

Lady Thallycia dos Santos Lopes

**ANÁLISE COMPARATIVA DOS FILMES
BLADE RUNNER E BLADE RUNNER 2049:
UM ESTUDO DO DESIGN DE PRODUÇÃO**

Maceió, 2024

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CAMPUS A. C. SIMÕES
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO
CURSO DE DESIGN**

LADY THALLYCIA DOS SANTOS LOPES

**ANÁLISE COMPARATIVA DOS FILMES BLADE RUNNER E BLADE RUNNER
2049: UM ESTUDO DO DESIGN DE PRODUÇÃO**

Maceió

2024

LADY THALLYCIA DOS SANTOS LOPES

ANÁLISE COMPARATIVA DOS FILMES BLADE RUNNER E BLADE RUNNER
2049: UM ESTUDO DO DESIGN DE PRODUÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design da
Universidade Federal de Alagoas, como
requisito parcial à obtenção do título de
Bacharelado em Design.

Orientador: Profa. Dra. Layane
Nascimento de Araújo

Maceió

2024

Catálogo na Fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

L864a Lopes, Lady Thallycia dos Santos.
Análise comparativa dos filmes Blade Runner e Blade Runner 2049 : um estudo do design de produção / Lady Thallycia dos Santos Lopes. – 2024.
145 f. : il. color.

Orientadora: Layane Nascimento de Araújo.
Monografia (Trabalho de conclusão de curso em Design) – Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Maceió, 2024.

Bibliografia: f. 141-145.

1. Design de produção. 2. Cinema - Cenografia e cenários. 3. Cyberpunk. 4. Blade runner (Filme). I. Título.

CDU: 7.05:791.43

AGRADECIMENTOS

É difícil fazer os agradecimentos, pois sou muito grata a todos que me incentivaram e me desejaram força, mesmo que os nomes destes não se encontrem aqui.

Meu primeiro agradecimento vai à minha base e maior apoio, minha família. Obrigada à minha mãe, Cícera, que sempre me incentivou a buscar aprender e estudar; você é uma inspiração para mim. Ao meu pai, Val, que sempre me deu muito apoio e tentou fazer do momento de criação deste trabalho algo divertido e alegre. E ao meu irmão, Thallyson, que me motiva a ser alguém melhor a cada dia.

Quero agradecer ao meu melhor amigo Anderson, que me deu forças e sempre acreditou em mim, mesmo nos momentos em que duvidei. De verdade, muito obrigada! Você é o “maior” designer que conheço e admiro. Obrigada por assistir comigo o filme deste trabalho, mesmo odiando filmes que não “explicam tanto”.

Quero dedicar um agradecimento especial às minhas queridas amigas: Hellen, que sempre me deu apoio e motivação, e acreditou que eu conseguiria realizar este trabalho. Obrigada por sempre me receber com a pergunta: “como está o TCC?” e por me trazer conselhos que não só serviram para a construção deste trabalho, mas para a vida inteira. E à Rebecca, minha querida amiga, que sorriu comigo e se emocionou junto comigo na finalização deste trabalho. Obrigada por tornar esse momento mais leve e por sempre acreditar em mim.

Ao meu grupo de amigos que a universidade proporcionou, também conhecidos como “bora jogatinas”, meus sinceros agradecimentos. Maurício, Wislayne, Bruno, Letícia e Mirelly obrigada por todas as ligações e reuniões presenciais de estudos, sempre rodeadas de muito carinho, motivação e “fofocas”.

Agradeço também aos amigos que meu amor por cinema proporcionou, integrantes do “cineclubinho”. Obrigada pelas ligações cheias de palavras de conforto, carinho e “tier lists” duvidosas que sempre animam o meu dia.

Gostaria de dedicar uma parte especial do agradecimento à minha orientadora, Layane, que me incentivou todos os dias e não me deixou desistir. Obrigada por acreditar neste trabalho e por dividir esse grande amor por design e cinema comigo. Você é uma inspiração para mim.

Este trabalho ocupa, com certeza, um espaço muito especial no meu coração. Sinto-me extremamente feliz por poder unir duas áreas que são minhas paixões e falar sobre o meu filme favorito. Por fim, gostaria de agradecer àquela que se esforçou e se dedicou para realizar este trabalho. Obrigada a mim mesma, Thallycia, por persistir e concluir esta pesquisa. Serei eternamente grata.

“Eu vi coisas que vocês, humanos, não iriam acreditar. Naves de ataque pegando fogo na constelação de Órion. Eu Vi Raios-C brilharem na escuridão perto do Portão de Tannhäuser. Todos esses momentos, serão perdidos no tempo, como lágrimas na chuva. Hora de morrer.”

(Blade Runner, 1982)

RESUMO

Este estudo tem como objetivo realizar uma análise comparativa e descritiva sobre a presença do design de produção na construção cenográfica dos filmes *'Blade Runner'* (1982), dirigido por Ridley Scott, e *'Blade Runner 2049'* (2017), dirigido por Denis Villeneuve. Ambas as obras pertencem ao subgênero *cyberpunk* da ficção científica e retratam uma Los Angeles futurista. O trabalho destaca a importância do design de produção na construção cinematográfica, examinando cenários internos e externos de ambos os filmes. A análise dos cenários foi realizada com base na metodologia de Análise de Imagens Fixas de Mendes (2019), abordando aspectos como iluminação, mobiliário e texturas de paredes, pisos e tetos dos ambientes. A pesquisa foi estruturada conforme a metodologia Duplo Diamante (2016), dividindo o estudo em fases. Inicialmente, realizou-se uma pesquisa bibliográfica e cinematográfica sobre as obras, buscando identificar os referenciais utilizados pelos realizadores tanto no design quanto no cinema. Em posse dessas informações, procedeu-se à análise dos apartamentos dos protagonistas e de duas ruas externas, permitindo a comparação das diferenças no design de produção, considerando os trinta anos que separam as duas produções. Como resultado, observou-se principalmente que o futuro imaginado em 1982 era maximalista, repleto de elementos e desordem, enquanto o futuro visualizado em 2017 apresentava um aspecto mais minimalista e limpo. A análise, com o suporte das ferramentas metodológicas de design, demonstrou a importância do design de produção na narrativa cinematográfica, evidenciando como ele contribui para a construção e o desenvolvimento da história.

Palavras-chave: Design de Produção. Cenografia. Cyberpunk. Blade runner.

ABSTRACT

This study aims to carry out a comparative and descriptive analysis on the presence of production design in the scenographic construction of the films 'Blade Runner' (1982), directed by Ridley Scott, and 'Blade Runner 2049' (2017), directed by Denis Villeneuve. Both works belong to the cyberpunk subgenre of science fiction and portray a futuristic Los Angeles. The work highlights the importance of production design in cinematographic construction, examining internal and external settings of both films. The analysis of the settings was carried out based on Mendes' Still Image Analysis methodology (2019), addressing aspects such as lighting, furniture and textures of walls, floors and ceilings of the environments. The research was structured according to the Double Diamond methodology (2016), dividing the study into phases. Initially, a bibliographic and cinematographic research was carried out on the works, seeking to identify the references used by the directors in both design and cinema. With this information in hand, the protagonists' apartments and two external streets were analyzed, allowing for a comparison of the differences in production design, considering the thirty years that separate the two productions. As a result, it was mainly observed that the future imagined in 1982 was maximalist, full of elements and disorder, while the future visualized in 2017 presented a more minimalist and clean aspect. The analysis, supported by design methodological tools, demonstrated the importance of production design in cinematic narrative, highlighting how it contributes to the construction and development of the story.

Keywords: Production Design. Scenography. Cyberpunk. Blade Runner.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Filme Viagem à Lua	30
Figura 02 — Filme Viagem à Lua	30
Figura 03 — Filme E o vento levou.	31
Figura 04 — Storyboards de o vento levou	32
Figura 05 — Filme Touro indomável	33
Figura 06 — Metropolis	36
Figura 07 — Filme o demolidor	37
Figura 08 — Filme 2001: Uma odisseia no espaço	38
Figura 09 — Filme Star wars: Uma nova esperança	39
Figura 10 — Filme Sucker punch	40
Figura 11 — Filme Matrix	41
Figura 12 – Filme Clube da luta	42
Figura 13 – Filme Akira	44
Figura 14 – Filme o exterminador do futuro	44
Figura 15 – Filme Ghost in the shell	45
Figura 16 — Filme Blade Runner	45
Figura 17 — Mochila criada por Cyber Okan	47
Figura 18 — Animação Blade Runner: Black Lotus	49
Figura 19 — Curta Blade Runner Black Out 2022	49
Figura 20 — Curta 2048: Nowhere to Run	50
Figura 21 — Jogo Blade Runner: Enhanced Edition	50
Figura 22 — Filme os duelistas	52
Figura 23 — Filme Alien, o oitavo passageiro	52
Figura 24 — De volta para o futuro	53
Figura 25 — Tomorrowland	54
Figura 26 — Filme A chegada	55
Figura 27 — Filme Bugsy	56

Figura 28 — EAP Duplo Diamante	61
Figura 29 — Modelo de Quadro Descritivo/Qualitativo e SugestivoFonte: Mendes (2019).	64
Figura 30 — Modelo Adaptado de Quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes internos	64
Figura 31 — Modelo Adaptado de Quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes externos	65
Figura 32 — Ennis House	72
Figura 33 — Ennis House	72
Figura 34 — Apartamento de Deckard	73
Figura 35 — Apartamento de Deckard	73
Figura 36 — Planta do apartamento do Rick Deckard	74
Figura 37 — Apartamento de Rick Deckard, Quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes internos 1	76
Figura 39 — Luzes do apartamento	79
Figura 40 — Desenhos conceituais para a cozinha de Rick Deckard por Syd Mead	80
Figura 41 — Cama para Rick Deckard por Syd Mead	80
Figura 42 — Móveis da sala e quarto de Rick Deckard	82
Figura 43 — Apartamento de Rick Deckard, Quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes internos 2	85
Figura 44 — Apartamento real de K, edifício em Budapeste	87
Figura 45 — Planta do apartamento do K	88
Figura 46 — Apartamento do K	89
Figura 47 — Apartamento do K	89
Figura 48 — Apartamento do K	90
Figura 49 — Apartamento de K, Quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes internos 1	91
Figura 50 — Mobiliários do apartamento do K	93
Figura 51 — Utensílios da cozinha de K.	94

Figura 52 — Apartamento de Rick Deckard, Quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes internos 1	95
Figura 53 — Sketch feito por Ridley Scott	98
Figura 54 — Sketch feito por Syd Mead	99
Figura 55 — Sketch feito por Ridley Scott	99
Figura 56 — Cenário externo de Blade Runner	101
Figura 57 – Rua do designer de olhos, Quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes externos 1	102
Figura 58 — Comparação de mobiliários externos	105
Figura 59 — Logos feitas para Blade Runner	106
Figura 60 – Rua do designer de olhos, Quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes externos 2	108
Figura 61 – Veículo spinner	110
Figura 62 – Rua do apartamento de K	112
Figura 63 – Rua do apartamento de K, quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes externos 1	113
Figura 64 – Veículos	115
Figura 65 – Holograma de Joi e K	116
Figura 66 – Logos da cidade	116
Figura 67 – Rua do apartamento de K, quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes externos 1	118
Figura 68 – Comparação das plantas dos apartamentos de Rick Deckard e K	121
Figura 69 – Comparação das luminárias dos apartamentos Rick Deckard e K	125
Figura 70 – Comparação dos mobiliários dos apartamentos de Rick Deckard e K	127
Figura 71 – Estudo e análise das linhas por Leonardo Romeu para o projeto Frost, Bosch (2006)	128
Figura 72 – Comparação das iluminações dos ambientes externos	131
Figura 73 – Comparação dos mobiliários dos ambientes externos	133

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	17
1.1 Justificativa.....	19
1.2 Objetivos.....	20
1.2.1. Objetivos gerais.....	20
1.2.2 Objetivos específicos.....	20
1.3 Estrutura de trabalho.....	20
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	23
2.1 Revisão de Literatura.....	23
2.2 A nomenclatura Design de produção versus Direção de Arte.....	27
2.3. O design de produção aplicado no cinema.....	29
2.3.1 Elementos da composição do cenário.....	31
2.3.2 Gêneros e subgêneros de filme no cinema - o cyberpunk e a ficção científica.....	35
2.2.3 A estética cyberpunk.....	41
2.4 A construção do universo de Blade Runner.....	48
2.4.1 O filme Blade runner.....	51
2.4.2 Blade runner 2049.....	55
3. METODOLOGIA.....	59
3.1 Metodologia Duplo Diamante (Design Council, 2015).....	59
3.2 Metodologia para Análise de Imagens Fixas (Mendes, 2019).....	61
4. ANÁLISE DOS CENÁRIOS.....	69
4.1 Etapa Definir - Cenários escolhidos.....	70
4.2.1 Análise dos ambientes internos.....	71
4.2.1.1 Apartamento do Rick Deckard.....	71
4.2.1.2 Apartamento de K.....	86
4.2.2 Análise dos cenários externos.....	96
4.2.2.1 Rua do Designer de olhos.....	96
4.2.2.2 Rua do prédio de K.....	109

5. RESULTADOS.....	121
5.1 Ambientes Internos.....	121
5.2 Ambientes Externos.....	130
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	137
REFERÊNCIAS.....	141

Capítulo 1

INTRODUÇÃO

1. INTRODUÇÃO

Nos primeiros filmes exibidos na história, não havia diálogos; o que narrava as histórias ao público era o aspecto visual. Com os recursos limitados disponíveis na década de 1890, ocorria que “Durante os primeiros vinte anos da história do cinema, a narrativa só podia se valer da imagem em movimento para transmitir uma história” (Van Sijll, 2017, p. 13). Como pode-se observar nas primeiras obras cinematográficas: ‘A viagem à lua’ (1902), ‘O grande roubo do trem’ (1904) e ‘O gabinete do doutor Caligari’ (1920) o cenário era um elemento muito importante para a narrativa. Em ‘A Linguagem Cinematográfica’, Martin Marcel (1990) fala que a imagem por si própria carrega uma ambiguidade quanto ao seu sentido, de versatilidade significativa, destacando assim a importância da complexidade e a profundidade das imagens no cinema, que podem evocar diversas interpretações e sentimentos, contribuindo para uma experiência cinematográfica mais rica e subjetiva.

No livro ‘A Estética do Filme’, Jacques Aumont (1999, p. 53) afirma que “um dos traços específicos mais evidentes do cinema é ser uma arte da combinação e da organização”. Essa organização requer a colaboração de profissionais de diversas áreas dentro de um único filme, incluindo, notadamente, o design de produção. Leo Kerz, diretor de arte nascido em Berlim (1912), mencionou em uma entrevista concedida a Stein, diretor de arte e escritor, que o termo *production designer* parece ter começado a ser usado desde a emergência do produtor independente-diretor, equivalentes (*vis a vis*) ao produtor e o *staff director*¹ das companhias *majors*². Atualmente o design de produção é um termo recente no vocabulário brasileiro, e pode ser definido como “a arte visual da narrativa cinematográfica” (Lobrutto, 2002, p. 1), abrangendo também diversas outras áreas.

Baptista (2008) observou que, na indústria *hollywoodiana*, desde o início do século XXI, o design de produção vem ocupando cada vez mais uma posição de destaque. Esse reconhecimento é evidenciado por sua presença em premiações como o Oscar, Cannes e outros festivais voltados para o cinema. Uma vez que “o filme é uma mídia visual, a locação oferece um imenso potencial narrativo. Ela pode

¹ Tradução livre da autora: *staff director* pode ser traduzido como diretor de equipe.

² *Majors* refere-se a empresas com giro de capital internacional.

intensificar o drama, sugerir semelhanças e diferenças e ajudar na definição do personagem” (Sijll, 2017, p. 284).

Desta forma, este trabalho tem como objetivo fazer uma análise comparativa do design de produção dos filmes *'Blade Runner'* (1982) e *'Blade Runner 2049'* (2017). O primeiro filme da franquia foi lançado em 25 de dezembro de 1982, baseado no livro de título *'Andróides sonham com ovelhas elétricas'* de Philip K. Dick, e foi considerado um dos grandes marcos do cinema, “mesmo após anos de seu lançamento, *'Blade Runner'* (1982) continua sendo um dos filmes mais influentes dos últimos tempos” (Machado, 2024), um dos fatores que contribuiu para o seu sucesso foi o seu apelo estético, de acordo com Paul M. Sammon (2017):

Com a sua intensa experiência visual, não seria inesperado que Ridley Scott acreditasse (em 1981, pelo menos) que o design de um filme poderia ser tão importante – e em alguns casos até mais – do que a própria narrativa (Sammon, 2017, p. 80).

Com o seu grande sucesso, ganhou uma continuação, que também se destacou pelo seu aspecto estético, e concorreu ao Oscar em 2018 como melhor design de produção e foi aclamado como “um dos maiores filmes de ficção-científica de sempre” pelo jornal norte-americano *The Atlantic* (2017). Para entender como é feito a execução dos cenários de *'Blade Runner'* (1982) e *'Blade Runner 2049'* (2017) é preciso entender como o design se manifesta no cinema e os diversos espaços que ele ocupa, conforme Bonsiepe (1997):

(1) Design é um domínio que pode se manifestar em qualquer área do conhecimento e práxis humana. (2) O design é orientado para o futuro. (3) O design está relacionado à inovação. O ato projetual introduz algo novo no mundo. (4) O design está ligado ao corpo e ao espaço, particularmente ao espaço retinal, porém não se limitando a ele. (5) Design visa à ação efetiva. (6) Design está linguisticamente ancorado no campo dos juízos. (7) Design se orienta à interação entre usuário e artefato. O domínio do design é o domínio da interface (Bonsiepe, 1997, p. 15).

Assim, entende-se a importância deste trabalho para o cinema em geral e para o campo do design de produção, uma vez que este último contribuiu para o sucesso das obras que serão abordadas nesta pesquisa.

1.1 Justificativa

Sabe-se que no Brasil em muitos casos, principalmente no teatro, as criações cenográficas são realizadas de maneira intuitiva por pessoas que têm pouco domínio de áreas técnicas, sendo assim, faz-se a importância do designer, aquele que busca solucionar problemas a partir do estudo dos espaços, ser responsável por fazer as ligações dos ambientes com o roteiro e as demais “peças” que formam um filme.

A função do designer de produção em um projeto cinematográfico é conseguir trazer para o real o roteiro do filme e garantir a harmonia nos cenários das obras, juntando o conceito, a paleta de cores, a iluminação e a cenografia. Sendo assim, de acordo com Annie Atkins (2021), designer que trabalhou em filmes como o ‘Grande hotel budapeste’ (2014) e ‘Ponte dos espiões’ (2015), a presença de designers são essenciais pois é preciso que seja estabelecido um ambiente que construa a história do filme, tornando necessário a identificação do período e o local em que a história se passa e a partir dessas pesquisas dar início a criação dos mobiliários, peças gráficas e organização desses espaços.

Logo, faz-se importante trabalhar esta temática, voltado a comparação dos filmes ‘*Blade Runner*’ (1982) e ‘*Blade Runner 2049*’ (2017), uma vez que tais filmes podem ser considerados marcos de suas épocas (Machado, 2024; Sammon, 2017), principalmente pelo seu design de produção *cyberpunk*. Assim, a obra ‘*Blade Runner*’ (1982) ganhou o prêmio de melhor design de produção no BAFTA (*British Academy of Film and Television Arts*) em 1983, sendo referenciada em sua continuação ‘*Blade Runner 2049*’ (2017), que também guardou indicações a grandes premiações como o Oscar (2018) e o BAFTA (2018) pela mesma categoria.

Dessa maneira, após uma busca na literatura por trabalhos acadêmicos, do tipo artigos, realizada no Portal de Periódicos da CAPES (Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), com os filtros: busca nos últimos 20 anos, nos idiomas Português e Inglês, revisado por pares, com as seguintes palavras-chave: blade runner, design de produção/*production design*; e o booleano ‘e’, obedecendo as seguintes combinações: (1) blade runner e design de produção; (2) blade runner e production design, foram encontrados um total de 59 trabalhos, a serem explanados no próximo capítulo, e destes, 15 citam apenas um dos filmes, ‘*Blade Runner*’ (1982). No entanto, não foram encontrados trabalhos que

compararam as duas obras, '*Blade runner*' (1982) e '*Blade runner 2049*' (2017) quanto ao design de produção, o que representa uma lacuna acadêmica e serviu como fonte motivadora para esta pesquisa.

1.2 Objetivos

1.2.1. Objetivos gerais

Fazer uma análise comparativa dos ambientes cenográficos criados para '*Blade Runner*' (1982) e '*Blade Runner 2049*' (2017), observando os trinta anos de diferença que separam as duas obras.

1.2.2 Objetivos específicos

- Entender a importância do design de produção para a construção de um espaço cênico funcional;
- Contextualizar o estilo *cyberpunk*;
- Realizar uma análise estética e comparativa dos espaços cenográficos futuristas dos filmes '*Blade Runner*' (1982) e '*Blade Runner 2049*' (2017).

1.3 Estrutura de trabalho

No capítulo 1 foi abordado a introdução da pesquisa, contendo justificativa e objetivos.

No capítulo 2 será abordado sobre o aporte teórico da pesquisa, abarcando os temas: A nomenclatura Design de produção versus Direção de arte, o design de produção aplicado no cinema e a construção do universo de '*Blade runner*'.

No capítulo 3 será apresentada a metodologia do estudo, a qual aborda a metodologia Duplo Diamante (Design Council, 2015) e a Metodologia para Imagens Fixas de Mendes (2019);

No capítulo 4 será executada a análise comparativa dos cenários dos filmes '*Blade Runner*' (1982) e '*Blade Runner 2049*' (2017), sendo retratados um ambiente interno e um ambiente externo para cada filme analisado;

No capítulo 5 será apresentado os resultados das análises comparativas dos cenários analisados entre os filmes;

No capítulo 6 serão apresentadas as conclusões finais do estudo.

A seguir será apresentado o Referencial Teórico do estudo.



Capítulo 2
**REFERENCIAL
TEORICO**

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Para embasar a construção deste trabalho, se faz necessário materiais de suporte de autores dentro dos temas retratados nesta pesquisa. Deste modo, o capítulo abordará uma Revisão da Literatura sobre design de produção e os filmes *'Blade Runner'* (1982) e *'Blade Runner 2049'* (2017). Em seguida, será abordado sobre a origem dessas obras cinematográficas e a organização de seus cenários, para que seja possível executar o estudo de caso.

2.1 Revisão de Literatura

Na revisão de literatura realizada no Portal de Periódico da CAPES, anteriormente descrita e citada no capítulo de Introdução, foram encontrados 15 artigos que ao menos citaram o nome *'Blade Runner'* e dentre estes, apenas 14 abordaram sobre o filme de fato. Estes serão explanados a seguir.

Destes trabalhos, Matthew Gandy (2005) aborda sobre a urbanização ciborgue na cidade contemporânea, o artigo fala sobre a relação entre corpo, tecnologia e identidade através de metáforas e conceitos desenvolvidos em diferentes contextos. O autor introduz a ideia de corpo-território e apontando como a tecnologia dissolve as fronteiras entre o humano e o não-humano, exemplificando *'Blade Runner'* (1982) como uma referência no cinema de ficção científica, pois a obra questiona a autenticidade da identidade humana em um mundo onde memórias podem ser implantadas em andróides.

Mitch Goodwin (2018) aborda sobre o medo e paranoia na expansão urbana. O artigo reflete sobre como a década de 1990 foi um período de transição, marcado por mudanças culturais, tecnológicas e sociais. Segundo o autor, a tecnologia estava redefinindo a forma como as pessoas interagem, criando novas possibilidades de comunicação, entretenimento e criatividade sendo um momento de colisão entre o digital e o analógico, citando *'Blade Runner'* (1982) como uma obra que mostra o ciberespaço cinematográfico através do seu néon, sendo apresentada como o lugar mais ameaçador — e empolgante — da revolução da informação para se estar.

Já, Benjamin Wright (2008) explora a evolução do design de som no cinema de ficção científica desde os anos 1960, destacando como a tecnologia e as práticas

de produção transformaram a relação entre som e imagem, o autor analisa filmes como *'2001: A Space Odyssey'* (1968), *'THX 1138'* (1971), *'Star Wars'* (1977), *'Blade Runner'* (1982), *'Terminator 2: Judgment Day'* (1991) e *'The Matrix'* (1999), concentrando-se em aspectos específicos da trilha sonora, como voz, música, ambiências e o processo de mixagem. O autor investiga também como *'Blade Runner'* (1982) desafiou as convenções de som da época, sendo um dos pioneiros no uso criativo de efeitos sonoros e na construção de paisagens sonoras que são essenciais para a narrativa audiovisual.

Jordan S. Carroll (2019) aborda sobre o impacto de filmes de ficção científica, como *'Star Wars'* (1977) e *'Close Encounters of the Third Kind'* (1978) na indústria cinematográfica dos Estados Unidos, contando que o sucesso desses filmes e seus imitadores se deve à maneira como os diretores George Lucas e Steven Spielberg evitaram o tom de *"camp"*, estética que exagera de forma deliberada, muitas vezes de maneira irônica, criando algo intencionalmente brega, falso ou extravagante, e adotaram uma abordagem sincera, com efeitos especiais poderosos e um espetáculo imersivo. O artigo conta que filmes posteriores, como *'Alien'* (1979) e *'Blade Runner'* (1982), seguiram essa mesma tendência, mas com uma abordagem com uma maior violência gráfica e um design de produção mais realista.

Os autores Pedro Molina Siles e Hugo Barros Costa (2019) propõem um estudo dos desenhos de *'Blade Runner Sketchbook'* (1982), livro que reúne os esboços e designs conceituais usados durante a pré-produção do filme, inicialmente acessível apenas a um número restrito de pessoas devido ao seu alto custo, atualmente uma parte desta publicação pode ser acessada gratuitamente por meio de algumas plataformas online. O artigo estuda os referenciamentos utilizados, os envolvidos no processo criativo, o impacto gerado e a grande influência que esses designs exerceram sobre a concepção de uma cidade futurística no cinema.

