

obstar de... at... us still to... ut have decided to... ow... old... Fblo... mal... gging... mos... just... and ci... the won't be long... ed... own sot in this lifetime... gling thflow on earth... ill now... cou... ow... a d... -ha... ou...



O PROCESSO CRIATIVO DA

CENOGRRAFIA

COMO UM OUTRO MODO DE SE FAZER ARQUITETURA



ORIENTADOR: GUILHERME ARRUDA • COORIENTADORA: BRANCA PEIXOTO

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO**

MARIA FERNANDA VASQUES SILVA

**O PROCESSO CRIATIVO DA CENOGRAFIA COMO
UM OUTRO MODO DE SE FAZER ARQUITETURA**

Trabalho Final de Graduação apresentado ao Departamento de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Ouro Preto, como requisito final para a obtenção do grau de Bacharela em Arquitetura e Urbanismo.

Orientador: Prof. Dr. Guilherme Ferreira de Arruda
Coorientadora: Branca P. Vasconcelos

OURO PRETO - MG

2021

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

S586p Silva, Maria Fernanda Vasques .
O processo criativo da cenografia como outro modo de se fazer
arquitetura. [manuscrito] / Maria Fernanda Vasques Silva. - 2021.
76 f.: il.: color..

Orientador: Prof. Dr. Guilherme Ferreira Arruda.
Coorientadora: Branca Peixoto Vasconcelos.
Monografia (Bacharelado). Universidade Federal de Ouro Preto. Escola
de Minas. Graduação em Arquitetura e Urbanismo .

1. Arquitetura - Cenografia e cenários. 2. Criatividade. 3. Interesses
Coletivos. I. Arruda, Guilherme Ferreira. II. Vasconcelos, Branca Peixoto.
III. Universidade Federal de Ouro Preto. IV. Título.

CDU 72:711.4

Bibliotecário(a) Responsável: Maristela Sanches Lima Mesquita - CRB-1716



UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO
TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO 2 - ARQ 381
Avaliação de Trabalho de Curso - Banca Final 2

NOME DO ALUNO: Maria Fernanda Vasques Silva

TÍTULO DO TRABALHO: *O Processo criativo da cenografia como um outro modo de se fazer arquitetura*

ORIENTADOR: Guilherme Ferreira de Arruda

COORIENTADOR: Branca Peixoto

Avaliador 1 (10 pontos): 10

Avaliador 2 (10 pontos): 10

Avaliador 3 (10 pontos): 10

Avaliador 4 (10 pontos): 10

MÉDIA FINAL: 10

Trabalho Aprovado

Trabalho Aprovado com ressalvas

Trabalho Reprovado

Observações

Muito pontos positivos foram destacados, tanto em relação ao tema, à escrita, às discussões e aos produtos alcançados pela aluna. Apesar disso, todos os membros banca concordam que o “Jogo da criação” é um tanto quanto contraditório com a discussão apresentada no texto, em específico sobre como o processo criativo é inerentemente indeterminado, contrário do que o Jogo apresenta ao sugerir que o processo criativo é um caminho linear, fechado em etapas bem definidas.

Ouro Preto, 23 de abril de 2021

Guilherme Ferreira de Arruda

Branca Peixoto

Jonas Delacave

Rafaela Martins

São as nossas escolhas que revelam o que realmente somos, muito mais do que nossas qualidades.

(Harry Potter e a Câmara Secreta)

AGRADECIMENTOS

Há cinco anos, este momento parecia tão distante quanto o entendimento do que é, de fato, ser Arquiteta Urbanista. Em uma das primeiras orientações que tive com o Guilherme em março de 2020, ele pontuou algo que regeu toda minha jornada: não encare o TFG como um “trabalho final de graduação”, mas sim como o “trabalho de início da sua carreira”. Assim, felizmente posso dizer que o “início da minha carreira” foi o mais imersivo possível, afinal, pessoas incríveis estiveram ao meu lado, acreditando em mim e no meu projeto.

Para iniciar, agradeço à minha família por estarem mais presentes do que nunca, me recebendo de braços abertos na minha volta para casa. A vocês que sonham meus sonhos, dedico minhas conquistas. Agradeço também aos amigos que caminharam comigo até aqui, acreditando nas minhas criações, apostando em minhas ideias.

Deixo aqui registrada minha gratidão à UFOP e à Ouro Preto por serem o cenário da minha formação para além da profissional, em especial ao meu orientador, Guilherme, por me guiar fomentando meus processos e minha criatividade. Agradeço à Universidade do Porto e ao Design, que no Velho Mundo me proporcionaram laços e experiências insubstituíveis. Ao Núcleo de Pesquisa em Cenografia do Galpão Cine Horto, centro cultural do Grupo Galpão de Teatro, que se apresentou como um novo encaixe nos trilhos de minha vida, me lembrando o porquê de várias das minhas escolhas, me reconectando com a artista que estava adormecida em mim. À Branca, que com carinho me acolheu como aluna e orientanda, exercendo seu afeto em cada conversa.

Agradeço imensamente aos membros da minha equipe transdisciplinar do trabalho prático “Quase sem querer”, que embarcaram nas minhas ideias intensas de reencontro e reconexão. Vocês me mostraram a beleza do fazer cenográfico enquanto manifestação artística e coletiva. Por fim, sou grata por tudo que aprendi com esse trabalho como futura Arquiteta Urbanista, mas principalmente como indivíduo capaz de contribuir artística e criticamente. Tudo só foi possível porque Deus esteve à frente de minhas escolhas.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo realizar um estudo sobre a cenografia com foco no processo criativo como outro modo de se fazer e experimentar arquitetura, como ponto de encontro entre arquitetura e artes cênicas. A pesquisa tem como fio condutor as possibilidades que a cenografia abre ao campo da arquitetura por meio da efemeridade, liberdade criativa e fazer coletivo. O processo de criação que dá margem à experimentação, à criatividade e à proximidade do profissional criador com todas as etapas do projeto, pode ser encarado como uma possibilidade de atuação no campo da arquitetura. Este trabalho busca também investigar o que o arquiteto que transita pela cenografia tem a aprender com suas espacialidades, experimentações, multiplicidades, materiais e a efemeridade. Além disso, é sabido que a cenografia permeia o campo das artes, se associando diretamente às interpretações sublimes vindas da música, teatro, cinema, design, literatura, dança e artes plásticas. Esse vínculo com diversas manifestações artísticas que levam ao fazer coletivo, muitas vezes ausentes nos projetos convencionais de arquitetura, é um ponto que aqui será investigado, buscando entender o que o arquiteto pode desenvolver e aprender com essa aproximação. Para tal, serão apresentados os conceitos e possibilidades da cenografia, com foco em explorar o processo criativo, pesquisando suas etapas como possibilidades de uma outra forma de se criar, pensar e fazer arquitetura.

Palavras Chave: Cenografia. Processo Criativo. Efemeridade. Fazer coletivo.

ABSTRACT

This present work aims to conduct a study about scenography, focusing on the creative process as another way to do and to experiment architecture, as an interface between architecture and performing arts. The research's main subject embrace the possibilities that scenography can contribute to the architecture's field through ephemerality, creative freedom and teamwork. The creation process that provides experimentation, creativity and a proximity between the designer and the project's steps can be faced as a possibility of occupation in architecture's field. This work also seeks to investigate what the architect who goes through scenography must learn from its spatiality, experimentations, multiplicities, materials and ephemerality. Furthermore, it is known that scenography permeates the field of arts, directly associated with sublime interpretations from music, theater, cinema, literature and visual arts. The link between Architecture and several artistic manifestations that leads to collective doing - often absent in conventional architecture projects - it's something that will be investigated in the present study, trying to understand what the architect can develop and learn from this approach. For this purpose, the concepts and possibilities of scenography will be presented focusing on the exploration of its creative process, researching its stages as possibilities of a different way of creating, thinking and doing architecture.

Key words: Scenography. Creative Process. Ephemerality. Collectivity.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	7
2	EXPLORANDO A CENOGRAFIA.....	13
2.1	O que é cenografia.....	15
2.2	Cenografias possíveis.....	19
4.2.3	Cenografias de experiência.....	31
4.2.4	Cenografias comerciais.....	34
4.2.5	Cenografias digitais.....	37
2.3	Catálogo de cenografias possíveis.....	39
3	OUTRO MODO DE SE FAZER ARQUITETURA.....	41
3.1	Tão perto, mas tão longe.....	44
3.2	Possibilidades da efemeridade.....	48
3.2.1	Projeto, execução e uso.....	50
3.2.2	Fazer coletivo.....	53
4	O PROCESSO CRIATIVO DA CENOGRAFIA.....	55
4.1	Quase sem querer.....	58
5	TROCAS SOBRE CENOGRAFIA.....	61
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	63
	REFERÊNCIAS.....	67

1 INTRODUÇÃO

Ative sua imaginação ao criar um dia hipotético com as seguintes atividades: ao acordar você abre o *Instagram*¹ e dá uma curtida em uma foto bem produzida da *Kylie Cosmetics*². Depois de se levantar, escova os dentes assistindo ao seu clipe favorito no *YouTube*. Logo após, liga a TV no jornal matinal enquanto toma café. Entre uma notícia e outra, é bombardeado com as mais diversas propagandas. Trocando de canal você assiste a alguns trechos de um desfile de moda que aconteceu em Paris. Decide-se então por almoçar no *shopping*, onde passeia por algumas lojas e vitrines, além de visitar a casa do papai Noel que divide o pátio central com os estandes de uma feira literária. Ao sair, passa por uma exposição imersiva de arte que está montada em uma estrutura efêmera. Assim, volta para casa e assiste um episódio da sua série favorita na *Netflix*, e a noite sai para ir a um musical com alguns amigos. Parece difícil imaginar todas essas dinâmicas em um só dia, mas estimulando sua imaginação é possível perceber um ponto em comum: todas as atividades que foram descritas envolvem cenografia.

A cenografia está em praticamente em todos os lugares, principalmente hoje onde quase tudo é filmado, editado e postado. No geral, as pessoas querem ser vistas e querem que seus produtos sejam lembrados, contando histórias e conceitos por meio de fotos, vídeos e experiências. Tudo isso parece precisar de uma visualidade criada por diversos elementos presentes em cena. As novelas tão significativas da cultura brasileira são grandes laboratórios de cenografia. Os palcos ultra tecnológicos da Beyoncé respiram cenografia. A cenografia é múltipla ao ponto de ser difícil de defini-la e ainda assim, existe um senso comum sobre ela se restringir ao “pano de fundo de uma peça de teatro”. Em que momento a cenografia extrapolou as paredes do teatro? Se a cenografia está tão presente no mercado, quem são os profissionais que fazem com que ela aconteça? Qual a diferença entre cenário, cenografia e cenotecnia? E o grande ponto a ser tratado aqui: nesse mercado, onde o arquiteto se insere? Tendo esses questionamentos em vista, busca-se nesse trabalho, fomentar essas discussões, ampliando o olhar sobre o tema.

¹ *Instagram* é uma rede social online de compartilhamento de fotos e vídeos entre seus usuários.

² *Kylie Cosmetics* é uma renomada empresa norte-americana de cosméticos, fundada e de propriedade de Kylie Jenner.

Pode-se dizer que para a autora, o interesse por essa temática pouco discutida no campo da arquitetura – frente ao demais campos de atuação – surgiu muito antes de ingressar na graduação, quando por meio do teatro encontrou sua paixão pela arte de espacializar histórias. A cenografia proporcionou experiências duradouras por meio de arquiteturas efêmeras e dali em diante, decidiu-se por preencher espaços com conceitos, performances e narrativas. A cenografia que reside no encontro entre arquitetura e artes cênicas, é movida pelo inédito e apresenta uma infinidade de alternativas que vão dos palcos, passam por vitrines e alcançam parques temáticos. Dessa forma, o curso de Arquitetura e Urbanismo se apresentou como uma ponte para chegar à cenografia, por permear as Belas Artes e a Engenharia, a beleza e a técnica.

A cenografia, para a autora, é brilhante por estar ligada ao cinema, literatura, música, dança, design e artes plásticas, vínculo esse que fez muita falta ao longo de sua graduação. Por mais que tenha escolhido arquitetura pela sua poesia de ser “música petrificada”, o curso se apresentou de maneira mais mecânica e técnica, perdendo de vista a relação sublime com o fazer artístico. Essa aproximação com as Belas Artes altera a frequência de interpretação da realidade, abrindo o olhar para a criatividade, liberdade poética e invenção de maneira mais sublime. Essa conexão artística pode ser bastante proveitosa para o percurso dos arquitetos que muitas vezes buscam um olhar técnico e prático sobre os trabalhos. Além disso, ao longo de sua jornada, foram poucas as experimentações práticas, processos de fato “mão na massa” que buscassem materializar uma ideia, distanciando assim a criadora da criatura, o projeto da execução. Nesse sentido, entendendo que a cenografia se apresenta como essa forma de criar experimentando e materializando, ela foi escolhida então como tema geral deste trabalho, objetivando investigar o que o arquiteto que transita pelos processos da cenografia tem a aprender e assim, enriquecer sua atuação. O presente texto que carrega o processo criativo da cenografia como tema geral, tem o intuito de apresentar o resultado de dois semestres de muita pesquisa, troca e experimentação.

Remontando às suas origens na Grécia Antiga, a cenografia enquanto manifestação criativa, é indissociável à narrativa que está sendo apresentada. Seja

no cinema, no teatro, em novelas ou musicais, a cenografia busca a harmonia com todos os elementos visuais da cena: figurino, iluminação, maquiagem, cenário e performance. Este trabalho, busca, entre outras coisas, investigar as definições de cenografia, evidenciando que a mesma extrapola as produções anteriormente citadas. Tendo isso em vista, qual é a relação da cenografia, tão debatida e estudada no campo das artes cênicas, com a arquitetura? E por que essa forma de se fazer arquitetura, mais vinculada às artes e às experimentações, está distante da formação dos arquitetos? Nesse sentido, ao longo da pesquisa não se busca encontrar respostas absolutas, mas sim levantar indagações crítica a respeito do tema.

Desse modo, este Trabalho Final de Graduação se faz relevante por tratar de um tema majoritariamente pouco discutido no campo da arquitetura, dentro e fora das universidades. Por outro lado, a cenografia é uma área em ascensão no mercado, além de que, segundo o CAU/BR³, a criação de cenografias e instalações efêmeras também é atribuição do arquiteto. Em contrapartida, sabe-se que vários cursos de graduação em arquitetura não exploram a cenografia como alternativa profissional, apesar de as demandas existir. Assim, cabe aos estudantes e também aos já graduados que se interessam pelo tema, buscar informações e estudos na área. Desse modo, o presente trabalho busca construir um conhecimento sobre o tópico dentro da Universidade Federal de Ouro Preto, oferecendo referências aos que se interessam pelo assunto.

