maneira, o cinema é um veículo e um terreno propícios para isso.

Outro conceito que integra a tessitura entre DCE e o cinema é o de protótipos diegéticos, formalizado por Kirby (2010). Segundo o autor, esses protótipos atuam como artefatos

performativos inseridos em narrativas ficcionais e que permitem a audiência suspender a descrença, uma vez que estão tangibilizados materialmente e contextualizados em uso como se existissem, possibilitando um testemunho virtual daquele dispositivo em funcionamento. Sendo assim, esses protótipos influenciam expectativas sociais, estéticas e tecnológicas ao articularem realidades fabricadas de maneira visual. Eles operam como projeções visualmente concretas de discursos sociais, e, mesmo pertencendo ao âmbito narrativo, funcionam como catalisadores simbólicos da cultura projetual. Assim, cinema e design convergem enquanto laboratórios informacionais, nos quais os protótipos diegéticos especulativos atuam como objetos discursivos que articulam estranhamento cognitivo (Barossi, 2017) e crítica estética. Nesse sentido, o cinema torna-se um campo de prototipagem cultural, onde design especulativo e design da informação se entrelaçam.

Essa perspectiva converge com a proposta articulada por Dong (2021): um *framework* cultural para o design especulativo, que compreende a cultura como estrutura, método, recurso e objetivo discursivo. Essa abordagem permite interpretar os artefatos especulativos como interfaces simbólicas que articulam realidades factuais e *subjuntivas*. A partir desse entendimento, pode-se entender que tais objetos operam como prismas informacionais ao mediar e traduzir tensões éticas, estéticas e culturais. Eles não apenas refletem valores dominantes, mas revelam tensionamentos entre concreto e imaginado. Os artefatos especulativos são, nesse sentido, um meio de comunicação visual e cognitiva, em que realidades distintas coexistem e se manifestam por meio da sua aparência, materialidade, performatividade, etc. São prismas que traduzem visualmente os dilemas de uma realidade projetada que fragmenta a experiência sensível e intensifica o estranhamento cotidiano.

O que se coloca aqui é que essa lógica de enxergar o design sob esses paradigmas se alinha a compreendê-lo como prática discursiva e cultural. Buchanan (2001) já defendia o design como uma forma estruturante de pensamento, ao construir significados e organizar mundos possíveis por meio de artefatos, interfaces e sistemas visuais. Tharp & Tharp (2018) e DiSalvo (2012) com, respectivamente, o Design Discursivo e o Design Adversarial, também já posicionaram o design como dispositivo político, cultural, estruturador de discursos, e tudo isso se dá também por meio de objetos, sistemas e visualidades. Nesse sentido, o design ultrapassa sua dimensão de utilitarismo pragmático e se posiciona como linguagem argumentativa projetual — um campo que inscreve valores, disputa sentidos e atua como mediador simbólico.

2.3. Artefatos Informativos e Superfícies Críticas diante da Visualização Especulativa

A partir dos conceitos articulados anteriormente neste artigo, é possível compreender o corpo contemporâneo como um artefato informacional que ultrapassa a biologia e se inscreve como linguagem. Além de entender o próprio design como mediador simbólico diante desse corpo tecnobiopolítico que tangibiliza discursos — e ao abordar essas superfícies e interfaces —, mostra-se pertinente reconhecer como esses dispositivos informacionais especulados nos permitem acessar e visualizar realidades projetadas. Kim e DiSalvo (2010) apontam que a

visualização especulativa, como desdobramento dentro do Design Especulativo, não visa à representação científica ou analítica, mas sim interpretativa e expressiva – uma retórica visual que promove consciência crítica, interação simbólica e acesso público a questões sociopolíticas. Essa perspectiva valida a leitura crítica de artefatos não apenas enquanto objetos visuais, mas como estruturas epistêmicas – veículos de comunicação cultural e produção de conhecimento, prismas informacionais. Esse tipo de visualização transforma, portanto, o espectador em participante dinâmico, instaurando uma comunicação bidirecional que amplia a potência argumentativa do design.