Nabeel Zuberi (2010) aborda a história industrial do design de som, estudando a evolução do trabalho na produção sonora após a reorganização do sistema de estúdios pós-Segunda Guerra Mundial, explorando como a profissão de designer de som se distinguiu de outros técnicos de som. Ainda discute-se como o crescente interesse por cultura musical "cinematográfica" e inovações tecnológicas como *Dolby* e som *surround* ajudaram a moldar o design sonoro nos filmes de ficção científica, especialmente os *blockbusters* (filmes com sucesso comercial) da Nova Hollywood. A obra se concentra em filmes icônicos e financeiramente

bem-sucedidos, como '2001: A Space Odyssey' (1968), 'Star Wars' (1977), 'Alien' (1979), 'Blade Runner' (1982) e 'The Matrix' (1999).

Matthew Horrigan (2020) aborda como os *captchas*, usados na internet para diferenciar humanos de máquinas, apesar de projetados para excluir *bots*, acabam por excluir também pessoas com deficiências. A crescente complexidade dos *captchas* reflete uma "corrida armamentista". De acordo com o autor os *captchas*, ao serem transformados em jogos de habilidades (gamificação), acabam por refletir uma filosofia de design que propõe que os humanos provem seu valor ao realizar tarefas despersonalizadas, criando uma exclusão cada vez mais difícil para quem tenta acessar os serviços online. o artigo usa 'Blade Runner' (1982) e 'Do Androids Dream of Electric Sheep' (1968) como exemplos, pois nas obras existem os testes de empatia e de cognição que são usados para distinguir replicantes de humanos.

Já o autor Trevor F. Anthony (2022) aborda 'Blade Runner' (1982) em relação ao conceito de exílio, estudando a identidade dos replicantes e a busca por emancipação, a obra é colocada em diálogo com o conceito de exílio, tanto literal quanto simbólico. A análise também aborda o impacto do exílio nas teorias pós-modernas, de gênero e feministas. Compara-se também 'Blade Runner' (1982) com outros filmes de exílio não comerciais, como 'Black Girl' (1966) sugerindo que o filme de Ridley Scott se encaixa na tradição de filmes que lidam com a temática do exílio, mas de forma inovadora dentro do gênero de ficção científica.

Darío Lanza Vidal (2023) discute como o aumento de lançamentos cinematográficos de fantasia e ação, com o uso de alta tecnologia, gerou uma proliferação de mundos imaginários criados digitalmente, muitos dos quais utilizam a técnica de pintura matte. O artigo analisa a transição da fotografia de truques para uma prática cinematográfica em crescimento, sendo inicialmente realizada por meio de uma folha de vidro pintada colocada em frente à câmera. Essa técnica evoluiu para métodos baseados nos princípios de dupla exposição e impressão óptica, como encontrado em 'Blade Runner' (1982).

Debra Benita Shaw (2008) aborda sobre diversas obras, como 'Metropolis' (1927), de Fritz Lang, e 'The Radiant City' (1933), de Le Corbusier, abordando temas sobre arquitetura, espaço urbano e modernismo, referenciando também os cenários de 'Blade Runner' (1982). A autora (2013) também aborda como as cidades contemporâneas, que podem ser descritas como "pós-urbanas", desafiam as ideias tradicionais do que significa "ser humano" e ter um futuro, ao apresentar

espaços urbanos onde o futuro já aconteceu. No artigo *'Blade Runner'* (1982) é apresentado no contexto das cidades futurísticas e da exploração do pós-humano, o autor faz uma comparação com o livro *'Neuromancer'* (1984), destacando como em *'Blade Runner'* (1982) e em outras obras a habitação extraterrestre se apresenta como uma fuga para os capitalistas ricos.

A autora Ana María Reyes Fabela (2018) apresenta um estudo exploratório sobre os valores pessoais de estudantes dos cursos de design industrial e design gráfico da Universidade Autônoma do Estado do México. O objetivo do artigo foi identificar os valores que os alunos atribuem à sua formação profissional, partindo da premissa de que os valores variam de acordo com o curso devido às diferentes expectativas e formas de adaptação ao meio. A pesquisa comparou essas duas áreas do design: o Design Industrial, focado na criação de objetos, processos e sistemas, com ênfase em inovação industrial, e o design gráfico, sensível às mudanças digitais e formas de comunicação visual, durante o que o autor descreve como "síndrome *Blade Runner*" (1982).

Já Angelina Del Balzo (2020) aborda sobre a produção de *'Venice Preserved'* (2019), peça dirigida por Prasanna Puwanarajah na *Royal Shakespeare Company*. Esta obra modernizou a peça de Thomas Otway, trazendo uma abordagem estética inspirada no cyberpunk de *'Blade Runner'* (1982). A produção trouxe uma visão moderna e visualmente impactante da tragédia clássica.

E por fim, Sherryl Vint (2023) aborda um estudo interligando filosofia, cinema e arquitetura. O texto cita obras teóricas, como *'Architecture from the Outside'* de Elizabeth Grosz, e analisa filmes como *'Metropolis'* (1927), *'Alphaville'* (1965) e *'The Matrix'* (1999) e *'Blade Runner'* (1982) discutindo como o cinema explora a arquitetura e o espaço em contextos de modernidade e futurismo.

Logo, conclui-se na literatura que grande parte dos artigos abordam sobre a filosofia de *'Blade Runner'* (1982), estudando principalmente a sua narrativa. Encontram-se também dois artigos que falam sobre a sua importância no cenário musical cinematográfico e demonstram como a sua *soundtrack* impactou o cinema. Também são encontrados estudos sobre a arquitetura do filme como obra futurista, que serviram de fonte de referência e consulta para este estudo.

Outro ponto, é que não foram encontrados estudos de artigos, que abordaram a obra *'Blade Runner 2049'* (2017), e sobre o design de produção há

apenas um estudo sobre *'Blade Runner'* (1982), mencionado por Jordan S. Carroll (2019) em um artigo que possui como foco analisar *'Star Wars'*.

Sendo assim, este estudo poderá servir como complemento para a literatura no que tange a área de design de produção, abordando uma análise comparativa dos designs de produção dos filmes *'Blade Runner'* (1982) e *'Blade Runner 2049'* (2017).

Diante do exposto, dos estudos pesquisados e apresentados nos idiomas português e inglês, faz-se necessário entender as diferentes nomenclaturas abordadas para a função do designer de produção a depender de sua localidade. Logo, a seguir será apresentado sobre o termo Design de Produção e Direção de Arte.

2.2 A nomenclatura Design de produção versus Direção de Arte

O termo "design de produção" (*production design*) é ainda novo no vocabulário brasileiro, no entanto é amplamente utilizado no vocabulário norte-americano, como pode ser observado no evento de premiação de cinema *Oscar*, que apresenta uma categoria específica para tal profissão desde 1929, anteriormente chamada de direção de arte e desde 2012 renomeada para o termo design de produção. De acordo com Mesquita (2024) para uma produção cinematográfica concorrer a categoria de Design de Produção, ela deve atender a certos critérios estabelecidos pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas³. Alguns desses requisitos são:

Excelência artística e técnica: A produção deve exibir um trabalho artístico notável e técnico na criação de ambientes visuais que aprimoram a narrativa do filme.

Contribuição significativa à história: O design de produção é essencial para a compreensão da história, de modo que proporciona um contexto visual que enriquece a experiência do espectador.

Inovação e criatividade: A produção deve apresentar elementos visuais inovadores e criativos que se destacam, seja pela originalidade na escolha dos cenários, pelo uso de tecnologia avançada ou pela combinação única de elementos visuais (Mesquita, 2024).

³A Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, em inglês *Academy of Motion Picture Arts and Sciences* (AMPAS) ou simplesmente *The Academy*, é uma organização profissional honorária dos Estados Unidos, dedicada ao avanço da arte e da ciência do cinema.

Assim, conforme Marcelo Moreira (2010, p. 1), no cinema, essa expressão engloba cenografia, produção de arte, figurino, maquiagem e efeitos especiais. De acordo com Stein (1976):

A função principal do designer de produção é criar, em colaboração com o diretor e o diretor de fotografia, uma atmosfera única, um *approach* gráfico, que em cor, em textura, no conjunto da imagem, produza um estilo característico, com a intenção de situar o filme num lugar à parte dos trabalhos feitos por qualquer outra equipe de cineastas. O designer de produção determina os planos fundamentais e faz *sketches* deles para o câmara e o diretor. Estes *sketches* idealmente incorporam tudo, das luzes à posição dos personagens, à escolha das lentes; então seu trabalho se transforma realmente no ponto de partida da filmagem do filme (Stein, 1976, p. 196).

Sendo assim o designer de produção é responsável pela parte estética do filme. Ele faz os esboços e *sketches*⁴ que se tornam as ambientações dos filmes, planejando assim as locações, e fazendo a criação de móveis e objetos caso sejam necessários, pensando também na distribuição de objetos já existentes, escolhendo as cores para os espaços e figurinos, juntamente com as texturas no espaço físico e nas roupas dos personagens. Assim, o trabalho do designer de produção é essencial para garantir que a visão do diretor seja concretizada de maneira coesa e visualmente impactante, dando ao filme uma identidade própria e inconfundível.

Além disso, faz-se necessário introduzir a informação encontrada no livro 'Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro', de Vera Hamburger (2014, p. 19), sobre a utilização do termo "Diretor de Arte", utilizado para se referir a profissão de design de produção no Brasil. Assim, este termo, deu-se primeiramente no ano de 1985, no Brasil, quando Clovis Bueno foi creditado pela função no filme 'O beijo da mulher aranha', dirigido por Hector Babenco. Atualmente, o termo e a função de diretor de arte continuam sendo utilizados no set de filmagem brasileiro.

Lobrutto (2002, p. 2) afirma que a direção de arte em filmes durante os anos 1920 e 1930, tornou-se uma arte sofisticada apoiada por uma riqueza de organizados e sistemáticos recursos. Contudo, ainda não abrangia totalmente a visualização do filme. De acordo com Marcelo Moreira (2010, p. 8) os primeiros filmes não tinham Design de Produção e baseavam-se na cenografia teatral. Os

⁴ *Sketches* refere-se a um esboço ou rascunho.

cineastas usavam cenários pintados e adereços simples para criar um conjunto visual básico, oferecendo assim um resultado superficial.

Logo, é notório a evolução dos artefatos (físicos e tecnológicos) utilizados para compor os cenários dos filmes ao longo dos anos. A seguir será abordado sobre tais aparatos no cinema.

2.3. O design de produção aplicado no cinema

Conforme Stanciulli (2007, p. 10) “Um filme é uma história contada visualmente. Seu processo de realização inicia-se no papel”. A função de trazer ao visual a ideia é feita pelo designer de produção e sua equipe. De acordo com Baptista (2006, p 12) a jornada do designer de produção em um filme inicia com uma longa conversa entre o diretor, produtor e designer para a decisão do conceito final, após essa etapa, é feita uma lista detalhada das exigências da produção. O processo continua até a edição e fundamentalmente abarca o processo de pós-produção até seu término, construindo assim a identidade visual do filme. Segundo Péon:

“a rigor, qualquer coisa possui uma identidade visual – ou seja, componentes que a identificam visualmente. A identidade visual é o que singulariza visualmente um dado objeto; é o que o diferencia dos demais por seus elementos visuais.” (Péon, 2001, p. 11).

De acordo com Stanciulli (2007, p. 1) “Antes do conceito de design, era o cenário que definia a visualidade dos filmes.” Conceito que existe desde o cinema mudo. Conforme Moreira (2002, p. 4) “a câmera permanecia parada remetendo ao teatro que proporcionava à plateia um ponto de vista somente em relação à ação. A maioria dos primeiros cineastas manteve um modelo teatral com simples cenários pintados totalmente fixos”. Por esse motivo os cenários eram feitos utilizando técnicas teatrais. Em ‘Viagem a lua’ (1902) “os cenários teatrais gigantes foram considerados fantásticos” (Moreira, 2006, p. 2), como pode-se observar na Figura 01 e 02. De acordo com Philip Kemp (1902) foram utilizados grandes painéis pintados com a técnica *trompe l’oeil*⁵ que introduziram a importância do visual dos

⁵ *Trompe l’oeil* refere-se a uma técnica de arte muito antiga, que procura criar ilusão de ótica no observador. Do francês, enganar o olho.

cenários com as ações do filme gerando sensações nunca antes experimentadas pelo espectador.

Figura 01 – Filme Viagem à Lua



Fonte: cinemacomrapadura.com.br (2020).

Figura 02 — Filme Viagem à Lua



Fonte: cinemacomrapadura.com.br (2020).

Com a evolução do cinema e a chegada do som e da cor, o sistema industrial dos grandes estúdios tiveram alterações. Um dos grandes contribuintes para essa evolução foi o filme 'E o vento levou' (1940), apresentado na figura 03, que mudou as categorias de design de produção.

Figura 03 — Filme E o vento levou.



Fonte: poltrona-r.blogspot.com (2017)

Diante disso, os elementos que compõem um cenário, utilizados pelo designer de produção, serão apresentados no próximo tópico e servirão como base e recorte para esta pesquisa.

2.3.1 Elementos da composição do cenário

De acordo com Laurence King (2005) uma composição é uma organização de atores, objetos e espaço dentro do quadro, e em um filme, este é um dos conceitos mais importantes, pois a composição de um filme busca manter um equilíbrio de simetria.

Baptista (2006, p. 13) afirma que o designer coordena um time de especialistas em diversas áreas, incluindo diretores de arte, pintores, artesãos, escultores, compradores de objetos de cena, coordenadores de efeitos visuais, e firmas especializadas em tecidos, comida, transporte de época, aluguel de móveis, objetos e entre outros. Essa diversidade de especialistas é extremamente necessária para a construção de um cenário cinematográfico, pois dentro de um espaço podem ser encontrados diversos objetos, cores e texturas que vão além da construção de um espaço “tradicional” e são inseridas na escolha dos móveis, cores, texturas e iluminação do cenário.

Antes da composição física do cenário são feitos os *storyboards* (Esboço sequencial), ferramenta proposta no cinema a priori por Menzies (1939) durante a produção de ‘E o vento levou’, que planeja a distribuição de todos os elementos presentes no cenário. Como pode-se observar na figura 04.

Figura 04 — Storyboards de o vento levou



Fonte: culturalheritage.org (2016).

Com a finalização dos *storyboards* e a descrição dos cenários, o projeto sai do papel para o físico e nesse momento é feita a escolha dos móveis, cores, texturas, iluminação e em algumas vezes alimentos que vão estar presente naquele espaço. Essas escolhas são feitas de maneira meticulosa pois, “como o filme é uma mídia visual, a locação oferece um imenso potencial narrativo. Ela pode intensificar o drama, sugerir semelhanças e diferenças e ajudar na definição do personagem” (Van Sijll, 2017, p. 284).

Como mencionado por Baptista (2006, p. 13) os objetos de cenas selecionados pelo designer de produção fazem parte da construção de um cenário. Os objetos são muitas vezes inseridos para adicionar à obra camadas da história, em diálogo e ação, sem chamar a atenção para si próprio (Van Sijll, 2017, p. 262). Jennifer Van Sijll menciona como um exemplo na escolha de um objeto que contribui para a narrativa a televisão presente na casa de Jake La Motta, um

boxeador de peso médio, durante o clássico filme 'Touro indomável'. Como pode-se observar na figura 05.

Figura 05 — Filme Touro indomável



Fonte: raremeat.blog (2018).

De acordo com a autora, a imagem da televisão é utilizada de forma inteligente na cena, durante as cenas em que o personagem se encontra tranquilo em sua casa, a televisão funciona normalmente. No entanto, em uma sequência em que sua esposa beija o rosto de seu cunhado, a televisão subitamente apresenta um defeito. O uso do enquadramento de câmera na cena é de grande importância para destacar o objeto, pois o ângulo escolhido permite a visualização simultânea de Jake, sua televisão e seu irmão. Isso possibilita ao telespectador observar as oscilações do personagem em comparação com a imagem exibida na televisão.

David Bordwell e Kristin Thompson (2014, p. 298) afirmam que o enquadramento de um filme não é simplesmente uma borda neutra; ele impõe um ponto de vista específico sobre a imagem. No cinema, o quadro desempenha um papel ativo ao definir o que será visto pelo espectador. Sendo assim, o enquadramento não é realizado de forma aleatória; a maneira como os elementos são organizados dentro de um quadro pode transmitir diferentes sensações ao público. De acordo com os autores :

O enquadramento pode afetar poderosamente a imagem por meio (1) do tamanho e da forma do quadro, (2) da maneira como o quadro define o espaço dentro e fora do campo, (3) da maneira como o enquadramento impõe a distância, o ângulo e a altura de um ponto de vista à imagem e (4) da maneira como o enquadramento pode se deslocar interagindo como *mise-en-scène* (Bordwell, Thompson, 2014, p. 299).

No contexto apresentado na figura 05, além dos objetos de cena, através do uso do enquadramento de câmera são visíveis as janelas que oferecem uma visão para a rua, interferindo na iluminação do ambiente. Essa iluminação refere-se a qualquer fonte de luz que existiria de maneira natural no universo retratado na cena (Van Sijll, 2017, p. 244). A autora exemplifica como diferentes fontes de luz — desde o brilho de televisores até a iluminação de velas — podem ser utilizadas para sugerir efeitos que refletem os estados emocionais dos personagens. Além disso, tais variações de luz transmitem diferentes emoções ao espectador, como o medo através do movimento desordenado da luz .

Observa-se também uma diversidade de tecidos. A escolha de suas cores e texturas é função do designer de produção (Baptista, 2006, P. 13) juntamente com as escolhas de diferentes paredes e pisos.

Logo, com base nas análises acima, observa-se que os elementos que compõem o design de produção cinematográfico para ambientes internos, são:

- Iluminação;
- Mobiliários;
- Piso;
- Paredes;
- Teto.

Sabendo que os espaços externos não possuem paredes ou teto, faz-se o uso de outras nomenclaturas que representam os pontos acima listados para os mesmos. Sendo assim, para os ambientes externos, têm-se:

- Iluminação;
- Mobiliários urbanos;

- Piso;
- Fachadas;
- Coberturas.

A cor e a textura dos móveis, tecidos e materiais, como também mencionados, fazem parte da construção do cenário e serão abordadas dentro de cada tópico e não de maneira separada.

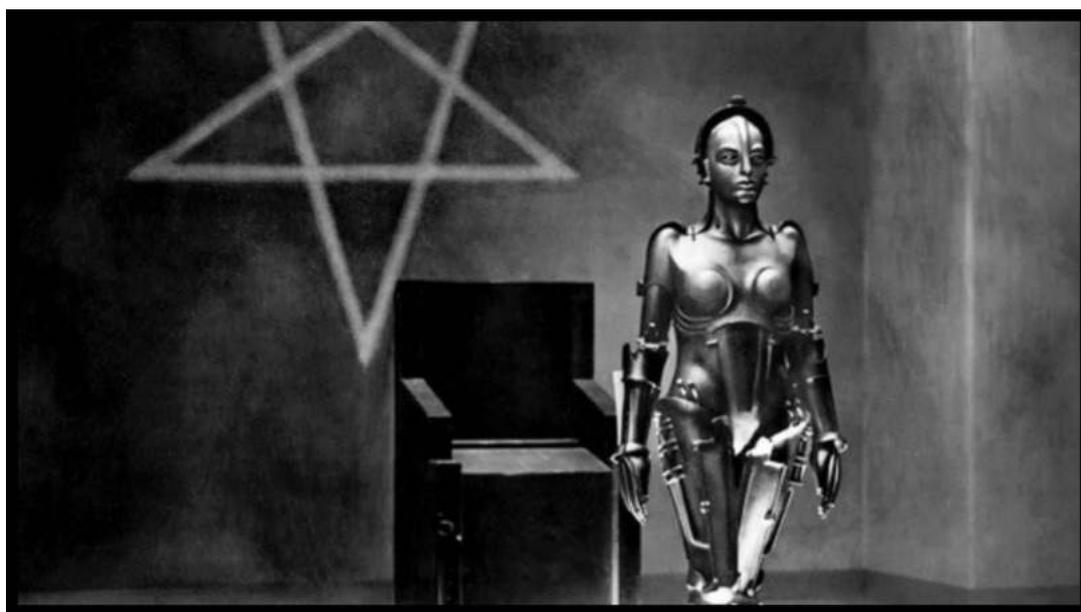
Como abordado anteriormente, estes elementos serão base fundamental para as análises dos cenários dos filmes *'Blade Runner'* (1982) e *'Blade Runner 2049'* (2017), a serem realizadas.

2.3.2 Gêneros e subgêneros de filme no cinema - o *cyberpunk* e a ficção científica

Para falar sobre o sub gênero *cyberpunk*, precisa-se primeiro falar sobre a ficção científica. De acordo com Adriana Amaral (2006), a nova forma de ficção nasce com a Revolução Industrial e vem consolidar o imaginário científicista. Em 1818, um pouco antes das reviravoltas científicas da virada do século XX, como a Teoria da Relatividade de Einstein, surge na literatura um novo gênero de produção literária advinda do romantismo gótico. Com a produção de Mary Shelley, *'Frankenstein'*, ou, o *'Moderno Prometeu'*, inaugurou-se o chamado gênero de ficção científica na literatura do século XIX (Angélica, 2018, p. 97). Com a sociedade passando por grandes transformações decorrentes da Revolução Industrial e adaptando-se a uma forma de vida mais moderna, os questionamentos humanos unidos ao avanço da humanidade com bases científicas tornaram-se temas presentes nas obras literárias desse século, pois como definiu Isaac Asimov (1984), a ficção científica é o “ramo da literatura que trata das respostas do homem às mudanças ocorridas ao nível da ciência e da tecnologia” (Asimov, 1984, p. 46).

Com o surgimento do cinema, o gênero logo foi explorado no audiovisual. Georges Méliès, um dos primeiros cineastas, produziu o filme *'Viagem a lua'*, de 1902, baseado em um livro de ficção científica. Outros cineastas também criaram obras que se encaixam no gênero de ficção científica, como *Metrópolis* de 1927 dirigido por Fritz Lang (Macarello, 2006), apresentado na figura 06.

Figura 06 — Metropolis



Fonte: rarehistoricalphotos.com (2024).

Conforme Angélica (2018, p. 98), um filme de ficção científica deve retratar os problemas caóticos relacionados à natureza, geralmente apresentando um futuro distópico como resultado do impacto das ações humanas sobre o meio ambiente. Ainda que de maneira ficcional, busca-se reproduzir os conceitos e avanços científicos da época de forma mais realista. As narrativas, portanto, dedicam-se a especular sobre a vida futura, explorando os possíveis desdobramentos da ciência e estabelecendo uma conexão direta com a realidade científica. Com base nisso, Otero (1987) afirma que:

“Recuando-se bastante no tempo, pode-se dizer que nasceu a ficção científica desde quando o homem começou a imaginar coisas que não existiam na sua época; contudo, através de conhecimentos adquiridos, poderia deduzir ou presumir achados e eventos futuros. Se havia a biga romana tirada por cavalos, poderia existir, um dia, o automóvel. Se havia o moinho de vento, poderia haver, também, o moinho elétrico” (Otero, 1987, p. 15).

A ficção científica tem como principal tema a ciência, seja na literatura ou no cinema, entendida num sentido mais amplo que envolve vários campos do conhecimento humano, como a filosofia e a fantasia e entre outros permite assim a criação de vários subgêneros. De acordo com Romy Schinzare (2024, p. 39-62), os subgêneros aumentam cada vez mais o seu grau de complexidade. Schinzare (2024) fez a organização de alguns subgêneros com ordem cronológica e

brevíssimas caracterizações da época, que podem se mesclar numa mesma obra, sendo alguns deles:

- Utopia (final do século XVII) – nasce com viés socialista, envolve um mundo ou sociedade ideal em tudo. Pode haver situações de conflito, mas a ideia é que esse lugar é regido pelas melhores leis, pelas melhores pessoas, um espaço de conforto e de paz porque tudo está bem. Exemplos: Notícia de lugar nenhum, de William Morris (1890); Terra das mulheres, de Charlotte Perkins Gilman (1915); O Demolidor (1993) (figura 07);

Figura 07 — Filme o demolidor



Fonte: interativafm.net (2020).

- Ficção científica *hard* (século XX – por volta de 1950) – as histórias são centradas em tramas com plausibilidade nos seus elementos científicos, com tecnologias e eventos possíveis. Prioriza as ciências exatas (física, química, matemática etc.). Exemplos: Fundação, de Isaac Asimov (1944), e 2001: Uma odisséia no espaço, de Arthur C. Clarke (1968) (figura 08);

Figura 08 — Filme 2001: Uma odisséia no espaço



Fonte: Mubi (2024).

- *Space opera* ou novela espacial (século XX – 1960 e 1970) – enfatiza aventuras e batalhas interplanetárias. Geralmente se situa no espaço sideral ou num planeta distante. Tem como temas: espaçonaves que voam distâncias ilimitadas em curto espaço de tempo, planetas com formas de vida exóticas, alienígenas, armas de raios, robôs, carros voadores, forças paranormais, energias capazes de destruir planetas, estrelas e galáxias inteiras. Exemplos de filmes no gênero são ‘*Star wars*’ (figura 09) e ‘*Star trek*’ e os romances ‘*Glória sombria*’ e ‘*Shiroma, matadora ciborgue*’, de Roberto de Sousa Causo (2013 e 2015).

Figura 09 — Filme Star wars: Uma nova esperança



Fonte: pinterest (2024).

- *Steampunk* (século XX – 1980 e 1990) – também conhecido como *vaporpunk* ou *tecvapor*, ocorre no período da Revolução Industrial e trata de obras ambientadas no passado em que os paradigmas tecnológicos ocorreram mais cedo que os registrados na história. Uma realidade alternativa em que a tecnologia mecânica a vapor evoluiu até níveis impossíveis. Temas recorrentes: máquina a vapor, fabricadas em madeira, cobre e bronze, amplo uso de engrenagens, personagens com indumentárias vitorianas. Um exemplo é o romance 'A lição de anatomia do temível dr. Louison', de Enéias Tavares (2014); *Sucker Punch* (2011) (figura 10);

Figura 10 — Filme Sucker punch



Fonte: pinterest (2024).

- *Cyberpunk* (século XX – anos 1980 e 1990) – apresenta cenário high-tech, repleto de computadores fundidos a seres humanos. As pessoas passam a maior parte do tempo no espaço virtual. Envolve uso de alta tecnologia e situações de baixa qualidade de vida. Tem como temas o cérebro humano, neuropróteses, computadores, empresas multinacionais, sistema totalitário, inteligência artificial, *hackers*, internet, cibernética, música eletrônica, ambientes de subcultura e vandalismo, realidade virtual, tecnologias da informação, ciberespaço, luzes de néon, cidades altamente tecnológicas, chuvosas e decadentes. Exemplos de filmes no gênero são '*Blade Runner*' e '*Matrix*' (1982 e 1999) (figura 11).