É muito comum que arquitetos saiam da graduação sentindo falta de algo que é crucial para quem atua com o exercício projetual: a materialização. Dentre outras oportunidades, a cenografia é interessante pois, tendo em vista a escala dos projetos e a efemeridade, ela dá a possibilidade de projetar, executar, montar e desmontar em um curto espaço de tempo, fazendo com que o cenógrafo esteja presente em todas as etapas do processo, passando pelo espaço, os materiais, os fornecedores, a iluminação, a relação com os usuários, dentre outras coisas. Além disso, por explorar o imaginário, a cenografia se destaca também pela liberdade criativa que acontece junto à equipe. Dessa forma, como todas as visualidades da cena precisam estar muito alinhadas, faz-se necessário o entendimento de quem são os clientes, quais

³ CAU/BR: Conselho de Arquitetura e Urbanismo do Brasil.

são as demandas, como um projeto vai do imaginário ao real e, sobretudo, como o real alimenta o imaginário além de compreender quem são os outros profissionais envolvidos nesse processo e quais suas atuações.

Confrontando a arquitetura da construção civil com a cenografia, ficam evidentes as diferenças entre as duas linguagens. Enquanto a arquitetura se baseia majoritariamente em um fazer mais técnico e duradouro, a cenografia se destaca por projetar o imaginário de forma passageira. Nesse sentido, fica claro que a cenografia tem uma íntima relação com as artes, mas se faz real ao aplicar a técnica da arquitetura e tudo que ela proporciona: métodos de projeto, percepção espacial, composição e claro, estética. Assim, defendendo a presença da cenografia no percurso do arquiteto, é válido destrinchar e aprender com seu processo criativo, tendo em vista os benefícios do mesmo para alunos e profissionais. O fazer coletivo inerente à cenografia, pode ensinar bastante sobre trabalho em equipe e transdisciplinaridade. Uma cenografia desenvolvida sozinha é mais improvável de acontecer, o que na arquitetura é comum na etapa de projeto, pois o projetista fica alheio às demais etapas, além de que poucos são os trabalhos totalmente compatibilizados. Muitas vezes o arquiteto idealiza, o engenheiro calcula, o pedreiro constrói e assim sucessivamente. Por outro lado, o cenógrafo está frequentemente envolvido com a equipe durante todo o processo, dialogando o tempo todo com o diretor, o iluminador e o figurinista, por exemplo.

Além disso, a cenografia muitas vezes é efêmera, o que faz com que o processo de projetar, executar e montar seja mais rápido do que na arquitetura, abrindo margem para a experimentação de materiais, mão de obra, iluminação, dentre outras possibilidades. Esse processo faz com que o criador esteja presente e ciente de todos os processos: projeto, execução e uso. Na arquitetura, sabe-se que, infelizmente, não acontece sempre assim, e por meio da cenografia, busca-se aqui realizar uma crítica ao projeto de arquitetura e urbanismo. Diferente do que acontece na cenografia, o distanciamento do arquiteto com o uso do espaço que ele projeta é uma realidade – quando esse afastamento já não ocorre na fase de execução. Na falta de uma expressão melhor, o ponto forte a ser tratado aqui é que a cenografia demanda do cenógrafo uma atuação “mão na massa”. Este trabalho busca compreender o que os arquitetos podem conquistar com a experimentação “mão na

massa” que a cenografia apresenta em seu processo criativo e a riqueza de imaginar, conectar, errar e construir, valorizando o processo tanto quanto o produto.

A cenografia vai muito além da caixa cênica e se apresenta como uma forma de criar ambientes, sensações e experiências em diálogo com as outras artes ali presentes – como as cênicas e plásticas. Abrindo as possibilidades de criação para eventos, *visual merchandising*⁴ e audiovisual, a cenografia se diferencia das atuações mais usuais da arquitetura por não ter obrigatoriedade, em sua maioria, com a permanência do projeto e por muitas vezes, ser idealizada para durar um período determinado de tempo. Todas as manifestações que a cenografia apresenta, - sejam elas efêmeras ou não – têm um objetivo em comum: proporcionar uma experiência ao usuário, sendo a interlocução entre o artista e o público, servindo de apoio para uma narrativa. A grande maioria se dá de forma passageira como em festivais, desfiles de moda e estandes, por exemplo. Mas, em contrapartida, espetáculos fixos em um teatro e parques temáticos são projetados e executados permanentemente.

Desse modo, o segundo capítulo “Explorando a cenografia” busca apresentar de maneira geral o universo cenográfico. Fazendo uma metáfora, num primeiro momento o objetivo é estudar a cenografia sem lupa, entendendo o que ela é, de onde veio e como vai de encontro com a arquitetura. O primeiro tópico “O que é cenografia” trata de apresentar definições já existentes, contrapondo-as a fim de entender a pluralidade do tema. Por último, o item “Cenografias possíveis” se apresenta como uma forma de conhecer as possibilidades cenográficas, explorando esse universo por meio de uma sistematização criada pela autora, a fim de ilustrar de maneira audiovisual todas as oportunidades de atuação e criação dos cenógrafos.

O capítulo de número três, busca um novo olhar frente a cenografia como um outro modo de se fazer arquitetura, ressaltando as possibilidades que o processo criativo apresenta: a efemeridade, as etapas interpoladas e o fazer coletivo. Por meio de um diálogo entre os dois universos, procura-se compreender as particularidades e potencialidades da cenografia quando associada à arquitetura.

⁴ O *visual merchandising* é a prática no setor de vendas de otimizar a apresentação de produtos e serviços para destacar melhor seus recursos e benefícios.

Já o quarto capítulo reforça o cunho teórico-prático da pesquisa. Denominado “Processo criativo da cenografia”, o texto apresenta uma relação entre teoria e prática no campo cenografia, tendo em vista o estudo bibliográfico frente ao relato de experiências de diferentes cenógrafos. O exercício prático vem da manifestação artística e coletiva, o processo e o produto de “Quase sem querer”, que aconteceu por um diálogo criado pela autora que paralelamente ao desenvolvimento do Trabalho Final de Graduação, produziu em grupo uma cenografia para o Núcleo de Pesquisa em Cenografia do Galpão Cine Horto, centro cultural do Grupo Galpão de Teatro. A experiência no núcleo que se aconteceu entre agosto e dezembro de 2020 teve como objetivo discutir, questionar e trocar a respeito do fazer cenográfico e suas possibilidades, principalmente dentro do universo teatral. A coordenadora do Núcleo, Branca Peixoto, também é, gentilmente, coorientadora do presente trabalho.

No quinto capítulo “Trocadas sobre cenografia” é relatada a segunda experiência que extrapola a linha teórica. Dissertando sobre a plataforma de divulgação, trocas e diálogos sobre o trabalho que aconteceu pelo *Instagram* “Metaphora Cenografia”, nesse capítulo é possível perceber a riqueza em se partilhar conhecimento e abrir diálogo com o público e outros profissionais.

Para concluir, em “Considerações finais” é apresentado um balanço sobre tudo que foi aqui estudado, ressaltando os aprendizados e desafios. Dessa forma, serão analisadas as etapas da pesquisa do começo até os produtos finais.

Assim sendo, é válido assumir já na introdução que este trabalho mudou muito desde o princípio, o que é bastante enriquecedor tendo em vista o ganho processual. Dessa forma, partindo do princípio de que o processo criativo no geral é importante para a constituição de qualquer tipo de pesquisa, o presente trabalho apresenta alguns subprodutos que foram valorosos para sua concepção: uma coletânea de entrevistas – prefiro chamá-las de bate-papos – feitas com diferentes arquitetos cenógrafos brasileiros que aparecerão ao longo do texto como “pinceladas”, um catálogo clicável de cenografias possíveis, e três peças gráficas que objetivam ilustrar dinâmicas processuais da investigação.

2 EXPLORANDO A CENOGRAFIA

Quando se fala em cenografia, no geral, a primeira ideia que vem à cabeça são os cenários de teatro, cinema e televisão. Perguntando para pessoas próximas, as respostas foram genéricas, para não dizer iguais. “Pano de fundo de uma peça de teatro” e “cenário de uma história” foram as mais respondidas. Esse senso comum não está errado, mas sim, incompleto. Tal definição tão usual se restringe ao *cenário* de um espetáculo que é um elemento dentre tantos que integram a *cenografia*.

Tomemos como exemplo um espetáculo famoso da *Broadway*, o “Fantasma da Ópera” que está em cartaz há mais de trinta anos, conhecido por seus efeitos surpreendentes no palco. A escada mostrada abaixo é apenas um dos inúmeros cenários que o espetáculo apresenta. Na mesma imagem também é possível ver a cenografia, que segundo Cyro Del Nero é a “grafia da cena”, ou seja, todas as visualidades da cena juntas em harmonia. Cenário, figurino, maquiagem, adereços, e iluminação, dentre outros. Ela é, portanto, uma prática que preza pelo planejamento e pela criação de uma experiência, funcionando como interlocução entre o artista e a plateia que atua em alinhamento com todos os outros profissionais do teatro como diretores, atores, caracterizadores e sonoplastas. Desse modo a ambientação é criada, e assim surge a *cenografia*.



Figura 1 - Musical "O Fantasma da Ópera", Broadway. Fonte: <https://catracalivre.com.br/wp-content/uploads/2019/09/o-fantasma-da-opera-450x300.jpg>

Entendendo que *cenário* e *cenografia* não são sinônimos, o que é ainda, a *cenotecnia*? O “Fantasma da Ópera” ainda pode auxiliar como exemplo, afinal, o espetáculo tem muitos e diferentes cenários. A troca dos elementos no palco acontece praticamente sem que a cortina feche e por isso é tão impressionante – a escada mostrada acima sai de cena de maneira assustadoramente rápida e fluida. Para que isso aconteça, toda a mecânica do palco foi projetada para ocorrer naquele edifício teatral que só recebe esse espetáculo, afinal, são cerca de oito apresentações por semana. Todos esses elementos são *cenário*: a escada, o barco, o lustre, as arandelas. A *cenotecnia*, arte e técnica de projetar a instalação de cenários, faz a construção desses mecanismos por meio da marcenaria, serralheria e pintura por exemplo.

Dessa forma, para sistematizar o pensamento, vamos esclarecer o que é cada uma das três linguagens que costumam se sobrepor. A *cenografia* é arte de criar a ambientação do espetáculo, entender qual o conceito, quais as referências estéticas e qual é a visualidade que a cena vai ter. Por meio da interpretação do texto, a cenografia se dá pelo conjunto de efeitos visuais e sonoros que compõem a cena, as marcações, posições, cores, sons, texturas que servem de apoio à narrativa. Já o *cenário* é tudo aquilo que idealizado pelo cenógrafo, é construído pelos *cenotécnicos*, profissionais que tratam da execução e materialização dos elementos.

O senso comum do que é cenografia ainda precisa aprender muito sobre o termo, afinal, ela extrapola as paredes do teatro, apresentando atuações que não se restringem aos palcos. Nesse sentido, a cenografia se faz relevante, pois é uma manifestação artística tão ampla que alcança a arquitetura. O presente capítulo tem como objetivo explorar o universo da cenografia, apresentando diferentes definições do termo, confrontando-as a fim de entender a formação plural do tema. Ademais, serão analisados conceitos como espaço teatral e espaço cênico e como afetam na atuação do cenógrafo. Para entender onde a cenografia está, será feita uma exposição de cenografias possíveis, buscando descobrir as alternativas do fazer cenográfico.

2.1 O que é cenografia

O termo cenografia tem sua origem no latim *scenographia*, que, por sua vez, deriva do grego *skenographie*, composição de *skené*, cena e *graphein*, escrever, desenhar, pintar, colorir. (MANTOVANI,1989). Pode-se afirmar que historicamente, a cenografia está nas raízes da humanidade. Remontando à Grécia Antiga, a cenografia enquanto manifestação criativa é parceira indissociável da narrativa teatral, mas em cada época apresentou significados diferentes. O sentido que se dá à prática da cenografia hoje é bastante distinto de sua origem, em razão das inúmeras transformações tecnológicas, sociais e culturais desencadeadas nos séculos XVIII e XIX, mudanças essas que revolucionaram os processos de produção nas sociedades modernas como um todo.

A cenografia pode ser descrita de várias formas tendo em vista os diferentes olhares existentes sobre o tema. A pesquisa pelo termo em dicionários digitais como Michaelis e Dicio, trazem como primeiras definições conceitos que remontam à origem da cenografia: a representação de pinturas e desenhos em perspectiva. Além disso, as fontes de pesquisa anteriormente citadas definem como a arte e técnica de conceber e realizar espaços cênicos de filmes e espetáculos. Em complemento aos significados mais básicos e comumente discutidos, inúmeros autores e cenógrafos descrevem a cenografia como um elemento que vai além da caixa cênica, indo de encontro, inclusive, com a arquitetura.

Existem centenas de publicações, depoimentos e registros nos quais cenógrafos pelo mundo que tentam responder o que é cenografia. A cenógrafa e diretora de arte Aby Cohen (2007) em sua tese de mestrado indaga o porquê da dificuldade dos cenógrafos em explicar com clareza o que fazem. A autora questiona se isso acontece por se tratar de uma percepção artística, afinal, cada artista vê a cenografia através de sua subjetividade. Fato é que cada interpretação é influenciada pelo lugar de onde vem quem a define – a grande maioria dos autores vêm do Teatro, área de onde este trabalho retira as principais referências, afinal, o tema não tem uma ampla discussão no campo da arquitetura – não quanto deveria.

Para ilustrar a complexidade do tema, a diretora e cenógrafa britânica Pamela Howard (2015) em sua obra “O que é cenografia? ” apresenta uma coletânea de definições feitas por diferentes cenógrafos espalhados pelo mundo. Segundo a autora, tal discussão se aflora entre os profissionais da área pela multiplicidade de olhares e atuações. No livro de Howard, o cenógrafo canadense Michael Levine, define que “cenografia é a manifestação física do espaço imaginário” (2015, p. 19) Já Lídia Kosovski, arquiteta, cenógrafa e figurinista brasileira, conceitua como “uma matéria que amplia a poesia inscrita no gesto do ator”. (2015, p. 19) Nesse mesmo sentido, José Carlos Serroni, arquiteto e cenógrafo brasileiro, entende que “cenografia é a dramatização do espaço”. (2015, p. 19)

Em sua obra “Cenografia brasileira: notas de um cenógrafo”, Serroni (2013) defende que a cenografia não se resume ao desenho da cena por meio de cenários, mas que ela se vincula à dramatização, tornando aquele espaço de fato, teatral. O autor cita que a cenografia não é um espaço qualquer como uma arquitetura, pois sempre é dramatizada. Buscando ampliar a discussão, Serroni apresenta “princípios cenográficos” que para ele, funcionam como mandamentos que regem sua atuação profissional. O primeiro deles, diz que “o ator é o centro do espetáculo”, pontuando que a cenografia se complementa com inúmeras outras ações, mas especialmente com o trabalho do ator. Dessa forma, faz-se necessário o envolvimento do cenógrafo no processo do ator, e vice-versa. Essa relação entre a dramatização e a cenografia é reforçada por Pamela Howard

A cenografia é sempre incompleta até o ator entrar no espaço de atuação e se envolver com a plateia. Além disso, a cenografia é uma manifestação conjunta do diretor e do artista visual a respeito da visão que têm sobre a peça, a ópera ou a dança, uma obra que está sendo apresentada ao público como um trabalho em equipe. (HOWARD, 2015, p.17)

Em seus princípios e conselhos cenográficos, Serroni pontua ainda que, para ele, “cenografia é imitação da realidade”, porque o cenário não é a realidade, mas no palco ele se torna real por imitar alguma coisa. Contrapondo-se ao princípio de Serroni, a definição do que é cenografia feita pelo norte-americano Haibo Yu para Pamela Howard (2015, p. 23), se apresenta mais coerente pois, para ele, cenografia é “o projeto de todos os componentes visuais do espaço cênico”. A palavra “imitação”

escolhida por Serroni pode soar como algo superficialmente mimético e nesse sentido, o termo “releitura” poderia ser uma outra possibilidade de interpretar a fala de Serroni, pois para muitos autores – e para ele próprio, inclusive – a cenografia não busca simplesmente imitar, e a releitura abre mais margem à subjetividade da criação.

