

Protótipos do irreal no cinema: uma análise das peças gráficas de “Don't Worry Darling” sob a ótica do mid-century modern e do design fiction

Prototypes of the unreal in cinema: an analysis of the graphic pieces of “Don't Worry Darling” from the perspective of mid-century modern and design fiction

Leonardo G. L. R. M. Sobreira, Gabriela Araujo F. Oliveira, Denny A. Farias Costa

análise visual, artefatos gráficos, design fiction, cinema

Este artigo analisa artefatos gráficos e especulativos presentes no filme “Don't Worry Darling”, de Olivia Wilde, com o objetivo de demonstrar como esses objetos expressam a cultura material em um cenário fictício. Para isso, partimos da perspectiva do *Mid-Century Modern* para localizar as referências históricas das peças gráficas presentes na obra cinematográfica. Além disso, utilizamos o *Design Fiction* como fundamentação teórica para compreender os artefatos especulativos apresentados na narrativa e como eles oportunizam uma tangibilização do irreal no cinema. Após análise dos objetos coletados no filme, concluímos que os protótipos diegéticos – gráficos ou não – cumprem funções ambíguas na narrativa: ora de criar, manter e legitimar a sacralidade da simulação, ora o de romper para evidenciá-la. No entanto, ambos atuam diante de uma única finalidade: o de concretizar o irreal, torná-lo real aos olhos não-diegéticos de quem assiste à obra.

visual analysis, graphic artifacts, design fiction, cinema

This article examines the graphic and speculative artifacts in Olivia Wilde's film “Don't Worry Darling” to demonstrate how these objects express material culture in a fictional setting. To do so, we adopt the perspective of Mid-Century Modernism to locate the historical references of the graphic pieces in the cinematic work. Additionally, we employ Design Fiction as a theoretical framework to understand the speculative artifacts presented in the narrative and how they facilitate the materialization of the unreal and imagined in cinema. After analyzing the collected objects in the film, we conclude that diegetic prototypes—whether graphic or not—serve ambiguous functions in the narrative: sometimes creating, maintaining, and legitimizing the sacredness of simulation, and other times breaking it to expose it. However, both function with a single purpose: to actualize the unreal, making it real to the non-diegetic eyes of the viewers.

1 Introdução

O cinema pode ser compreendido como uma forma de criação de novas realidades e experiências sensoriais, indo além do simples registro do real. Nesse cenário, o design e o cinema se encontram para explorar hiper-realidades por meio da construção de simulacros e

protótipos diegéticos. O *design fiction* possibilita, assim, a prototipação da imaginação e do irreal, favorecendo a suspensão da descrença e proporcionando uma estética do "social dreaming", permitindo ao público mergulhar em realidades simuladas, criando um estado de suspensão e de superação da incredulidade ao aceitar temporariamente a realidade proposta e construída pelos filmes.

Sendo assim, este artigo tem como objetivo demonstrar como os artefatos gráficos presentes no filme analisado expressam a cultura material em um cenário especulativo. Para isso, partimos do *mid-century modern* para localizar as referências históricas das peças gráficas presentes na obra cinematográfica. Além disso, utilizamos o *design fiction* como fundamentação teórica para compreender os artefatos especulativos apresentados na narrativa e como eles oportunizam uma tangibilização do irreal, do imaginado, no cinema.

2 Referencial teórico

Mid-century modern

O *mid-century modern* não tem uma definição exata e, também, não está circunscrito em um intervalo de tempo determinado, um limite geográfico, uma escola de design ou mesmo um grupo de designers específicos que o represente (Inglis, 2019). No entanto, alguns autores compreendem que esse termo considera os artefatos desenvolvidos entre as décadas de 1940 e 1960 (Havenhand, 2019). Além disso, envolve áreas como: design de móveis, design de superfície, design industrial, design de produto, design de interiores e design gráfico (Cf. Bradbury, 2020).