Figura 11 — Filme Matrix



Fonte: Prime video (2024).

Como mencionado pela autora os filmes *'Blade Runner'* (1982) e *'Blade Runner 2049'* (2017) se encaixam no sub gênero *cyberpunk* que será melhor explorado no tópico seguinte.

2.2.3 A estética *cyberpunk*

Conforme Amaral (2003, p. 2), o termo *cyberpunk* foi criado pelo escritor norte-americano Bruce Bethke, em 1983, em sua *short story*⁶ de mesmo nome, e aparece para designar um movimento literário no gênero da ficção científica. Como especifica-se no nome, *cyber* e *punk*, as obras do movimento propõem um futuro em que os problemas sociais ainda permanecem, juntando a tecnologia com a efervescência social, de cunho técnico místico-anarquista dos anos 80.

De acordo com Chagas (2012, p. 29), o trabalho do autor William Gibson é tido como um dos mais exemplares e referências da poética *cyberpunk*. Escritor do livro *'Neuromancer'* lançado em 1984, criou o conceito de ciberespaço e inspirou diversas obras cinematográficas. Também podem ser descritos como escritores do gênero Mary Shelley, J.G. Ballard e Philip K. Dick, escritor do livro *'Andróides sonham com ovelhas elétricas?'* que teve uma adaptação para o cinema; e o filme

⁶ Tradução livre da autora: *short story* pode ser traduzido como história curta.

'Blade Runner' (1982), que é "considerado como o primeiro filme *cyberpunk*, tanto nas concepções de conteúdo, como de forma "(Amaral, p. 4).

De acordo com McCarron (1995), alguns pontos centrais do gênero *cyberpunk* são:

- Falta de interesse pela reprodução biológica;
- Possibilidade de mundos paralelos;
- Ataque ao corpo (compra de próteses e implantes que indicam o desejo do consumo, a grande crença americana de auto inventar-se);
- O ciberespaço é apresentado teologicamente. Há uma sátira ao capitalismo e à sociedade em geral, mas, há uma utilização extensiva dos meios de comunicação para divulgar essas obras;
- Questiona o conceito de humanidade, opondo-o com o inumano;
- As multinacionais substituem o governo e são atacadas por grupos (de acordo com o autor acima citado, um bom exemplo é no filme 'Clube da Luta', na cena em que o grupo liderado pelo personagem de Edward Norton explode o prédio do Credicard em New York).

Figura 12 – Filme Clube da luta



Fonte: prime video (2024).

Complementando, de acordo com Lemos (2005), o próprio Gibson afirma que o *cyberpunk* é um reflexo da época contemporânea:

O *cyberpunk* não está preocupado com monstros alienígenas ou conquistas intergalácticas, o que ele faz é uma paródia do presente. Assim, o universo da ficção científica *cyberpunk* põe em conjunção o reino da tecnologia de ponta, da racionalidade da *hard science*, por um lado, e do subterrâneo, do poder ditatorial de megacorporações, de inteligências artificiais, de vírus e do caos urbano, por outro. Tudo muito se parece com o que estamos vivendo nesse começo do século XXI (Gibson apud Lemos, 2005, p. 3).

O movimento deixa também de ocupar somente o espaço literário e ganha adaptações cinematográficas. Possuindo obras como ‘*Akira*’ (1989), ‘O vingador do futuro’ (1990), ‘*Ghost in the shell*’ (1995) e ‘*Blade Runner*’ (1982)’, conforme apresentado nas imagens 07, 08, 09 e 10, respectivamente, obras que podem ser descritas como pertencentes ao gênero *cyberpunk* pois atendem aos pontos descritos por McCarron (1995), apresentados anteriormente.

A estética *cyberpunk* de acordo com Adriana Amaral (2003) tem a cidade como um elemento essencial. A cidade é vista como um espaço superpovoado que mistura diversas culturas, mas por um viés negativo, pois o ambiente resulta em um espaço claustrofóbico, e dominado por estruturas corporativas. O néon se faz muito presente e confundem em que tempo se passa a história, conforme ilustra as figuras a seguir.

Figura 13 – Filme Akira



Fonte: ign.com (2019).

Figura 14 – Filme o exterminador do futuro



Fonte: tecnoblog.ne (2018).

Figura 15 – Filme Ghost in the shell



Fonte: planocritico.com (2018).

Figura 16 — Filme Blade Runner



Fonte: archdaily.com.br (2018).

Nas figuras apresentadas, observa-se uma semelhança nas paletas de cores utilizadas, com destaque para a forte presença do azul néon e do vermelho. Farina, Perez e Bastos (2006) destacam que a cor é uma realidade sensorial que permeia o cotidiano humano, influenciando profundamente na forma de se viver. No âmbito

cinematográfico, essa premissa não se distancia; conforme Italo Gaspar (2017, p. 3), a escolha cromática em um filme é realizada com grande zelo, levando em consideração as emoções que podem ser evocadas no espectador, possibilitando-lhe reconhecer as cores presentes em cena e associá-las a sentimentos ou símbolos, desencadeando, dessa forma, diferentes reações.

Essa predominância do azul e vermelho nos filmes do sub gênero *cyberpunk* não é por acaso. Para Paterson (2003, p. 57), o azul é uma cor melancólica, símbolo da devoção e uma das três cores primárias aditivas. “Ela se mostra também ligada às máquinas e à tecnologia” (Gaspar, 2017, p. 9), o que pode ser observado nas figuras 13, 15 e 16, onde diferentes tons de azul são vistos na estrutura e iluminação dos prédios. Heller (2013, p. 21-48) explica que o azul também pode apresentar um efeito de distância, infinito ou melancolia. Essa distância refere-se à ideia de dimensões ilimitadas, contribuindo para a narrativa do gênero, já que a melancolia é um conceito muito presente.

Por outro lado, o vermelho é descrito como a primeira cor nomeada pelo ser humano, sendo a denominação cromática mais antiga do mundo (Heller, 2013, p. 51-81). Seu simbolismo é poderoso, associado a experiências elementares como o fogo e o sangue, sendo sua presença perceptível em todas as últimas figuras analisadas. Nas figuras 15 e 16, o vermelho é utilizado em contextos de correção e alerta, elementos que também se fazem presentes em nosso cotidiano, como nos semáforos, etiquetas de preços, correções escolares e no cartão vermelho do futebol. Heller (2013, p. 51-81) ressalta ainda que o vermelho pode ser interpretado como uma cor provocativa que, quando combinada ao preto, evoca conotações de perigo ou proibição. Esse simbolismo é exemplificado na figura 14, na qual o personagem “*Terminator*”, interpretado por Arnold Schwarzenegger, um ciborgue assassino, é representado com essa combinação de cores.

Conforme Bukatman (1998) o *cyberpunk* tem suas imagens centradas no surrealismo, o mesmo afirma que tanto nas teorias pós-modernas quanto na ficção-científica, através da sua linguagem – iconográfica e narrativa – o choque do novo é estetizado e examinado; além disso, ambas possuem uma historicização, contudo com uma perspectiva crítica, pois a ficção científica transforma nosso próprio presente em um passado determinado de algo que virá, o que remonta novamente. Provocando também uma sensação nostálgica ao analisarmos a cidade.

A cidade aparece tanto como um parque temático, quanto uma simulação, combinando símbolos da era espacial de alta tecnologia com a visão vitoriana do crescimento desordenado e não planejado (Amaral, 2003 p. 6).

Então, entende-se que as histórias trazidas pela literatura ou mesmo ficção *cyberpunk* são como uma espécie de representação do presente, a qual está inserida, em conflito com o surgimento das novas tecnologias de comunicação. Comunicando essa confusão através da cidade.

Atualmente, o conceito de *cyberpunk* permanece influente no cinema e no design. A designer japonesa *Cyber Okan*, nascida em Akihabara, Tóquio, afirmou em uma entrevista para a *Japan Go* (2020) que “2019 foi o ano em que os mundos de ‘*Blade Runner*’ (1982) e ‘*Akira*’ (1988) foram ambientados. Então o futuro já deveria estar aqui⁷” (tradução da autora, 2024). Com base nessas referências, ela desenvolveu a primeira mochila néon vestível do mundo (figura 17), além de criar novos modelos de quimonos com influências tecnológicas.

Figura 17 — Mochila criada por Cyber Okan



Fonte: reddit.com.br (2020).

A seguir será apresentado o objeto de estudo e análise.

⁷ “2019 was the year in which the worlds of *Blade Runner* and *Akira* were set. So the future should be here already” (Okan, Cyber, Japan Go, 2020, consultado em 20 de outubro de 2024, disponível em: [www.youtube.com/watch?v=Z_CJ1ejEXUc&list=LL & index=3&t=86s](https://www.youtube.com/watch?v=Z_CJ1ejEXUc&list=LL&index=3&t=86s)).

2.4 A construção do universo de Blade Runner

Para melhor enquadrar o objeto de estudo em questão, o filme *'Blade runner'* (1982) é uma adaptação cinematográfica baseada no livro *'Andróides sonham com ovelhas elétricas?'* escrito por Philip K Dick. que foi primeiramente publicado em 1968, durante o auge da guerra do Vietnã e, segundo o autor, citado em *'Future Noir: The Making of Blade Runner'* (p. 41): “escrito durante uma época em que eu pensava que tínhamos nos tornado tão ruins quanto o inimigo”⁸. A obra literária descreve uma futurística cidade de São Francisco. A história se passa em um futuro pós-apocalíptico, após uma guerra nuclear que devastou a terra e acompanha Rick Deckard, um “blade runner”⁹ que vive em uma San Francisco decadente. Deckard é encarregado de “aposentar” (matar) andróides fugitivos, que são praticamente indistinguíveis dos seres humanos. Esses andróides, modelos Nexus-6, são altamente avançados e perigosos.

Philip K. Dick é um dos principais autores de ficção e é conhecido como um escritor exemplar de ficção científica dos anos 60 e 70. Foi o vencedor do prêmio Hugo (1963) pela obra *'The Man in the High Castle'* (o homem do castelo alto), que descreve uma realidade alternativa na qual a Alemanha Nazista teria ganhado a Segunda Guerra Mundial. O autor escreveu cerca de 130 contos e ganhou inúmeras adaptações para o audiovisual.

O livro apresenta diferenças significativas em relação à sua adaptação cinematográfica. O título *'Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas?'* faz referência ao fato de os animais terem se tornado tão raros que passaram a ser considerados itens de luxo e símbolos de humanidade. Esse é o principal motivo pelo qual Deckard trabalha como caçador de recompensas: ele deseja ganhar dinheiro suficiente para comprar sua tão almejada ovelha real.

Em 1982 o livro ganhou sua adaptação para o cinema dirigido por Ridley Scott e sendo chamada de *'Blade Runner'*, com o seu sucesso ganhou não somente uma continuação que se passa no ano de 2017, dirigida por Denis Villeneuve e chamada de *'Blade runner 2049'*, mas também foram criadas demais obras no

⁸ “Written during a time when I thought we had become as bad as the enemy”. SAMMON, Paul M, *Future Noir: The Making of Blade Runner*, Nova Iorque: Dey Street books, 2017, p. 41.

⁹ *Blade runner* refere-se também ao nome da profissão do protagonista, e é traduzido como ‘aquele que corre no fio da navalha’. Sendo sua profissão ser um caçador de andróides.

universo de Philip K Dick. Em 2021 foi lançada a animação japonesa '*Blade Runner: Black Lotus*' (2021), vista na figura 18, além de existirem também várias curtas como '*Blade Runner Black Out 2022*' (2017), visto na figura 19, '*2048: Nowhere to Run*' (2017), visto na figura 20, que exploram ainda mais o universo dos filmes. Ganhou também uma adaptação para o universo de jogos '*Blade Runner: Enhanced Edition*' (figura 21) que foi lançado em 2022.

Figura 18 — Animação Blade Runner: Black Lotus



Fonte: canaltech.com.br (2021).

Figura 19 — Curta Blade Runner Black Out 2022



Fonte: prime video (2024).

Figura 20 — Curta 2048: Nowhere to Run



Fonte: imdb.com (2017).

Figura 21 — Jogo Blade Runner: Enhanced Edition



Fonte: www.eurogamer.pt (2020).

A seguir será abordado sobre o filme '*Blade Runner*'.

2.4.1 O filme Blade runner

'*Blade Runner*' (1982), como foi mencionado no tópico acima, é baseado na obra literária do norte-americano Philip K. Dick 'Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas?', dirigido por Ridley Scott, que anteriormente dirigiu 'Alien: o oitavo passageiro' (1979). Assim, '*Blade Runner*' (1982) é um filme de ficção científica que faz parte do sub gênero *cyberpunk*, ambientado em uma cidade distópica de Los Angeles em 2019. A obra segue a trajetória de Rick Deckard (interpretado por Harrison Ford), um ex-policial que é conhecido como "blade runner", e é encarregado de destruir seis replicantes — andróides quase idênticos aos humanos -- considerados ilegais na Terra. Hoje se tornou um dos mais cultuados filmes de ficção científica de todos os tempos, pois "modificou a maneira como os filmes de ficção científica vinham representando o futuro no cinema" (Lunardelli, 2009, p. 215). O filme é também conhecido por ter sete versões diferentes, sendo elas: a cópia de serviço, a versão da prévia de San Diego, a de cinema internacional, a de cinema dos EUA, a versão do diretor e o corte final.

Ridley Scott nasceu em South Shields, no condado inglês de Durham e iniciou sua carreira como cenógrafo e trabalhou com publicidade e anúncios de televisão para diversas marcas como *Chanel* (marca de alta costura, artigos e acessórios de luxo) e *Guinness* (marca de cerveja). Depois, se descobriu no cinema e lançou seu primeiro filme 'Os duelistas' (1977), visto na figura 22, logo em seguida, lançou 'Alien, o oitavo passageiro' (1979), visto na figura 23, que de acordo com Fabiana Contessoto (2019, p.38), o tornou muito conhecido pelos incríveis cenários e efeitos especiais e o vingou após seu primeiro filme ter sido mal recebido pelo público.

Figura 22 — Filme os duelistas



Fonte: primevideo.com (2024).

Figura 23 — Filme Alien, o oitavo passageiro



Fonte: bocadoinferno.com.br (2018).

Conforme a autora citada, Contessoto (2019, p. 39), o sucesso e o reconhecimento de 'Alien, o oitavo passageiro' consolidaram Ridley Scott como a escolha ideal para dirigir '*Blade Runner*' (1982), originalmente chamado de *Dangerous Days* (dias perigosos). No entanto, devido a compromissos com outros projetos, Scott inicialmente recusou a oferta. Posteriormente, ele reconsiderou e

aceitou o convite quando um dos seus trabalhos foi adiado. Além disso, enfrentando um período pessoal difícil marcado pela perda de seu irmão, Scott finalmente decidiu assumir a direção do filme.

Scott contou com o designer de produção Lawrence G. Paul, nascido em Chicago em 13 de abril de 1938. Paul formou-se em arquitetura pela Universidade do Arizona e começou a trabalhar em filmes como cenógrafo e diretor de arte antes de avançar para a função de designer de produção. A sua carreira possui mais de 20 filmes de TV e longas-metragens que marcaram épocas como 'De volta para o futuro' (1985), visto na figura 24.

Figura 24 — De volta para o futuro



Fonte: amazon prime (2024).

O filme também contou com o diretor de arte David L. Snyder, nascido em Buffalo, Nova York, que ganhou destaque após seu trabalho nesta obra. Outro colaborador importante foi o designer futurista Syd Mead, conhecido inicialmente como designer de carros antes de migrar para o cinema. Nascido em 1933, em Saint Paul, Minnesota, Mead se formou pela *Art Center School de Pasadena*, localizada no subúrbio de Los Angeles. Para a construção do universo de '*Blade Runner*' (1982), Mead trouxe sua expertise visionária, tendo atuado também em outros filmes, como '*Tron: O Legado*' (2010) e '*Tomorrowland*' (2015).

Figura 25 — Tomorrowland



Fonte: reddit.com (2022).

Considerado um dos maiores clássicos da ficção científica (Bruno Botelho, 2024), *'Blade Runner'* (1982) revolucionou o gênero. O crítico Héctor Lanos (2019) comparou sua importância para histórias futuristas, à de Alfred Hitchcock para o suspense, afirmando que o filme funciona como uma "Bíblia", que estabelece os mandamentos básicos do gênero e que sua estética, seus debates filosóficos e até o ano em que se passa a narrativa foram imitados por inúmeras séries, filmes e romances de ficção científica.

Embora o filme de 1982 seja visto nos dias atuais como um marco do cinema e um grande sucesso, o resultado da sua bilheteria em 1982 não foi vista como um sucesso e não conseguiu cobrir o orçamento gasto para a sua execução. De acordo com Fabiana Contessoto (2019, p. 42), a obra obteve reações diversas tanto dos espectadores quanto dos críticos, que alegavam que *'Blade Runner'* (1982) era apenas um filme coberto de efeitos especiais e nada mais.

A seguir será abordado sobre o filme *'Blade runner 2049'* (2017).

2.4.2 Blade runner 2049

Devido ao impacto do filme *'Blade Runner'* (1982). A Alcon Entertainment, em conjunto com a Warner Brothers interessou-se, em 2011, em desenvolver uma sequência do filme de 1982. O filme que se passaria 30 anos após a narrativa do primeiro foi lançado em 2017 e foi chamado de *'Blade Runner 2049'*, dirigido por Dennis Villeneuve, diretor já renomado, cujo o seu primeiro grande sucesso de bilheteria foi um filme de ficção científica, *'A chegada'* (2016), visto na figura 26.

Figura 26 — Filme A chegada



Fonte: primevideo.com (2024).

Nessa nova trama, acompanha-se K (interpretado por Ryan Gosling), agora os replicantes são feitos para auxiliar os humanos na busca por demais replicantes foragidos, K trabalha como um "blade runner" para o Departamento de Polícia de Los Angeles e sua função é caçar e "aposentar" replicantes antigos que se tornaram fora da lei. Durante uma investigação, K descobre que o caçador de recompensas Rick Deckard (interpretado por Harrison Ford) e a replicante Rachel (interpretada por Sean Young) tiveram um filho. Assim, sua missão se torna encontrar a criança e executá-la.

Segundo Villeneuve (2018), a sequência foi profundamente inspirada pelo seu precedente, porém, houve uma tentativa de que esta inspiração não se tornasse

uma paródia, a recriação de uma obra já existente com um ponto de vista cômico, mas sim como uma homenagem.

O filme foi recebido com entusiasmo pela crítica, consolidando-se como uma das mais impressionantes obras de ficção científica do século, de acordo com o crítico Felipe Blumen (2017). A obra acumulou indicações em categorias importantes, como de melhor Design de Produção feito por Dennis Gassner, tanto no Oscar (2018), como no BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) (2018).

A obra foi extremamente aclamada pela cinematografia de Roger Deakins, diretor de fotografia, que após inúmeras indicações ao longo de sua carreira, finalmente conquistou o Oscar de Melhor Fotografia (2018) pelo seu trabalho visual do mundo futurista de *'Blade Runner 2049'* (2017). O filme venceu também o Oscar de Melhores Efeitos Visuais (2018), reafirmando sua excelência técnica. Embora o filme tenha sido muito elogiado e bem recebido pela crítica, seu desempenho nas bilheteiras não correspondeu totalmente às expectativas comerciais, como o primeiro da franquia.

A obra contou com Dennis Gassner como designer de produção, nascido em Vancouver no Canadá. Gassner iniciou sua carreira no cinema como desenhista gráfico *'Hammett'* (1982) e *'Rumble Fish'* (1983), vencedor de Oscar, Gassner ganhou em 1992, o prêmio de melhor direção de arte com *'Bugsy'* (1992).

Figura 27 — Filme Bugsy



Fonte: www.accrj.com.br (2018).

Villeneuve contou também com a participação dos roteiristas Hampton Fancher e Michael Green, os mesmos escritores do clássico *'Blade Runner'* (1982), de Ridley Scott como produtor executivo, Cynthia Sikes como produtora. Denis Villeneuve revelou que passou sim por algumas dificuldades:

“É um trabalho desafiador porque você está lidando com a história de um filme. Então você tem que ser respeitoso com o mundo que já foi criado e integrar essa estética original, mas também criar individualidade e visuais independentes para as pessoas que não viram o original. É como se você estivesse sentado na ponta de uma lâmina de faca”¹⁰ (Villeneuve, 2017) (tradução própria da autora, 2024).

Como Villeneuve (2018) disse em sua fala durante a premiação BAFTA: “Artisticamente, é um desafio tão grande, mas tão lindo.” (tradução da autora, 2014). O diretor encarou o desafio de fazer uma continuação do primeiro filme de forma positiva, buscando expandir o universo criado por Philip K. Dick, mas também criar algo que se diferenciasse do original.

A seguir será apresentado sobre a metodologia balizadora desta pesquisa.

¹⁰ “It is a challenging job because you’re dealing with a film’s history. So you have to be respectful of the world that was already created and integrate that original aesthetic, but also create individuality and stand-alone visuals for the people who haven’t seen the original. It’s kind of like you’re sitting on the edge of a knife blade”, Villeneuve, Dennis, 2017, consultado em 01 de novembro de 2024, disponível online em: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/10/blade-runner-2049-production-design?>

Capítulo 3

METODOLOGIA

3. METODOLOGIA

A existência deste capítulo, possui como finalidade descrever a metodologia utilizada no desenvolvimento deste trabalho. Uma vez que o presente objeto de estudo se trata da ambientação de um filme, abordando assim a união do cinema e do design, os métodos foram direcionados para uma metodologia direcionada à análise de imagens de natureza bidimensional. Logo, foram utilizadas as metodologias de Mendes (2019) e do Duplo Diamante (Design Council, 2015).

3.1 Metodologia Duplo Diamante (Design Council, 2015)

A metodologia do Duplo Diamante foi proposta pelo Conselho do Design Council do Reino Unido (2015), e tem o objetivo de compreender o contexto do problema de uma maneira mais aprofundada, e explorar as informações e dados obtidos, é um esquema organizacional aberto que mantém o foco do pesquisador na ação exigida, evitando assim perde-se no processo criativo de desenvolvimento.

Trata-se de uma metodologia aberta, onde cada etapa básica pode se repartir em outras etapas menores, que por sua vez, podem fazer uso de ferramentas auxiliares para serem cumpridas.

A metodologia é dividida em dois diamantes principais, um para identificação da problemática e outro para as propostas de soluções, como está apresentado na figura 28 da Estrutura Analítica do Projeto (EAP), que se segue. Segundo o DESIGN COUNCIL (2016), o Diamante Duplo é dividido em dois diamantes que consistem basicamente de quatro principais etapas:

● PRIMEIRO DIAMANTE

1ª subetapa - Descobrir

Com base nos autores Stickdorn & Schneider (2014), este é o momento de pesquisar e compreender quais são e de onde vem os problemas e demais variáveis que possam interferir no resultado.

Para este estudo nessa primeira etapa foi feita uma pesquisa bibliográfica e cinematográfica dos filmes '*Blade Runner*' (1982) e '*Blade Runner 2049*' (2017), já apresentada no capítulo anterior.

2ª subetapa - Definir

Aqui os autores Stickdorn & Schneider (2014) propõem a realização das análises dos dados pesquisados na etapa anterior e definição sobre o planejamento e gerenciamento do projeto. Ainda nesta etapa é definido qual é o problema.

Nesta etapa foram selecionados quatro cenários para as análises do estudo, que serão apresentados no próximo capítulo.

● SEGUNDO DIAMANTE

3ª subetapa - Desenvolver

De acordo com os autores Stickdorn & Schneider (2014), nesta etapa é feita a busca por soluções possíveis para resolver os problemas.

Assim, para esse projeto foram desenvolvidas análises dos quatro cenários selecionados, sendo dois cenários de cada filme "*Blade runner*" (1982) e "*Blade runner 2049*" (2017), de um ambiente interno e externo de ambos. Para tanto, foi utilizado a Metodologia para Análise de Imagens Fixas (Mendes, 2019), que será apresentada no tópico que se segue.

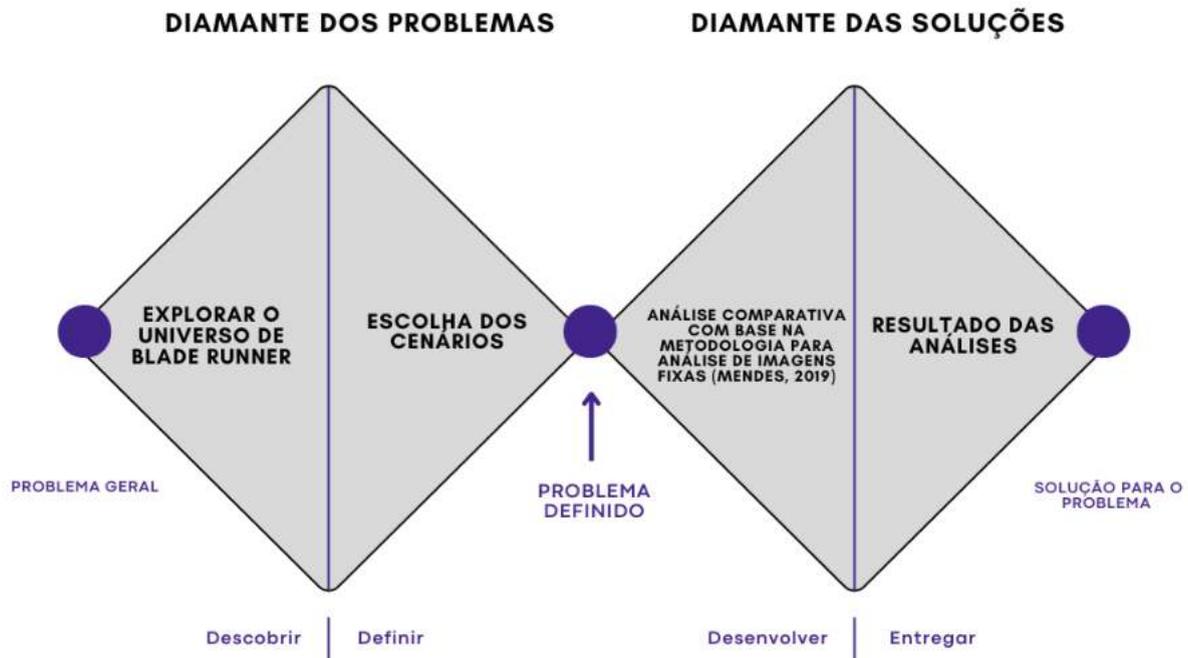
4ª subetapa - Entregar

Nesta fase, os autores Stickdorn & Schneider (2014) propõem a entrega do projeto.