Segundo o renomado diretor, cenógrafo, iluminador, figurinista, escritor e ator italiano Gianni Ratto,

A verdadeira cenografia é determinada pela presença do ator e seu traje; a personagem que se movimenta nas áreas que lhe são atribuídas cria constantemente novos espaços alterados, conseqüentemente, pelo movimento dos outros atores: a soma destas ações cria uma arquitetura cenográfica invisível para os olhos mas claramente perceptível, no plano sensorial, pelo desenho e pela estrutura dramática do texto apresentado. (RATTO, 2001, p.38)

Tendo em vista a colocação de Ratto sobre uma “arquitetura cenográfica invisível”, é válido ressaltar que cenografia e cenário são comumente sobrepostos, o que é um equívoco. O cenário é o conjunto de elementos que criam a atmosfera do local onde ocorre a ação, estando, portanto, inserido na cenografia, que é um espaço conceitual mais abrangente, o espaço do espetáculo. Como outras atividades artísticas, a cenografia, por meio de materiais e formas, exprime um conjunto de ideias, conceitos e emoções. É tudo que está plasticamente em cena, buscando a coesão entre o cenário, figurino, adereços, iluminação e até mesmo, a marcação de cena. “Não podemos confundir cenografia com decoração. Cenografia é um elemento do espetáculo (teatral, cinematográfico, etc.) e decoração é sinônimo de arquitetura de interiores.” (MANTOVANI, 1989, p.41)

A cenografia é parte integrante do fazer teatral desde sempre, e foi se modificando com as diversas manifestações teatrais e seus contextos. Atualmente, é a síntese histórica e tecnológica do ato projetivo cênico, abrangendo todo o processo de criação e construção do evento estético espacial e da imagem cênica. Tendo em vista a consolidação da cultura de consumo vigente na contemporaneidade, a cenografia que antes se restringia aos palcos, ganhou espaço significativo no mercado, alcançando novas áreas de atuação vinculadas ao universo de consumo, seja ele de conceitos, produtos, de lazer ou cultura. Sendo assim, a cenografia

enquanto manifestação artística que no passado se restringia ao teatro, passou a “aparecer” em diversas outras produções culturais como exposições, desfiles, feiras, cinema e televisão, por exemplo. Como já visto, é considerada suporte visual da dramaturgia, mas sua definição contemporânea, segundo Urssi (2006), apresenta diversas possibilidades de uso, ampliando a atuação do cenógrafo para os campos da arquitetura, design e artes visuais. Tendo em vista esses diversos olhares, a definição de cenografia contempla a ideia que integra o componente cultural ao problema espacial em questão, acontecendo no encontro limiar entre espaço teatral e espaço cênico.

Segundo Pamela Howard, “o teatro acontece sempre quando existe um ponto de encontro entre atores e uma possível plateia. É no espaço medido desse encontro e na geração dessa interação que o cenógrafo cria sua arte”. (HOWARD, p. 27). Para a autora, o espaço até então silencioso, vazio e inerte, fica aguardando dar vida ao drama. O espaço, componente que trata essencialmente da definição sobre onde será o encontro entre seres e objetos é o primeiro desafio do cenógrafo, afinal, ele é parte do vocabulário cenográfico. Desde que a cenografia teve suas possibilidades ampliadas, o cenógrafo passou a compreender a natureza do espaço físico e assim, conseguir lapidá-lo para o acontecimento teatral.

O espaço teatral consiste no lugar onde acontece a ação normalmente representada por atores diante de uma plateia, cumprindo a função de representação e troca entre artista e público. Este encontro tem como base um lugar físico que conjuga a cena e a plateia que se estabelece por relações espaciais e psicofisiológicas, envolvendo a cumplicidade entre alguém que observa e alguém que é observado. Nesse sentido, as características de um palco são muito determinantes na concepção do espetáculo e na forma com que a grafia da cena acontece. É nessa dinâmica que a arquitetura se apresentou como uma forma de estudar, conceber e organizar esse espaço. Dos teatros de arena gregos aos espetáculos na rua, dos palcos italianos ao uso de espaços multiuso, a arquitetura faz presente na linguagem cenográfica.

Ao investigar a cenografia contemporânea é preciso refletir a relação entre espaço cênico e encenação, abrindo margem para a discussão sobre o que é espaço

cênico e qual a relação dele com a produção do espaço vindo da arquitetura ou espaço teatral. Os edifícios teatrais participam do processo de evolução e transformação histórica do Teatro, mas também as manifestações fora do edifício teatral tiveram importante participação nesta evolução. No livro “Dicionário de teatro”, Patrice Pavis define o espaço cênico como “o espaço real do palco onde evoluem os atores, quer eles se restrinjam ao espaço propriamente dito da área cênica, quer evoluam no meio do público” (PAVIS, 1999, p. 132). O espaço cênico pode ou não estar confinado à área do palco, sendo determinado por dois fatores fundamentais: a relação com o espaço teatral (o espaço físico, arquitetônico do teatro) e a proposta dramática. Assim, o espaço cênico é o resultado do encontro entre lugar teatral, seja edificado ou não, e as premissas conceituais que partem da interpretação do cenógrafo diante do texto.

A arquitetura teatral está intimamente ligada ao desenvolvimento da linguagem cênica. Sob uma ótica sociocultural, a ruptura com modelos espaciais vigentes esteve sempre vinculada às manifestações vanguardistas do teatro, que esboçaram uma nova dramaturgia que se associava a uma nova arquitetura. Partindo do princípio de que na contemporaneidade existe uma inquietude artística diante de espaços formalizados, propõe-se novas relações entre o espaço cênico e o espaço da audiência, partindo para busca de espaços “alternativos”. Todas as possibilidades fazem com que a cenografia, responsável pela recriação do espaço, sendo capaz de dimensionar, abrigar, enquadrar, caracterizar uma ação que parte de um texto ou conceito. Para concluir e elucidar, Serroni ainda afirma que a

cenografia significa o desenho, a concepção do espaço cênico e cenário, os elementos que se colocam neste espaço. Não há espetáculo teatral sem cenografia, mas ele pode não ter cenário, sendo um simples praticável vazio, a ser preenchido. [...]. Assim, quando vemos alguns diretores afirmarem que o seu espetáculo não tem cenografia, eles apenas querem dizer que não usam cenários. ” (SERRONI, 2013)

2.2 Cenografias possíveis

A cenografia mudou e extrapolou o universo do teatro. Segundo Rodrigues (2013), isso pode ser um sintoma da espetacularização da cultura e da sociedade, em

que a construção de um cenário para que diferentes ações e eventos ocorram, na atualidade se apresenta como uma tendência necessária. Tendo em vista essa lógica da consolidação da cultura do consumo que rege a sociedade, as demandas cresceram tanto que a cenografia atingiu um novo patamar: consolidou-se como um domínio especializado e independente, adquirindo autonomia em relação às artes cênicas e performáticas, abrindo-se para outras possibilidades.

Esses outros diálogos e as infinitas alternativas de criação que a cenografia proporciona caracterizam a cenografia contemporânea como diversa e experimentativa. Ao longo do século XX a produção artística como um todo sofreu mudanças significativas resultadas das novas dinâmicas socioculturais. As novas tecnologias, as redes sociais e as novas tendências do século XXI se refletem também na produção cenográfica. Mas se a cenografia acontece quando existe dramatização, performance e espetáculo, como ela se dá fora do teatro?

Outros eventos de comunicação, associados ao marketing comercial e cada vez mais presentes em nosso cotidiano, têm se apropriado da linguagem cenográfica para vender ideias. Apesar deste contexto nem sempre comportar o espetáculo, ao menos os recursos da cenografia estão presentes nas construções: o caráter efêmero, a simulação de materiais privilegiando a forma em detrimento da função, a criação de ilusões. (COHEN, D. R., 2007, p. 71)

Desse modo, quando a cenografia assume essas outras possibilidades, a forma assume uma significância que ultrapassa a função, e os cenários por terem entre suas atribuições a de qualificar espaços, têm se prestado a habilitar visualmente algumas intenções como as de imergir, vender e impressionar. Segundo Cohen, esse movimento que leva a cenografia para além do universo do teatro – de onde veio sua formação – implica na produção de novas referências, cujos reflexos sensoriais são percebidos em diversos estratos do cotidiano. Essa dinâmica busca, dentre outras coisas, potencializar a eficácia da mensagem, do conceito ou do produto, transformando o espectador em usuário e ou cliente.

Nesse sentido, no debate “Cenografias: Mídias e Linguagens” gravado pelo SESC em 2002, a renomada cenógrafa brasileira Daniela Thomas diz que “a cenografia vem se expandindo no mundo da moda (...) no mundo dos shows, nos

clipes, nas montagens de exposições e alguns outros trabalhos mais comerciais como as vitrines, estandes, e montagens de passarelas e palcos”. O fenômeno acontece por uma busca de se dramatizar os espaços, criando cenários que narram conceitos. Como citado no início deste tópico, o arquiteto e cenógrafo Cristiano Cezarino Rodrigues acredita que tal feito pode acontecer por um processo de espetacularização. Nesse sentido, o progresso capitalista revela uma sociedade contemporânea regida por tendências mercadológicas, onde a prevalência da atividade econômica emite reflexos que podem ser percebidos em todos os seus segmentos e também na arte. Na cenografia não seria diferente.

A cultura de consumo vigente se destaca por sua capacidade de construir universos em torno de mercadorias e assim, a cenografia se apresenta como um meio de criar ambientes voltados para o consumo de experiências e produtos. Dessa forma, fazendo um paralelo sociocultural frente à ordem capitalista, o filósofo Guy Debord (2005) refere-se à sociedade moderna de consumo como uma sociedade da performance, na qual nada pode ser imaginado, pensado ou realizado senão em forma de espetáculo, dizendo que tudo que é vivido tornou-se uma representação. Além disso, o pensador francês entendeu que os meios de comunicação de massa eram fundamentais para o consumo, o que vai de encontro com essas novas possibilidades de cenografia que se expandiram com as dinâmicas midiáticas da atualidade. Assim, fazendo um paralelo com Debord, é possível perceber que a cenografia surge como uma maneira de manipular o espectador através do espaço.

Considerado em sua totalidade, o espetáculo é ao mesmo tempo o resultado e o projeto do modo de produção existente. Não é um suplemento do mundo real, uma decoração que lhe é acrescentada. É o âmago do irrealismo da sociedade real. Sob todas as suas formas particulares – informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto de divertimentos -, o espetáculo constitui o modelo atual da vida dominante na sociedade. É a afirmação onipresente da escolha já feita na produção, e o consumo que decorre dessa escolha. Forma e conteúdo do espetáculo são, de modo idêntico, a justificativa total das condições e dos fins do sistema existente. O espetáculo também é a presença permanente dessa justificativa, como ocupação da maior parte do tempo vivido fora da produção moderna. (DEBORD, 2005, p. 14-15)

Tendo em vista as questões socioeconômicas aqui discutidas, fica claro que a cenografia enquanto visualidade e espetáculo se apresenta como uma ferramenta efetiva para comunicar universos imaginários por meio de espaços reais. Dessa forma, busca-se aqui compreender quais são as cenografias possíveis, exemplificando de maneira diversa, com trabalhos de diferentes cenógrafos pelo mundo.

Sendo assim, o objetivo aqui é criar uma categorização que além de separar as cenografias, consiga as unir por elementos em comum. Depois de pesquisar e fazer um grande *brainstorming*⁵, propõe-se aqui uma estruturação das cenografias possíveis com o objetivo de facilitar a leitura e entendimento do tema. A divisão então, acontece em cinco grupos: cenografias de palco, cenografias para câmera, de experiência, comerciais e digitais. É válido ressaltar que essas categorias se sobrepõem, fazendo com que cenografias de “ordens diferentes” ocupem um mesmo lugar. Por exemplo uma loja que fica em “cenografias comerciais” pode também estar em “experiência” pois ali existe toda uma preocupação com o *visual merchandising* e *user experience*⁶, estratégias que proporcionam ao consumidor uma experiência que se transforma em engajamento.

Desse modo, serão aqui apontadas algumas cenografias internacionais e nacionais, buscando compreender de maneira crítica as semelhanças e diferenças entre seus produtos que sinalizam características de seus processos criativos, compreendendo as possibilidades que o universo da cenografia apresenta. Ao fim do tópico, para sistematizar essas informações da forma gráfica e interativa, apresenta-se o catálogo de clicável de cenografias possíveis.

4.2.1 Cenografias de palco

As cenografias de palco são aquelas que caíram no senso comum do que se entende por cenografia. Essa rápida relação entre cenário e palco acontece, pois, o

⁵ O *brainstorming* ou tempestade de ideias, mais que uma técnica de dinâmica de grupo, é uma atividade desenvolvida para explorar a potencialidade criativa de um indivíduo ou de um grupo.

⁶ Experiência do usuário, do inglês *user experience*, é o conjunto de elementos e fatores relativos à interação do usuário com um determinado produto, sistema ou serviço cujo resultado gera uma percepção positiva ou negativa.

teatro é o berço da cenografia, que depois se expandiu para as artes cênicas e performáticas no geral (vale ressaltar que como já explicado, cenário e cenografia não são sinônimos). Além disso, a palavra “palco” aqui foi escolhida com objetivo de simplificar a informação, pois como já apresentado neste trabalho, a noção de espaço cênico extrapolou os palcos e passou a ocupar diferentes lugares. O espaço teatral enquanto o lugar em que existe uma relação entre artista e plateia, pode ser traduzida aqui como “palco”. Nesta categoria existe uma infinidade de exemplos que permeiam diferentes manifestações artísticas que aqui serão apresentadas. Teatro, música, circo, ópera, dança, premiações e musicais são as cenografias possíveis que compõem esse grupo.

Sob uma ótica internacional, a título de exemplificar e compreender como a cenografia de palcos ultrapassa o teatro, será aqui analisada a cenografia criada para *shows* musicais. A premiada cenógrafa de palcos Es Devlin no documentário “*Abstract: The Art of Design*” (2018) da *Netflix* mostra suas criações cenográficas que já tiveram clientes como Adele, Beyoncé, U2, Miley Cyrus, Kanye West, dentre outros. Devlin afirma que para guiar seu processo criativo, ela usa o que chama de “cinco ingredientes da criação de palcos”, que são: espaço, luz, escuridão, escala e tempo. É interessante pensar como os cinco ingredientes pensados pela cenógrafa vão de encontro com outras manifestações artísticas como a fotografia e design, por exemplo. Tal relação reforça a ideia de que a cenografia envolve um fazer coletivo, se vinculando à iluminação, cenotecnia, performance e claro, ao artista.