No design gráfico, esse estilo se caracterizou por projetos desenvolvidos, sobretudo nos Estados Unidos, por Paul Rand, Bradbury Thompson, Saul Bass, Ray Eames, Josef Albers, Herbert Bayer, Reid Miles, Elaine Lustig, entre outros (Cf. Inglis, 2019; Heller & D'Onofrio, 2017)¹. Devido à sua pluralidade de referências, há também uma diversidade nos desenhos tipográficos que remetem à esse período². "Essa fase do design gráfico norte-americano [sic] começou com fortes raízes europeias durante os anos 1940, ganhou projeção internacional nos anos 1950 e continuou até o século XXI" (Meggs, 2009, p. 486). Meggs (2009) denomina esse desenvolvimento como Escola de Nova York, cuja contribuição principal foi incorporar as inovações gráficas das vanguardas à produção de comunicação em massa.

Design fiction – prototipar o irreal

O mesmo contexto citado acima, presente na fundação do *Mid-Century Modern*, também influenciou os filmes de ficção científica no cinema dos anos 50 e 60, tornando populares ideias de espaço, distopia e futuros alternativos na imaginação das pessoas. No entanto, como prototipar o desconhecido? Ainda que essa questão não se restrinja à sétima arte, é nela que

¹ Para organizar essas obras, Theo Inglis desenvolveu esse site: <https://midcenturymoderndesign.tumblr.com/>

² <https://creativemarket.com/blog/mid-century-modern-fonts>

seu desafio se mostra ainda mais evidente por haver a necessidade - na maioria dos casos - de tornar concreto, física e visualmente, aquilo que escapa dos nossos domínios e entra na esfera da especulação imaginativa, ou do *social dreaming* (Dunne & Raby, 2013).

Como resposta, o Design Fiction tem se mostrado um valioso aliado do cinema. De maneira recorrente, Design Fiction é definido como o "uso deliberado de protótipos diegéticos para suspender a descrença sobre a mudança" (Sterling, 2012). Lindley e Coulton (2015) oferecem uma versão parafraseada "Design Fiction é (1) algo que cria um mundo de história, (2) tem algo sendo prototipado dentro desse mundo de história, (3) faz isso para criar um espaço discursivo". Então, a partir desse arcabouço teórico conduziremos a análise proposta neste artigo.

3 Metodologia

Para conduzir a análise, elaboramos as seguintes etapas: após (1) assistir ao filme, (2) coletamos imagens dos artefatos gráficos e protótipos diegéticos que aparecem durante a narrativa. A partir dessa primeira coleta, (3) selecionamos os artefatos de acordo com critérios de análise (possuir tipografia em sua composição, objetos com marcadores temporais, artefatos especulativos). Depois, (4) criamos uma tabela para sistematizar o corpus especificado e realizar as análises dos artefatos a partir da história do design, em especial o *mid-century modern*, e do *design fiction*.

4 Discussão

Contextualização do filme

"Don't Worry Darling" é um thriller psicológico dirigido por Olivia Wilde. A trama acompanha um casal interpretado por Florence Pugh e Harry Styles vivendo uma vida idílica. No entanto, à medida que segredos sombrios começam a surgir, a protagonista Alice (Pugh) se vê envolta em uma teia de mistério e intriga, descobrindo que nem tudo é o que parece. Confrontada com uma sociedade patriarcal opressora, realidades simuladas e sequestro emocional, Alice embarca em uma jornada de autodescoberta, desafiando as normas impostas e lutando por sua própria sobrevivência.

A locação do filme foi Palm Springs, cidade no deserto situado ao Sul da Califórnia (EUA), conhecida pelas obras-primas arquitetônicas do *mid-century modern*³. Em entrevista dada ao Gold Derby⁴, a designer do filme, Katie Byron, diz que um dos cenários foi a Volcano House, do arquiteto Harold James Bissner Jr., que na narrativa é a misteriosa sede do *Victory Project* (Figura 1). Já a casa dos protagonistas é toda envidraçada, para dar a sensação que Alice está

³ <https://www.marieclaire.com/culture/dont-worry-darling-set-design-meaning/>

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=uiXPYNL2TDY>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

sempre sendo observada. Arianne Phillips, a designer de figurinos, elaborou as roupas das personagens para sempre reforçar a mensagem sobre o machismo evidente no filme.