Logo, para a pesquisa, nessa etapa são apresentados os resultados das análises comparativas dos filmes, mostrando assim a evolução do design de produção e as escolhas técnicas adotadas para a reconstrução do universo criado inicialmente por Ridley Scott.

A Estrutura Analítica do Projeto (EAP), com base nas etapas que foram explanadas acima, pode ser visualizada na figura 28, que se segue.

Figura 28 — EAP Duplo Diamante



Fonte: Autora (2024).

A seguir será apresentada a metodologia de Mendes (2019), complementar a etapa de 'Desenvolver' do estudo.

3.2 Metodologia para Análise de Imagens Fixas (Mendes, 2019)

Para analisar um filme, é necessário decompô-lo, embora não haja uma metodologia padrão para esse processo (Penafria, 2009). Penafria (2009) ressalta a importância de se fazer a decomposição do filme em partes, com o intuito de se desvendar a dinâmica narrativa, e através dessa divisão compreender a relação de todos esses elementos. Para Vanoye e Goliot-Lété (1994) analisar um filme é decompor e descrever os seus elementos constitutivos buscando interpretá-los na sua reconstrução com o propósito de compreender ou de estabelecer elos. Ambos afirmam que desconstruir o filme na sua análise é descrevê-lo e que reconstruí-lo é interpretá-lo da sua forma.

Para o projeto foi aplicada a metodologia de Mendes (2019), que aborda a ideia contemporânea da imagem, de base semiótica associada à linha peirceana. Nessa metodologia o estudo de cada imagem considera não só aspectos formais, e suas relações com o contexto histórico, mas também o diálogo existente entre a imagem analisada e as demais imagens da História da Arte e da Cultura.

A “Metodologia para Análise de Imagens Fixas” que será utilizada no trabalho, foi elaborada por André Melo Mendes, professor de Comunicação Social na Universidade Federal de Minas Gerais, e oferece ferramentas úteis para analisar as mensagens e discursos veiculados pela imagem.

Segundo o autor, o método reconhece que atingir uma objetividade "total" ou completa em relação a qualquer fenômeno, inclusive qualquer imagem, é impossível, pois não há acesso direto ao real, à "coisa em si" kantiana, teoria ética deontológica feita pelo filósofo alemão Immanuel Kant que acredita que o conhecimento se dá a partir da unidade sintética entre a sensibilidade e o entendimento (Lang,2002). No entanto, sob uma perspectiva analítica e pragmática, é viável reconhecer a distinção entre dados que se apoiam em consensos mais estáveis (mesmo que não necessariamente “verdadeiros”) e informações que possuem pouca ou nenhuma relação com a realidade – exceto pelo desejo de quem as enuncia ou proclama.

De acordo Mendes (2019), por razões práticas, deve-se considerar objetivas as informações que possuem algum tipo de consenso, ou sentidos que passaram por um processo consolidado de validação cultural, ou seja, que são estáveis. Mendes (2019) utiliza como exemplo a afirmação: “Os Estados Unidos participaram da II Guerra Mundial” ser aceita como verdadeira pelo consenso da sociedade ocidental. Não há um questionamento sobre esse fato, ainda que a descrição detalhada dessa participação seja mais complexa do que a afirmação em si sugere.

Assim, o método desenvolvido por Mendes (2019) é composto por dois momentos. No primeiro, predomina o caráter analítico, porém "objetivo", levando em conta o conceito de objetividade já mencionado. No segundo momento, de natureza "subjetiva", o analista faz uso das sugestões e redundâncias identificadas no primeiro estágio, comparando-as com os dados contextuais. Logo, a metodologia em questão segue um percurso dividido em dois aspectos: um analítico e outro sintético, cada um subdividido em três etapas, que serão detalhadas a seguir.

- **PERCURSO “OBJETIVO” (de caráter analítico)**

1ª etapa - Seleção /discriminação/qualificação e sugestão

A etapa inicial da metodologia consiste na qualificação e identificação dos elementos formadores da imagem. Nessa etapa, o objeto de análise deve evidenciar o poder “denotativo” das figuras, não deve-se apenas identificar os signos que compõem a imagem, mas sim observar com mais cuidado cada um deles, atentando para suas qualidades e o que podem sugerir para o leitor/espectador.

A descrição pode ser interpretada como uma espécie de confirmação, para o leitor/espectador, daquilo que ele viu. Oferecendo a oportunidade para o analista destacar algo que ele considere relevante na imagem/figura analisada e que possa ter passado despercebido ao leitor/espectador. Além disso, descrever é uma forma de pensar. O analista deve estar atento às qualidades dos signos e o que essas qualidades sugerem.

O autor sugere usar um quadro como a que está abaixo (Figura 29), pois as informações relevantes são visualizadas de maneira mais clara do que em um texto descritivo. Esse formato também favorece para que o analista esteja mais atento à imagem com a qual trabalha e tenha mais rápido acesso às informações. O procedimento consiste, primeiramente, em identificar e enumerar os elementos/signos relevantes que compõem as imagens analisadas. Para esta pesquisa foi utilizado como exemplo o quadro utilizado na proposta de Mendes (2019) apresentado na figura 29.

Figura 29 — Modelo de Quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo

Elementos selecionados	Decomposição		Qualificação	O que os elementos e suas qualidades sugerem	O que o elemento significa no código interno da imagem
Elemento 1	Corpo	Cabeça			
		Mãos			
		Pés			
	Vestuário	Camisa			
		Sapatos			
	Outros	Escova			

Fonte: Mendes (2019).

Adaptado com base na proposta de Mendes (2019), para ser feita a análise dos cenários do filme, foi elaborado o quadro a seguir dois quadros, sendo a figura 30 para os ambientes internos, e a figura 31 para os ambientes externos.

Figura 30 — Modelo Adaptado de Quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes internos

ELEMENTO	DECOMPOSIÇÃO		QUALIDADE	SUGERE	REFRESENTA
CENÁRIO	ILUMINAÇÃO				
	MOBILIÁRIO				
	TEXTURAS	Parede			
		Teto			
		Piso			

Fonte: Autora (2024), adaptado de Mendes (2019).

Logo, como elementos de análise e decomposição dos cenários internos, foram selecionados os componentes descritos como responsabilidade do designer de produção no capítulo anterior. Esses elementos incluem a **iluminação do espaço**, seja ela natural ou artificial, com tonalidades quentes ou frias. Os **mobiliários** presentes nos ambientes, e ainda, as diferentes **texturas de paredes, tetos e pisos**, observando se são pinturas, papéis de parede, entre outros.

Já os objetos serão retratados no texto do projeto de maneira grupal e não por decomposições individuais, visto que existe no ambiente uma grande quantidade de objetos encontrados de maneira repetida em cima de todos os mobiliários.

Figura 31 — Modelo Adaptado de Quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes externos

ELEMENTO	DECOMPOSIÇÃO	QUALIDADE	SUGERE	REFRESENTA	
CENÁRIO	ILUMINAÇÃO				
	MOBILIÁRIO URBANO				
	TEXTURAS	Fachadas			
		Cobertura			
Piso					

Fonte: Autora (2024), adaptado de Mendes (2019).

Para os elementos de análise e decomposição do cenários externos foram também selecionados os componentes descritos como responsabilidade do profissional designer de produção no capítulo anterior. Esses elementos abarcam a **iluminação do espaço**, seja ela natural ou artificial, com tonalidades quentes ou frias. Os **mobiliários urbanos** e as diferentes texturas das **fachadas** das casas/prédios presentes nos cenários, da **cobertura** visto que os ambientes são externos e encontram-se a presença do céu e do **piso**, observando o seu material. Como nos ambientes externos não se encontram objetos, os mesmos não serão analisados nestes espaços.

2ª etapa - Análise formal dos elementos que fazem parte da composição

Depois de finalizar o quadro (exceção à última coluna), o analista deve dedicar uma reflexão sobre o pensamento plástico contido naquela imagem (cenário), sendo assim avaliados os aspectos formais dos signos e de composição. Deve-se observar as formas, cores, texturas, mobiliários que constituem a imagem, se há repetição dos elementos no espaço.

3ª etapa - Contextualização da imagem no tempo e no espaço, e na História da Arte e da Cultura

Com a segunda etapa finalizada, deve-se voltar ao conhecimento de representações ligadas aos signos na sociedade em que ela foi produzida e também na sociedade em que ela está sendo veiculada. É fundamental considerar tanto a iconografia quanto as representações visuais e seu diálogo com outras obras do cinema.

Também interessam os dados sobre o que está sendo atribuída a obra, dados do estilo que possam estar relacionados de alguma forma com a imagem (cenário).

● PERCURSO ‘SUBJETIVO’ (de caráter sintético)

1ª etapa - Compreensão dos elementos em seu contexto específico

Embora seja essencial considerar as informações culturais sobre os elementos/signos na análise objetiva, é importante lembrar que cada um deles assume um valor e significado específico quando inserido em relação aos outros signos do sistema. Isso significa que, sem negar seu contexto histórico, os signos podem adquirir novos sentidos em um contexto de análise particular. Assim, na fase final da análise – a interpretação –, o analista busca entender o que esses signos representam no contexto único da imagem, para isso deve-se relacionar comparativamente as qualidades físicas dos elementos e as informações

contextuais levantadas, a fim de verificar se as primeiras impressões são verdadeiras.

O autor recomenda que o analista observe possíveis redundâncias de temas e significados sugeridos, já que, após a análise dos elementos/signos, o valor e o sentido são atribuídos com base em sua relação com outros elementos, sejam eles internos ou externos à imagem, e associados de forma direta ou indireta.

2ª etapa - Determinação do código interno da imagem

Essa etapa é dedicada à finalização do quadro apresentado (figuras 30 e 31), fazendo o preenchimento da última coluna (o que o elemento destacado representa no contexto da imagem). Também é uma fase para fazer os ajustes devidos e as correções necessárias.

Após a conclusão do quadro, será revelado o "código" interno da imagem (cenário), que se fundamenta em sentidos consensuais. No entanto, devido à disposição dos signos/elementos no contexto específico da imagem, esse código pode adquirir uma significação diferente.

3ª etapa - Interpretação

Após a determinação do "código interno" da imagem, busca-se identificar e relacionar a qual paradigma e discursos a imagem analisada está vinculada, completando assim a análise sob uma perspectiva hermenêutica, conjunto de teorias voltadas para a interpretação de algo. Finalmente, a análise deve prosseguir com a compreensão de como a imagem se posiciona no imaginário coletivo ocidental e quais implicações decorrem desse lugar.

Finalizada a aplicação do método, os dados serão integrados ao tema abordado neste trabalho, em conformidade com o objetivo geral e os objetivos específicos. Assim, no capítulo seguinte, será apresentada a escolha e a análise dos cenários.

Capítulo 4
**ANÁLISE DOS
CENÁRIOS**

4. ANÁLISE DOS CENÁRIOS

Neste capítulo do trabalho, foram realizadas as etapas de **Definir** e **Desenvolver** da metodologia Duplo Diamante (Stickdorn & Schneider, 2014), apresentada no capítulo anterior. Assim, foi realizada a Metodologia de Imagens Fixas (Mendes, 2019) em quatro cenários selecionados dos filmes '*Blade Runner*' (1982) e '*Blade Runner 2049*' (2017). Para isso, foi feito um levantamento de materiais provenientes de entrevistas, documentários e pesquisas bibliográficas sobre o design de produção de ambas as obras cinematográficas. Foram observadas, assim, semelhanças nas escolhas por efeitos especiais práticos, bem como as diferenças decorrentes da evolução das ferramentas utilizadas na construção dos cenários, considerando que a continuação foi filmada trinta anos após o original.

Para aprofundar a análise dos cenários, além dos quadros incluídos na metodologia, serão apresentadas todas as imagens dos cenários possíveis de serem extraídas dos filmes, bem como fotos dos bastidores das produções, que revelam detalhes dos cenários além da perspectiva mostrada na obra. Também serão incluídos materiais que serviram de base para a construção desses ambientes, como *sketches*, artes conceituais e referências que inspiraram a criação das cidades futuristas retratadas. Esse conjunto de referências vai além das produções especificamente elaboradas para o filme, incluindo ainda plantas baixas que facilitam a visualização e a compreensão detalhada dos espaços.

A seguir, será realizada uma análise minuciosa de cada um dos quatro cenários escolhidos pela autora do trabalho. Foram escolhidos quatro cenários em virtude de que queria-se escolher um cenário interno e externo para cada um dos filmes, a fim de tornar possível a análise comparativa. De acordo com a autora, os cenários escolhidos contribuem diretamente para o desenvolvimento do filme e como cada cenário contribui diretamente para o desenvolvimento da narrativa e para a percepção dos personagens em suas interações com o ambiente. A escolha dos ambientes analisados priorizou aqueles que permitem uma comparação entre si, por possuírem funções similares dentro das obras, e ainda evidencia as diferentes abordagens de design empregadas em '*Blade Runner*' (1982) e '*Blade Runner 2049*' (2017). O objetivo é compreender como os cenários refletem as

mudanças tecnológicas e estéticas entre os filmes, além de seu impacto sobre o universo distópico e futurista construído em ambas as produções.

4.1 Etapa Definir - Cenários escolhidos

A autora escolheu um cenário interno e externo de cada filme para ressaltar a presença do estilo *cyberpunk*, tanto nos ambientes internos, analisando como essa estética se manifesta nos elementos futuristas da locação dos protagonistas, quanto nos ambiente externos, destacando as cidades, que são elementos marcantes do subgênero.

Em '*Blade Runner*' (1982), foram selecionados o apartamento do protagonista Rick Deckard e a rua onde fica o "designer de olhos", de acordo com a Casa Vogue (2022), a casa, sendo funcional ou não, confortável ou opressora, é um elemento crucial para contar em imagens a própria história da humanidade. No cinema, a importância das casas surge principalmente no neorealismo italiano¹¹.

Sobre o segundo cenário escolhido, o mesmo fica localizado na rua em que o "designer de olhos" trabalha, a sua locação não é definida no filme, personagem responsável pela criação dos olhos dos andróides caçados por Deckard, e a visita a sua locação faz parte do desenvolvimento da narrativa. Buscou-se, então, um ambiente externo para mostrar a presença da estética *cyberpunk* na cidade. A rua foi escolhida pois no filme é apresentada uma vista frontal e da lateral direita da mesma, visto que a maioria dos ambientes externos não possuem tantas vistas. Assim, nela foi possível perceber os muitos elementos da cidade.

Para o filme '*Blade runner 2049*' (2017) também foi escolhido como ambiente interno o apartamento do protagonista K, e para a escolha de um ambiente externo que contribuísse para a narrativa e que mostrasse a estética *cyberpunk* através de diversos ângulos (para melhor visualização da autora), foi escolhida a rua onde se localiza o prédio onde K vive. As análises serão apresentadas a seguir.

¹¹ Na Europa, no período pós-guerra, o neorealismo italiano destacou-se ao levar o cinema para as ruas e para o interior das casas, retratando de forma crua e autêntica a luta de um povo pela sobrevivência.

4.2 Etapa desenvolver - análise dos ambientes

Nesta etapa será apresentada as análises de todos os ambientes, internos e externos, para que após a mesma possa ser feita as análises comparativas.

4.2.1 Análise dos ambientes internos

Respeitando a ordem de lançamento, inicialmente serão feitas as análises dos ambientes internos de '*Blade Runner*' (1982), e logo em seguida de '*Blade Runner 2049*' (2017).

4.2.1.1 Apartamento do Rick Deckard

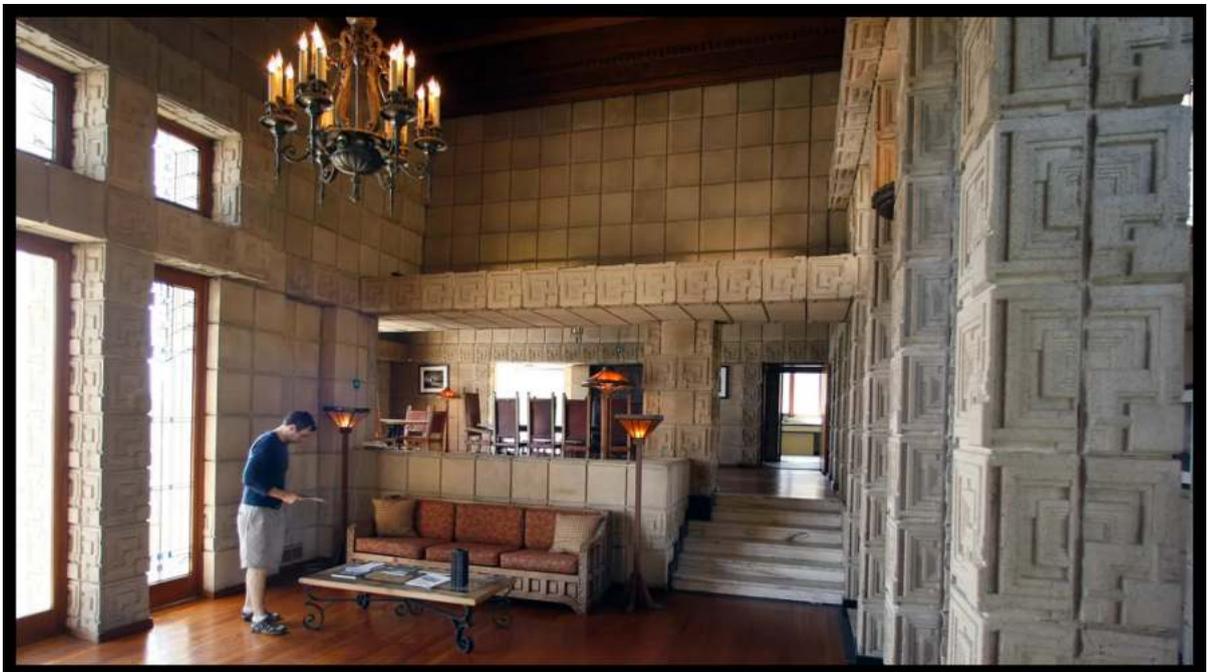
O primeiro cenário escolhido foi o apartamento de Rick Deckard, concebido por Lawrence G. Paull como um espaço claustrofóbico, evocando a sensação de um útero ou uma caverna (Lawrence, 2023). O design foi inspirado na *Ennis House*, uma residência projetada pelo arquiteto Frank Lloyd Wright para Charles e Mabel Ennis em 1923. Localizada na Doheny Drive, em Los Angeles, a casa é composta por mais de 27.000 blocos de concreto, dispostos sobre uma plataforma e apoiados por um muro de contenção. Embora o concreto fosse considerado um material inovador na década de 1920, especialmente para residências, Wright acreditava que ele possuía grande potencial para a construção de moradias populares. A *Ennis House* aparece nas figuras 32 e 33 e o apartamento de Deckard nas figuras 34 e 35.

Figura 32 — Ennis House



Fonte: www.dwell.com (2017).

Figura 33 — Ennis House



Fonte: www.artsandcraftsliving.co.uk (2018).

Figura 34 — Apartamento de Deckard



Fonte: archofilm.blogspot.com (2018).

Figura 35 — Apartamento de Deckard



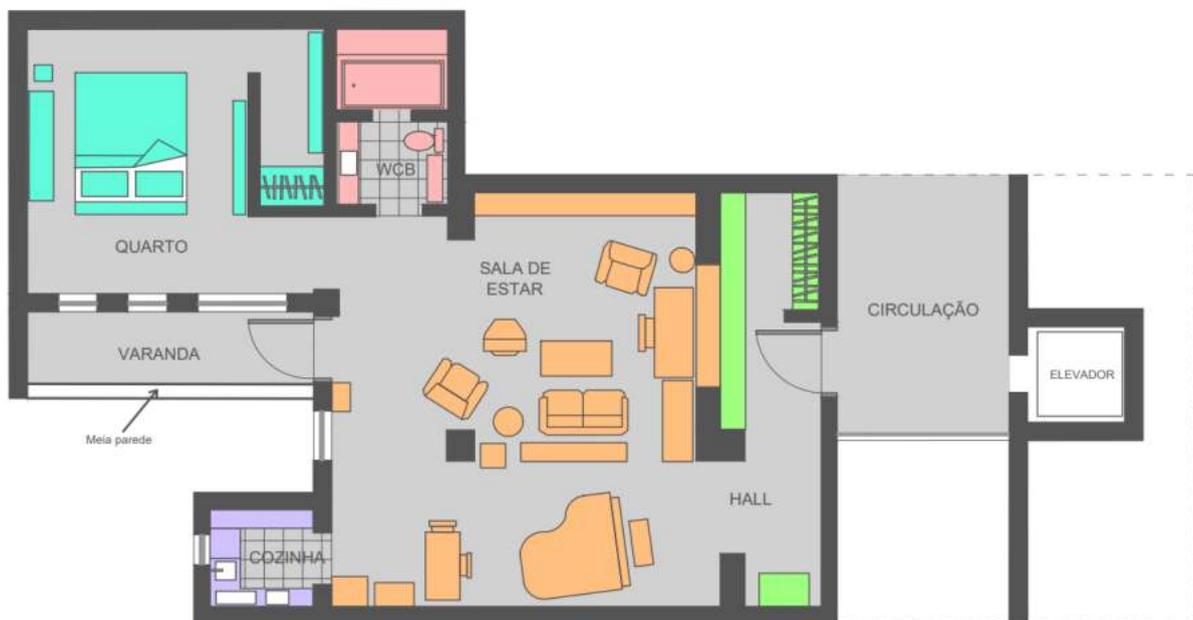
Fonte: archofilm.blogspot.com (2018).

Todo o apartamento de Deckard foi considerado para análise, incluindo os seguintes ambientes: o hall, a varanda, a sala, a cozinha, o banheiro e o quarto. No entanto, devido à necessidade de uma referência visual clara, o banheiro e o hall

foram excluídos, juntamente com a varanda que não pertence ao apartamento de Deckard e sim a todos os moradores do prédio. Assim, a análise se concentra apenas na **sala, cozinha e quarto** de Deckard.

O personagem durante o filme faz uso de todo o apartamento, porém devido a sua baixa iluminação não são apresentadas com clareza as divisões dos compartimentos. Para melhor visualização do espaço foi apresentada a planta baixa (figura 36) a seguir, e para melhor entendimento do espaço, apresenta-se os diferentes cômodos do apartamento através de cores diferentes. Os ambientes foram separados por cor para melhor visualização dos espaços, sendo utilizado diferentes cores nos mobiliários dos cômodos, sendo: o azul no quarto, rosa no banheiro, laranja na sala, roxo na cozinha e verde no hall (embora, como dito anteriormente, o banheiro e o hall não foram considerados para a análises). A iluminação não foi considerada na planta, mas será apresentada nas imagens.

Figura 36 — Planta do apartamento do Rick Deckard



PLANTA DA HABITAÇÃO DE RICK DECKARD
ESCALA 1:200

Fonte: Contessoto (2019), adaptado pela autora (2024).

Após a seleção do elemento a ser analisado, inicia-se sua discriminação e qualificação por meio da montagem do quadro descritivo/qualitativo e sugestivo para ambientes internos (Figura 30), ferramenta sugerida por Mendes (2019) e adaptada

pela autora deste trabalho, como mais eficaz e acessível para visualizar informações relevantes em uma imagem bidimensional. Na busca por sistematizar o processo, realiza-se a decomposição dos seguintes elementos do cenário: iluminação, mobiliário e texturas da parede, teto e piso. Foram considerados apenas os mobiliários apresentados de maneira legível no filme, uma vez que, devido à baixa iluminação, alguns móveis não puderam ser identificados.

Figura 37 — Apartamento de Rick Deckard, Quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes internos 1

ELEMENTO	DECOMPOSIÇÃO	QUALIDADE	
APARTAMENTO DO RICK DECKARD	ILUMINAÇÃO	Luzes brancas e amarelas e presença de luz indireta vindo do exterior do apartamento.	
	MOBILIÁRIOS	Sofás	Em formato circular com texturas redondas
		Mesa de centro	Formato quadrado, lotada de bebidas, plantas e papéis impedindo de ver a sua cor
		Piano	Preto, com fotos e copos de bebida no topo
		Aparelho Esper	Semelhante a um computador, formato de uma tv de tubo
		Armários da cozinha	Cor bege e formatos geométricos
		Pia	Bandeja de ferro e com muitas louças
		Fogão	Se mistura com o armário parecendo uma única estrutura e também possui um tom bege
		Armários da sala e quarto	Ornamento geométrico de blocos feito de concreto
		Cama	Tamanho casal com lençóis brancos
	TEXTURAS	Parede	Ornamento geométrico de blocos feito de concreto
		Teto	Textura em listras e de cor branca
		Piso	Concreto cinza

Fonte: Autora (2024).

A partir da decomposição dos elementos e da qualificação de cada um, busca-se confirmar para o telespectador aquilo que ele visualizou e oferecer ao analista a possibilidade de destacar aspectos que considere relevantes ou que possam ter passado despercebidos pelo público. Para sistematizar esse processo, os cenários presentes nos filmes *'Blade Runner'* (1982) e *'Blade Runner 2049'* (2017) foram analisados por meio de uma decomposição dos elementos que os

compõem, seguida da descrição detalhada de cada um, como apresentado no quadro acima. O primeiro elemento analisado é a iluminação.

Iluminação

“Mais do que exercer impacto direto sobre a forma como percebemos o espaço que nos cerca, a luz é capaz de despertar emoções de diversas formas” (Lovisetti, 2009). Como pode-se observar na figura 34, o apartamento de Deckard é tão escuro que impede a visualização clara de muitos dos móveis presentes. O ambiente possui luzes brancas e amarelas indiretas e angulares, provenientes de lâmpadas embutidas e luminárias, mas, durante o filme, predomina-se a **iluminação** amarela nas cenas, além das luzes coloridas provenientes das propagandas externas ao apartamento.