Devlin que também é responsável por outras cenografias como o encerramento dos Jogos Olímpicos de Londres de 2012, exemplifica um pouco de seu processo criativo com a cenografia idealizada para a turnê *Formation* de Beyoncé, defendendo que a relação entre público e artista precisa ser interpretada para aquela cenografia ganhe forma. No documentário a cenógrafa diz que “todo mundo veio para focar a atenção em uma pessoa. Nós não precisamos dizer venerar, mas toda a energia do lugar está concentrada nesse único indivíduo, e isso é um evento fisiológico extraordinário. ” Assim, partindo desse pressuposto, a relação entre os cinco ingredientes acontece e se materializa na cenografia pensada tanto para o artista, quanto para o público.

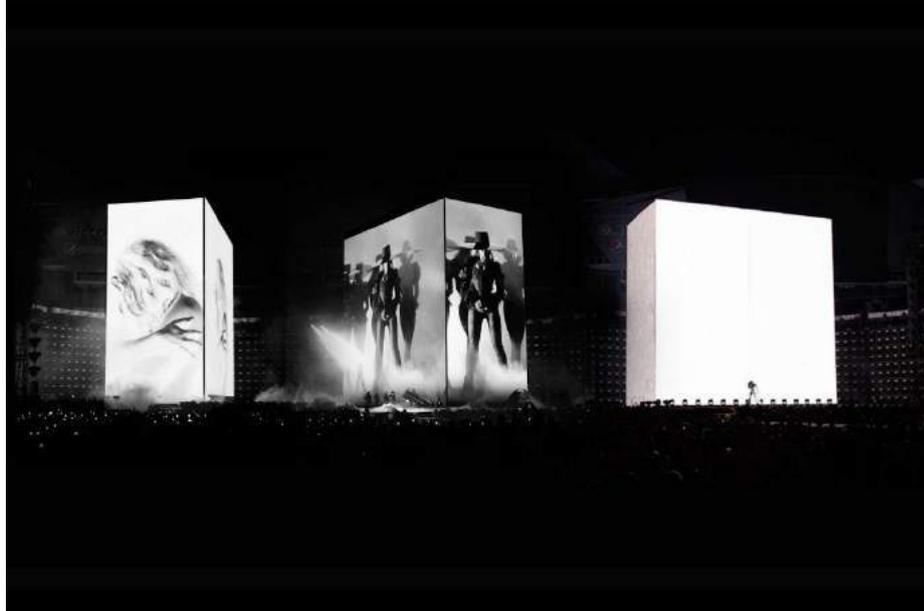


Figura 2 - Formation Tour Beyoncé, cenografia de Es Devlin. Fonte: <https://ffw.uol.com.br/app/uploads/noticias/2018/01/devlin-1200x800.jpg>.

Tendo em vista essa relação entre plateia e artista, a designer e cenógrafa ainda pontua a relação do fazer cenográfico com as mídias sociais.

Se analisarmos os shows antes de 2003, a maioria das fotos era tirada por fotógrafos profissionais perto do palco. Vê-se uma imagem enorme, quase divina do artista, com muitas luzes atrás. Era assim que as imagens ficavam gravadas para quem não havia ido ao show. Mas agora, com as câmeras de celular, esses eventos são gravados de todos os ângulos e por isso, o meu trabalho tem sido visto de todos os ângulos. É uma grande mudança. Os artistas com quem trabalho são bombardeados com imagens de suas apresentações. [...]. De certa forma, estamos criando para uma forma quadrada. Isso pode mudar, se o Instagram ficar triangular. (ABSTRACT, 2018, min. 26)

A relação entre as redes sociais e a cenografia levantada por Es Devlin é um ponto a ser pensado. As cenografias “instagramáveis” são uma forte tendência, que tentam traduzir todas as sensações experienciadas pela cenografia em uma imagem 1:1, ou por um vídeo 2D. Manovich (2016) batiza de “*instagramism*” a mistura de linguagens como fotografia e design, e reforça a ideia de que se trata de um movimento cultural expressivo, que remonta por exemplo, origens da história do design de cartazes, capas de revistas, anúncios, e movimentos fotográficos do século XX como a *New Vision* da Bauhaus. A midiatização como

uma nova forma de sociabilidade do ser humano se reflete na cenografia, como bem ilustrou Es Devlin.

Fazendo um paralelo da produção da cenógrafa britânica com o Brasil, o cenógrafo e diretor de arte Zé Carratu é o brasileiro mais conhecido no mercado da música na atualidade, além de fazer exposições e programas de televisão. Responsável por assinar a cenografia de artistas que vão do sertanejo ao rock, Carratu (2016) afirma que a construção dos seus cenários vai da escolha de tecidos bordados ao *video mapping*⁷. Dentre tantos trabalhos relevantes, o artista plástico também é responsável pela cenografia da turnê “Nossa História” de Sandy e Junior, onde usou a tecnologia, a iluminação e o design gráfico como grandes aliados. Pontuando a importância da efemeridade da cenografia no processo criativo, Carratu diz que “em seis meses de planejamento, elaboramos um cenário que funcionasse como um lego gigantesco, para que atendesse aos locais fechados e aos estádios”. (RIBEIRO, 2019)

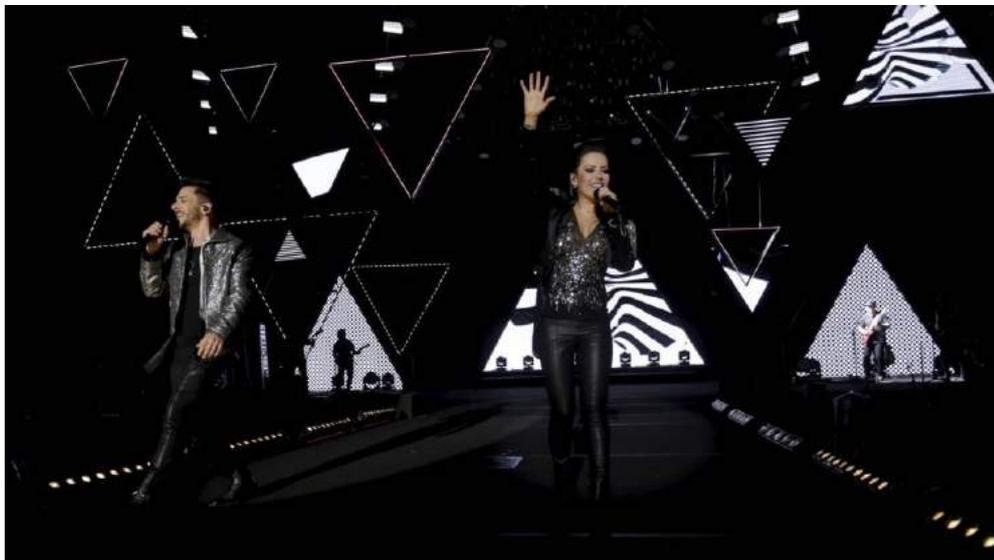


Figura 3 - Palco turnê Nossa História de Sandy & Junior, por Zé Carratu. Fonte: <https://extra.globo.com/incoming/23805048-0f4-b4c/w976h550-PROP/83649307.jpg>.

A comparação entre criações internacionais e nacionais, demonstram que a linha de pensamento pode se assimilar, mesmo considerando-se que são processos criativos bastante únicos e distintos. A cenografia enquanto manifestação artística

⁷ *Video mapping* ou mapeamento de vídeo é uma técnica que consiste na projeção de vídeo em objetos ou superfícies.

abre espaço para interpretações muito pessoais e sublimes. Enquanto Es Devlin pauta suas criações na poesia inserida nas letras de música, Carratu afirma que *lifestyle*⁸ do artista o influencia muito mais do que o que é cantado. Um ponto em comum entre os cenógrafos, é a defesa de que a cenografia de palcos é bastante pautada na relação de quem é observado com aquele que observa.

4.2.2 Cenografias para câmera

As cenografias para câmera têm formas bem próprias de acontecerem. A técnica de se produzir visualidades para TV, cinema, séries, propagandas, fotografia, *YouTube* ou clipes é bastante única, principalmente ao que diz respeito aos materiais. Essa forma de se fazer cenografia pode também ser chamada direção de arte, unindo linguagens como *design*, fotografia, artes plásticas e arquitetura – é válido ressaltar que direção de arte não se resume a cenografia, abrangendo elementos de iluminação, dentre outras coisas. Em um estúdio de gravação quase tudo só tem acabamento no lado que está virado para a boca de cena, toda a dinâmica é pensada na câmera e no enquadramento, além de nada poder ser reflexivo. A direção de arte está sempre vinculada às visualidades da cena, onde a iluminação e a pós-produção são peças chave para que a visualidade aconteça.

Para ilustrar, será feita aqui uma breve comparação entre dois produtos audiovisuais: a saga britânica “*Harry Potter*” e a novela brasileira “*Meu Pedacinho de Chão*”. A saga do bruxo mais famoso dos cinemas foi gravada entre 2000 e 2010, em Leavesden, Inglaterra. As inovações tecnológicas ao longo dos dez anos auxiliaram na construção da cenografia idealizada pela grande equipe composta por diretores de arte e designers de produção que davam vida às ideias da autora e então roteirista, J.K. Rowling. A trama que foi toda baseada nas obras literárias, passou pelo desafio de se transformar em espaços e cenários que iriam para as telas de cinema. O designer de produção Stuart Craig responsável por toda a saga e depois, pelos parques temáticos em Orlando, conta que lá no começo, precisou entender como Rowling espacializava suas ideias.

⁸ *Lifestyle* é o conjunto de atitudes, valores, preferências e hábitos associados a uma pessoa ou a um grupo.

Comecei meu primeiro encontro com J.K. Rowling fazendo perguntas muito básicas sobre o mundo de Harry Potter. Em resposta, Jo pegou uma caneta e papel e, em apenas alguns minutos, desenhou um mapa bem simples de Hogwarts e seus arredores. [...] Não fez nenhuma pausa até encher a página. Ela sabia exatamente como o lugar deveria ser. Tudo nasceu desse primeiro esboço e eu mantive uma cópia dele pregada na parede do meu escritório durante as filmagens. (SIBLEY, 2010, pg. 14)

Em um primeiro momento o imaginário da autora se fez bastante relevante para a criação da cenografia, é claro. Mas com o passar dos filmes e dos incontáveis cenários criados, os produtores ganharam autonomia para traduzir graficamente todas as visualidades da cena. A obra ilustrada “Harry Potter e a Magia do Cinema” de Sibley (2010) documenta que o processo criativo cenográfico do universo mágico foi muito pautado em um trabalho fundamentado na transdisciplinaridade. O constante diálogo entre o diretor David Yates com seus produtores de figurino, artes gráficas, efeitos especiais, cenários, fotografia, iluminação e pós-produção era estritamente necessário para que o resultado acontecesse. Além disso, todos os profissionais presentes no estúdio precisavam imergir na pesquisa de referências na história da arquitetura, do design e da arte como um todo.

A cenografia do universo de Harry Potter também ilustra bastante como é o processo criativo cenográfico da sétima arte. O *Making Of Harry Potter - Warner Bros. Studio Tour London* possibilita a visita dos estúdios J e K, onde foram gravados os longas saga. O tour pelos estúdios da Warner possibilita a visita aos cenários, figurinos, adereços, maquetes e tudo mais que foi utilizado na gravação dos filmes. É interessante perceber que os cenários têm escalas muito diferentes do que aparece na tela, como o próprio castelo de *Hogwarts*, – inspirado nas arquiteturas góticas das Catedrais de Durham e Westminster e nas Universidades Cambridge e Oxford – é uma maquete na escala 1/24 minuciosamente projetada e executada pelos cenógrafos da equipe. “É um modelo icônico”, diz o diretor de arte Gary Tompkins, descrevendo o complexo nível de detalhes. “Cada uma das torres, janelas e portas teve que ser recriada em escala. Tudo, até as cabeças de alfinete que representam os parafusos que seguram as dobradiças das portas”. (SIBLEY, 2010, pg. 33)



Figura 4 - Maquete de Hogwarts nos estúdios da Warner Bros, Londres. Fonte: Acervo da autora (2019).

Outro ponto importante a se observar nos estúdios, é a relação dos elementos cenográficos com o enquadramento da câmera. Figurinos, perucas, adereços e cenários são totalmente projetados e executados tendo em vista suas relações com a câmera. Os cenários, por exemplo, têm todos os seus elementos voltados para a boca de cena, e somente o que aparece no enquadramento recebe acabamento. Isso acontece na grande maioria das produções audiovisuais. Como exemplo, abaixo estão imagens de um mesmo cenário: uma foto interna e outra externa. Por dentro o cenário com acabamentos de pintura, texturas e revestimentos falsos que criam a visualidade desejada. Por fora é possível notar a estrutura à mostra, deixando claro que o que não aparece em cena não recebe acabamento. Segundo o livro “*Harry Potter a Magia do Cinema*”, a equipe de construção de cenários tinha cerca de 250 membros de carpinteiros, pintores e metalúrgicos que em um primeiro momento utilizavam apenas madeira e gesso, mas a equipe tornou-se pioneira no uso de espumas que por ser mais leve e fácil de esculpir, abriu novas possibilidades de trabalho.



Figuras 5 e 6 - Visão interna e externa do cenário "Dormitório masculino", dentro dos estúdios da Warner Bros, Londres. Fonte: Acervo da autora (2019).

Além disso, os produtos audiovisuais têm suas cenografias muito vinculadas à pós-produção da imagem. Na fotografia, na televisão ou no cinema, os chamados efeitos visuais auxiliam na construção da imagem, e em *Harry Potter* não foi diferente. O diálogo entre cenários reais e virtuais é um fator que enriquece muito os produtos, e o uso do *chroma key*⁹ é praticamente indispensável nas produções cinematográficas.

Tendo em vista a análise feita do universo de *Harry Potter*, é válido um paralelo com uma produção nacional, o *remake*¹⁰ da novela-fábula da Globo “Meu Pedacinho de Chão”, de 2014. No Brasil, as telenovelas são um grande laboratório de cenografia que reúne equipes de iluminação, caracterização, direção, dentre outros. A narrativa surge com o intuito de criar um universo infantil, quase mágico, com a estética de uma cidade feita de brinquedos, com escalas que criam a impressão de uma cidade miniatura. Esse conceito se reflete nos cenários, mas também no figurino, maquiagem, adereços e inclusive na performance dos atores.

⁹ *Chroma key* é uma técnica que consiste em colocar uma imagem sobre a outra por meio do anulamento de uma cor sólida pré-definida. Ela é usada em vídeos em que se deseja substituir o fundo por alguma outra imagem, estática ou em movimento.

¹⁰ Um *remake* é uma produção de um filme, série de televisão, videogame ou forma semelhante de entretenimento que se baseia em uma produção anterior.

Em entrevista à Rede Globo (2014), o artista plástico responsável, Raimundo Rodriguez nomeia o trabalho de “Latifúndio”, pois toda a cidade cenográfica é feita de obras de arte fabricadas em lata, aproximadamente 20 toneladas. Dizendo sobre a necessidade de se buscar referências, o artista ainda disse que suas inspirações vieram das cores de Van Gogh e dos jardins de do diretor de cinema Akira Kurosawa, que juntos traduziram o olhar lúdico que a história pedia. A busca da originalidade fez com que o uso de tampas, fundos e laterais de latas recicladas criassem paredes completamente diferentes entre si. O processo de criação dessa cenografia é bastante interessante, pois Raimundo Rodriguez já trabalhava com o “Latifúndio” desde 2000 e a novela foi criada em 2014. O que aconteceu nesse caso, foi que o diretor Luiz Fernando Carvalho apostou no trabalho do artista plástico, acreditando que ele contribuiria à narrativa.