Figura 1: Sede do *Victory project* no filme. Fonte: *Don't worry darling* (2022).



Análise

Os artefatos gráficos presentes no filme situam o espectador em períodos históricos distintos. Quando a narrativa se passa na simulação, há algumas características específicas, diferentes das que emergem quando estamos na contemporaneidade na obra. Enquanto os personagens estão no *Victory project*, observamos a utilização de cartazes com elementos geométricos, repetição, cores sólidas e tipografias sem serifa (Figura 2). Podemos relacioná-los com as formas geométricas e paleta cromática presente nos folders desenvolvidos por Irving Harper, Don Ervin, Tony Zamora e Dick Schiffer nos anos 1960 (Figura 3).

Compreendemos que essa predileção por elementos geométricos e cores sólidas é vista em alguns momentos da história do design, como na Bauhaus e no Estilo Internacional, por exemplo. No entanto, pela variedade das peças gráficas presentes no filme, o *mid-century modern* seria um ponto de partida mais adequado para análise, uma vez que comporta diferentes estilos.

Figura 2: Cartazes presentes no filme. Fonte: *Don't worry darling* (2022).



Figura 3: Folders de 1960 desenvolvidos por Irving Harper, Don Ervin, Tony Zamora e Dick Schiffer⁵.



Além disso, há também outras linguagens visuais presentes no filme. Na figura 4, por exemplo, observamos o outdoor no *Victory project* que utiliza uma ilustração mais realista e mistura tipografias – sendo uma mais geométrica e outra mais *handwritten*. Esse estilo, por sua vez, remete ao que ficou conhecido como *american way of life*, que se utiliza dessas mesmas características em suas peças gráficas. Nesse sentido, reflete algo que é bastante presente no

⁵ Disponível em: <http://www.georgenelsonfoundation.org/george-nelson/works/herman-miller-fold-out-brochures-122.html> Acessado em: 24 de maio de 2023.

filme, um modelo de comportamento no qual a mulher obedece aos padrões sociais impostos e que, normalmente, dedica-se apenas às tarefas domésticas e aos interesses do marido.

Figura 4: Outdoor presente no filme, lado esquerdo; e propaganda veiculada em 1937 representando o *American way of life*. Fonte: *Don’t worry darling* (2022) e Wikipedia (xxxx)⁶.



Desse modo, é comum vermos no filme as mulheres fazendo atividades domésticas enquanto os seus respectivos maridos saem para trabalhar. Assim, o mobiliário é algo bastante presente na narrativa. Observamos peças com cantos arredondados, paredes de vidro, entre outras (Figura 5). Portanto, ao mesmo tempo em que vemos peças modernistas, principalmente nos artefatos gráficos, também observamos outras linguagens coexistindo na narrativa – o que é bastante explícito no *mid-century modern*.

Figura 5: Casa da personagem principal do filme no *Victory project*. Fonte: *Don’t worry darling* (2022).



No que diz respeito à análise dos artefatos especulativos presentes no filme, foram selecionados os protótipos diegéticos que se configuram como simulacros do *Victory Project*, e que atuam – narrativa e esteticamente – como ativadores da suspensão da descrença para a audiência, durante a materialização do irreal. Fazem parte deste primeiro grupo de pesquisa os seguintes objetos: os veículos oficiosos e os artefatos oficiais (figura 6). São os carros do