Segundo Heller (2012, p. 153), “como cor do sol, o amarelo age de modo alegre e revigorante”, despertando sentimentos de renovação, alegria e conexão com dias de verão. Em relação à iluminação, conforme explica a arquiteta Anna Paula Amaral (2022), a luz amarela proporciona brilho, conforto visual e um ambiente mais acolhedor, sendo geralmente utilizada em espaços internos de descanso, como a sala e o quarto. O uso da luz amarela no apartamento de Deckard, em contraste com o néon azul predominante nos ambientes externos e a estética futurista do filme, reflete um espaço de conforto em meio à tecnologia avançada, criando um espaço intimista que destoa do exterior. Remetendo também às inspirações do gênero *noir*, característico de *'Blade Runner'* (1982).

De acordo com Silver e Ursini (2012), o gênero *noir* teve suas características definidas por teóricos franceses por volta dos anos 1950, em um conjunto de filmes lançados entre 1941 e 1958 – período conhecido como “clássico” (Silver; Ursini, 2012, p. 9). Esses filmes se destacavam pela presença de personagens arquetípicos, como o detetive particular e a *femme fatale*¹² (a mulher em quem não se poderia confiar completamente), além da iluminação contrastante que utilizava a técnica do *chiaroscuro*¹³, inspirada no expressionismo alemão.

¹²*Femme fatale*, traduzido como "mulher fatal" é um termo utilizado para descrever personagens femininas sedutoras e perigosas, muito presentes na literatura e no cinema *noir*. Exemplos de personagens: Joan Bennett em 'The woman in the wind'.

¹³*Chiaroscuro*, traduzido do italiano "claro-escuro", é uma técnica utilizada na pintura e no cinema para representar sombras mais definidas, simulando o volume.

Figura 38 — Personagem Alice Reed em *The woman in the wind*



Fonte: imdb.com (2024).

Outros elementos característicos incluíam ângulos de câmera peculiares, a exploração visual de paisagens urbanas e o uso de narração em voz *off* (Silver; Ursini, 2012, p. 15-20), Ali El-Hashimi (2019) explica alguns de seus elementos presentes em '*Blade Runner*' (1982):

“A câmera nunca mostra a totalidade do apartamento de Deckard, mas sim fragmentos do espaço para criar a narrativa. Isso é feito pelo uso de cortes nítidos e close-ups para alcançar as qualidades espaciais claustrofóbicas e labirínticas. No *Film Noir*, a arquitetura é representada assim para criar um sentimento de desesperança para os personagens e o público. Tanto o Escritório quanto o Apartamento são espaços de nostalgia, indícios do passado espalhados por toda parte”.¹⁴ (Ali El-Hashimi, 2019) (tradução da autora, 2024).

As luminárias presentes não seguem um padrão específico de forma, como mostrado na figura 35. A luz indireta, filtrada pelas persianas da sala ou da cozinha, permite a entrada das luzes externas, fazendo com que a publicidade se torne invasiva a ponto de servir como fonte de iluminação da cena. Esse efeito, em alguns

¹⁴ “Unlike Tyrell’s Offices, the camera never shows the entirety of Deckard’s apartment, but rather, fragments of the space to create the narrative. This is done by the use of sharp cuts and close-up shots to achieve the claustrophobic and labyrinthine spatial qualities. In *Film Noir*, Architecture is represented like this to create a feeling of hopelessness for the characters and the audience.”EL-HASHIMI, Ali, *Project: Blade Runner (1982) in Interiors*, consultado em 20 de agosto de 2019, disponível online em <https://www.intjournal.com/think/pieces?author=55a58281e4b0ee7b2601e173>

momentos, reduz a sensação de relaxamento proporcionada pela iluminação amarela.

Figura 39 — Luzes do apartamento



Fonte: Autora (2024), retirado do filme Blade Runner (1982).

Mobiliários

O segundo elemento apresentado no quadro (figura 37) é o **mobiliário** do apartamento, criado em tela pelo designer de produção Lawrence G. Paull, pelo diretor de arte David Snyder e inicialmente idealizados pelo renomado designer e artista conceitual Syd Mead, que elaborou desenhos conceituais (ou *sketches*) tanto da cozinha do apartamento de Deckard quanto da maioria dos cenários. Ridley Scott desejava que o apartamento de Deckard transmitisse a sensação de um “solteiro” morando no local (Mead, 2020). Mead exemplifica a ideia do diretor ao dizer: “Você cola algo na parede para segurar algo. Em vez de chamar alguém para refazer o armário, você apenas faz um remendo.” Dessa forma, foi criado um cenário com uma grande quantidade de elementos. Sobre isto, Syd Mead (2020) afirma que:

“Mais uma vez, a mesma teoria: você tinha um espaço onde alguém vivia 40 anos no futuro, e eles teriam coisas presas nas paredes que não temos hoje”, diz Mead. “Esse era o problema, inventá-los. Como seria um limpador automático de garfos em 40 anos? Ou algo que faz comida em pequenos pedaços ou coloca molho nela e a serve já pronta? E você teria algo em um balcão que não se parecia com nada que você já tivesse visto, mas tinha

que ser um eletrodoméstico de cozinha”.¹⁵ (Syd Mead, 2020) (tradução da autora, 2024).

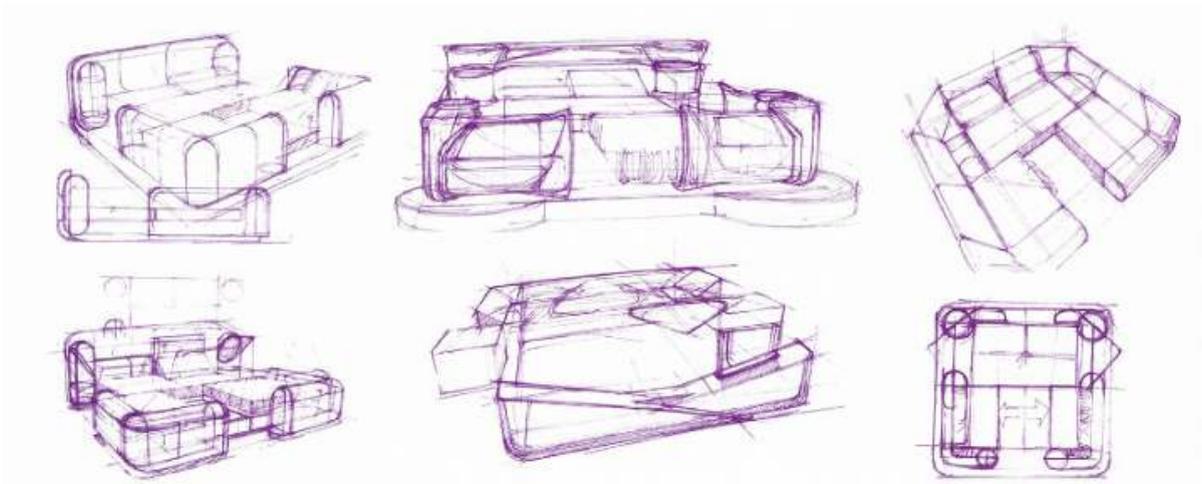
Syd Mead também projetou uma cama para Deckard, que acabou não sendo utilizada (figura 41).

Figura 40 — Desenhos conceituais para a cozinha de Rick Deckard por Syd Mead



Fonte: sydmead.com (2024).

Figura 41 — Cama para Rick Deckard por Syd Mead



Fonte: sydmead.com (2024).

Durante a criação do cenário físico, foram inseridos diversos móveis já familiares ao público de 1982, considerando que o visual de ‘*Blade Runner*’ (1982) é

¹⁵ “Again, the same theory: you had a space where somebody lived 40 years in the future, and they would have things stuck around the walls that we don’t have today,” says Mead. “That was the problem, to invent them. What would an automatic fork cleaner look like in 40 years? Or something that makes food in little bunches or puts sauce on it and serves it already made? And you’d have something sitting on a counter that didn’t look like anything you’d ever seen, but it had to be a kitchen appliance.” Mead, syd, *Discussing the Set Design of Blade Runner (1982)*, consultado em 01 de novembro de 2024, disponível online em <https://theasc.com/articles/blade-runner-set-design>

uma fusão entre passado e futuro. A ambientação revela traços de tempos antigos por meio de pequenos detalhes, como tapetes vintage, televisores de modelos antigos e outros objetos decorativos, ao mesmo tempo que apresenta uma estética utilitária, marcada por elementos metálicos e designs funcionais (Decorsed, 2018).

Na sala, conforme visualizado na planta baixa (figura 36), encontram-se mesas, cadeiras e um piano com aparência padrão, em tons escuros como preto e cinza, que se integram de forma discreta ao ambiente. O destaque do espaço recai sobre móveis com texturas incomuns para a época e cores suficientemente intensas para se destacarem na baixa luminosidade, como o sofá de couro marrom de Deckard (figura 42), que ocupa uma boa parte da sala e possui formato arredondado. As variações nas formas também se destacam, como nas luminárias. O ambiente inclui uma luminária conhecida como “disco voador” e o aparelho *esper* (figura 42), um elemento futurista, semelhante a um computador e um dos poucos objetos inexistentes na época, que lembra uma TV de tubo (figura 42). Também há várias plantas artificiais sobre os móveis, uma vez que, conforme mencionado por Rick Deckard durante o filme, plantas verdadeiras não existem mais. A presença abundante de plantas no ambiente remete a um espaço do passado, uma época em que ainda existiam plantas naturais.

Sobre a mesa, o piano, o sofá e outros móveis, estão sempre presentes garrafas de bebidas alcoólicas ou copos de Deckard, além de fotos cuja origem não são reveladas. Segundo Jennifer Van (2017, p. 260), “os objetos de cena proporcionam uma forma dramática de expressar o mundo interior do personagem”, o que permite identificar características marcantes do protagonista, como problemas com bebidas alcoólicas, interesse por música e uma certa desorganização.

O quarto do protagonista é mostrado brevemente, revelando uma cama comum, televisores que lembram TVs de tubo e a presença de bebidas, além do acúmulo de caixas e outros objetos. O espaço apresenta muitas semelhanças com a sala, como mostrado na figura 42.

Figura 42 — Móveis da sala e quarto de Rick Deckard



Fonte: Autora (2024), retirado do filme Blade Runner (1982).

Na área da cozinha encontram-se armários com cor marfim. O ambiente também é coberto pela desorganização de Deckard, sendo pensado para que transmitisse a sensação de um espaço sujo. De acordo com o designer de produção Lawrence (2020):

“Ridley insistiu em uma espécie de cor marfim estranha como base para a cozinha. Quando a Bakelite e os primeiros fogões e refrigeradores Moderne foram lançados, eles tinham essa estranha cor marfim com acabamento cromado e produziam uma espécie de visual Moderno Deco. E fica particularmente desagradável quando tem gordura e sujeira. Parece realmente sujo, e ele queria esse visual. Então eu os aluguei com aquele tom marfim, e acabamos com esse tipo de visual moldado e formado a vácuo para todo o conjunto de cozinha”.¹⁶ (Lawrence, 2020) (tradução da autora, 2024).

¹⁶ “Ridley insisted on a kind of strange ivory color as the underlay for the kitchen. When Bakelite and the first Moderne stoves and refrigerators came out, they had this strange ivory color with chrome trim and produced a sort of Moderne Deco kind of look. And it looks particularly nasty when it’s got grease and dirt on it. It looks just really grungy, and he wanted that look. So I rented them with that ivory tone, and we ended up with this molded, vacuum-formed kind of look to the whole kitchen set.”LAWRENCE,Paul, Discussing the Set Design of Blade Runner (1982), consultado em 01 de novembro de 2024, disponível online em <https://theasc.com/articles/blade-runner-set-design>

Assim, ao transmitir a atmosfera desejada por Ridley Scott, Syd Mead (2020) destaca que a cozinha possuía uma aparência de aço inoxidável e que, para dar a sensação de sujeira, alguns pratos foram deixados fora de lugar.

Texturas

O último elemento apresentado no quadro são as **texturas das paredes, do teto e do piso**, observáveis nas figuras 34 e 35. O piso, visto brevemente, parece ser de concreto preto. O teto, pouco exibido, possui uma cor amarelada, semelhante às paredes, e apresenta linhas. Já a parede, conforme mencionado anteriormente, foi inspirada na *Ennis House*. Segundo Fabiana Contessoto (2018, p. 215), “as formas geométricas surgem nas grandes invenções da ficção científica como ornamento do futuro”, e, por isso, foi utilizado um revestimento geométrico.

“A produção pegou moldes dos blocos padronizados da Ennis House e os reproduziu como ladrilhos que foram formados a vácuo em plástico e pintados, estes foram então fixados nas paredes do cenário com os pontos de fixação e juntas cobertas usando enchimento. Este ladrilho é um original usado na tela no apartamento de Rick Deckard, vários dos furos feitos pelas fixações são claramente visíveis, assim como os restos do enchimento usado para escondê-los. Apesar da iluminação escura e atmosférica do estúdio, os pontos de fixação podem ser claramente escolhidos na tela em várias cenas, assim como vários sinais e defeitos que fazem parte da moldagem texturizada”.¹⁷ (The prop Galery, 2024) (tradução da autora, 2024).

Com a descrição das qualidades dos elementos concluída, passa-se a compreender o que o ambiente sugere e representa (figura 39). Observa-se a presença de elementos do cinema *noir*, já descrito anteriormente, na iluminação, que intensifica o drama nas cenas com a utilização de uma iluminação difusa e indireta.

A combinação de itens de diferentes formas e épocas, dispostos no mesmo espaço, juntamente com os enquadramentos cuidadosamente planejados das

¹⁷ “The production team took moulds from the patterned blocks of the Ennis House and reproduced them as tiles which were vacuum formed in plastic and painted, these were then attached to the walls of the set with the fixing points and joints covered using filler. This tile is an original used on screen in Rick Deckard's apartment, a number of the holes made by the fixings are clearly visible as is the remains of the filler used to conceal them. Despite the dark and atmospheric studio lighting the fixing points can clearly be picked out on screen in several shots as can various tells and defects which are part of the textured moulding”. Blade Runner (1982) - Rick Deckard (Harrison Ford) apartment tile. consultado em 01 de novembro de 2024 www.theproppallery.com/blade-runner-deckard-apartment-tile

cenar, contribuiu para a criação da sensação claustrofóbica desejada pelo designer de produção. Durante a análise das imagens do apartamento de Deckard em *Blade Runner* (1982), observou-se que a locação do “blade runner” é frequentemente apresentada ao público através de enquadramentos que evitam exibir o piso e o teto do ambiente. Essa escolha de composição visual concentra-se no protagonista e nos elementos do mobiliário, conferindo ao espaço (figura 35) uma aparência significativamente menor do que suas reais dimensões, conforme indicado na planta baixa (figura 36). Essa estratégia adotada na fotografia do longa não apenas reforça o caráter opressor do espaço, mas também reflete o estado psicológico do personagem que durante o filme se sente “pequeno” se comparado ao mundo que o cerca. Nas paredes e no teto, nota-se a influência da arquitetura maia, que introduz elementos do passado ao apartamento.

Considerando que “o cenário pode sugerir semelhanças e diferenças e ajudar na definição do personagem” (Fabiana, 2017, p. 284), entende-se que a combinação dos elementos apresentados reflete várias características do protagonista Rick Deckard. Como “blade runner”, ele leva uma vida intensa e agitada, sem tempo para organizar o local onde vive. Sua busca por compreender se os replicantes são ou não humanos interfere em sua maneira de viver, o que o leva a beber constantemente e a buscar elementos humanos, como plantas e fotos de pessoas, para compor seu espaço.

Figura 43 — Apartamento de Rick Deckard, Quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes internos 2

ELEMENTO	DECOMPOSIÇÃO	QUALIDADE	SUGERE	REPRESENTA
<p style="text-align: center;">APARTAMENTO DO RICK DECKARD</p>	<p style="text-align: center;">ILUMINAÇÃO</p>	<p>Luzes brancas e amarelas e presença de luz indireta vindo do exterior do apartamento.</p>	<p>Noir, drama, melancolia</p>	<p style="text-align: center;">O MUNDO INTERIOR DO PERSONAGEM</p>
	<p style="text-align: center;">MOBILIÁRIOS</p>	<p>Em formato circular com texturas redondas</p> <p>Formato quadrado, lotada de bebidas, plantas e papéis impedindo de ver a sua cor</p> <p>Preto, com fotos e copos de bebida no topo</p> <p>Semelhante a um computador, formato de uma tv de tubo</p> <p>Cor bege e formatos geométricos</p> <p>Bandeja de ferro e com muitas louças</p> <p>Se mistura com o armário parecendo uma única estrutura e também possui um tom bege</p> <p>Ornamento geométrico de blocos feito de concreto</p> <p>Tamanho casal com lençóis brancos</p>	<p>Desorganização, confusão, mistura do passado e do futuro e ambiente claustrofóbico</p>	
<p style="text-align: center;">TEXTURAS</p>	<p>Parede</p> <p>Teto</p> <p>Piso</p>	<p>Ornamento geométrico de blocos feito de concreto</p> <p>Textura em listras e de cor branca</p> <p>Concreto cinza</p>	<p style="text-align: center;">Passado</p>	

Fonte: Autora (2024).

Dando continuidade às análises dos ambientes internos, a seguir será apresentado o apartamento de K, personagem de *'Blade Runner 2049'* (2017).

4.2.1.2 Apartamento de K

O primeiro cenário escolhido para análise em *'Blade Runner 2049'* (2017) foi o apartamento do protagonista K. Assim como Deckard, ele habita a parte baixa da cidade e desempenha a função de “blade runner” para a polícia de Los Angeles, o que cria uma conexão entre os personagens, com a história se passando trinta anos depois do primeiro filme, Dennis Gassner, designer de produção do filme, ressalta que houve uma grande diferença no processo de criação deste novo longa metragem.

“Blade Runner 2049 é uma continuação do original, mas se passa 30 anos depois, então os ambientes mudaram. Eu sempre gosto de encontrar uma palavra-chave para descrever o filme, então quando conheci Denis, perguntei a ele o que era para este filme. Ele pensou por um segundo e então disse: “Brutalidade”. Pedi para ele expandir isso, e ele disse: “É um ambiente mais severo. O mundo ficou muito mais exigente”. Ao desenvolver a arquitetura, ela tem que ter essa conexão. A força da natureza está contra nós, então a arquitetura precisa ter a força — a brutalidade — para enfrentá-la”¹⁸ (Dennis, 2017) (tradução da autora, 2024).

Assim como o apartamento de Deckard, a locação para o apartamento de K foi escolhida a partir de um espaço já existente, utilizando-se um edifício em Budapeste para as filmagens (figura 44). Segundo Fabiana Contessoto (2017, p. 223), o ambiente segue a temática de “Hong Kong em um péssimo dia”, inspirado nas *coffin homes* — habitações na China com aproximadamente 1 metro de largura por 1,7 metro de comprimento — criadas para enfrentar a falta de espaço nas grandes cidades, onde as pessoas são forçadas a viver em locais tão pequenos que se assemelham a caixões. O apartamento de K, embora não seja exatamente uma *coffin home* (casas caixão), é compacto, com uma sala que também serve como quarto, cozinha e um banheiro, conforme ilustrado na planta baixa da figura 45. Para

¹⁸ *“Blade Runner 2049 is a continuation of the original but set 30 years later, so the environments have changed. I always like to find a touchstone word to describe the film, so when I first met Denis I asked him what that was for this movie. He thought for a second and then said, ‘Brutality.’ I asked him to expand on that, and he said, ‘It’s a harsher environment. The world has gotten much more demanding.’ In developing the architecture, it has to have that connection. The force of nature is against us, so the architecture needs to have the strength — the brutality — to stand up to it.”* GASSNER, Dennis, *Blade Runner 2049: Designing the Future*, consultado em 01 de novembro de 2024, <https://theasc.com/articles/blade-runner-2049-designing-the-future>

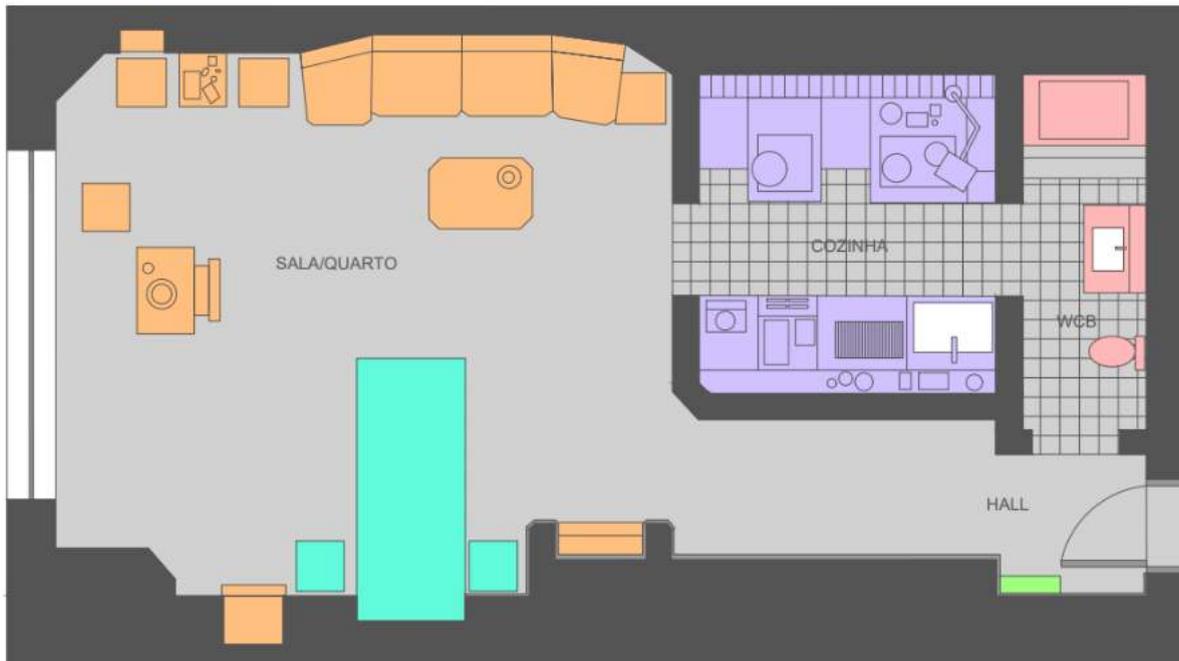
melhor entendimento do espaço foi utilizado a mesma divisão do comodors por cores, como representada na planta do apartamento de Deckard.

Figura 44 — Apartamento real de K, edifício em Budapeste



Fonte: www.atlasofwonders.com (2017).

Figura 45 — Planta do apartamento do K



PLANTA DA HABITAÇÃO DE K
ESCALA 1:100

Fonte: Contessoto (2019), adaptado pela autora (2024).

A análise abordará apenas os espaços apresentados com clareza durante o filme, sendo selecionados a sala/quarto e a cozinha, e desconsiderado o banheiro, que é visualizado apenas por uma vista da cozinha durante o filme. Diferente do apartamento de Deckard, a locação de K apresenta poucos móveis e elementos, caracterizando-se como um espaço minimalista, semelhante às *coffin homes*, que possuem apenas os itens essenciais para sobrevivência. Para uma análise mais detalhada, seguem algumas imagens do apartamento (figuras 46, 47 e 48).

Figura 46 — Apartamento do K



Fonte: pinterest.com (2024).

Figura 47 — Apartamento do K



Fonte: pinterest.com (2024).

Figura 48 — Apartamento do K



Fonte: pinterest.com (2024).

Com o espaço introduzido, será apresentado o quadro preenchido com as informações acerca dos elementos presentes no espaço e suas qualidades (figura 49).

Figura 49 — Apartamento de K, Quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes internos 1

ELEMENTO	DECOMPOSIÇÃO	QUALIDADE	
APARTAMENTO DO K	ILUMINAÇÃO	Luzes brancas frias. Possui uma janela que traz uma iluminação azul e verde provenientes das propagandas do exterior.	
	MOBILIÁRIOS	Sofá	Retangular e marrom
		Mesa de escritório	Retangular e cinza, possui rodas para locomoção
		Cadeira	Cadeira de escritório preta
		Mesa de cabeceira	Nicho simples cinza com livros e água em cima
		Cama	Acoplada na parede, retangular de cor azul marinho
		Estante de madeira	Possui três prateleiras e um armário na parte de baixo
		Puffs	Quadrados de tom acinzentado
		Mesa de centro	Retangular e preta, em cima dela ficam itens de trabalho do K.
		Armários da cozinha	Placas retangulares na estrutura e de cor bege
		Pia da cozinha	Cuba cinza, aparentemente de mármore. O móvel está acoplado ao armário
	Fogão	Estrutura com formatos retangulares, de cor bege e acoplado aos armários	
	TEXTURAS	Parede	Cor acinzentada com formatos geométricos
		Piso	Cerâmica preta
Teto		Sem textura e acinzentado	

Fonte: Autora (2024).

Iluminação

O primeiro elemento analisado do cenário é a **iluminação**, visível nas figuras 46, 47 e 48. O designer de produção Dennis Gassner afirmou (2017) que “foi preciso incorporar toda a iluminação no cenário para que fosse um pouco como um retorno ao filme original, mas também com nossa assinatura”, o que trouxe mudanças importantes na concepção da luz. Foram utilizadas exclusivamente luzes

de LED, pois, segundo Gassner, o néon já não estava em alta (2017) e também era de difícil manejo.

A iluminação do apartamento é difusa, com pouca luz direta, em tonalidade neutra e branca, o que permite a visualização de todos os móveis no ambiente. De acordo com a decoradora de cenários Alessandra Querzola (2018), Gassner desenvolveu uma “linguagem de padrões” no design do espaço e na distribuição específica de iluminação, para que o diretor de fotografia Roger Deakins pudesse capturar imagens com uma estética de *film noir*, conceito já apresentado.

As luzes, em contraste com o revestimento cinzento e a presença de concreto — “símbolo da arquitetura contemporânea” (Larissa Pessoa, 2017) — nas paredes e pisos, destacam os tons de cinza do ambiente.

Mobiliários

Os móveis, outro elemento listado no quadro, também seguem a paleta de cinza e bege na sala/quarto, com detalhes de madeira clara em algumas estruturas, como nas estantes. O grande sofá de couro chamativo de Rick Deckard foi substituído por um modelo de couro marrom mais discreto (figura 50). O ambiente conta ainda com uma cadeira e alguns *puffs* que servem também como mesas. Todos os móveis têm formatos geométricos, em sua maioria quadrados.