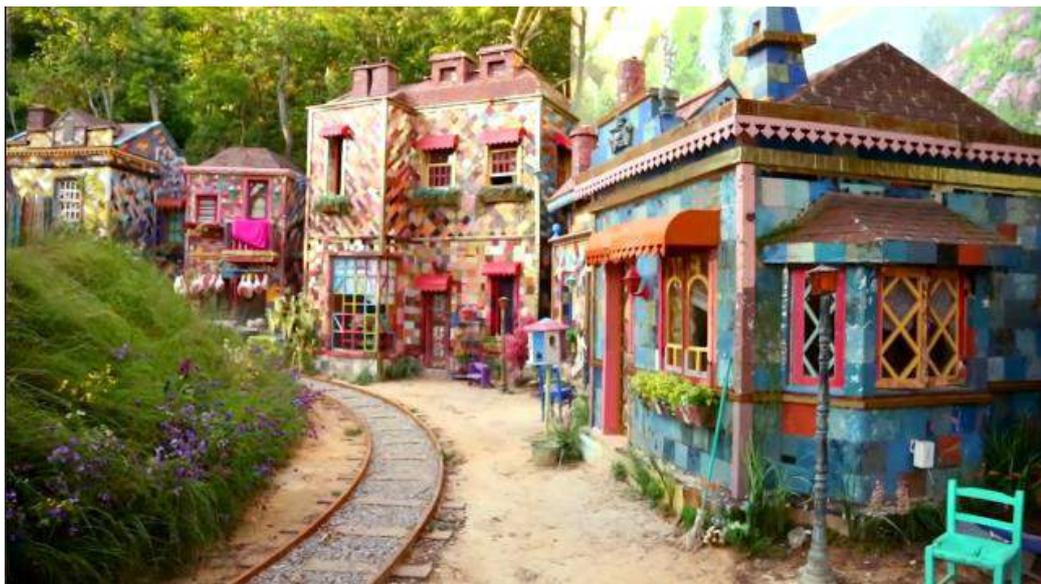


Figura 7 – Cidade cenográfica da novela “Meu Pedacinho de Chão”, Estúdios Globo. Fonte: <https://amorsatelite.files.wordpress.com/2014/07/meupcen.png?w=820>

Além disso, a grafia da cena também se deu por figurinos feitos de retalhos, as captações das imagens realizadas por lentes que alteram a escala dos objetos, além de um trabalho de animações feitas em *stop motion*¹¹ e *time-lapse*¹², criadas por Cesar

¹¹ Stop Motion em inglês ou quadro-a-quadro é uma técnica de animação muito usada com recursos de uma máquina fotográfica ou de um computador.

¹² *Time-lapse* ou Câmera-Rápida é um processo cinematográfico em que a frequência de cada fotograma ou quadro por segundo de filme é muito menor do que aquela em que o filme será reproduzido.

Coelho do Festival Anima Mundi. Conhecido como Galpão, o espaço criativo dentro dos Estúdios Globo (um ateliê colaborativo) reunia todas as equipes criativas coordenadas por Luiz Fernando Carvalho, para criação de cenários, figurinos, adereços e outros elementos artísticos. No livro “Meu Pedacinho de Chão: uma obra de Benedito Ruy Barbosa” é possível observar que do enredo ao figurino, passando pela trilha sonora à caracterização, o trabalho em equipe foi uma forte característica da criação cenográfica.

4.2.3 Cenografias de experiência

A maioria dos arquitetos e cenógrafos entrevistados nesta pesquisa entendem que o diferencial da cenografia está na experiência que ela causa ao espectador ou usuário. Os brasileiros especialistas em futuro do entretenimento, OCLB (lê-se O Clube), em seu e-book “Crie experiências inesquecíveis” (2019) partem da premissa de que o *marketing*¹³ mudou, defendendo a compra de experiências, não de produtos. Segundo eles, a chamada “Era da Experiência” é uma realidade pois, a voz que os consumidores ganharam com as redes sociais é o que pode gerar o sucesso ou fracasso do seu produto, por isso a experiência é tão importante.

Grandes meios como a Forbes, Folha de São Paulo e Época defendem que o que se vende hoje, é a experiência (OCLB, 2019, pg. 9). Clássico exemplo disso são os cafés da rede norte-americana *Starbucks* que como produtos não perdem em nada para qualquer outro café ou chá, mas a experiência é o que os diferencia. “Paga-se um valor até dez vezes mais caro que um café de padaria para sentar-se numa poltrona confortável, escutar uma música tranquila, ter acesso gratuito à internet e ter seu nome escrito no copo.” (OCLB, 2019, pg. 17)

De acordo com OCLB, a experiência é aquilo que reside entre os sentidos, as memórias e emoções, sempre vindo de um estímulo externo. Já se perguntou o porquê de a grande maioria das pessoas se emocionarem antes mesmo de entrarem em um parque do *Walt Disney World*? A imersão naquele universo “mágico” acontece desde o meio de transporte onde apenas tocam as canções clássicas do universo

¹³ *Marketing* é a arte de explorar, criar e entregar valor para satisfazer necessidades e/ou desejos de um mercado consumidor.

Disney e vai até às portas dos parques que têm cheiro de baunilha (aroma que remete aos doces da infância). Esse trabalho é feito pelos chamados *Disney Imagineers* que são os profissionais responsáveis por criar o *behind the scenes*¹⁴ e construir a magia dos parques e *resorts* temáticos espalhados pelo mundo. O *Disney Imagineering* é composto por arquitetos, engenheiros, designers, publicitários e diretores que juntos criam ambientes capazes de transportar os usuários para outra dimensão – como exemplo os pavilhões temáticos dois países existentes parque *Epcot*, dentro do complexo Disney.



Figura 8 – Pavilhão da China no world showcase do Epcot, Walt Disney World. Fonte: <https://c8y3s8d4.stackpathcdn.com/wp-content/uploads/2019/11/pavilhao-china-epcot-disney-orlando.jpg>

No livro “O jeito Disney de encantar os clientes” de Michael D. Eisner, é possível perceber que a preocupação com a experiência do *guest* (convidado, em inglês) é a mais completa possível. A Disney pensa em formas de entretenimento nas tediosas e longas filas de espera das atrações, chama os funcionários de *cast members* (membros do elenco, em inglês) e tem outras centenas de estratégias para que o *show* nunca acabe. Mas o que tudo isso tem a ver com cenografia?

Na linguagem da Disney, o cenário é onde quer que os clientes se encontrem. Independentemente de esse local ser uma loja, um hospital, um site ou mesmo uma central de atendimento telefônico, o

¹⁴ *Behind the scenes*, em inglês, “por trás da cena”. Terminologia usada pela Disney Company.

cenário que os clientes vivenciam exerce um papel crítico em sua percepção do encontro com a organização. A importância de gerenciar o efeito do cenário sobre a experiência do convidado pode ser resumida em três palavras: Tudo faz diferença. [...] O cenário inclui o ambiente, os objetos no ambiente e os procedimentos que elevam a qualidade do ambiente. (EISNER, 2011, p. 25)

O que aqui foi descrito pelo autor nada mais é que a criação da grafia da cena, de todas as visualidades que a compõe, ou seja, a cenografia. A relação da “Era da Experiência” com a cultura de consumo vigente faz com que a cenografia se torne uma ferramenta de aproximação com o público. Dessa forma, buscando-se a experiência por meio de imersões ambientalmente criadas, existem outras cenografias de experiência que vão além dos parques temáticos, são elas: festas, feiras, festivais, shows, exposições, carnavais e museus.



Figura 9 – Rock Street Ásia, Rock in Rio 2019. Fonte: <https://mb.web.sapo.io/6a5507c3e2bca76c0a9403d9c2dc00c0d667d70a.jpg>

Para comparar com um produto brasileiro, apresenta-se aqui como exemplo um dos eventos mais importantes no entretenimento dentro e fora do Brasil: o *Rock in Rio*. O festival em suas últimas edições vem apresentando uma preocupação com elementos cenográficos que enriquecem a experiência do visitante. Muito mais do que os espetáculos musicais, a Cidade do Rock tem se transformado em palco para diferentes manifestações artísticas e culturais que vão da capoeira à culinária. A

imagem acima é da última edição do festival que aconteceu em 2019 onde a *Rock Street* tinha o continente asiático como tema. A diretora artística responsável pelo evento, Marisa Menezes falou para o Diário do Rio sobre seus objetivos enquanto criadora:

A cada edição apresentamos novos conteúdos proporcionando ao público o contato com outras culturas. A ideia é que todos saiam do evento com um gostinho de querer desbravar mais sobre estas regiões que trazemos. O que nasceu como um espaço dedicado a um país, hoje está totalmente ampliado seja a partir de danças, artes em geral como também em características bem particulares das arquiteturas e até das vestimentas usadas nestes locais. [...] Não tenho dúvidas de que o público mais uma vez se surpreenderá com o que será apresentado.” (QUIRINO, 2019)

Esse elemento surpresa que Marisa pontua é uma forte característica das cenografias de experiência. A *Disney* como um todo é regida pelas chamadas *four keys* (quatro chaves em português, são elas: segurança, cortesia, *show* e eficiência). O elemento *show* é o que transforma a experiência do usuário em um grande espetáculo que como no *Rock in Rio* busca surpreender o público, criando experiências, sensações e memórias para os usuários. Essa relação de espetacularização vai de encontro os estudos do teórico Guy Debord aqui já apresentados, onde ele fala da sociedade do espetáculo como consequência do modo capitalista de organização.

4.2.4 Cenografias comerciais

Assim como as cenografias de experiência, as cenografias comerciais também têm uma relação muito tênue com os estudos do francês Guy Debord. O princípio do fetichismo da mercadoria reverbera nas formas de se criar cenografias que têm como objetivo, dentre outras coisas, vender um produto ou uma marca. Sob uma ótica marxista, na análise de Debord, o espaço que os produtos ocupam nas atuais dinâmicas sociais dizem muito sobre o “consumo alienado” que apresenta uma associação maior com a imagem que aquilo apresenta. O que o teórico defende é que o valor de imagem das coisas vale mais que o produto em si, relacionando a espetacularização com os canais midiáticos. Assim, no olhar cenográfico, as cenografias comerciais são grandes exemplos dessas dinâmicas, se manifestando em

vitruines, lojas, propagandas, ativações de marca e desfiles de moda, escolhidos aqui como objetos de estudo.

Os desfiles de alto orçamento da grife francesa Chanel são uma amostra de criação de espetáculos imagéticos para se vender um produto. O desfile *Ready To Wear* Outono/Inverno de 2014 transformou o *Grand Palais* de Paris em um grande supermercado. Segundo o renomado diretor criativo da *Chanel*, Karl Lagerfeld, sua equipe idealizou mais de 500 rótulos para mais de 10 mil produtos que estavam dispostos nas prateleiras. O supermercado cenográfico precisou ser cuidadosamente pensado para que o produto – no caso, as roupas – brilhassem mais do que o cenário. A coleção que se apresentava como mais “democrática”, satirizou a ida ao mercado com salto alto e roupas caras. Buscando fazer uma celebração ao consumismo por meio de uma crítica, Lagerfeld executou uma cenografia conceitual que englobou os conceitos da própria marca como o elitismo, por exemplo.



Figura 10 – Paris Fashion Week, Chanel, Paris 2014. Fonte: <https://uploads.metropoles.com/wp-content/uploads/2017/09/21180023/chanel-supermarket-hashion-show.jpg>

Já no Brasil, Ronaldo Fraga defende que a moda tem que ter um propósito, sempre trazendo consigo significados políticos e sociais. No *São Paulo Fashion Week*

de 2018 o estilista mineiro transformou seu desfile em manifesto, lembrando a maior tragédia ambiental do Brasil, causado por iniciativas criminosas da Vale: o rompimento da barragem de Mariana, Minas Gerais, em novembro de 2018. Transmitindo a ideia de resistência e dando visibilidade ao problema social, Fraga se juntou às bordadeiras de Barra Longa – local atingido pela lama – e desenvolveu as peças apresentadas no desfile que compuseram a cenografia do evento.

Já se falou muito da tragédia pela tragédia. Agora a gente corre um risco de viver uma tragédia cultural também, além da ambiental. É um saber que está se perdendo por vários motivos. Um deles é que, por serem estigmatizadas pela história, as pessoas estão recebendo suas indenizações e indo embora. Acho que isso merece uma vitrine. (CONTEÚDO, 2018)



Figura 11 – São Paulo Fashion Week, desfile Ronaldo Fraga, 2018. Fonte: https://www.destaqueonline.com.br/fotos/noticias/23576_0.jpg

Enquanto a Chanel transformou seu desfile elitista por meio de um cenário comum ao dia-a-dia das pessoas, Ronaldo Fraga interpretou a tragédia e a transformou em um espetáculo de moda. Nesse sentido, levanta-se aqui o questionamento: existe limite para a espetacularização? Não se busca aqui obter respostas, mas sim compreender que a demanda da imagem que traduz o produto ou conceito pode acontecer de fato, pela cenografia.

4.2.5 Cenografias digitais

Como já apresentado em “Cenografias para câmera”, sob uma ótica cinematográfica, as cenografias digitais são praticamente indispensáveis na sétima arte. A composição de imagem feita por cenários reais e virtuais existe desde o início do século XX, quando no longa “O Grande Roubo do Trem” de 1903, já se usou a técnica de compor a imagem da cena. Hoje os avanços tecnológicos trazem novas possibilidades de criação para o audiovisual, games, animações e eventos.