⁶ https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:American_way_of_life_1937_Bourke-White_photo_%28colorized,_cropped%29.jpg. Acesso em: 18 de maio de 2023

departamento de mudança, departamento sanitário e o bonde em que as personagens femininas se locomovem na cidade projetada. Além dos uniformes vermelhos dos funcionários do projeto, pastas com documentos censurados, toalhas nas espreguiçadeiras, banda "The DollHouse Brass Band" e o "V" de metal colocado na entrada da cidade projetada. Juntos, eles operam uma segunda camada de entendimento: o de mostrar que há aqueles que vivem o experimento e aqueles que o mantêm, já fazendo uma distinção entre esses dois grupos e indicando à audiência a existência de uma malha distributiva não-orgânica que controla aquela realidade. Esse conjunto de objetos atua como simulacro que promove a suspensão da descrença ao reforçar e objetificar a logotipo do projeto abstrato e ancorá-la numa pluralidade de objetos comuns, que existem na não-diegese da audiência. Assim, o filme consegue recorrer a uma familiaridade empática para reduzir o sentimento de estranheza no público espectador. Essa estratégia se mostra eficaz diante do exercício de prototipar o irreal.

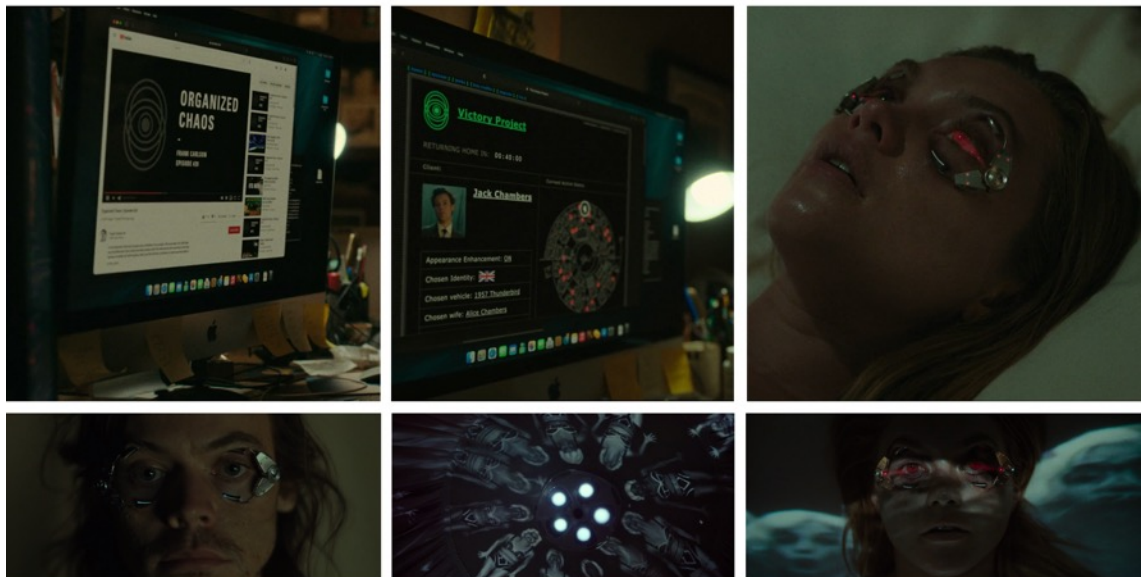
Figura 6: compilado dos veículos oficiais e artefatos oficiais. Fonte: *Don't worry darling* (2022).



E há ainda o segundo conjunto de artefatos especulativos: os de acesso à simulação (figura 7). Aqui, elencamos tanto as interfaces gráficas presentes na narrativa (a tela no computador com informações referentes ao ingresso no *Victory Project*) e o dispositivo ocular que transfere a consciência do usuário para a simulação. É a partir dessa classe de objetos que a distinção simulação / não-simulação se faz mais contundente. O filme coloca a logotipo do *Victory Project* na capa de um vídeo do YouTube e, depois, em uma interface própria de acesso ao projeto, tudo isso "emoldurado" pela interface contemporânea do iMac, da Apple, fazendo com que o público entenda o tempo histórico em que o filme se passa e que a simulação, apesar de esteticamente voltar no tempo, trata-se de uma realidade paralela. A interface gráfica é visualmente muito semelhante a uma interface não-diegética do mundo externo à narrativa e entende-se que essa escolha foi feita justamente para gerar identificação na audiência, de reconhecer imediatamente do que se trata a partir do acionamento de pistas estéticas de repertório do público. Já o dispositivo ocular oferece uma estética mais disruptiva, em que uma garra mantém os olhos do usuário abertos o tempo todo e um laser-scanner rastreia a retina