A sala também é usada como quarto, com uma cama retrátil azul marinho embutida na parede para economizar espaço (figura 50) e objetos decorativos, como livros — incluindo *Fogo Pálido*, de Vladimir Nabokov — e materiais de trabalho, são dispostos sobre os móveis (figura 50). A grande janela no apartamento (figura 50) também se destaca, funcionando como uma “televisão” para K, que assiste às propagandas exibidas na área externa enquanto faz suas refeições.

Figura 50 — Mobiliários do apartamento do K



Fonte: Autora (2024), retirado do filme Blade Runner 2049 (2017).

Na cozinha (figura 48), os armários são cor de marfim e possuem uma disposição semelhante de revestimento e formato, a cozinha de Rick Deckard, possuindo também uma iluminação que parece amarelada devido às cores dos armários. Encontram-se também vários utensílios (figura 51) na pia e balcão, de acordo com Alessandra Querzola (2018):

“Compramos muitos utensílios domésticos antigos, principalmente da década de 1970, em mercados de pulgas locais na Hungria. Esse tipo de design com eco soviético revelou-se perfeito para se misturar ao nosso mundo. O dispositivo branco de função desconhecida, com o gráfico de *bitcode* vermelho, é um ótimo exemplo”.¹⁹ (Alessandra, 2018) (tradução da autora, 2024).

¹⁹ “We bought a lot of old household goods, particularly 1970-ish, at local flea markets in Hungary. This kind of soviet-echoing design revealed to be perfect to blend into our world. The white device of unknown function, with the red bitcode graphic, is a great example.” (Querzola, Alessandra, Blade runner 2049, consultado em 02 de novembro de 2024, disponível online em https://www.setdecorators.org/?name=BLADE-RUNNER-2049&art=film_decor_features&SHOW=Set_Decor_Film_BLADE_RUNNER&sa=U&ved=2ahUKEwjgh_2ThM7wAhVBsaQKHfeeCF8QFjAAegQICBAB&usg=AOvVaw19ghTE-gFODHm9PK1aSloX?art=buzz

Figura 51 — Utensílios da cozinha de K.



Fonte: www.setdecorators.org (2018).

Texturas

No elemento de **texturas, composto por parede, piso e teto**, observam-se diferentes cores e materiais entre as paredes dos cômodos sala/quarto e cozinha. Na cozinha, foi feita uma adaptação do ornamento geométrico característico da *Ennis House*, de forma mais simplificada, utilizando-se azulejos impressos em 3D (figura 51). Na sala, as paredes são cinza com textura de concreto (figura 46).

O teto dos ambientes é cinza e possui uma textura lisa. Na sala, uma estrutura central foi projetada no teto para acomodar o equipamento que “projeta” a personagem Joi (figura 46), um holograma e par romântico do protagonista (interpretada por Ana de Armas), permitindo que a personagem transite pelo ambiente. O piso do apartamento também é cinza, embora em um tom mais escuro que o das paredes.

Com a decomposição dos elementos executada, pode-se assim dar continuidade ao quadro buscando compreender o que o cenário completo sugere e representa, finalizando assim o quadro descritivo, qualitativo e sugestivo para ambientes internos (figura 52).

Figura 52 — Apartamento de Rick Deckard, Quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes internos 1

ELEMENTO	DECOMPOSIÇÃO	QUALIDADE	SUGERE	REPRESENTA							
APARTAMENTO DO K	ILUMINAÇÃO	Luzes brancas frias. Possui uma janela que traz uma iluminação azul e verde provenientes das propagandas do exterior.	Frieza, desconforto e local de trabalho								
					Sofá	Retangular e marrom	Minimalismo e coffin home				
	Mesa de escritório	Retangular e cinza, possui rodas para locomoção	Minimalismo e coffin home								
	Cadeira	Cadeira de escritório preta		Minimalismo e coffin home							
	Mesa de cabeceira	Nicho simples cinza com livros e água em cima			Minimalismo e coffin home						
	Cama	Acoplada na parede, retangular de cor azul marinho				Minimalismo e coffin home					
	Estante de madeira	Possui três prateleiras e um armário na parte de baixo						Minimalismo e coffin home			
	Puffs	Quadrados de tom acinzentado							Minimalismo e coffin home		
	Mesa de centro	Retangular e preta, em cima dela ficam itens de trabalho do K								Minimalismo e coffin home	
	Armários da cozinha	Placas retangulares na estrutura e de cor bege									Minimalismo e coffin home
Pia da cozinha	Cuba cinza, aparentemente de mármore. O móvel está acoplado ao armário	Minimalismo e coffin home									
Fogão	Estrutura com formatos retangulares, de cor bege e acoplado aos armários						Minimalismo e coffin home				
TEXTURAS	Parede		Cor acinzentada com formatos geométricos								
	Piso		Cerâmica preta								
	Teto		Sem textura e acinzentado								
um Local feito somente para suprir necessidades básicas.											

Fonte: Autora (2024).

Segundo a decoradora de cenários Alessandra Querzola (2018), foi construído um cenário minimalista para atender às exigências do diretor de fotografia Roger Deakins. Essa abordagem minimalista é perceptível na presença reduzida de móveis e elementos decorativos no espaço, destacando a simplicidade e funcionalidade do ambiente. Apesar do número limitado de itens e das dimensões reduzidas do apartamento de K, o espaço foi projetado de maneira a garantir ampla mobilidade para o personagem.

Os enquadramentos utilizados para mostrar o apartamento de K, que podem ser vistos nas figuras 46, 47 e 48 reforçam essa percepção de amplitude. Visto que o teto, as paredes e o piso são frequentemente mostrados em conjunto. Essa escolha cria uma ilusão de que o espaço é maior do que suas reais dimensões, permitindo ao espectador perceber o ambiente como mais arejado e aberto, mesmo o ambiente sendo apresentado pelo designer de produção como uma *coffin home*.

A iluminação, inspirada no cinema *noir*, utiliza luzes indiretas para criar uma atmosfera mais dramática, ao mesmo tempo que permite que todos os detalhes do cenário sejam claramente visualizados pelo telespectador. As texturas, com forte presença de tons cinza e concreto, conferem neutralidade e sofisticação ao ambiente, enquanto a cozinha possui semelhanças ao apartamento de Rick Deckard por meio dos ornamentos da cozinha. O resultado é um espaço que reflete funcionalidade e atende às necessidades básicas do protagonista: dormir, se alimentar e armazenar seus equipamentos como “blade runner” (caçador).

4.2.2 Análise dos cenários externos

Respeitando a ordem de lançamento, inicialmente serão feitas as análises dos ambientes externos de ‘*Blade Runner*’ (1982), e logo em seguida de ‘*Blade Runner 2049*’ (2017).

4.2.2.1 Rua do Designer de olhos

Em ‘*Blade Runner*’ (1982), Rick Deckard embarca em uma busca para localizar e "aposentar" seis andróides, levando-o a explorar diversos cenários e ruas ao longo de sua jornada. Enquanto isso, os replicantes estão em fuga e em busca de seu criador. Em uma cena de investigação, dois dos replicantes perseguidos

visitam o designer responsável pela criação dos olhos dos andróides. A rua onde está localizado o “laboratório/loja” permite uma visualização tanto frontal quanto lateral direita. Sendo apenas um dos inúmeros cenários externos apresentados no filme, já que, no gênero *cyberpunk*, um dos maiores protagonistas é a própria cidade (Amaral, 2003).

A cidade apresentada em *‘Blade Runner’* (1982) passou por alterações ao longo dos anos, com o filme lançado em 1982 e ambientado em um futuro situado no ano de 2019. O enredo aborda a ideia de que a superpopulação forçou milhões de pessoas a migrarem para colônias fora da Terra, enquanto “replicantes”, humanos geneticamente modificados, são utilizados como trabalhadores em operações militares, industriais e de mineração fora do planeta. Como resultado, a Terra tornou-se um espaço habitado principalmente pela população mais pobre, gerando uma grande mistura de culturas e tecnologias na cidade. Segundo Syd Mead (2020), designer industrial e ilustrador responsável pelos desenhos conceituais iniciais da metrópole:

“Ridley queria que as coisas parecessem que tinham que ser levantadas um pouco para funcionar — um painel reinstalado aqui, uma unidade maior colocada porque a antiga não funcionava, esse tipo de aparência de acumulação-acreção.”²⁰ (Syd Mead, 2020) (tradução da autora, 2024).

²⁰ “Ridley wanted things to look like they had to be jacked up a little bit to work at all — a panel refitted here, a larger unit clapped on because the old one didn’t work, that kind of accumulative-accretion look.” (Mead, Syd, *Discussing the Set Design of Blade Runner*, 2020, acessado em 02 de novembro de 2024, disponível online em <https://theasc.com/articles/blade-runner-set-design>)

Figura 53 — Sketch feito por Ridley Scott



Fonte: theasc.com/articles (2020).

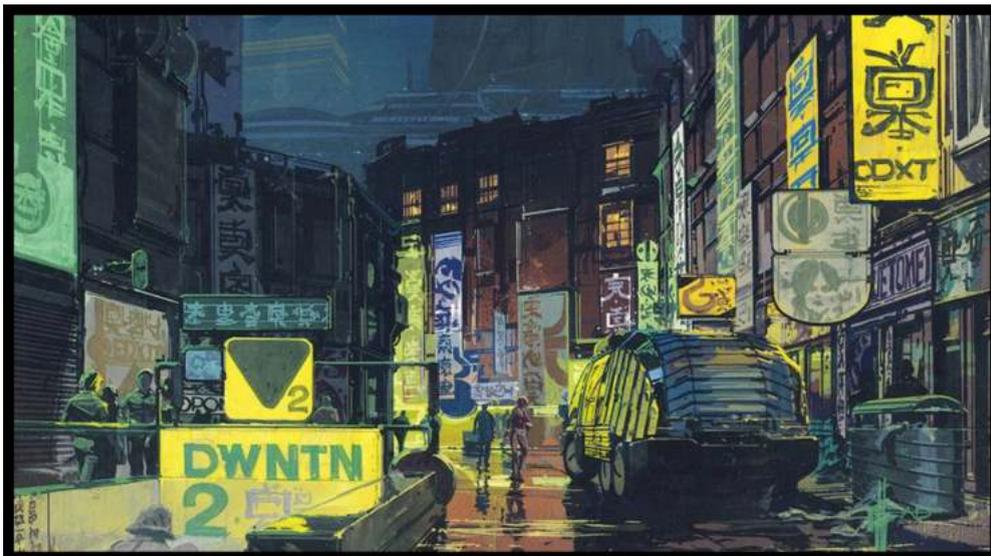
Syd Mead, foi originalmente contratado para projetar os veículos do filme, mas começou a fazer esboços das ruas que eram os cenários para os veículos, e que acabaram por contribuir na ambientação de *'Blade Runner'* (1982), que podem ser visualizados nas figuras a seguir.

Figura 54 — Sketch feito por Syd Mead



Fonte: reddit.com (2022).

Figura 55 — Sketch feito por Ridley Scott



Fonte: reddit.com (2022).

O diretor Ridley Scott imaginava um futuro muito mais sujo e caótico. Scott (2020) afirmou que, enquanto muitos filmes retratam o futuro com um visual sombrio, imaculado, austero e limpo, sua visão era de que o futuro seria exatamente o oposto. Segundo Fabiana Contessoto (2020, p. 89), o conceito de cidade ou país já não existe no universo de *'Blade Runner'* (1982), pois os territórios foram completamente ocupados pelo fenômeno da superpopulação. A autora também destaca que antigos escritórios e prédios foram transformados em habitações

improvisadas, usadas pelos moradores como forma de se proteger do ambiente hostil. Complementando essa visão, Syd Mead (2020) revelou que a intenção era fazer com que a cidade parecesse um verdadeiro esgoto, de acordo com o mesmo:

“Primeiro de tudo, você tinha esse congestionamento incrível no nível da rua. As ruas se tornaram como os esgotos subterrâneos de Paris ou o espaço restante conforme você construía mais e mais alto”.²¹ (Syd Mead, 2020) (tradução da autora, 2024).

Para projetar essa Los Angeles futurista, com esse aspecto de acúmulo de elementos e com um baixo orçamento, o designer Lawrence G. Paull, utilizou de referências visuais de suas viagens e reformou conjuntos permanentes, assim Lawrence (2023) retrata:

“Foi necessário conceituar e planejar os detalhes da cidade além do escopo do roteiro para poder projetá-la e construí-la com sucesso para o filme. Para conseguir a aparência e a sensação da cidade, conforme visto nos designs e ilustrações de Syd Mead com um orçamento baixo, Paull decidiu reformar conjuntos permanentes de ruas de Nova York nos estúdios Burbank. Ele tirou fotos do backlot e, junto com Syd, começou a preenche-lo com detalhes e texturas. Paull foi fortemente influenciado por sua viagem à Itália. Uma cidade construída por Benito Mussolini com Albert Speer como arquiteto-chefe, Paull ficou impressionado com sua influência facista”.²² (Lawrence Paull, 2023) (tradução da autora, 2024).

Compreendendo as referências utilizadas na construção da cidade, será apresentado o cenário externo analisado na figura 56. Como o ambiente externo não dispõe de uma planta baixa, será apresentado o maior número possível de cortes do filme para facilitar a compreensão do espaço. Diferentemente dos demais cenários externos, a rua não apresenta divisões de ambientes e será analisada como um espaço único.

²¹ “First of all you had this incredible congestion at street level. The streets had become like the underground sewers of Paris or the leftover space as you built higher and higher.” (Mead, Syd, Discussing the Set Design of Blade Runner, 2020, acessado em 02 de novembro de 2024, disponível online em <https://theasc.com/articles/blade-runner-set-design>

²² “It was necessary to conceptualize and plan the detail of the City beyond the scope of the screenplay to be successfully able to design and construct it for the film. To accomplish the look and feel of the city as seen from the designs and illustrations by syd mead on a low budget Paull decided to retrofit permanent set of New York streets at burbank studios. He took pictures of the backlot and with together with syd startup filling it up details and texture. Paull was heavily influenced by his trip to italy. A City build by Benirro Mussolini with Albert Speer as the chief architect, Paull was struck by its fascist influence of it” (Lawrence, Paul, Lawrence G Paull on Film Architecture in Blade Runner and More, acessado em 02 de novembro de 2024, disponível online em <https://edubirdie.com/examples/lawrence-g-paull-about-film-architecture-blade-runner-back-to-the-future-and-others/>

Figura 56 — Cenário externo de *Blade Runner*



Fonte: Autora (2024), retirado do filme Blade Runner (1982).

Com o cenário apresentado, foi preenchido o quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes externos, permitindo que a análise fosse realizada.

Figura 57 – Rua do designer de olhos, Quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes externos 1

ELEMENTO	DECOMPOSIÇÃO		QUALIDADE
RUA DO DESIGNER DE OLHOS	ILUMINAÇÃO		Pouco iluminado, luzes azuis vermelhas e amarelas de led vindo de postes, anúncios e estruturas que parecem semáforos e iluminação natural
	MOBILIÁRIO URBANO	Totêns	Em formato de rocha e com pichações brancas em japonês
		Estruturas que parecem Semáforos	Estrutura que separa a área dos veículos dos pedestres. Possui luzes vermelha e verde
		Outdors de led	Anúncios em japonês nas cores azul, vermelho e amarelo nas frentes das lojas
		Bolas suspensas	Assemelham-se a lanternas japonesas, mas não possuem luz
		Estrutura com tela azul	Movél grande que se assemelha a uma máquina de cor preta
		Postes	Estrutura com três luzes amarela suspensas
		Lixeira	Estrutura metálica quadrada
		Estruturas de metal que comportam fios	Estruturas grandes cinzas que parecem resto de alguma máquina
	TEXTURAS	Fachada	Casas/prédios com lojas.
		Cobertura	Céu preto e nublado, as fachadas das lojas se misturam com a visão do céu
		Piso	Concreto cinza molhado

Fonte: Autora (2024).

Iluminação

Iniciando a decomposição do primeiro elemento, observa-se que, assim como o apartamento de Deckard, a rua do designer de olhos possui uma **iluminação** difusa caracterizada pelo uso de néon. Predominam cores frias, como o azul – que estimula a calma e a seriedade por ser uma cor fria, além de instigar a imaginação, mas que, quando usada em excesso, pode remeter à tristeza (Baldissera, Fabian, Bruna, 2016) – e o verde, que, de acordo com os autores citados, “remete à cor da clorofila presente na natureza”.

A predominância do azul, comum no gênero *cyberpunk* para representar elementos tecnológicos, combinada com o verde, que evoca a natureza, cria um contraste marcante no cenário. Esse contraste reflete a coexistência de elementos tecnológicos futuristas com a degradação ambiental, representada pela chuva ácida, uma característica recorrente no filme que também interfere na iluminação. Segundo Paul Sammon:

“Para além do néon, a característica dominante de Ridley era a precipitação. Muito. A visão do futuro de Scott incluía uma chuva ácida quase perpétua, causada pela industrialização fora de controle e o pior efeito estufa existente”.²³ (Sammon, Paul, 2017, p. 117) (tradução da autora, 2024)

Também podem ser identificadas luzes presentes nas propagandas, com predominância das cores vermelha, azul e amarela (figura 56). De acordo com Fabiana Contessoto (2018, p. 99), as propagandas inseridas nos cenários representam o grande poder das corporações, refletindo o consumo imposto aos habitantes, que são diariamente manipulados. Segundo a autora, “a luz que penetra o interior dos espaços demonstra a falta de privacidade dos seus habitantes” (Contessoto, 2018, p. 99).

A mistura de culturas também é evidenciada por meio da iluminação, como exemplificado pela presença de uma lanterna que remete a uma *chōchin*²⁴ (figura

²³ “Besides neon, the dominant feature of the Ridleyville set was its precipitation. Lots of it. Scott's vision of the future included a near-perpetual acid rain, one caused by out-of-control industrialization and the worst kind of Greenhouse Effect.” (Sammon, Paul M. Future Noir: The making of Blade Runner, Nova Iorque: Dey Street books, 2017 P. 117)

²⁴ De origem chinesa, feito tradicionalmente de papel e podem ser encontrados em diversos tamanhos, cores, com ou sem ilustrações, que na maioria das vezes são caracteres chineses feitos à mão.

56). Mais uma vez, identifica-se o uso de iluminação baixa, característica marcante do cinema *noir*, que contribui para o tom sombrio do cenário.

Mobiliários externos

Enquanto os **mobiliários** dos ambientes internos são apresentados ao telespectador através da interação dos protagonistas, permitindo compreender a intenção de cada objeto, os mobiliários externos do cenário são exibidos de forma rápida e distante da câmera. Isso exige que, para sua análise, sejam buscados exemplos externos semelhantes. Essa abordagem se justifica, conforme afirma Syd Mead (2020):

“A parte difícil de projetar para um filme é que você tem que usar a memória interna do público. As pessoas acreditarão que algo é real somente se for feito corretamente e comparado ao que elas *acham* que deveria ser.”²⁵ (Mead, Syd, 2020) (tradução da autora, 2024).

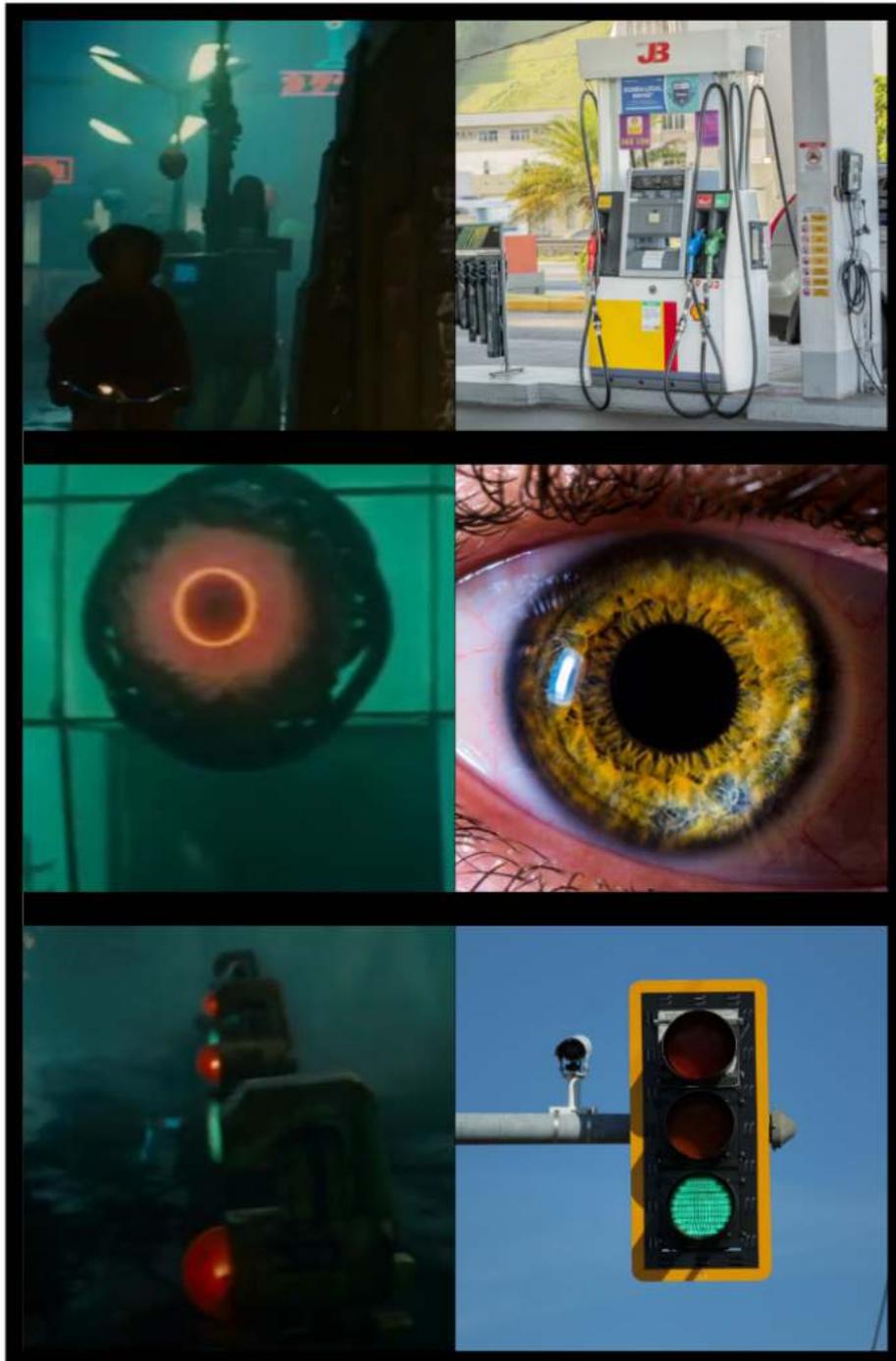
Foi identificado a presença de estruturas com luzes vermelho e verde que dividem na cena os ciclistas dos pedestres, que fazem a divisão da rua e possuem formato semelhante a um semáforo (figura 58). Na rua encontram-se também lixeiras, e máquinas que não se deixa claro, de modo intuitivo como utilizar. Como o diretor buscava uma ambientação que remetesse a um “remendo”, essas máquinas podem ser identificadas como geradores de energia instalados na própria rua para o funcionamento das novas tecnologias. Além disto, encontram-se também estruturas de pedra em formato de totens com várias pichações em japonês (figura 56).

Os postes de 2019, conforme o designer de produção retrata, possuem quatro lâmpadas em sua estrutura. Na rua, também podem ser observadas estruturas semelhantes a bombas de postos de gasolina (figura 58), sugerindo que esses estabelecimentos de venda de combustíveis já não existem mais. Devido ao amplo uso de máquinas, é possível supor que esses elementos foram abandonados e permanecem espalhados no meio da rua, contribuindo para o cenário caótico e distópico.

²⁵ “The difficult part of designing for a film is that you have to use audience in-head memory. People will believe something is real only if it is done right and compared to what they think it should be.” (Mead, Syd, Discussing the Set Design of Blade Runner, 2020, acessado em 02 de novembro de 2024, disponível online em <https://theasc.com/articles/blade-runner-set-design>)

Uma estrutura também muito marcante no design de produção da rua é a fachada da loja do “designer de olhos” (figura 56), sendo de cor verde e com a mistura dos idiomas japonês e inglês em sua fachada, permitindo assim a leitura daqueles fluentes em inglês e japonês. Encontra-se também uma luminária de cor vermelha com formato similar a íris de um olho.

Figura 58 — Comparação de mobiliários externos



Fonte: Autora (2024), retirado do filme Blade Runner (1982).

A presença de diversas propagandas em formatos de outdoors e fachadas, muitas delas escritas em japonês, não é casual. Essas propagandas estão presentes em todos os ambientes externos do filme. Para isso, foi desenvolvida uma grande variedade de marcas fictícias, que enriquecem os cenários externos e tornam o ambiente muito mais imersivo. Sobre isto, Mead (2022), discorre que:

“Os gráficos orientais nas ruas contribuem para essa densidade sem serem tão distrativos quanto as placas em inglês seriam para um público americano. Eles dão a você a multidão visual e a confusão visual adicional sem muita distração. Eu mesmo percebi isso em Tóquio, em Ginza, onde as placas parecem incrivelmente confusas, mas não me distraí por poder lê-las, então pude aproveitar o composto visual puro que elas criaram.”²⁶ (Mead, 2022) (tradução da autora, 2024).

Figura 59 — Logos feitas para Blade Runner



Fonte: theasc.com/article (2020).

²⁶ “The Oriental graphics on the streets contribute to that density without being as distracting as English language signs would be for an American audience. They give you the visual crowd and the add-on visual jumble without too much distraction. I had noticed that myself in Tokyo on the Ginza where the signs look incredibly jumbled, but I was not distracted by being able to read them so I could enjoy the pure visual composite they created.”(Mead, Syd, Discussing the Set Design of Blade Runner, 2020, acessado em 02 de novembro de 2024, disponível online em <https://theasc.com/articles/blade-runner-set-design>

Texturas

A decomposição do tópico "texturas" engloba três elementos principais: o **piso**, a **cobertura** e a **fachada**. A cobertura, no entanto, é apresentada de forma pouco clara ao telespectador. O céu, constantemente cinzento e nublado, é quase imperceptível nas cenas devido à poluição visual vinda das fachadas das lojas e dos anúncios em néon pendurados nas ruas. Essa escolha reforça os problemas ambientais da cidade, típicas do ambiente *cyberpunk* retratado.