Esses aportes convergem para uma visão expandida do design como campo epistemológico e comunicacional. Artefatos especulativos, quando compreendidos como dispositivos informacionais, estéticos e discursivos, oferecem ao Design da Informação um repertório potente para questionar normatividades, projetar outras realidades e organizar visualidades críticas do presente ao operarem como interfaces cognitivas, produzindo sentido a partir da sua potência discursiva. A mediação estética dos artefatos especulativos permite compreender como o design pode ser ferramenta de leitura do mundo — inclusive daqueles mundos que ainda não existem, mas cujos sinais já circulam em nossas visualidades cotidianas.

A partir dos conceitos apresentados – farmacopornografia (Preciado), design especulativo (Dunne & Raby), *Cultural Framework for Design Speculative Futures* (Dong) e protótipos diegéticos (Kirby) – o corpo contemporâneo emerge como um artefato especulativo e cultural. Ele é, simultaneamente:

- Matéria farmacológica, controlada pelo regime biopolítico;
- Superfície crítica, tensionada pelo design e pela cultura;
- Prisma informacional, onde realidades factuais e subjuntivas colidem.

Nesse sentido, o design de produção cinematográfica torna-se mais do que um exercício narrativo-estético: ele é um dispositivo cultural que utiliza objetos fictícios como veículos para explorar realidades subjuntivas, onde o corpo modificado torna-se uma superfície discursiva para refletir os dilemas do presente.

3 Metodologia

Este estudo adota uma abordagem qualitativa-exploratória com viés interpretativo, estruturada a partir da Etnografia Especulativa (Dong, 2021) e dos princípios do Design Especulativo (Dunne & Raby, 2013), além do Design Discursivo (Tharp & Tharp, 2018), Design Adversarial (DiSalvo, 2012) e Visualização Especulativa (Kim & DiSalvo, 2010). O objetivo foi mapear, categorizar e analisar protótipos diegéticos (Kirby, 2010) como artefatos especulativos e dispositivos visuais e cognitivos, projetados para tensionar fronteiras entre o real, o imaginado e o subjuntivo, à luz do Design da Informação.

O corpus empírico da pesquisa consiste nos dispositivos diegéticos presentes no filme *A Substância* (Fargeat, 2024). A obra apresenta um imaginário tecnobiológico hiperbólico que articula críticas socioculturais envolvendo uma droga clandestina que replica células e cria

versões mais novas — e supostamente melhores — dos usuários, gerando efeitos inesperados. A escolha da obra *A Substância* deve-se à sua densidade narrativa e visual enquanto problematização dos regimes de juventude, estética e de controle biopolítico do corpo. Os artefatos analisados foram selecionados por sua capacidade de operar como interfaces críticas, ao encarnar e projetar simbologias estéticas, éticas e discursivas sobre o corpo na contemporaneidade.

Cartografia Subjuntiva de Artefatos Informacionais

A investigação adota uma abordagem qualitativo-interpretativa que articula três eixos complementares: (i) a sistematização proposta para análise de conteúdo (Bardin, 2011), considerando a organização do material e a análise por meio de categorias; (ii) a etnografia dentro da antropologia interpretativa (Geertz, 1973), que compreende os artefatos como expressões culturais e discursivas a serem decodificadas por meio de sua materialidade, visualidade e performance simbólica, observando-se as teias de significados que os indivíduos atribuem às instituições sociais; e (iii) os princípios do design da informação, aplicados na leitura dos atributos comunicacionais, visuais e cognitivos dos artefatos especulativos examinados. Essa combinação metodológica permitiu não apenas mapear a função narrativa dos protótipos diegéticos, mas também interpretar seus dispositivos discursivos enquanto interfaces informacionais visuais no contexto do design especulativo.

A leitura dos artefatos considerou não apenas sua função narrativa ou estética, mas principalmente sua estrutura como interfaces visuais de comunicação, articulando dados simbólicos e culturais conforme os princípios do Design da Informação — campo no qual a clareza visual, a densidade semântica e o potencial cognitivo são critérios centrais de análise. A metodologia foi composta por três etapas articuladas: (1) coleta dos artefatos visuais, (2) análise objetiva por ficha estruturada, e (3) articulação com o referencial teórico.