continuamente, projetando a simulação na córnea da pessoa. Aqui, entende-se ser necessário romper com a familiaridade contextual construída durante todo o filme para tentar justificar um procedimento irreal e pouco verossímil tecnologicamente. É o momento em que todo o saldo de suspensão da descrença construído ao longo da narrativa é utilizado como legado para que a audiência assimile o dispositivo e seu maior grau de estranhamento.

Figura 7: compilado dos artefatos de acesso à simulação. Fonte: *Don't worry darling* (2022).



Vale mencionar ainda dois objetos presentes na narrativa com funções opostas, mas propósito semelhante: o ovo de galinha que se esfarela e o jornal de notícias local (Figura 8). A função do primeiro é romper com a sacralidade da simulação, enquanto a do segundo é legitimar a simulação. No entanto, os dois cumprem uma finalidade maior: o de concretizar o irreal, torná-lo real aos olhos não-diegéticos de quem assiste à obra.



5 Considerações finais

Portanto, os artefatos gráficos e especulativos desempenham um papel crucial na construção da atmosfera e da narrativa em "Don't Worry Darling". Eles são elementos-chave para a concretização do irreal, tornando-o real aos olhos não-diegéticos do público. Por meio do design, especialmente ancorado nas características marcantes do movimento Mid-Century Modern, o filme estabelece uma estética única e uma experiência visualmente envolvente. A atenção aos detalhes e a cuidadosa seleção dos objetos contribuem para a imersão dos espectadores nesse universo ficcional, demonstrando o poder do design como uma ferramenta narrativa no cinema contemporâneo. Para o campo do design da informação, essa interdisciplinaridade com o design fiction pode ser bastante frutífera para conciliar a suspensão da descrença como uma propriedade narrativa. Apesar de não ser o escopo desta pesquisa, compreendemos que essa obra pode ser analisada por outras perspectivas, principalmente de gênero (C.f. Olivera & Lima, 2018), além de se relacionar com outras áreas do design, como o design de interiores, por exemplo.

Referências

- Bradbury, D. (2020). *Mid-century modern: a complete sourcebook*. London: Thames & Hudson.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. MIT Press.
- Havenhand, L. K. (2019). *Mid-century modern interiors: the ideas that shaped interior design in america*. London: Bloomsbury.

- Heller, S. & D'Onofrio G (2017). *The moderns: midcentury american graphic design*. New York: Harry N. Abrams.
- Inglis, T. (2019). *Mid-century modern graphic design*. London: Batsford.
- Lindley, J. & Coulton, P. (2015). *Back to the Future: 10 Years of Design Fiction*. In British HCI '15 Proceedings of the 2015 British HCI Conference Pp. 210–211. New York: ACM.
- Meggs, P. (2009). *História do design gráfico*. São Paulo: Cosac Naify.
- Oliveira, G. A. F. & Lima, S. (2021). *Análise semântica de capas tipográficas de livros feministas: discussões sobre performatividade de gênero*. InfoDesign – Revista Brasileira de Design da Informação, [S. l.], v. 18, n. 2. DOI: 10.51358/id.v18i2.932. Disponível em: <https://infodesign.org.br/infodesign/article/view/932>.
- Sterling, B. (2012). *Bruce Sterling Explains the Intriguing New Concept of Design Fiction* (Interview by Torie Bosch). Slate. Disponível em: <https://slate.com/technology/2012/03/bruce-sterling-on-design-fictions.html> [Acessado em 20 de maio de 2023].

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

Leonardo G. L. R. M. Sobreira, Graduando, CESAR School, Brasil <lgrms@cesar.school>

Gabriela Araujo F. Oliveira, Msc., CESAR School, Brasil <gafo@cesar.school>

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