Nas laterais das ruas, encontram-se construções de aparência envelhecida, compostas por casas e prédios que foram resultado da reforma de antigos conjuntos habitacionais permanentes. Essas edificações, com suas fachadas desgastadas e feitas, em sua maioria manualmente, evidenciam a degradação e o abandono da cidade, ao mesmo tempo em que servem como pano de fundo para a narrativa de decadência social e ambiental.

O piso, em contraste, é o único elemento apresentado de forma clara e recorrente ao público. Com uma textura que remete ao concreto úmido, frequentemente coberto por poças e detritos devido à constante chuva ácida característica do ambiente.

Com a decomposição dos elementos e a apresentação de suas qualidades, buscou-se entender o que o design de produção sugere e representa através do quadro apresentado na figura 60. A iluminação indireta e a presença do azul evocam novamente o cinema *noir*, com sua escuridão contribuindo para a criação de um ambiente melancólico e sombrio. Os mobiliários transmitem ao telespectador a diversidade cultural daquele espaço, ao mesmo tempo que comunicam a sujeira e a desordem da cidade juntamente com as texturas que ajudam a construir a sensação de um ambiente úmido, frio e marcado por uma decadência social. Representando assim uma cidade *cyberpunk*.

Figura 60 – Rua do designer de olhos, Quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes externos 2

ELEMENTO	DECOMPOSIÇÃO	QUALIDADE	SUGERE	REPRESENTA
<p style="text-align: center;">RUA DO DESIGNER DE OLHOS</p>	<p>ILUMINAÇÃO</p>	<p>Pouco iluminado, luzes azuis vermelhas e amarelas de led vindo de postes, anúncios e estruturas que parecem semáforos e iluminação natural</p>	<p>Noite e melancolia</p>	<p style="text-align: center;">VISÃO DE CIDADE CYBERPUNK DOS ANOS 80</p>
	<p>MOBILIÁRIO URBANO</p> <p>Totêms</p> <p>Estruturas que parecem Semáforos</p> <p>Outdoors de led</p> <p>Bolas suspensas</p> <p>Estrutura com tela azul</p> <p>Postes</p> <p>Lixeira</p> <p>Estruturas de metal que comportam fios</p>	<p>Em formato de rocha e com pichações brancas em japonesês</p> <p>Estrutura que separa a área dos veículos dos pedestres. Possui luzes vermelha e verde</p> <p>Anúncios em japonês nas cores azul, vermelho e amarelo nas frentes das lojas</p> <p>Assemelham-se a lanternas japonesas, mas não possuem luz</p> <p>Móvel grande que se assemelha a uma máquina de cor preta</p> <p>Estrutura com três luzes amarela suspensas</p> <p>Estrutura metálica quadrada</p> <p>Estruturas grandes cinzas que parecem resto de alguma máquina</p>	<p>Cultura japonesa, consumismo e ambiente pós apocalíptico</p>	
<p>TEXTURAS</p> <p>Fachada</p> <p>Cobertura</p> <p>Piso</p>	<p>Casas/prédios com lojas.</p> <p>Céu preto e nublado, as fachadas das lojas se misturam com a visão do céu</p> <p>Concreto cinza molhado</p>	<p>Ambiente úmido e frio</p>		

Fonte: Autora (2024).

Em continuidade às análises dos ambientes externos, a seguir será apresentado a rua do prédio de K, protagonista de *'Blade Runner 2049'* (2017).

4.2.2.2 Rua do prédio de K

Como apresentado anteriormente, a palavra chave escolhida pelo diretor Dennis Villeneuve (2017) para definir o design de produção da obra foi brutal. Se passando 30 anos depois do original, seria mostrado o futuro de 2049. De acordo com Fabiana Contessoto (2019, p. 77) em relação a construção da cidade:

A criação de um storyboard para *Blade Runner 2049* foi de tal importância que Villeneuve reuniu os artistas Sam Hudecki e Darryl Henly, juntamente com o designer de produção Dennis Gassner para a produção de imagens conceituais para o filme. Com a intenção de se criar algo autêntico, que diferisse dos filmes de ficção científica da atualidade, o diretor pensou na cidade de Pequim imersa em nevoeiro, iluminada apenas pelos alçados publicitários que preenchiam o edificado ou diferentes escalas (Contessoto, Fabiana, 2019, p. 77).

O primeiro elemento criado para o filme *'Blade Runner 2049'* (2017) foi o veículo *spinner*, a nave/carro do protagonista K, que pode ser visualizado na figura 61. A partir da criação desse veículo, os demais elementos do filme foram desenvolvidos. Esse método é semelhante ao utilizado no design de produção de *'Blade Runner'* (1982), em que os automóveis também foram as primeiras criações. Denis Villeneuve (2017) explica que “o *spinner* no filme original tem uma qualidade mais suave. O novo é mais robusto, angular, cinzelado, mais brutal²⁷” (tradução da autora, 2024). De acordo com Gassner (2017), foi a partir da criação do veículo que se desenvolveu uma linguagem de padrões para o restante da cidade. A construção do cenário urbano foi realizada em cerca de cinco meses devido ao curto prazo de entrega.

²⁷ “The spinner in the original film has a softer quality to it. The new one is more robust, angular, chiseled, more brutal”. (Gassner, Deenis, 2017, The Unlikely Inspiration Behind *Blade Runner 2049*'s Futuristic Design, acessado em 5 de novembro de 2024, disponível online em <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/10/blade-runner-2049-production-design>)

Figura 61 – Veículo spinner



Fonte: Fabiana Contessoto (2019).

A obra retrata um futuro em que a “Corporação Tyrell” presente no primeiro longa *‘Blade Runner’* (1982), e apresentada como responsável pela criação dos “replicantes”, foi adquirida pela “Corporação Wallace” do segundo longa *‘Blade runner 2049’* (2017). Essa nova empresa também produz andróides, mas que trabalham unicamente para os humanos.

Por meio do design de produção dos ambientes internos, buscou-se destacar como o ser humano se tornou insignificante diante da grandiosidade da tecnologia. Isso é transmitido por meio do uso de escalas monumentais e cenários amplos, reforçando a relação de inferioridade do homem em comparação à vastidão do progresso tecnológico. De acordo com o designer de produção, Gassner (2017):

“Outro elemento integral do design que fez o filme parecer tão marcante foi a escala — quão pequeno e solitário o personagem de Gosling parece contra cenários distópicos arrebatadores, e como edifícios e locais se encaixam naquele mundo. A Wallace Corporation, o escritório pertencente ao vilão Niander Wallace de Jared Leto, por exemplo, era intencionalmente enorme em comparação com as torres de 300 pés de altura pelas quais o personagem de Gosling voa em seu spinner a caminho de seu destino”.²⁸ (Gassner, 2017) (tradução da autora, 2024).

Se em *‘Blade Runner’* (1982) a natureza já não existe mais na cidade e é representada por plantas supostamente falsas, em *‘Blade Runner 2049’* (2017), essa natureza já é quase inexistente, sendo sua única aparição no filme uma árvore

²⁸ “Another integral design element that made the film look so striking was scale—how small and alone Gosling’s character looks against sweeping dystopian backdrops, and how buildings and locations fit within that world. The Wallace Corporation, the office belonging to Jared Leto’s villain Niander Wallace, for example, was intentionally massive in comparison to the 300-foot-tall towers Gosling’s character flies past in his spinner en route to his destination”. (Gassner, Deenis, 2017, The Unlikely Inspiration Behind *Blade Runner 2049*’s Futuristic Design, Acessado em 5 de novembro de 2024, disponível online em <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/10/blade-runner-2049-production-design>)

já morta e uma única flor. O ecossistema também mudou, a chuva ácida foi substituída durante o filme por neve, ideia que partiu inicialmente do diretor Dennis Villeneuve, Gassner (2017) conta que durante a fase de pré produção estava se preparando para dormir, quando recebeu uma ligação do diretor que pediu varredores de neve no filme, mas com um visual mais futurista, elemento que pode ser visto na figura 62, que mostra o cenário escolhido para análise do ambiente externo, a rua do apartamento de K, onde encontra-se uma vista frontal, traseira e das laterais.

Figura 62 – Rua do apartamento de K



Fonte: Autora (2024), retirado do filme Blade Runner 2049 (2017).

Com o cenário apresentado, foi preenchido o quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para que possa ser feita a análise.

Figura 63 – Rua do apartamento de K, quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes externos 1

ELEMENTO	DECOMPOSIÇÃO		QUALIDADE
RUA DO APARTAMENTO DO K	ILUMINAÇÃO		Luz natural da noite, luz branca dos apartamentos e luzes coloridas de leds dos anúncios
	MOBILIÁRIOS / MOBILIÁRIOS EXTERNOS	Lixeiros	Preto e de formato comum
		Telas	Telas com informações e imagem
		Outdoor de lojas	Outdoors comuns de lojas
		Limpa-Neves	Carro/Nave de limpeza preto com Led.
		Outdoors	Acoplada na parede, retangular de cor azul marinho
		Hologramas	Localizados nas estruturas dos prédios. Não mostra a fonte. Cores Neon
		Carros	Carro/Nave futurista. Não possui rodas
	TEXTURAS	Fachada	Prédios cinzas
		Piso	Provavelmente de concreto e coberto de neve
		Cobertura	Céu cinzento e coberto por prédios

Fonte: Autora (2024).

Iluminação

A **iluminação** da rua de K é difusa e contrasta com a neblina gerada pela neve no ambiente, criando um aspecto predominantemente cinzento. Embora existam postes de luz de cor branca, o destaque fica para o néon dos anúncios e hologramas, que apresentam tons frios, como azul e verde. Apesar da presença de várias fontes de luz, incluindo os faróis dos veículos que transitam pelo local, a

iluminação permanece escura, dificultando a visualização dos elementos e mobiliários no espaço.

De acordo com Fabiana Contessoto (2019, p. 70), "a densidade agora presente é tamanha que torna a cidade mais escura", reforçando assim a atmosfera sombria que caracteriza o ambiente urbano em *'Blade Runner 2049'* (2017). Encontram-se também novamente referências ao cinema *noir*, de acordo com a autora:

“As partes escuras mesclam-se com a iluminação da publicidade, mantendo o contraste do film noir, ao mesmo tempo que representa uma explosão de luzes de diferentes cores e cheias de movimento.” (Contessoto, 2019, p. 143).

Sendo assim, a citação de Fabiana Contessoto destaca a diversidade de luzes e cores presentes em *'Blade Runner 2049'* (2017).

Mobiliários externos

A rua futurista de *'Blade Runner 2049'* (2017) apresenta menos **mobiliários** urbanos, mas é possível identificar alguns elementos no cenário, como máquinas com telas de função desconhecida, lixeiras que enfatizam a sujeira da cidade, postes com formatos geométricos e os veículos, que se destacam na composição visual. Entre esses veículos, destaca-se a máquina de limpeza de neve, projetada a pedido de Denis Villeneuve ao designer de produção. Encontram-se também muitos veículos, enquanto os da população ainda possuem rodas, os carros da polícia e as máquinas de limpeza flutuam pelas ruas, reforçando a separação tecnológica e social existente no universo do filme (figura 64).

Figura 64 – Veículos



Fonte: Autora (2024), retirado do filme Blade Runner 2049.

Ao redor da rua, erguem-se prédios cinzentos cercados por anúncios e outdoors (figura 62) que também estão presentes na parte externa das construções, criando uma atmosfera semelhante à de um shopping, mas a céu aberto. Esses prédios possuem diversos outdoors e, agora, também hologramas projetados nas partes superiores de suas estruturas. A proporção pequena do protagonista K, em comparação com a escala imponente dessas projeções holográficas, como mostrado na cena da figura 65, destaca o contraste entre o indivíduo e a grandiosidade da publicidade. Evidenciando como a propaganda se tornou ainda mais invasiva, interagindo diretamente com o público de maneira quase onipresente no filme.

Figura 65 – Holograma de Joi e K



Fonte: Pinterest.com (2024).

Agora os anúncios utilizam de inteligência artificial, conseguindo identificar os seus clientes e interagindo com os mesmos (Nelson, 2017, p. 26). Para isso foi criado um dispositivo voador que foi utilizado como projetor que iluminava a cidade (figura 62), também foram criadas logos de novas empresas (figura 66) que podem ser vistas nas estruturas dos prédios (figura 62).

Figura 66 – Logos da cidade



Fonte: territorystudio.com (2019).

Observa-se que, diferentemente de '*Blade Runner*' (1982), em '*Blade Runner 2049*' (2017) há uma diversidade linguística ainda mais evidente nas logos e nos anúncios espalhados pela cidade. Enquanto no filme original predominavam elementos em japonês, na sequência são encontrados idiomas como chinês, coreano e outros, refletindo um maior grau de globalização e miscigenação cultural. Essa ampliação linguística não é apenas uma escolha estética, mas também uma decisão narrativa que reforça o colapso dos conceitos tradicionais de cidade e nação no contexto distópico da obra.

Além disso, essa escolha também acaba por reforçar como os idiomas, embora diversos, não aparecem como representações culturais vibrantes e distintas, mas como partes de uma narrativa em que a identidade cultural é subjugada por forças econômicas e tecnológicas. Os anúncios em diferentes línguas são utilizados para consumo e propaganda, desconectados de seu significado cultural original, servindo apenas para atingir um público globalizado e fragmentado.

Texturas

A análise do tópico **texturas** abrange o **piso**, a **fachada** e a **cobertura** do ambiente. O piso, assim como em '*Blade Runner*' (1982), é de concreto, mas no cenário analisado está completamente coberto por uma neve cinzenta (figura 62), reforçando a sensação de um ambiente úmido e frio, já a fachada é cercada somente por prédios com postes em sua estrutura. A cobertura do ambiente, assim como em '*Blade Runner*' (1982) é coberta por um céu escuro que não ilumina a cidade (figura 62) e que quase não é visto devido a grande altura dos prédios.

Com a decomposição dos elementos concluída, é possível interpretar o que o cenário sugere e representa através do quadro da análise (figura 67). A iluminação, inspirada pelo cinema *noir*, contribui para a criação de um ambiente escuro e sombrio. Os poucos móveis presentes no espaço não se destacam devido às suas cores escuras, enquanto os anúncios se tornam os protagonistas do ambiente externo. Suas texturas reforçam a atmosfera fria e desoladora do local. Dessa forma, o espaço representa uma cidade *cyberpunk*, mas com um enfoque em um futuro mais vazio e aparentemente limpo, se comparado a '*Blade Runner*' (1982).

Figura 67 – Rua do apartamento de K, quadro Descritivo/Qualitativo e Sugestivo para ambientes externos 1

ELEMENTO	DECOMPOSIÇÃO	QUALIDADE	SUGERE	REPRESENTA
<p>RUA DO APARTAMENTO DO K</p>	<p>ILUMINAÇÃO</p>	<p>Luz natural da noite, luz branca dos apartamentos e luzes coloridas de leds dos anúncios</p>	<p>Frio e melancolia</p>	<p>VISÃO DE CIDADE CYBERPUNK DE 2017</p>
<p>TEXTURAS</p>	<p>Lixeiros Telas Outdoor de lojas Limpa-Neves Outdoors Hologramas Carros</p>	<p>Prédios cinzas</p>	<p>Ambiente frio e escuro</p>	
	<p>Fachada Piso Cobertura</p>	<p>Provavelmente de concreto e coberto de neve Céu cinzento e coberto por prédios</p>		

Fonte: Autora (2024).

A seguir serão apresentados os resultados com as análises comparativas de ambos os tipos de espaços analisados, ambientes internos e externos.



Capítulo 5

RESULTADOS

5. RESULTADOS

Este capítulo corresponde à última etapa metodológica de **Resultados** e nele serão apresentadas as comparações por ambiente através do uso de imagens dos cenários e dos quadros apresentados.

5.1 Ambientes Internos

Foi observado inicialmente nos ambientes a diferença das dimensões do apartamento, apesar de não serem apresentadas as medidas dos apartamentos em ambos os filmes, percebe-se como em *'Blade Runner'* (1982) o apartamento do Rick Deckard é bem mais espaçoso, possuindo um quarto para o protagonista e a separação clara dos cômodos sala e cozinha, além de possuir uma varanda e um hall espaçoso. Diferente do apartamento de K, de *'Blade Runner 2049'* (2017), que se assemelha as *coffin homes* chinesas, tendo somente um ambiente para a sala e o quarto, uma cozinha e um banheiro. O apartamento também não possui varanda como pode-se observar na figura 68, que coloca as plantas lado a lado.

Figura 68 – Comparação das plantas dos apartamentos de Rick Deckard e K



Fonte: Autora (2024).

Apesar de o apartamento de K ser menor em comparação ao de Rick Deckard, os diferentes enquadramentos utilizados em ambos os filmes contribuem significativamente para a percepção dos espaços. No caso do apartamento de Deckard, os quadros frequentemente evitam mostrar o piso e o teto, concentrando-se no protagonista e nos móveis, o que cria um ambiente semelhante

às *coffin homes*, onde os espaços são pequenos e saturados de objetos. Já no apartamento de K, os enquadramentos são projetados para ampliar o espaço visualmente, e o design minimalista comunica uma estética mais limpa com poucos móveis e objetos. Isso permite maior liberdade de locomoção, em contraste com o apartamento de Deckard, que pode ser percebido como opressor e claustrofóbico e muito mais semelhante ao ambiente das *coffin homes* que inspiraram a morada de K.

Com o avanço ainda mais significativo da tecnologia, as mudanças climáticas e a superlotação da Terra, apresentados no enredo de '*Blade Runner 2049*' (2017), pode-se interpretar que a escolha por locações menores, em comparação ao primeiro filme, reflete a dificuldade crescente de acesso à moradia. Em 2049, habitar um espaço próprio tornou-se ainda mais desafiador, e os prédios agora abrigam uma quantidade muito maior de pessoas do que no filme original. Tema discutido atualmente por Beatriz Coelho (2022) que pontua que de acordo com as previsões atuais da ONU (Organização das Nações Unidas) mesmo com uma diminuição do crescimento populacional nos últimos anos, ainda terão cerca de 11 bilhões de pessoas no final do século. E por conta desse número elevado de pessoas coexistindo, de acordo com a autora, cientistas e especialistas se preocupam com as consequências na terra pela continuação de padrões de vida de "superpopulação" e "super consumo" que existem na sociedade moderna. Pontuando que o ser humano está destruindo o planeta.

Beatriz Coelho (2022) afirma que "não é sustentável o modo que nossa sociedade continua a crescer, e no final algo precisa ceder". De acordo com a autora, tantos humanos em um só lugar (terra) podem gerar um desastre e acentuação da problemática ambiental, tema que também é apresentado em '*Blade Runner 2049*' (2017).

Iluminação

Para melhor fazer a comparação dos elementos presentes nos cenários, serão abordados os elementos inseridos nos quadros para a análise, sendo o primeiro deles a **iluminação**.

Em ambas as obras utiliza-se da mesma técnica de iluminação: nos ambientes internos, a luz indireta proveniente de luminárias, abajures e lâmpadas espalhadas pelo cenário, em *'Blade Runner'* (1982) o apartamento de Deckard é um ambiente muito mais escuro, utilizando também a técnica *chiaroscuro* do cinema *noir* e fazendo no ambiente a maior prevalência das cores preto – vista como a cor da condenação e sendo classificada como a ausência de cor e por isso possui um aspecto triste (Baldissera, Tatiana Bruna Fabian, p. 3) – devido a baixa iluminação, e do amarelo que “é uma cor quente e aconchegante que inspira as pessoas. Ajuda na assimilação do conhecimento na concentração e na atenção por isso” (Idovino Baldissera, Tatiana Bruna Fabian, p. 4). Criando então um espaço aconchegante em meio ao caos da cidade, mas deprimente.

Por outro lado, em *'Blade Runner 2049'* (2017), as cores predominantes no apartamento são o cinza das paredes e dos móveis. A iluminação branca permite que todos os elementos do espaço sejam vistos com clareza, destacando o ambiente funcional e minimalista, sendo também “uma cor sem temperatura que muitas vezes expressa dúvida devido à imensidão de possibilidades que ela proporciona” (Baldissera, Fabian, p. 3).

Essa diferença do uso das cores no espaço não é somente estética, visto que Rick Deckard e K são personagens com personalidades diferentes. As cores do apartamento podem refletir características dos personagens, de acordo com os autores citados:

“A cor, considerada muitas vezes um item de menor importância entre os demais elementos de uma casa, é uma aliada incontestável do conjunto residencial por propiciar bem estar e equilíbrio aos ambientes, elevando a autoestima e diminuindo o stress e a angústia humana.” (Baldissera, Fabian, p. 10).

Enquanto Rick Deckard é um personagem humano com uma personalidade agressiva, e que se encontra no filme passando por muitos dilemas morais que reverberam em sua casa, com uma iluminação escura, mas também quente e “humana”, o agente K é um “replicante” que utiliza da casa somente para suprir as suas necessidades básicas, sendo utilizado assim uma iluminação que atendesse a esse requisito.

O local em que as iluminações de ambos filmes se encontram é na cozinha, visto que o cômodo de K possui muitas semelhanças com a de Deckard do primeiro

filme. As luminárias presentes também possuem formatos diferentes (figura 69). Enquanto as de *'Blade Runner'* (1982) possuem diferentes formatos com curvas, as de *'Blade Runner 2049'* (2017) são em sua maioria de formas geométricas. As luminárias se igualam na cozinha, onde a luz provém de uma estrutura nos armários.

Figura 69 – Comparação das luminárias dos apartamentos Rick Deckard e K



Fonte: Autora (2024), retirado dos filmes Blade Runner (1982) e Blade Runner 2049 (2017).

Mobiliários

Como solicitado pelo diretor Ridley Scott, o apartamento de Rick Deckard foi projetado para parecer como algo remendado, com a presença de diversos elementos, criando um ambiente maximalista. A quantidade e a aparência espalhafatosa da maioria dos **mobiliários** são complementadas por objetos como

bebidas, fotos, cartas, papéis, canetas e, principalmente, plantas falsas em suas estruturas. Em contraste, o apartamento de K é muito mais limpo e organizado. Em cima dos móveis, encontram-se sempre os mesmos elementos: o livro 'Fogo Pálido', de Vladimir Nabokov, um cinzeiro para cigarros e alguns objetos de trabalho. Não há plantas no espaço, sendo algo já não encontrado nos ambientes internos de *'Blade Runner 2049'*, o que confere ao ambiente um estilo minimalista, refletindo a personalidade mais controlada e solitária de K.

Algo também notável é como o ambiente de Rick Deckard apresenta móveis de diferentes épocas e culturas, como a presença de um *bonsai*, planta japonesa, misturando elementos do velho e do novo. Em contraste, o apartamento de K é composto apenas por mobiliários de formas geométricas e texturas lisas, refletindo um espaço totalmente futurista. Essa diferença faz sentido, considerando que os filmes têm uma diferença de 30 anos e os itens antigos já não estão mais presentes na Terra. No apartamento de K, a maioria dos móveis parecem funcionais, como exemplificado pela cama portátil, que só é retirada da parede quando utilizada.

Embora exista uma semelhança nos formatos dos ambientes da cozinha, ainda há uma grande discrepância nos itens, evidenciando as mudanças no design de interiores ao longo do tempo e como eles refletem a evolução social e tecnológica entre os dois períodos, conforme ilustra a figura 70.

Figura 70 – Comparação dos mobiliários dos apartamentos de Rick Deckard e K



Fonte: Autora (2024), retirado dos filmes Blade Runner (1982) e Blade Runner 2049 (2017).

Do ponto de vista do design, observa-se uma diferença significativa nas linhas e formas geométricas presentes nos mobiliários de ambas as obras. Leonardo Romeu (2006), designer da empresa Bosch (uma empresa global de tecnologia e serviços), realizou uma análise para a criação de uma geladeira nos anos 2000 e desenvolveu um quadro que apresenta as diferenças nas linhas e formas de cada década, abrangendo o período de 1960 até os anos 2000. Esse foi o primeiro projeto desenvolvido para a marca Bosch Eletrodomésticos no Brasil, e, com o objetivo de criar um produto com redução de custos em comparação aos modelos disponíveis à época, tornou-se necessário o referido estudo. O quadro resultante dessa análise pode ser observado na figura 71.

Figura 71 – Estudo e análise das linhas por Leonardo Romeu para o projeto Frost, Bosch (2006)



Fonte: [slideshare.net/slideshow/refrigerador-bosch-space](https://www.slideshare.net/slideshow/refrigerador-bosch-space) (2006)

Usando como base a análise de Leonardo Romeu, entende-se que ‘*Blade Runner*’, lançado em 1982, tem como predominância nos móveis linhas arredondadas e curvas, remetendo principalmente aos móveis da década de 1960, por acreditar que o futuro seria então uma junção do novo e do velho, as curvas de acordo com o autor trazem uma forma sensual ao objeto e um aspecto dinâmico, algo que tende a evoluir, sendo também referido como suave e delicado.

Em ‘*Blade Runner 2049*’ (2017), observa-se a predominância de linhas retas e robustas nos mobiliários, características comuns dos anos 1970 e 1980, que, de

acordo com o autor, simbolizam o avanço da tecnologia. Esses mobiliários apresentam um aspecto descrito pelo autor como algo bruto e industrial.

Entende-se que o futuro *cyberpunk* que Ridley Scott previu para 2019 em '*Blade Runner*' (1982) para os ambientes internos era a predominância das linhas e formas curvas e arredondadas, oferecendo uma combinação harmônica entre as formas prismáticas e esféricas. Essas, por sua vez, foram substituídas em '*Blade Runner 2049*' (2017) por formas mais geométricas e minimalistas, o que pode comunicar o quanto a humanidade está se distanciando das formas arredondadas, sendo descritas como sensuais, dinâmicas e naturais. O futuro de 2049 assume agora um ar mais focado em funcionalidade e trabalho, com uma estética minimalista.

Texturas

Abrangendo **o piso, a cobertura e as paredes**, as **texturas** dos ambientes se encontram no espaço principalmente na parede da cozinha (figura 69). Que possui um ornamento geométrico característico da *Ennis House*, de cor bege e presente na arquitetura maia em ambos os apartamentos. Visto que Dennis Villeneuve (2018) buscou homenagear o primeiro filme da franquia, entende-se como uma semelhança proposital para inserir os ornamentos de maneira discreta no apartamento minimalista de K. Enquanto na sala do ambiente encontra-se uma parede que se assemelha a concreto cinzento, e com cor parecida aos mobiliários.