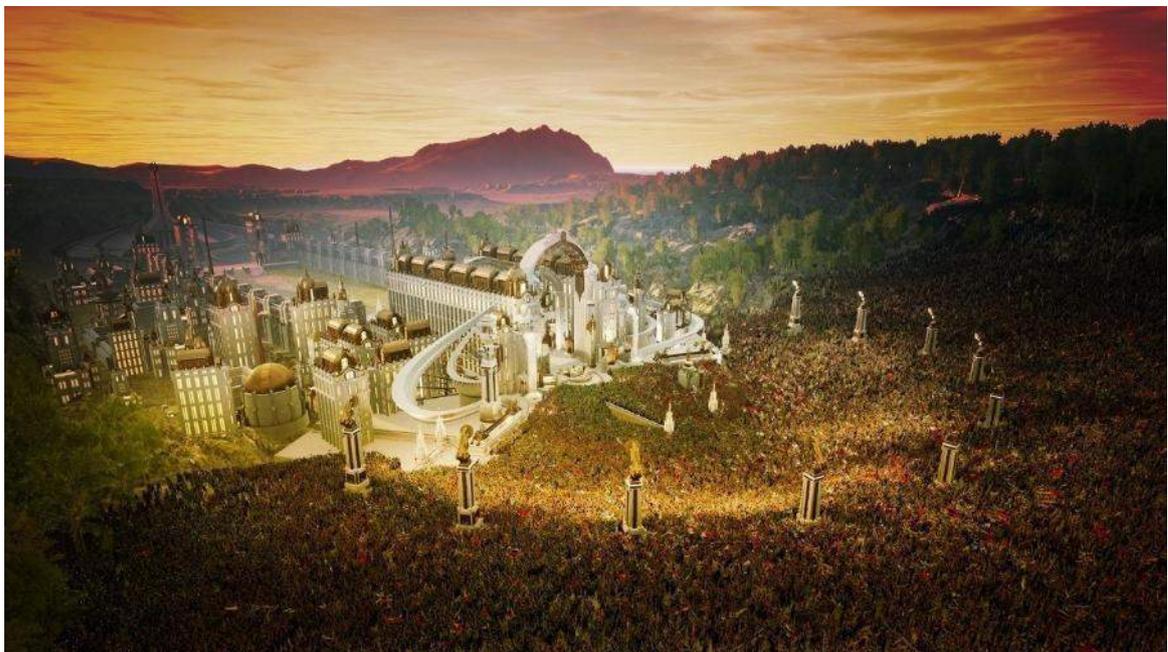


Figura 12 – Cenografia digital do Tomorrowland Around The World, 2020. Fonte: <https://i.ytimg.com/vi/X2sHUAuuMHo/maxresdefault.jpg>

Para exemplificar essa relação serão aqui apresentados dois eventos que sempre acontecem presencialmente, mas que tendo em vista o contexto pandêmico que se deu em 2020 pelo COVID-19, tornaram-se totalmente virtuais. O primeiro deles é o festival belga de música eletrônica *Tomorrowland*, que acontece anualmente em Boom, com algumas versões internacionais. No ano de 2020, tendo em vista o isolamento social e o cancelamento de grandes shows, o evento teve uma edição *virtual* com ilha interativa com estética *game*¹⁵ totalmente 3D, além de plateia *fake*¹⁶ que reagia à música. O *Tomorrowland* investiu em tecnologia para se reinventar e

¹⁵ *Game*, em inglês, jogos (nesse caso jogos digitais computadorizados).

¹⁶ *Fake*, em inglês, falso, de mentira.

buscar outro modo de criar uma experiência imersiva para o público que estava dentro de casa. Cada um dos artistas convidados, como Katy Perry, gravou seu *show* em estúdios de *chroma key* para que a imagem fosse colocada digitalmente nos palcos do festival, com direito até a iluminação especial. Para que a cenografia do evento acontecesse, foi preciso reunir uma grande equipe de designers, arquitetos, ilustradores, iluminadores, sonoplastas e diretores que juntos conseguiram por meio de um projeto 3D criar as visualidades da cena.

No Brasil, um exemplo de evento que se adaptou ao virtual foi o “Modernos Eternos” de Belo Horizonte, que foi regido pela fala do arquiteto Gustavo Penna que diz “quando o presente nos prende, a gente escapa virtualmente”. A mostra de arquitetura e *design* de interiores que nas edições anteriores acontecia em uma casa que era ocupada por diferentes profissionais por meio de ambientes projetados, agora aconteceu por meio de imagens 3D de uma casa já existente em Belo Horizonte – é válido ressaltar que o evento tem versões em outras cidades brasileiras como São Paulo. O que antes era uma visita presencial à casa e aos ambientes se transformou em uma plataforma online que apresenta renderizações de projetos em imagens 2D e 360 graus. Do jardim aos banheiros e quartos, cada ambiente e cômodo foi pensado e projetado por meio de *softwares*¹⁷ de modelagem em três dimensões, possibilitando essa visita virtual. O ambiente da escada ganhou uma instalação cenográfica pensada pelas arquitetas e cenógrafas da PAR Cenografia e Arquitetura, Branca Peixoto e Bruna Cosfer. Debruçadas sobre Guimarães Rosa, “a instalação cenográfica Travessia é um convite ao olhar cuidadoso para cada etapa de uma caminhada, para que possamos nos lembrar da beleza dos nossos processos, dos ensinamentos e transformações que o meio do caminho nos traz. ” (PEIXOTO, COSFER. 2020)

¹⁷ O *software* é todo programa rodado em um computador, celular ou dispositivo que permita ao mesmo executar suas funções.



Figura 13 – Instalação “Travessia” por PAR Cenografia e Arquitetura, Modernos Eternos BH. Fonte: https://modernoseternosbh.com/wp-content/uploads/2020/10/02_Travessia.jpg

Desse modo, apresentados os exemplos, entende-se que as cenografias digitais apresentam o enorme desafio de criar ambientes e experiências por meio da tela, e buscam de diferentes modos, a interação dos usuários com o espaço virtualmente projetado. As cenografias “reais” abrem um leque de possibilidades que trabalham com elementos sensoriais, usando do tato, paladar, olfato, visão e audição de maneira mais imersiva para o usuário. Na criação de cenografias digitais esse é o grande desafio: criar um espaço sensível por meio da virtualidade.

2.3 Catálogo de cenografias possíveis

Apresentados alguns exemplos de cenografias possíveis sob um olhar crítico, agora é feito o convite a você, leitor, ao mergulho no universo da cenografia. O catálogo clicável a seguir apresenta uma curadoria feita pela autora de três exemplos de cada uma das subcategorias criadas aqui, totalizando oitenta e um exemplos – considerando que sempre que possível, buscou-se apresentar exemplos nacionais e internacionais. O catálogo foi criado a fim de documentar as pesquisas sobre as possibilidades cenográficas por meio de elementos audiovisuais, auxiliando assim, o entendimento geral do que se trata a multiplicidade da cenografia. Desse modo, em

cada foto, ao clicar, é possível abrir uma referência que mostre um pouco do *backstage*¹⁸ ou simplesmente a cenografia sendo ocupada, utilizada.

A curadoria do catálogo foi feita privilegiando o processo criativo dos exemplos escolhidos. Isso leva à algumas conclusões importantes para o estudo deste trabalho: a transdisciplinaridade, a experimentação e a importância do usuário. A maioria dos vídeos de *backstage* mostram o diálogo entre as equipes de cenógrafos com a direção, a produção e com o próprio artista (quando esse é o caso). Já a experimentação se fez muito presente nos vídeos, principalmente quando o assunto é iluminação (que pode enriquecer ou arruinar uma cenografia). E por último, a importância do usuário, seja ele o artista ou o cliente, considerando-se que tudo ali projetado ganha força quando o indivíduo entra em cena.

¹⁸ *Backstage* é uma expressão usada para exprimir a ideia de bastidores.



CATÁLOGO DE cenografias possíveis

CENOGRAFIAS DE PALCO



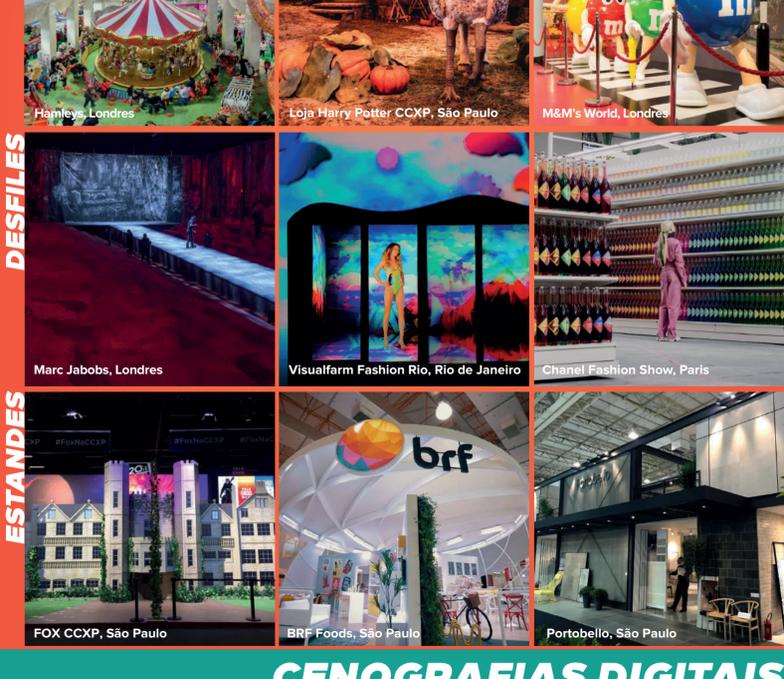
CENOGRAFIAS PARA CÂMERA



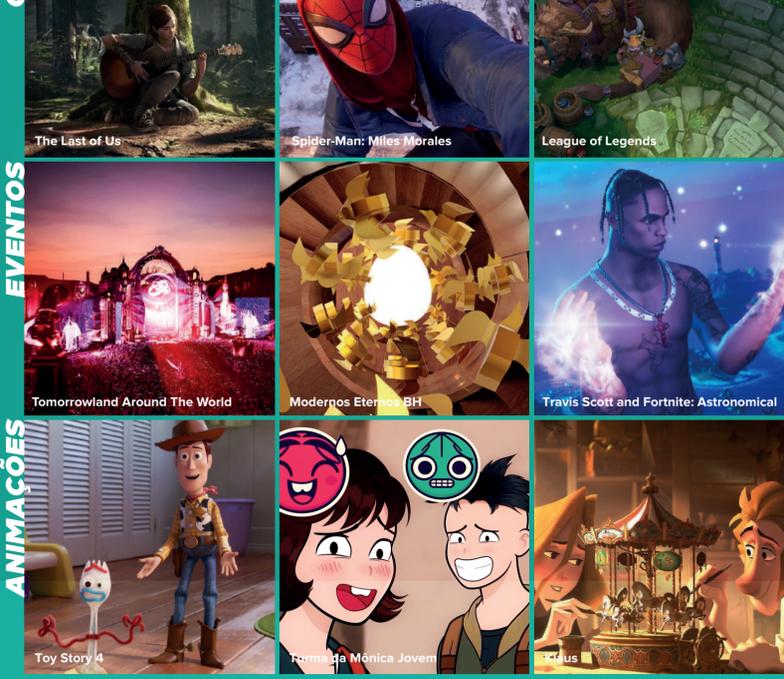
CENOGRAFIAS DE EXPERIÊNCIA



CENOGRAFIAS COMERCIAIS



CENOGRAFIAS DIGITAIS



3 OUTRO MODO DE SE FAZER ARQUITETURA

O cenógrafo é um arquiteto de imagens. Elabora e cria a materialidade de espaços que são metáforas, irrealidades, devaneios, ficções. (Prof^a. Sônia Lúcia Rangel, 2007. apud Matosinhos, 2007. p.30)

A arquitetura civil e a cenografia teatral são campos diferentes, porém, inscritas em territórios bastante próximos. Essa distinção se manifesta em oposições como realidade e ficção, cotidiano e lúdico, verdade e subjetividade, perene e efêmero. Se por um lado a atuação do arquiteto é mais clara (por mais que para muitos ainda seja um enigma), por outro, a do cenógrafo ainda é mal interpretada. Enquanto a arquitetura parte de uma concretude espacial, a cenografia muitas vezes é reduzida a um adjetivo: imitação, reprodução. A arquitetura trabalha com a realidade e o cotidiano, destinando-se a cumprir necessidades concretas, espaços edificados, objetos construídos. Já a cenografia explora o imaginário, pertence à ficção e trabalha com textos e representações protagonizadas por expressões inscritas no espaço. Se por um lado a arquitetura se insere em uma realidade física e temporal, por outro, o teatro, berço da cenografia, desencadeia ações distantes da realidade, criando seus próprios mundos que se alienam do sentido convencional das coisas.

A cenografia, tão vinculada ao fazer sublime das Belas Artes, mais que a própria realidade, é o espelho das coisas que dela imaginamos, interpretamos, reconhecemos. O maior desafio da cenografia é a procura de materializar lugares indefinidos, buscando em sua funcionalidade, satisfazer essencialmente questões estéticas e visuais para acontecimentos previstos e controlados. Segundo o arquiteto português Ribeiro, (2008, pg. 99) “o arquiteto, de acordo com o programa do cliente, procura alguma versatilidade para responder às hipóteses possíveis de vivência do espaço que cria. O cenógrafo busca a síntese, solução ideal, pois conhece de antemão todo o propósito do espaço cênico.”

Embora consideradas por alguns estudiosos disciplinas distintas, a cenografia pode constituir uma extensão do trabalho da arquitetura, enquanto experimentação de temas e linguagens comuns. A cenografia pode ser encarada como a utilização de signos arquitetônicos para sugerir espaços na dramaturgia. Dentre diversos componentes em comum, o espaço é o principal deles, afinal, os dois profissionais,

arquiteto e cenógrafo, atuam na elaboração, criação e transformação de diferentes espaços. Na falta de uma explicação melhor e mais poética, Jaroslav Malina pontua que

“cenografia é a solução dramática do espaço; se arquitetura é uma gigantesca escultura tridimensional ao ar livre, então a cenografia é para mim, uma forma de transformar do avesso o interior de uma escultura em qualquer espaço concreto.” (HOWARD, p.14)

A arquitetura é comumente descrita como espaço traduzido em matéria e estrutura construídas. O dicionário Houaiss diz que arquitetura é “arte e técnica de organizar espaços e criar ambientes para abrigar os diversos tipos de atividades humanas, visando também uma determinada noção plástica”. É claro que a arquitetura é um campo muito mais complexo que somente isso, mas a produção espacial é o grande mote, dependendo, é claro, da escala e da forma com que ela acontece. Ao arquiteto cabe a criação do espaço, entendendo quais suas espacialidades, apropriações e dinâmicas, de modo a projetá-lo aliando funcionalidade e estética. Em contrapartida, o cenógrafo trata de fazer uma leitura acerca do espaço, tanto fisicamente (como ele será transformado e ocupado) quanto teatralmente (incluindo a ação e a audiência), criando ou modificando-o com a intenção de torná-lo específico para o acontecimento teatral. É válido aqui pontuar que a cenografia é uma atuação possível de ser feita por um arquiteto, mas não só por ele. A diferenças entre os campos não anulam o diálogo entre elas, ou seja, não é uma escolha: ou arquitetura ou cenografia. As duas coisas se mesclam, se somam, se completam.

Desse modo, é fácil concluir que cenografia e arquitetura estão mesmo ligadas, afinal, diversos arquitetos levaram seus entendimentos a respeito do espaço para o teatro, atuando como cenógrafos. Tendo em vista a multiplicidade de olhares que a cenografia apresenta, entende-se que a formação do cenógrafo pode partir de diferentes caminhos. Nomes importantes da cenografia têm formação em artes plásticas, outros em artes cênicas, muitos em design, mas alguns como J.C. Serroni e Lídia Kosovski são formados em arquitetura. Serroni, ao discorrer sobre a formação necessária para o ofício cenográfico, observa que é fundamental a compreensão da importância do desenho, da leitura, do conhecimento da história, da literatura, da

arquitetura e das artes em geral. Nesse sentido, Gianni Ratto sustenta que é indispensável

(...) que o cenógrafo seja um homem de cultura mais do que de erudição. O leque de seus conhecimentos deve abranger a noção de tudo que possa ser utilizado em benefício de seus projetos. A informação permanente, o estar em dia com o grande discurso das artes, vivenciar mudanças e revoluções, não ter medo de buscar a informação lá onde ela pode ser obtida, é condição básica para a manutenção de uma bagagem indispensável para um alto nível profissional. (RATTO, G., 2001, p. 110)

Desse modo, entende-se que como profissional responsável pelas visualidades da cena, além da formação técnica, artística e cultural vinculada ao senso crítico, o ofício do cenógrafo também implica na observação e no olhar atento do cotidiano – tais atributos vão de encontro ao que se espera de um profissional de arquitetura. Segundo o diretor e cenógrafo brasileiro José de Anchieta, de posse de todas essas informações, cabe então ao cenógrafo “destruir, triturar, desmanchar, rever, esticar, embolar, rasgar tudo, até deixar aflorar aquilo que realmente interessa: a realidade redesenhada do avesso”. (ANCHIETA, 2002, pg. 27) O que Anchieta quis dizer é que o cenógrafo tem uma liberdade criativa vinculada ao fazer artístico, coisa que na arquitetura é mais difícil, afinal, o arquiteto precisa pensar seus projetos tendo em vista a materialidade e a durabilidade de seus trabalhos.