3.1. Etapas do processo metodológico

Etapa 1 – Coleta dos artefatos visuais especulativos

O mapeamento consiste na identificação sistemática dos artefatos diegéticos no filme, considerados significativos por sua função estética, simbólica ou crítica. Os procedimentos envolveram:

- Visualização analítica da obra cinematográfica com foco projetual e discursivo;
- Registro visual dos artefatos por meio de capturas de tela;
- Descrição inicial de forma, contexto e uso narrativo de cada objeto;
- Organização de um inventário preliminar de artefatos especulativos.

Etapa 2 – Análise por meio de ficha estruturada

A análise aprofundada foi conduzida por meio de uma ficha de análise composta por 12 dimensões interdependentes que orientam a interpretação crítica dos artefatos enquanto

dispositivos informacionais. A ficha analítica apresentada na Tabela 1 abaixo constitui uma proposta original elaborada pelo autor a partir da convergência dos referenciais teóricos discutidos neste artigo de modo a oportunizar perguntas-norteadoras em cada categoria de análise mantendo uma unidade analítica, aplicada a todos os objetos selecionados. Assim, esse dispositivo analítico operacionaliza, em dimensões aplicáveis ao exame visual e discursivo dos artefatos, uma investigação sistemática e que pode ser replicável a outras obras e contextos.

Tabela 1 – Ficha de Análise. Fonte: Elaboração própria.

Categoria	Pergunta-chave
1. Identificação	Qual é o artefato? Nome ou descrição inicial.
2. Características físicas	Quais são as formas, materiais, cores, texturas do artefato?
3. Função prática	O que o artefato faz na narrativa? Qual o seu propósito direto?
4. Contexto narrativo	Onde ele aparece? Qual a relação com personagens ou eventos?
5. Uso e ação	Como o artefato é manipulado? Há ação simbólica associada ao uso?
6. Implicação sociocultural	Que crítica ou dilema cultural ele representa?
7. Realidade subjuntiva	O artefato projeta um futuro desejado, temido ou distópico?
8. Tecnologia envolvida	Que tipo de ciência ou tecnologia ele representa (real ou especulada)?
9. Materialidade crítica	Há relação entre os materiais e a mensagem simbólica crítica?
10. Tensão temporal	O artefato conecta passado, presente e futuro?
11. Impacto sensorial	Qual resposta visual/emocional provoca? Há estranhamento ou fascínio?
12. Eficiência comunicacional e visual	Como os elementos visuais do artefato contribuem para a clareza e eficácia da mensagem crítica?

Etapas 3 – Articulação com o Referencial Teórico

A última etapa consiste em articular os achados empíricos com os conceitos-chave discutidos na fundamentação teórica. Essa triangulação permite compreender melhor como os artefatos atuam enquanto interfaces cognitivas e discursivas, tensionando normatividades e projetando possíveis futuros.

Os principais aportes utilizados para essa articulação são:

- Preciado (2013) – Regime farmacopornográfico e controle biopolítico do corpo;
- Dong (2021) – Framework Cultural para Design de Futuros Especulativos;
- Kirby (2010) – Protótipos diegéticos como agentes de performatividade crítica;
- Dunne & Raby (2013) – Design especulativo como provocação estética e reflexão crítica;
- Tharp & Tharp (2018); DiSalvo (2012) – Design discursivo e adversarial como estratégias de mediação simbólica e crítica sociotécnica;
- Kim & DiSalvo (2010) - Visualização Especulativa.

3.2. Justificativa para a seleção dos artefatos especulativos analisados

A escolha dos artefatos analisados foi guiada por critérios teórico-metodológicos que privilegiam objetos diegéticos com valor simbólico, potencial crítico e relevância comunicacional dentro da narrativa do filme *A Substância* (2024). Fundamentada nos conceitos listados acima, a seleção priorizou artefatos que articularam visualmente dilemas éticos, tensões culturais e especulações sociotécnicas. Assim, foram analisados artefatos que, além de integrarem o universo narrativo da obra, operaram como dispositivos informacionais e discursivos.

4 Resultados e Análise

A análise dos artefatos especulativos presentes no filme *A Substância* (Fargeat, 2024) foi estruturada com base na ficha analítica construída nesta pesquisa, contemplando 12 categorias interdependentes que permitiram compreender os objetos não apenas como elementos cenográficos, mas como interfaces visuais críticas, dispositivos informacionais performativos e vetores que condensam valores e projetam futuros subjuntivos.