O piso do apartamento de Deckard não é apresentado com clareza durante o filme, entende-se ser de concreto assim como o de K. O teto do apartamento de Rick Deckard possui uma estrutura semelhante às das paredes, possuindo também a mesma cor bege, só que de textura mais lisa, fator em que se assemelha a '*Blade Runner 2049*' (2017) que possui o texto de textura lisa e de cor cinza, aparentemente de concreto.

Entende-se assim, que de fato houve mudanças na construção dos dois ambientes, e que os espaços internos passaram sim por uma reconstrução nos últimos 30 anos. Observou-se que os espaços de '*Blade Runner 2049*' (2017) se tornaram mais funcionais e menos "humanos", sem a presença de plantas no espaço.

Além disso, é possível perceber como a personalidade de cada personagem também interfere diretamente na construção e organização desses espaços.

Uma vez que o diretor Dennis Villeneuve se intitula um grande fã do primeiro filme, identificam-se muitos elementos que podem ser vistos como uma homenagem ao primeiro filme, como a construção dos armários da cozinha que destoam da construção da sala/quarto de K.

Entende-se, ainda, que o apartamento de Rick Deckard em 2019 era maximalista e bagunçado, contendo muitos itens comuns para a época, enquanto o de K em 2049 é um espaço muito mais limpo e organizado, além de oferecer praticidade para o trabalho do personagem, visto que o espaço não possui tantos objetos, retratando um estilo de vida diferente em ambas as épocas.

Segue a análise comparativa dos ambientes externos.

5.2 Ambientes Externos

A cidade mencionada pela autora Adriana Amaral (2003) é um elemento muito importante para o sub gênero *cyberpunk*, e é nela, que encontram-se as diferenças nas construções dos universos de Ridley Scott e Dennis Villeneuve. De acordo com Fabiana Contessoto (2019):

Para Scott, a presença de elementos já conhecidos pelo espectador na cidade de Los Angeles foi fundamental para a sua criação, enquanto que para Villeneuve, a sua interpretação passou pelo uso de estruturas antigas e a construção de novas para as substituir, apresentando um caráter brutalista na sua concepção já que a arquitetura londrina serviu de grande influência para o cinematógrafo Roger Deakins e toda a produção do filme (Contessoto, Fabiana, 2019, p. 230).

Enquanto nos ambientes externos de *'Blade Runner'* (1982) encontram-se estruturas que se assemelham a uma mistura de consertos feitos na estruturas na parte externa dos prédios para o seu funcionamento, e ainda a preservação da arquitetura da época, em *'Blade Runner 2049'* (2017), essas estruturas já foram “consertadas” fazendo com que a cidade seja agora representada ainda em um ambiente futurista mas que já passou por uma sessão de “limpeza” do antigo.

Para melhor fazer a comparação dos elementos presentes nos cenários, serão abordados os elementos inseridos nos quadros para a análise comparativa, iniciando pela iluminação.

Iluminação

A **iluminação** nos dois cenários externos selecionados é difusa e provém dos postes das ruas e das luzes coloridas vindas das propagandas. Em *'Blade Runner'* (1982) as propagandas são encontradas somente nas superfícies da parede e outdoors, enquanto em *'Blade Runner 2049'* (2017) as propagandas já são também hologramas. Nota-se, então, uma semelhança clara na iluminação dos dois cenários, ambos possuem uma atmosfera escura e sombria causada pela baixa iluminação que dão destaque maior aos anúncios.

Em *'Blade Runner 2049'* (2017) as luzes dos carros também são utilizados como elementos que fazem parte da iluminação, clareando a rua do apartamento do protagonista (figura 72).

Figura 72 – Comparação das iluminações dos ambientes externos



Fonte: Autora (2024), retirado dos filmes *Blade Runner* (1982) e *Blade Runner 2049* (2017).

Mobiliários

Um fator que também diferencia a iluminação além dos hologramas, são os formatos dos postes e fontes de luz. Em *'Blade Runner'* (1982) os postes se assemelham muito aos da época de lançamento de 1982, além de também possuir lamparinas que se assemelham a lamparinas chinesas, enquanto em *'Blade Runner 2049'* (2017), cujo lançamento se deu em 2017, todos os postes são de forma geométrica (figura 73).

Além da mudança nas luzes da rua, nota-se também uma diferença nos **mobiliários**. Os lixeiros de forma quadrada, são substituídos por lixeiros que se parecem muito com os utilizados atualmente, fazendo-se importante entender que a obra do primeiro filme visava o ano de 2019, ano muito próximo ao lançamento de *'Blade Runner 2049'*, em 2017, e que muitas das premissas do filme para o possível futuro não foram concretizadas, permitindo assim que muitos dos mobiliários fossem também adaptados ao design da década mais recente. Encontra-se também uma máquina que possui algumas semelhanças com as bombas presente no cenário externo de *'Blade Runner'* (1982), mostrando que o uso das máquinas e de combustível são necessários por toda a cidade. E assim como o apartamento, existe no espaço uma quantidade bem menor de mobiliários do que a utilizada no primeiro filme, retratando que a visão de futuro, de acordo com o design de produção de *'Blade Runner 2049'* (2017) é minimalista.

A criação dos cenários em *'Blade Runner 2049'* (2017) segue o conceito do veículo de K, que é descrito como "mais robusto, angular, cinzelado, mais brutal" (Dennis Villeneuve, 2017) (tradução da autora, 2024). Os móveis no filme apresentam essas mesmas características, com superfícies mais angulares e geométricas, refletindo a "brutalidade" da tecnologia na cidade. Isso difere de *'Blade Runner'* (1982), onde os diferentes povos e culturas se misturam com a tecnologia. No primeiro filme, é possível encontrar totens nas ruas que se assemelham a *Stonehenge*²⁹, além da intervenção da população por meio de pichações, o que sugere uma convivência mais orgânica entre o humano e o tecnológico.

²⁹ Uma estrutura composta por círculos concêntricos de pedras, com até 5 metros de altura e cerca de 50 toneladas cada, situada na Inglaterra, no condado de Wiltshire, na Planície de Salisbury.

Figura 73 – Comparação dos mobiliários dos ambientes externos



Fonte: Autora (2024), retirado dos filmes Blade Runner (1982) e Blade Runner 2049 (2017).

Texturas

Nas **texturas** dos ambientes externos, observa-se uma evolução nas **fachadas** entre os dois filmes. Em *'Blade Runner'* (1982), ainda é possível encontrar lojas no térreo de casas, o que contribui para uma atmosfera mais variada e humana nas ruas. Já em *'Blade Runner 2049'* (2017), as ruas são dominadas por prédios de dimensões gigantescas, que dificultam a visualização da **cobertura**. O céu cinzento e escuro, característica marcante do ambiente, é praticamente ofuscado por essas enormes construções, criando uma sensação de opressão visual. Essa estética de céu nublado e saturado, entretanto, também pode ser vista no primeiro filme, mantendo uma continuidade na atmosfera decadente entre as duas produções.

Percebendo que a tecnologia afeta também o ecossistema, no piso em *'Blade Runner'* (1982) existe a predominância da chuva que é mostrada em seu piso úmido e molhado, enquanto em *'Blade Runner 2049'* (2017) o ambiente encontra-se coberto por neve. Jennifer Van (2017, p. 294) afirma que:

“A natureza oferece infinitas opções narrativas aos dramaturgos. Pense no que o deserto agrega a *Thelma e Louise*; a chuva, a *Blade Runner*, ou as ondas quebrando na praia em *A um passo da eternidade*. Os filmes foram concebidos para explorar o som e o movimento, e os elementos naturais os produzem sem dificuldade” (Jennifer Van, 2017, p. 294).

Ambas as obras utilizam das texturas desses elementos da natureza no piso, reforçando o ambiente úmido, porém em *'Blade Runner'* (1982) a chuva molha e revela ainda mais a sujeira da cidade com os esgotos à mostra, já em *'Blade Runner 2049'* (2017) a neve limpa e deixa esses ambientes tecnológicos cobertos pela cor branca que “representa a pureza e é muito relacionado a alegria por possuir todas as cores dissipadas em sua composição na mistura subtrativa das cores” (Baldissera, Fabian, 2018).

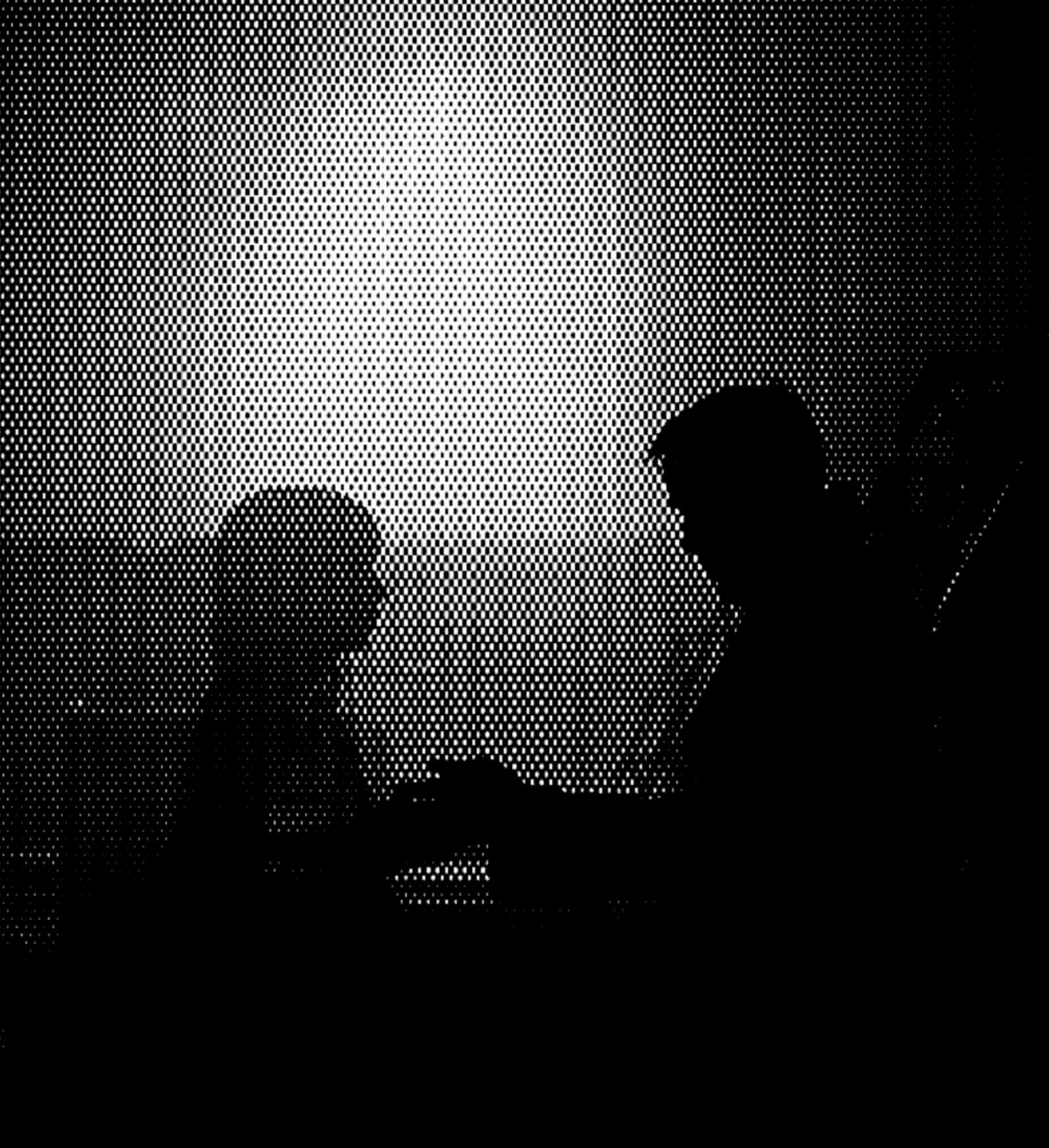
Entende-se assim que houve uma grande mudança nos ambientes externos, mas que o caos e a bagunça da cidade ainda permanecem em *'Blade Runner 2049'* (2017), que revela que em 2049 a civilização optou por refazer a cidade presente na antiga obra, mostrando um futuro mais cinzelado e “Brutal”, com quase nenhum resquício da cultura humana que ainda respira em *'Blade Runner'* (1982).

Do ponto de vista do design, e referenciando a análise das linhas e formas de Leonardo Romeu (2006), o estilo futurista *cyberpunk* dos ambientes externos em *'Blade Runner'* (1982) apresenta a presença marcante de diversos elementos nos cenários, incluindo decorações com curvas, como totens e lamparinas, que criam uma atmosfera mais natural e orgânica. Esse futuro retratado ainda contempla locais que vão além dos ambientes de trabalho e moradia, sugerindo maior intervenção humana.

Por outro lado, em *'Blade Runner 2049'* (2017), o estilo futurista *cyberpunk* dos ambientes externos, assim como o dos internos, adota um design minimalista, com formas mais geométricas. Isso resulta em um ambiente mais industrial e vazio, destacando os grandes prédios e apartamentos da cidade, que funcionam como principais locações de trabalho e moradia dos personagens. Assim, o contraste

entre os cenários de '*Blade Runner*' (1982) e '*Blade Runner 2049*' (2017) comunicam visões diferentes de futuros *cyberpunk* através também das formas.

A seguir serão apresentadas as considerações finais do trabalho.



Capítulo 6

CONSIDERAÇÕES

FINAIS

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A importância do design no desenvolvimento de trabalhos que consistem em executar uma análise comparativa de cenários, destaca como o design de produção no cinema é essencial. Por meio dele, é possível criar diferentes atmosferas dentro de um mesmo universo e explorar a história dos personagens sem a necessidade de diálogo, interferindo diretamente na experiência do espectador, provocando sensações distintas através do uso de cores, texturas e outros elementos visuais.

A pesquisa foi estruturada com o auxílio de uma metodologia mista. Utilizou-se a metodologia Duplo Diamante (Design Consil, 2015) como guia para organizar e direcionar a análise, enquanto a Metodologia para Análise de Imagens Fixas (Mendes, 2019) possibilitou uma análise detalhada e comparativa, explorando todos os elementos presentes nos diferentes cenários.

O objetivo geral da pesquisa foi realizar uma análise comparativa dos ambientes cenográficos de *'Blade Runner'* (1982) e *'Blade Runner 2049'* (2017), considerando os trinta anos de diferença entre as duas obras. A partir dessa análise, identificou-se que as visões de futuro apresentadas pelos diretores Ridley Scott e Denis Villeneuve são marcadamente distintas e são comunicadas, sobretudo, pelo design de produção dos cenários.

Em *'Blade Runner'* (1982), o futuro é representado com a presença de formas curvas, que conferem ao ambiente uma atmosfera mais dinâmica e humanizada. Essas características criam um equilíbrio visual que sugere a coexistência da tecnologia com a intervenção humana, refletindo um mundo onde ainda há espaço para a organicidade. Por outro lado, *'Blade Runner 2049'* (2017) apresenta cenários dominados por formas geométricas, retas e minimalistas, que carregam um aspecto industrial. Essa abordagem evidencia um futuro mais prático e funcional, onde a estética transmite minimalismo e eficiência. A transição entre as duas estéticas não apenas destaca o avanço tecnológico, mas também comunica uma evolução (ou regressão) emocional e cultural, refletindo o impacto da desumanização progressiva nos espaços vividos.

Enquanto os objetivos específicos, incluíam entender a importância do design de produção na construção de um cenário e contextualizar o subgênero de ficção científica *cyberpunk*, entende-se que o resultado final da análise atendeu efetivamente aos requisitos apontados durante a pesquisa, e os alcançou, pois, a

pesquisa demonstrou por meio de suas comparações, a relevância do design de produção nos cenários e explorou o conceito *cyberpunk* de forma clara e aplicada.

Considerando a escassez de artigos em português sobre design de produção, a autora espera que este trabalho sirva como material de referência para futuras pesquisas na intersecção entre design e cinema. Além disso, espera-se que ele auxilie profissionais da área na criação de espaços internos e externos para obras do sub gênero *cyberpunk*, utilizando os conceitos apresentados.

Como possíveis estudos futuros e desdobramentos desta pesquisa, propõe-se: entender a evolução e as perspectivas do design de produção no estilo *cyberpunk*, com base nas análises realizadas; colaborar na criação de cenários futuristas dentro desse estilo, por meio da análise dos elementos visuais específicos, como iluminação, mobiliário e texturas; investigar como o design de produção contribui para a narrativa cinematográfica e como ele pode ser utilizado para explorar a representação de questões sociais e culturais nos filmes; expandir a pesquisa para abordar o design de produção em outros subgêneros da ficção científica, como *space opera*, *steampunk* e *utopia*, para entender suas variações e influências; examinar como os filmes *cyberpunk*, através do design de produção, comunicam o contexto social e os problemas da época em que foram criados, refletindo preocupações sociais e políticas em seus cenários e visuais; e estudar de que forma o enquadramento e o design de produção trabalham em conjunto para criar a atmosfera do espaço, mudando a experiência do espectador.

Esses desdobramentos futuros possibilitam uma compreensão mais profunda do papel do design de produção não apenas na ficção científica e no sub gênero *cyberpunk*, mas também em sua relação com questões contemporâneas e futuras no cinema. Ao realizar esses estudos, será possível expandir o entendimento sobre como o design de produção contribui para a construção de narrativas que, além de explorar o impacto estético, abordam também o impacto social desses filmes no imaginário coletivo. Isso é especialmente evidente no gênero *cyberpunk*, que frequentemente aborda as consequências negativas da globalização e as mudanças adversas no ecossistema, refletindo sobre os dilemas sociais e ambientais do nosso tempo.

Para a autora, que nutre um grande apreço e carinho pelo gênero de ficção científica no cinema, realizar essa pesquisa representa uma conquista significativa. Espera-se que o trabalho não apenas contribua para o entendimento da importância

do gênero no cinema, mas também inspire outros estudos e produções sobre o tema.

REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Adriana. **Cyberpunk e pós-modernismo**. Rio Grande do Sul, 2003.
- ASIMOV, I. **No mundo da ficção científica**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.
- AUMONT, Jacques. A montagem. **In: A estética do filme**. São Paulo: Papirus Editora, 1994.
- ANTHONY, Trevor F. **More Human Than Human: The Exile in Blade Runner**. University of Illinois Press, volume 74, 2022.
- BALDISSERA, I. A influência das cores e das formas no espaço residencial. **Anuário Pesquisa e Extensão Unoesc Videira**, [S. l.], v. 1, p. e11534, 2016.
- BAPTISTA, Mauro. A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção. **In: Revista Galáxia**, São Paulo, n. 15, p. 109-120, 2008.
- BAPTISTA, M. O design de produção em Jackie Brown, de Quentin Tarantino. **In: Revista Design em Foco**, v. III, n. 2, jul./dez. 2006. Salvador: EDUNEB, 2006, p. 9-19.
- BOTELHO, Bruno. **O clássico da ficção científica que teve sete versões diferentes**: Corte final só veio 25 anos após seu lançamento. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-1000087187/>. Acesso em: 30 de maio de 2024.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. Tradução de Roberta Gregoli. 1. ed. Campinas: Ed. da Unicamp; São Paulo: EDUSP, 2013. 768 p.
- CARROLL, Jordan S. **Gary Westfahl Arthur C. Clarke**. Volume 46, 2019.
- CHAGAS, Patric. A cultura cyberpunk no cinema de ficção científica: uma análise do filme The Matrix. 2012. **Trabalho final de graduação** (Graduação em Comunicação Social) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2012.

CONTESSOTO, Fabiana. A beleza do desastre: uma análise arquitetônica de Blade Runner. 2019. **Dissertação** (Mestrado em Arquitetura) – Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto, Porto, 2019.

DEL BALZO, Angelina. **Venice Preserved by Thomas Otway**. Volume 53. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2020.

EL-HASHIMI, Ali. Project: **Blade Runner (1982) in Interiors**. Disponível em: <https://www.intjournal.com/think%20pieces?author=55a58281e4b0ee7b2601e173>. Acesso em: 20 ago. 2019.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Blusher, 2006.

GASPAR, Italo. **A cor como elemento de significação na narrativa fílmica: Um estudo do longa "A História da Eternidade"** . O Mosaico, [S. l.], v. 9, n. 1, 2017. DOI: 10.33871/21750769.2017.9.1.1843. Disponível em: <https://periodicos.unespar.edu.br/mosaico/article/view/1843>. Acesso em: 20 de maio, 2024.

GANDY, Matthew. **Cyborg Urbanization: Complexity and Monstrosity in the Contemporary City**. Volume 29. Wiley, 2005.

GOODWIN, Mitch. **Screen Circuits: Fear and Paranoia in the Sprawl (circa 1995)**. Volume 21. Queensland: Queensland University of Technology, 2018.

GUERRA, Flavia. **A importância das residências para as narrativas cinematográficas**. Disponível em: <https://casavogue.globo.com/LazerCultura/Arte/noticia/2022/04/importancia-das-residencias-para-narrativas-cinematograficas.html>. Acesso em: 15 de junho de 2024.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Senac São Paulo, 2013.

HELLER, Eva. **Psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Editora G. Gili, 2013.

HORRIGAN, Matthew. **A Flattering Robopocalypse**. Queensland: Queensland University of Technology, 2020.

LANZA VIDAL, Darío. **A Study of Mordor and Coruscant as Paradigms of Neo-Baroque Digital Landscapes**. Volume 75. Urbana: University of Illinois Press, 2023.

LLANOS, Héctor. **O ano que 'Blade Runner' escolheu para mudar a ficção científica**. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/01/13/cultura/1547386341_975143.html. Acesso em: 20 de junho de 2019.

MACHADO, Marden. O futuro de “Blade Runner” agora é passado. **Jornal Gazeta do Povo**, 20 jun. 2019. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/cultura/20-de-novembro-de-2019-o-futuro-de-blade-runner-agora-e-passado/>. Acesso em: 25 de junho de 2024.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. 17. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

MENDES, André. **Metodologia para análise de imagens fixas**. Pampulha, Belo Horizonte, 2019.

MENZIES, William Cameron. **Esboços de direção de arte para E o vento levou** [figura 3]. 1939.

MILLER, Julie. The unlikely inspiration behind Blade Runner 2049’s futuristic design. In: **Vanity Fair**. Disponível em: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/10/blade-runner-2049-production-design>. Acesso em: 26 de maio de 2024.

MOREIRA, Marcelo. **Direção de Arte e Design de Produto**. Universidade Metodista de São Paulo, 2006.

McCARRON, Kevin. Corpses, Animals, Machines and Mannequins: The Body and Cyberpunk. In: **FEATHERSTONE**, Mike; BURROWS, Roger (ed.). **Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk**. London: Sage, 1996.

OKAN, Cyber. **QUEEN of Cyberpunk in Japan** - Cyber Mom. Japan Go, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Z_CJ1ejEXUc&list=LL&index=3&t=86s. Acesso em: 20 out. 2024.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes – conceitos e metodologia(s). **VI Congresso SOPCOM**, Lisboa: Universidade Lusófona, 2009.

QUERZOLA, Alessanda. **Blade Runner 2049**. Disponível em: https://www.setdecorators.org/?name=BLADE-RUNNER-2049&art=film_decor_features&SHOW=SetDecor_Film_BLADE_RUNNER&sa=U&ved=2ahUKewjgh_2ThM7wAhVBsaQKHfeeCF8QFjAAegQICBAB&usg=AOvVaw19ghTE-gFODHm9PK1aSlox?art=buzz. Acesso em: 2 nov. 2024.

RATTO, Gianni. **Antitratado de Cenografia**: variações do mesmo tema. São Paulo: Editora SENAC, 1999.

REYES FABELA, Ana María. **Estudio de valores personales y adaptación al medio entre estudiantes de diseño industrial y diseño gráfico / Study of personal values and adaptation to the environment among students of industrial design and graphic design**. Volume 8, 2018.

ROMEU, Leonardo. **Projeto Frost, Bosch** (2006). Disponível em: <https://pt.slideshare.net/slideshow/refrigerador-bosch-space-2006/42256022#1>. Acesso em: 15 nov. 2024.

SAMMON, Paul M. **Future Noir: The Making of Blade Runner**. Nova Iorque: Dey Street Books, 2017.

SILVER, Alain; URSINI, James. **Film Noir**. Taschen, 2017.

SCOTT, Ridley. **Blade Runner**. EUA, 1982. 117 minutos.

SILVEIRA, Yuri Simon da; ROIZENBRUCH, Tatiana Azzi; CORRÊA, Letícia Braga. Design cenográfico: cenografia como habilitação nos cursos de design. **Anais do Congresso Brasileiro de Design**, Belo Horizonte, MG, 2016.

SILES, Pedro Molina; COSTA, Hugo Barros. **Blade Runner: Los Angeles 2019. The drawings of a decadent city**. Volume 24, Issue 36, 2019.

STICKDORN, M.; SCHNEIDER, J. **Isto é design thinking de serviços: fundamentos, ferramentas, casos**. Porto Alegre: Bookman, 2014.

SOÁREZ, Beatriz Coelho de. **Nós preparamos para um futuro inexistente: a superpopulação humana**. 15 abr. 2022. Disponível em: <https://www.jovenscientistasbrasil.com.br/post/nos-preparamos-para-um-futuro-inexistente-a-superpopula%C3%A7%C3%A3o-humana>. Acesso em: 13 out. 2024.

SHAW, Debra Benita. **Systems, Architecture & The Digital Body: From Alphaville to The Matrix**. Volume 14. Taylor & Francis, 2008.

SHAW, Debra Benita. **Strange Zones: Science Fiction, Fantasy and the Posthuman City**. Volume 17. Taylor & Francis, 2013.

VAN SIJLL, Jennifer. **Narrativa Cinematográfica: Contando histórias com imagens em movimento**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre análise fílmica**. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papyrus, 1994.

VILLENEUVE, Dennis. **Blade Runner 2049**. EUA, 2017. 163 minutos.

VINT, Sherryl. **Literary AI: Are We Ready for the Future We Imagine?**. Volume 95. Durham: Duke University Press, 2023.

XAVIER, Ismail. (Org.). **A experiência do cinema – antologia**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

WRIGHT, Benjamin. **Sound Partner**. Volume 38, 2008.

ZUBERI, Nabeel. **Sound Design and Science Fiction**. Volume 3. Liverpool: Liverpool University Press, 2010.