Dessa forma, é trazida então para o diálogo a arquitetura convencional, presa no projeto de objetivos fechados, aquela que pensa, projeta e organiza o espaço que será posteriormente ocupado e utilizado pelo homem, na maioria das vezes, um cliente – considerando-se sua condição socioeconômica. Em contrapartida, na cenografia, o espaço existe como uma interlocução entre o artista e sua audiência, existindo na duração de um acontecimento, dentro de um contexto. Ao comparar os dois campos de atuação, pode-se entender que o caráter essencialmente efêmero da cenografia se destaca à produção corriqueira da arquitetura, fazendo, portanto, a diferenciação entre eles. Dessa forma, assimilando as semelhanças e diferenças entre as linguagens e as atuações profissionais, pode-se entender a cenografia como um modo diferente de se fazer arquitetura. Para isso, nos tópicos seguintes serão apresentados o distanciamento entre arquitetura e cenografia sob uma ótica acadêmica, além de ressaltar as possibilidades que a efemeridade abre ao processo

de criação, evidenciando o que ele pode enriquecer no exercício dos arquitetos urbanistas.

3.1 Tão perto, mas tão longe

O manual de “Atividades e atribuições profissionais do arquiteto e urbanista” apresentado pelo Conselho de Arquitetura e Urbanismo do Brasil (CAU/BR, 2015), aponta em seu artigo 3º que dentre tantas atribuições, o projeto de edifício efêmero ou instalações efêmeras é também atividade dos arquitetos urbanistas. Grande parte dessas instalações efêmeras está vinculada à cenografia como já apresentado no item “Cenografias possíveis”. A cenografia então se apresenta como uma das tantas atribuições do arquiteto, mas por que ainda se fala tão pouco sobre ela no campo? Existem movimentos de aproximação entre as duas linguagens?

Estudando a biografia de alguns cenógrafos que são arquitetos de formação como Lídia Kosovski, nota-se uma frequência de encontrar a cenografia “sem querer”. No “Encontro Transdisciplinar” feito no *YouTube* pela PUC-Rio em julho de 2020, Lídia conta que deixou de ser arquiteta para ser cenógrafa quando estagiando percebeu inquieta que levantamentos arquitetônicos eram imprecisos demais, apavorando-se pela diferença de se projetar na faculdade e de trabalhar na prática. No final de sua graduação, Lídia que estava muito perdida pelo desgosto com a prática da arquitetura, encontrou cursos de teatro e cenografia como oportunidades de se reinventar como profissional. Os processos transdisciplinares, o fazer coletivo e a experimentação da cenografia fizeram com que a arquiteta recém-formada trocasse a formalidade dos escritórios de arquitetura pelos descontraídos ateliês de arte. Tendo em vista a fala de Kosovski, apresenta-se aqui um apontamento que traduz muito da relação entre os campos, pois a arquiteta que é um dos maiores nomes da cenografia no Brasil diz que “deixou de ser arquiteta para ser cenógrafa” e isso no meu ponto de vista é um ato falho, pois, é possível ser as duas coisas, tendo em vista que ela mesma defende todo o tempo a importância da arquitetura para sua atuação. A história da cenógrafa já aponta o distanciamento das linguagens que quando unidas, abrem portas para diálogos enriquecedores.

Dessa forma, buscando entender o percurso dos arquitetos que atuam como cenógrafos, como parte da metodologia deste trabalho, foram realizadas entrevistas com alguns profissionais, buscando abrir o olhar sobre o campo brasileiro. A maioria dos entrevistados que hoje atuam unicamente com cenografia e arquitetura efêmera relataram que não houve nenhum contato com essas práticas ao longo de suas graduações e se tiveram, buscaram disciplinas optativas no teatro ou artes plásticas, nunca vinculadas à arquitetura. A cenógrafa mineira Renata da Matta, fundadora da Fósforo Cenografia graduada em 2010 pela Universidade FUMEC em Belo Horizonte, pontuou a necessidade de que esse distanciamento acabe.

Ao longo da graduação, eu não tive nenhum contato sobre o que era arquitetura cenográfica. Foi um amigo que me instigou e eu comecei a pesquisar por conta própria. Na época, 10 anos atrás, foi muito complicado, porque eu resolvi fazer meu TCC sobre e não tinha uma pesquisa, uma referência, um professor que pudesse me ajudar, ou uma disciplina que me desse o Norte. [...]. Eu acredito que é um campo que ainda tem muito a crescer dentro das faculdades, e eu realmente espero que isso aconteça. (Renata da Matta, entrevista concedida à autora em abril de 2020)

Já a arquiteta e cenógrafa Isabela Wjuniski graduada pela Universidade Presbiteriana Mackenzie de São Paulo em 2011, relata que aprendeu a fazer cenografia na prática.

O meu primeiro contato [com cenografia] foi realmente direto no trabalho. [...]. Sabia mexer no AutoCad, Photoshop, SketchUp, mas não tinha nenhum conhecimento do projeto de cenografia mesmo, e fui trabalhar no escritório onde aprendi tudo na marra. Na primeira semana já fui numa montagem de um evento e basicamente aprendi errando. Eu usei toda a base que eu já tinha da faculdade, mas é realmente errando e aprendendo. (Isabela entrevista concedida à autora em abril de 2020)

Nesse sentido, a arquiteta e cenógrafa Branca Peixoto co-fundadora da PAR Cenografia e Arquitetura, formada em 2017 pela Escola de Arquitetura da UFMG relatou sua fuga do que é considerado “tradicional” dentro da arquitetura para buscar um caminho na cenografia.

Eu não tive aula de cenografia no curso como matéria obrigatória. Assim, eu peguei uma disciplina optativa que tinha das belas artes e do teatro. Essa foi a porta de entrada para mim dentro da faculdade.

[...] E aí que começou o meu contato mesmo. Dessa forma, eu tive que sair um pouco do programa tradicional da faculdade porque ela não me apresentou isso “de cara”. (Branca Peixoto, entrevista concedida à autora em abril de 2020)

A cenografia enquanto fazer artístico abre possibilidades de experimentação, liberdade criativa e materialização ao longo da graduação, levando o aluno a corporizar uma ideia, melhorando suas habilidades em espacialização e prática profissional. Para alunos que se interessam por cenografia é possível encontrar um caminho de proximidade com o campo por meio de cursos livres e disciplinas de outras formações, como bem pontuaram as cenógrafas anteriormente citadas. Mas, para o aluno que não tem conhecimento nenhum sobre tema, a cenografia fica distante, pois não é regularmente apresentada como um potencial a ser explorado. Por outro lado, nos últimos anos, em algumas escolas a cenografia passou a ganhar seu espaço na arquitetura – e isso fica bem claro a seguir.

Em uma das conversas com a autora, Branca relatou sobre sua participação sobre a criação de um núcleo de pesquisa em cenografia dentro da UFMG que ganhou corpo em 2014, quando surgiu o Barracão UFMG – Núcleo de Pesquisa em Cenografia e outras práticas cênico-performáticas. Composto pelos professores Cristiano Cezarino da Escola de Arquitetura, Ed Andrade do Teatro e Tereza Bruzzi do Teatro Universitário, este núcleo se desdobra em atividades além da pesquisa, operando também no ensino e na extensão universitária. “A proposta foi abrir a disciplina para outros cursos além do Teatro, como Arquitetura, Artes Visuais e outros, entendendo a natureza da cenografia em seu caráter transdisciplinar.” Todo esse trabalho coletivo do Barracão levou alguns de seus exercícios à renomada Quadriennial de Praga, que é o maior evento internacional dedicado ao espaço e desenho da performance, incluindo cenografia, figurino, iluminação, sonoplastia, visagismo e arquitetura teatral.

Segundo os professores responsáveis, o Barracão foi fundamentado em três grandes eixos: o didático-pedagógico, que acontece por didáticas de ensino em sala de aula, considerando-se teoria, prática e técnica do campo da cenografia; o prático-experimental, que se dá por estágios temporários, nos quais os alunos realizam o acompanhamento e registro de processos de criação de cenografia junto a montagens

profissionais de espetáculos produzidos em Belo Horizonte; e o eixo teórico-conceitual, que se constitui da análise e reflexão teórica dos processos de criação documentados, a partir de conceitos propostos. Tendo isso em vista, é possível perceber que por mais recente que seja, existe uma tentativa de aproximar os campos dentro do ambiente acadêmico, validando sua riqueza processual e experimental.

Em contrapartida, o ensino e prática da cenografia para arquitetos ainda são bastante desafiadores, afinal, várias universidades ainda não consideram as oportunidades que a cenografia apresenta à arquitetura. A própria Universidade Federal de Ouro Preto (de onde vem a formação da autora) não apresenta em sua matriz curricular a cenografia dentro do curso de Arquitetura e Urbanismo, mas sim como disciplina eletiva das Artes Cênicas. Por mais que exista essa sugestão ao aluno, as disciplinas obrigatórias do curso ainda não exploram os potenciais que os processos criativos de cenografia e arquitetura efêmera apresentam quando relacionados à arquitetura.

Fazendo um relato pessoal como acadêmica em Arquitetura e Urbanismo pela Escola de Minas da UFOP, é perceptível a falta que a experimentação e a “mão na massa” fazem ao longo da formação. Na grade curricular da UFOP existem pelo menos dez disciplinas de projeto que passam pelo arquitetônico, urbanístico, interiores e paisagístico. A título de exercício projetual as matérias são completas, passando por todas as etapas de projeto, mas ainda apresentam um distanciamento grande da materialização de algo que arquitetamos enquanto graduandos. As inúmeras pranchas que são entregues no final dos projetos traduzem por meio de croquis, plantas, cortes e *renders*¹⁹ todo o trabalho processual que um projeto demanda, mas a espacialidade e a experimentação que uma construção física proporciona é muito rica para o crescimento acadêmico e profissional, o que não acontece. Pontua-se isso, pois, o mais próximo que se chegou de materializar uma criação foi na disciplina de “Cenografia I” cursada no Departamento de Artes Cênicas da UFOP, onde em grupo concretizou-se de fato uma ideia que partiu de um exercício projetual. O processo de montar, desmontar, testar iluminação, costurar, colar e transportar a cenografia fez com que o aprendizado ultrapassasse o *AutoCad*,

¹⁹ *Render* ou *renderização* é o processo pelo qual se obtém o produto final de um processamento digital qualquer. Este processo aplica-se essencialmente em programas de modelagem 2D e 3D.

SketchUp, *V-Ray*, *Lumion*²⁰ ou plataformas *BIM*²¹. Desse modo, tendo em vista tal materialidade, se a disciplina de Cenografia estivesse mais próxima do departamento de Arquitetura, poderia ser uma forma valiosa de experimentar novos processos que englobam a “mão na massa”, a experimentação e o fazer coletivo.

Como já apresentado pelo relato dos entrevistados e pelos estudos realizados, pode-se concluir que existe uma tentativa de aproximação da cenografia no campo acadêmico da arquitetura, por mais que ainda seja bastante pontual. Defendendo a relevância da cenografia enquanto processo e fazer artístico, assume-se aqui a afinidade entre as áreas, buscando no tópico seguinte o levantamento de algumas virtudes que a cenografia apresenta à arquitetura pautadas em sua efemeridade.

3.2 Possibilidades da efemeridade

A cenografia é um produto que só uma vez será usado; usado para um, e um só, espetáculo. Não importa se este permanecerá em cartaz um ano ou cem; num determinado momento tudo terminará e do que aconteceu somente sobreviverá a vaga, e cada vez mais vaga, lembrança, de algo que foi belo como um amor antigo do qual somente sobrou uma foto esmaecida, o desenho de um gesto no espaço, a entonação de um adeus, a vaga lembrança de um som, de uma luz, de um consenso; flor ressecada entre páginas desbotadas de um livro de poesias envelhecidas. (RATTO, G., 2001, p. 35)

O tempo e a durabilidade têm interpretações muito próprias nos territórios da arquitetura convencional e da cenografia. Segundo Ribeiro (2008, pg. 101), “a cenografia é a arquitetura do tempo limitado, o desenho com o prazo de validade, a arquitetura ligeira e nômade, projetada para a sua construção e também para o seu desmantelamento.” A efemeridade do acontecimento cênico é o grande diferencial da cenografia, pois sua relação com a passagem do tempo apresenta um discurso de perenidade. Enquanto da arquitetura espera-se a perenidade, resistência e concretude, da cenografia teatral a efemeridade e transportabilidade é o esperado. O espetáculo tem começo, meio e fim, com seu caráter fictício e transitório, que desaparece sem deixar rastros. Já a arquitetura tem seu prazo medido pela vivência

²⁰ *AutoCad*, *SketchUp*, *V-Ray* e *Lumion* são *softwares* utilizados em Arquitetura para o desenvolvimento de projetos.

²¹ A Plataforma BIM (*Building Information Modeling*, em português, Modelagem da Informação da Construção) é uma ferramenta de operações de design multidimensional, criação e construção.

e é projetada e construída para durar até que o tempo e/ou os usuários definam seu fim. A dualidade entre perene e efêmero é o que diferencia espaços de natureza arquitetônica e cênica.

A efemeridade é uma competência pouco explorada no campo da arquitetura, por mais que ela seja inerente à história da construção dos espaços. Desde as tendas feitas com pele animal pelos nômades até as lonas de circo, a arquitetura efêmera e sua portabilidade e desmontabilidade fazem parte do entendimento do que é arquitetura. O grupo britânico *Archigram* que foi revolucionário de tantas formas, se destacou também por propor cidades portáteis e efêmeras (como a *Walking City* ilustrada abaixo), muito baseados no cunho experimental que é uma forte qualidade desse modo de se fazer arquitetura.