Com o objetivo de aprofundar o olhar para suas dimensões comunicacionais, simbólicas e estéticas, os artefatos foram reorganizados em três macrogrupos conceituais: (1) Dispositivos de Modulação Biocognitiva, (2) Interfaces Informacionais e Instrucionais, e (3) Artefatos de Visualidades de Ruptura Crítica. A proposta dessa categorização não é hierárquica nem rígida — trata-se de uma busca por refletir os papéis comunicacionais predominantes de cada artefato dentro do universo diegético (narrativo), sob a lente dos conceitos previamente estabelecidos neste documento. Essa proposta de categorização leva em consideração que os objetos operam em múltiplas camadas e têm atuação híbrida como agentes de modulação do corpo, organizadores de sistemas simbólicos e catalisadores do estranhamento visual e discursivo na obra cinematográfica analisada.

Tabela 2 – Macrogrupos de Análise. Fonte: Elaboração própria.

Categoria	Critério de Agrupamento	Artefatos
Dispositivos de Modulação Biocognitiva	Artefatos que simbolizam processos de regulação simultaneamente fisiológica e subjetiva. Sua linguagem visual opera tanto no nível estético quanto no discursivo, promovendo reflexões críticas.	Ativador, Estabilizador, Permutador
Interfaces Informacionais e Instrucionais	Artefatos que operam como vetores de mediação narrativa, de instrução visual ou de introdução à diegese.	<i>Pendrive The Substance</i> , Cartelas Institucionais

Artefatos de Visualidades de Ruptura Crítica	Objetos com estética disruptiva que provocam dissonância visual, desconforto, ruído simbólico. Eles tensionam visualidade, projetam colapsos ou operam rupturas estéticas.	Terminador, Alimentos Matriz/Replicante, Monstro <i>ElisaSue</i>
--	--	--

4.1. Dispositivos de modulação biocognitiva

Neste grupo, estão concentrados os artefatos cuja função principal está difusa e opera ora no controle físico corporal, ora na regulação subjetiva. Não se trata, portanto, apenas de instrumentos biomédicos, mas de dispositivos simbólicos que modulam a relação entre corpo, percepção e identidade. São protótipos que atualizam os regimes de performatividade biotecnológica e tensionam, em sua linguagem visual, os paradoxos da subjetividade contemporânea. Importante observar, também, que os nomes dos artefatos aqui foram traduzidos livremente para o português pelo autor deste estudo para facilitar melhor compreensão.

Figura 4 – Ativador, Estabilizador e Permutador. Fonte: A Substância (Fargeat, 2024)



O **Ativador**, embalado a vácuo e preenchido por uma substância verde-neon, opera como prótese estética do desejo químico. Sua visualidade remete a kits de autoinjeção farmacológica, evocando práticas clínicas vulgarizadas pela indústria da estética. Sua função

simbólica está na banalização visual da intervenção biotecnológica. A pregnância visual, associada ao código cromático e à forma do dispositivo, atua como interface direta entre estética e discurso especulativo.

Já o **Estabilizador**, disposto em estojo plástico com cápsulas numeradas e seringas, reafirma a ideia de um corpo programável, passível de ser calibrado por ciclos de ingestão e intensifica a narrativa de controle corporal. O desconforto gerado pela organização visual do artefato atua como canal de crítica. A potência da visualização está na capacidade de comunicar complexidades — e aqui, o excesso de organização e assepsia comunica, paradoxalmente, o colapso da autonomia corporal.

O **Permutador**, com seu sistema de tubos plásticos e válvulas que permite a troca de controle de consciência entre corpos, estabelece visualmente a metáfora da permutação subjetiva, expondo um novo regime de subjetividade líquida: corpos intercambiáveis, identidades transferíveis, consciências deslocadas. Sua materialidade comunica diretamente a crítica: a biotecnologia do futuro não apenas molda corpos, mas negocia a própria consciência. Como destacam Dunne & Raby (2013), o design especulativo é eficaz quando desestabiliza os limites da normatividade e materializa o impensável. Aqui, o artefato faz exatamente isso — visualiza o impensável, comunica o estranhamento. A clareza visual da transação contribui para seu impacto informacional.

4.2. Interfaces informacionais e instrucionais

Neste conjunto, foram reunidos os objetos que atuam como estruturas visuais organizadoras do discurso diegético, com funções claras no processo de comunicação simbólica e orientação narrativa. São artefatos que, embora aparentemente simples, condensam sistemas de codificação visual e instrução simbólica.

Figura 5 – Pendrive e Cartelas Instrucionais



O **Pendrive The Substance**, embora seja um dispositivo esteticamente mais comum, ganha carga simbólica ao apresentar o vídeo institucional da substância, e pode ser interpretado como

um artefato de iniciação cognitiva. Sua visualidade familiar tensiona a narrativa com estranhamento sutil — aquilo que Dunne e Raby (2013) denominam como ambientes de projeção crítica, onde o objeto cotidiano ganha densidade discursiva por sua recontextualização simbólica.

As **Cartelas Instrucionais**, por sua vez, apresentam uma gramática visual composta por frases imperativas e diretas escritas em caixa alta, tipografia *bold* e condensada sem respiros, operam como instrumentos de normatização visual. A ausência de serifa, o alinhamento centralizado e o alto contraste cromático reforçam a estética de comando, evocando manuais de instrução desumanizados, bulas farmacêuticas e cartazes de propaganda institucional, porém com uma estética mais moderna e minimalista. A função comunicacional da tipografia é explícita — ela não apenas orienta, mas disciplina. A composição tipográfica direta e de alto contraste evidencia isso: uma intencionalidade na qual o design não apenas transmite informação, mas inscreve normatividades culturais por meio da forma.

4.3. Artefatos de Visualidades de Ruptura Crítica

Por fim, este grupo concentra os objetos cuja principal força está na geração de desconforto, tensão estética e dissonância cognitiva. São artefatos que extrapolam a função narrativa e operam como visualizações críticas da falência sistêmica do corpo e da sociedade tecnobiopolítica.

Figura 6 – Terminador, Alimentos Matriz e Replicante e Monstra Elisa Sue



O **Terminador**, frasco de líquido escuro para aplicação cardíaca, apresenta uma estética da morte racionalizada. Seu design minimalista, fúnebre e direto opera uma visualidade do fim: sem adornos, sem metáforas excessivas. A clareza visual aqui não suaviza a crítica, é a visualidade da morte em sua versão tecnocientífica.

Os **Alimentos Matriz e Replicante**, apresentados em embalagens translúcidas, comunicam visualmente a mecanização da alimentação. A alimentação se reduz a substrato funcional, destituído de simbolismo afetivo, com uma estética de subsistência desprovida de prazer. Trata-se de uma visualidade que projeta a ausência como dado: ausência de afeto, sabor, individualidade.

O **Monstro ElisaSue**, por fim, sintetiza o colapso final do projeto tecnobiológico. O corpo desfigurado, os órgãos expostos, a ruptura da anatomia funcionam como metáfora visual do fracasso do discurso biomédico hegemônico. A linguagem visual atinge seu ápice de estranhamento ao promover o rompimento das expectativas do real, o que permite uma nova apreensão do hiper-real. O desconcerto aqui é operado não apenas pelo conteúdo em si, mas pela forma visual do artefato enquanto ruptura estética. A monstruosidade neste momento não significa e representa apenas uma falha, é o discurso. É o corpo projetado ao limite como denúncia da própria lógica insustentável que o criou.

4.4. Considerações de análise

A organização em macrogrupos conceituais proposta nos resultados busca realçar as estratégias visuais de comunicação crítica, e não reduzi-las a funções fixas, mas sim explicitar a potência discursiva dos artefatos enquanto dispositivos informacionais performativos. Cada objeto analisado opera múltiplas camadas de sentido, mas foi aqui classificado com base em sua atuação comunicacional predominante no contexto narrativo e simbólico.

Os resultados evidenciam que os artefatos especulativos do filme transcendem sua condição diegética, operando como mediadores simbólicos entre linguagem visual, cultura tecnobiopolítica e crítica social. O design é linguagem argumentativa e os protótipos projetados pela ficção revelaram-se ferramentas de visualização crítica tensionando os limites entre o corpo, a imagem e a cultura. Esses objetos funcionam como interfaces visuais críticas, organizam significados, traduzem estruturas culturais e comunicam paradoxos sociotécnicos.

5 Considerações Finais

Os artefatos especulativos analisados neste estudo extrapolam sua função narrativa no filme *A Substância* (Fargeat, 2024), para se consolidarem como dispositivos simbólicos e interfaces informacionais críticas que tensionam os limites éticos, estéticos e comunicacionais da biotecnologia contemporânea. Ao longo da análise, demonstrou-se como esses objetos diegéticos operam como superfícies críticas e visualizações especulativas — dispositivos que,

ao traduzirem futuros subjuntivos, mobilizam estéticas do estranhamento e desestabilizam normatividades corporais.

A pesquisa evidenciou que, ao serem compreendidos como prismas informacionais, os artefatos não apenas organizam discursos visuais, mas também funcionam como ferramentas de mediação cultural e reflexão projetual. Seu impacto não reside apenas na construção de um universo ficcional, mas na capacidade de reverberar paradoxos do presente por meio da forma, da visualidade e da materialidade projetada.

Ao reafirmar o design como linguagem argumentativa, este artigo convida o campo do Design da Informação a ampliar seu potencial enquanto território discursivo onde futuros se fabricam, estéticas se articulam e imaginários sociais se tensionam. O cinema, neste contexto, desponta como laboratório especulativo onde a crítica se manifesta por meio da visualidade — e onde os objetos, mais do que coadjuvantes da narrativa, tornam-se agentes de um discurso projetual expandido.

6 Referências

- Bardin, L. (2011). *Análise de conteúdo* (Edição revista e atualizada). Edições 70.
- Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e simulação* (M. J. V. da Silva, Trad.). Relume-Dumará.
- Buchanan, R. (2001). Design Research and the New Learning. *Design Issues*, 17(4), 3–23. <https://doi.org/10.1162/07479360152681056>
- DiSalvo, C. (2012). *Adversarial Design*. MIT Press.
- Dong, F. (2021). *Speculating wedding futures in China: Cultural design in theory and practice* (Doctoral dissertation). University of Liverpool.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. MIT Press.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. Basic Books.
- Hart, R. (2024, August 8). Eli Lilly Surges On Strong Earnings As Mounjaro And Zepbound Sales Soar. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/roberthart/2024/08/08/eli-lilly-surges-on-strong-earnings-as-mounjaro-and-zepbound-sales-soar/>
- Holt, J. D. (2021, August 4). Everybody is Beautiful, But No One is Horny. *Blood Knife*. <https://bloodknife.com/everyone-beautiful-no-one-horny/>
- Kim, T., & DiSalvo, C. (2010). Speculative Visualization: A New Rhetoric for Communicating Public Concerns. *Design Research Society International Conference of Design & Complexity*. <https://dl.designresearchsociety.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1847&context=drs-conference-papers>
- 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. <https://doi.org/10.1177/0306312709338325>
- O Globo. (2024, October 16). Mulheres estão comendo ovos de tênia comprados na dark web

para perder peso: veja o que isso faz com o cérebro.

<https://oglobo.globo.com/saude/noticia/2024/10/16/mulheres-estao-comendo-ovos-de-tenia-comprados-na-dark-web-para-perder-peso-veja-o-que-isso-faz-com-o-cerebro.ghtml>

Preciado, P. B. (2013). Testo junkie: Sexo, drogas e biopolítica no regime farmacopornográfico (T. A. Silva, Trad.). n-1 edições.

Prado, R. (2011). Marshall McLuhan: obras e principais conceitos.

<https://pt.scribd.com/doc/67834074/Marshall-McLuhan-Obras-e-Principais-Conceitos>

Questão de Ciência. (2024, November 18). Suplementos e influencers: uma combinação perigosa. Revista Questão de Ciência.

<https://www.revistaquestaoeciencia.com.br/artigo/2024/11/18/suplementos-e-influencers-uma-combinacao-perigosa>

Santaella, L. (2022). Neo-humano: a sétima revolução cognitiva do Sapiens. Paulus.

Tharp, B. M., & Tharp, S. M. (2018). Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things. MIT Press.

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

Denny A. F. Costa, Doutorando, UFPE/ CESAR School, Brasil <denny.costa@gmail.com>