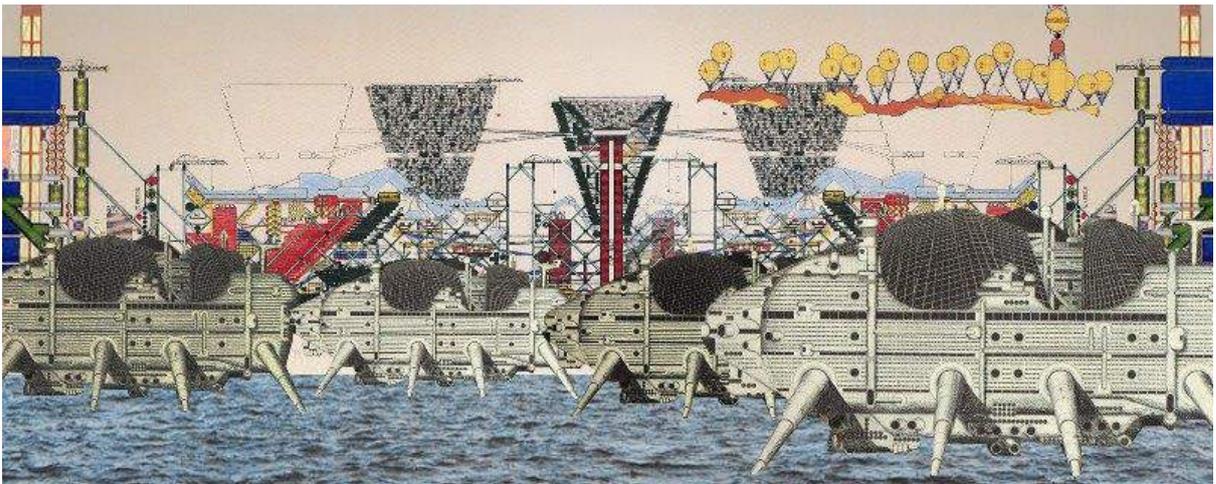


Figura 14 – Walking City do grupo Archigram. Fonte https://1.bp.blogspot.com/-tQODbzVgwJM/TZSh6_To3QI/AAAAAAAAABX4/cL_Jyasj_9Q/w1200-h630-p-k-no-nu/archigram+111.jpg

Se na arquitetura civil convencional a perenidade vence a efemeridade, na cenografia é bem diferente, afinal, são poucas as cenografias que não apresentem caráter efêmero – alguns exemplos de cenografias de longo prazo são lojas e parques temáticos. Desse modo, a efemeridade abre um leque de possibilidades que enriquecem o processo criativo. O que essas possibilidades têm de interessante para o arquiteto que transita pela cenografia?

3.2.1 Projeto, execução e uso

A efemeridade da cenografia traz consigo um processo com etapas bastante interpoladas, abrindo margem para experimentações de materiais, flexibilidade de prazos e escolhas, dentre outras coisas. Ilustrando a relevância desse aspecto, quando questionada sobre o que a cenografia tem de mais interessante e qual sua motivação na área, a arquiteta Luciana Castro, formada pela Universidade Federal do Espírito Santo em 2011, relatou:

O que me encantou na cenografia foi o processo ser mais rápido. Eu sempre tive essa inquietude desde a faculdade, porque eu sempre tive muito contato com o pessoal das artes plásticas, e o que eles estão criando, estão materializando ao mesmo tempo. Na arquitetura, a gente tem um *delay*²²: a gente projeta, a gente cria, e para isso se concretizar demora um bom tempo. Já a cenografia reduz muito esse tempo de espera. Ver aquilo pronto mais rápido te deixa mais livre para criar. (Luciana Castro, entrevista concedida à autora em abril de 2020)

A fala da arquiteta vai de encontro com uma questão muito forte na cenografia: o fato de projeto, execução e uso estarem intimamente ligados. Na cenografia, por seu processo apresentar a materialidade como forte característica, as etapas são bastante sobrepostas e a liberdade criativa possibilita um outro modo de se produzir espaços. A arquitetura vinculada aos materiais de construção e suas representações técnicas limitam bastante a criatividade do arquiteto, enquanto na cenografia não existe a obrigatoriedade de pranchas com desenhos técnicos e qualquer coisa pode ser material: madeira e *box truss*²³, mas também corda, tinta e algodão.

O *delay* arquitetônico que Luciana Castro aponta em sua fala não é apenas cronológico, mas sim processual, afinal, do projeto ao uso existem inúmeras variáveis que alteram as dinâmicas do espaço projetado. Nessa lógica, as arquitetas Kapp e Baltazar (2006, pg.90) constroem uma crítica interessante ao pressuposto da produção arquitetônica como produção planejada, isto é, como consecução de um produto definido antes da construção e do uso. Desse modo, elas defendem que o planejamento – ou seja, o projeto – aumenta o grau de controle de acontecimentos

²² *Delay* do inglês é ação do que trabalha numa velocidade inferior à esperada; atraso.

²³ Também conhecido como treliça, *grid* ou trave, esse utensílio se trata de uma estrutura metálica composta por três ou mais acordes conectados por elementos estruturais transversais e ou diagonais.

futuros, cerceando então, a liberdade “tanto daqueles que executam um projeto materialmente (os trabalhadores envolvidos na construção) quanto dos que farão uso de seus resultados (os habitantes, num sentido amplo do termo).” Desse modo, o desenho técnico se apresenta como uma ferramenta de dominação do processo de construção, se alienando às etapas de execução e uso.

O plano ou projeto interrompe os múltiplos vínculos entre demanda, concepção, construção e uso, induzindo que se desenrolem nessa ordem, e sem reciprocidades nem simultaneidades. [...] O procedimento usual começa com uma espécie de consulta ao cliente (nem sempre o usuário do espaço) para o estabelecimento de um programa de necessidades, depois, segue-se o desenho do plano, a construção desse plano e, por fim, o uso. A separação dessas etapas, que em princípio parece racional e lógica, sustenta as relações de poder inerentes ao projeto. (BALTAZAR; KAPP. 2006, p. 95)

Contraopondo-se ao desenho técnico, rígido e “poderoso” da arquitetura, a cenografia enquanto manifestação artística se baseia na interpretação da realidade sob uma interlocução entre ator e plateia, conceito e espaço. Para isso, as ideias que surgem por croquis, colagens ou *moodboards*²⁴, partem para a execução muito fundamentadas nos indivíduos que irão executar e em seguida, usar aquele espaço. A ideia aqui não é defender que a cenografia não apresenta desenhos técnicos como ferramentas de projeto, afinal, isso pode acontecer. A discussão levantada parte do princípio de que por seu caráter efêmero, as etapas de projeto, execução e uso são interpoladas a ponto de abrir margem para uma liberdade criativa mais autônoma e menos impositiva, como na arquitetura. O desenho técnico que traduz de maneira formal o projeto arquitetônico, tem seu poder de delimitar as etapas de construção: fundações, vedações, instalações, por aí em diante. Essa segmentação pode ser bastante prejudicial para todos os indivíduos envolvidos nesse processo, pois distancia as etapas que quando unidas, podem alienar a experiência dos indivíduos e o produto final.

Na arquitetura os profissionais são “treinados” a desenhar, alienando-se das etapas de construção e ocupação. A espacialização da ideia fica à cargo de um conjunto de desenhos feitos no computador usando aplicativos de CAD, além de

²⁴ *Moodboard*, ou painel de sentimento, é um tipo de representação visual do projeto que pode ser composto de imagens, texto e amostras de objetos em uma composição da escolha do criador.

renders em 3D. Fato é que, por experiência própria, digo que ainda nos graduamos em arquitetura com um *gap*²⁵ enorme entre desenho e construção. Esse distanciamento do canteiro dificulta a nossa interpretação enquanto arquitetos, a leitura do mestre de obras enquanto construtor e do usuário final enquanto “habitante” do espaço projetado. Além disso, o afastamento do canteiro também acontece na prática, fazendo com que o criador, (o arquiteto) se afaste cada vez mais da criatura (o espaço e suas dinâmicas sociais). Nesse sentido, discutindo as possibilidades de uma revisão do papel do arquiteto, Kapp e Baltazar apresentam o design de instrumentos (interfaces) para processos nos quais o usuário se torna produtor do seu próprio espaço.

O objetivo da interface é permitir a qualquer indivíduo gerar e experimentar concepções espaciais em escala real, conforme suas preferências e necessidades. Ela deve informar os usuários acerca de características do espaço não evidentes em desenhos, modelos digitais ou maquetes, entre elas, escala, profundidade (visual), movimento e relação com o próprio corpo. Ao mesmo tempo, foi concebida como um instrumento de auxílio na comunicação e discussão de ideias espaciais, oferecendo a cada pessoa a oportunidade de enriquecer o meio ambiente, de acordo com seu ponto de vista e de modo compreensível a todos os envolvidos. (BALTAZAR; KAPP. 2006, p. 97)

Dessa forma, partindo da defesa do arquiteto como designer de interfaces, é válido o levantamento de dois pontos: a aproximação de projeto, execução e uso (ou criador, construtor e usuário) e a “mão na massa”. As duas características apresentadas pelas autoras são inerentes à cenografia. O trabalho “mão na massa” presente nas interfaces é protagonista no fazer cenográfico, onde é preciso cortar, colar, pregar, montar e desmontar, priorizando o indivíduo e suas contribuições. Essa possibilidade que a cenografia traz de projetar e materializar a coisa é um grande diferencial quando confrontado com a arquitetura. O cenógrafo idealiza enquanto experimenta, aproximando as etapas e enriquecendo o processo e o produto.

Além da atuação profissional, entende-se a experimentação “mão na massa” da cenografia como um potencial a ser explorado no ensino da arquitetura. O distanciamento entre as linguagens na academia, como anteriormente citado, pode

²⁵ *Gap*, do inglês, significa vão ou brecha. A sua tradução mais usual seria “lacuna”.

ser uma grande perda para os alunos e futuros profissionais. O pedagogo e filósofo norte-americano John Dewey, ainda nos séculos XIX e XX, apontava que a educação não deveria se restringir à transmissão de saberes, mas sim teria que valorizar as experiências dos alunos e a conexão dos conhecimentos com situações cotidianas. Nesse sentido, o educador brasileiro Paulo Freire (2015) criticava a abordagem descontextualizada da teoria e prática, defendendo que o aluno deveria ser protagonista desse processo e também deveria aprender com a mão na massa. Desse modo, a cenografia e sua efemeridade se mais presentes nas escolas, podem contribuir com os arquitetos que nelas transitam, afinal, elas possibilitam a experimentação e abrem possibilidades de liberdade criativa, como bem pontua a arquiteta Branca Peixoto:

Na cenografia cada projeto é um projeto. Isso me motiva muito, essa coisa de não existir receita de bolo, de você ter que embarcar numa nova ideia a cada projeto. É um novo universo que se abre, é um novo leque de possibilidades pois a cada projeto você pode fazer coisas muito incríveis e muito diferentes do que você já fez. (Branca Peixoto, entrevista concedida à autora em abril de 2020)

3.2.2. Fazer coletivo

A cenografia dá aos artistas o prazer de ligar desenho e pintura àquilo que eles leem. Não é uma atividade solitária; na verdade, é impossível ser cenógrafo sozinho, pois o trabalho deve ser feito com outras pessoas. (HOWARD, 2015 p. 16)

Em seus “princípios e conselhos cenográficos” Serroni dedica sua fala a defender que cenografia é arte integrada. Segundo o cenógrafo, “se o aprendiz de cenografia tiver a ambição de ser ‘o artista que assina a obra’, ele está no caminho errado.” Isso acontece porque visualidades da cena são muitas: cenário, figurino, iluminação e maquiagem, por exemplo. Para Serroni, na cenografia não há espaço para um trabalho individual e autônomo, é preciso trabalhar em equipe para que nenhum elemento seja a “estrela” e sim, que todos se harmonizem. Em contrapartida, é sabido que na arquitetura isso é bastante diferente. Além do distanciamento do arquiteto das etapas de execução e uso do espaço, a ideia do arquiteto como “gênio criador” que assina suas obras é bastante corriqueira – vide como exemplo o arquiteto

brasileiro Oscar Niemeyer e a forma com que seus projetos foram pensados e executados, valorizando seu nome e sua assinatura.

Essa transdisciplinaridade é resultado da multiplicidade de olhares sobre o universo cenográfico. Atualmente, profissionais graduados nas mais distintas áreas de criação atuam como cenógrafos, tendo em vista suas trajetórias no campo das artes. O cenógrafo pode partir do universo das artes cênicas, ou pode partir das capacidades técnicas advindas de suas formações em escolas de arte, arquitetura, design e moda. Com um pouco de atenção, é possível perceber o reflexo dessa multiplicidade dentro do fazer cenográfico, onde a transdisciplinaridade é uma importante característica dessa atuação. Assim como na cenografia, para que uma arquitetura saia do papel e aconteça de fato, é preciso o envolvimento de muitos profissionais. Na construção civil engenheiros, pedreiros, eletricitas, dentre tantos outros são responsáveis pela execução do projeto idealizado pelos arquitetos. Mas estariam todos eles alinhados? Existe uma compatibilização de projetos, ideias e formas de execução? O que essa divisão de tarefas implica no produto final da arquitetura?

Retomando o tópico anterior onde foi discutida a atuação do arquiteto frente ao projeto, execução e uso, fica claro que entre o desenho e a ocupação, o espaço sofre pela falta de diálogo entre os diferentes momentos do processo. Essa crítica se reflete no exercício profissional e na relação com os outros indivíduos envolvidos no processo. Na tentativa de setorizar demandas e trabalhos da construção civil os profissionais alienam-se em suas funções, enquanto na cenografia a transdisciplinaridade se apresenta desde a concepção até o uso.

4 O PROCESSO CRIATIVO DA CENOGRAFIA

Para a autora, antes de dar início a essa pesquisa, o conceito de “processo criativo” era significativamente limitado – é claro que só foi possível fazer essa leitura depois de ampliar o olhar. A ideia inicial para a pesquisa era entender as etapas de projeto de cenografia como *briefing*²⁶, *brainstorming*, apresentação de ideias, até chegar no produto final. A partir disso, ouvindo relatos de cenógrafos, seria possível compreender as semelhanças e diferenças de cenografia e arquitetura – análise apresentada no capítulo anterior. A verdade é que as etapas sistemáticas, ou *procedimentos*, são bem semelhantes nos dois campos e muito menos interessantes do que o *processo* em si. Prova disso está em um dos relatos feitos por uma entrevistada:

O processo criativo do projeto de cenografia é bem semelhante a um projeto de arquitetura. Acredito que também é parecido com grande parte dos projetos criativos no geral. [...] Assim como na arquitetura, eu costumo dizer que na cenografia tudo é referência e a gente precisa entrar na cabeça do cliente. (Renata da Matta, entrevista concedida à autora em abril de 2020)

Desse modo, entendendo que *procedimento* (conceito vinculado a uma visão organizacional) é diferente de *processo*, passou-se a entender o processo como algo mais individual, vinculado à experiência do profissional com cada projeto, que é único. Além disso, o processo é também ação contínua e prolongada, que expressa continuidade na realização de determinada atividade, sujeita a mudanças, assumindo desenvolvimento. É possível perceber vários processos no dia-a-dia, que podem contar ou não com uma sistematização de procedimentos (como preparar o almoço, por exemplo). Assim, deparamos com o conceito de *processo de design* que vai de encontro com aquilo que se pretende aqui analisar. Para o *design*, o processo é, essencialmente, a aplicação da criatividade humana para um propósito onde cada designer ou criador é responsável por projetar o seu próprio processo.

²⁶ *Briefing* é um conjunto de informações ou uma coleta de dados passados em uma reunião para o desenvolvimento de um trabalho ou documento.

Para entender a importância do processo para essa pesquisa, pontua-se aqui que desde o primeiro dia de trabalho foi criado um “Caderno de processos” onde foram documentadas semanalmente todas as ideias – como um diário – entendendo que as concepções e etapas são iterativas, ou seja, elas vêm e vão. A documentação do processo diz muito sobre o produto, afinal, do estado da arte até o final, existem variações que muitas vezes não aparecem no resultado, e isso apenas o processo pode mostrar.

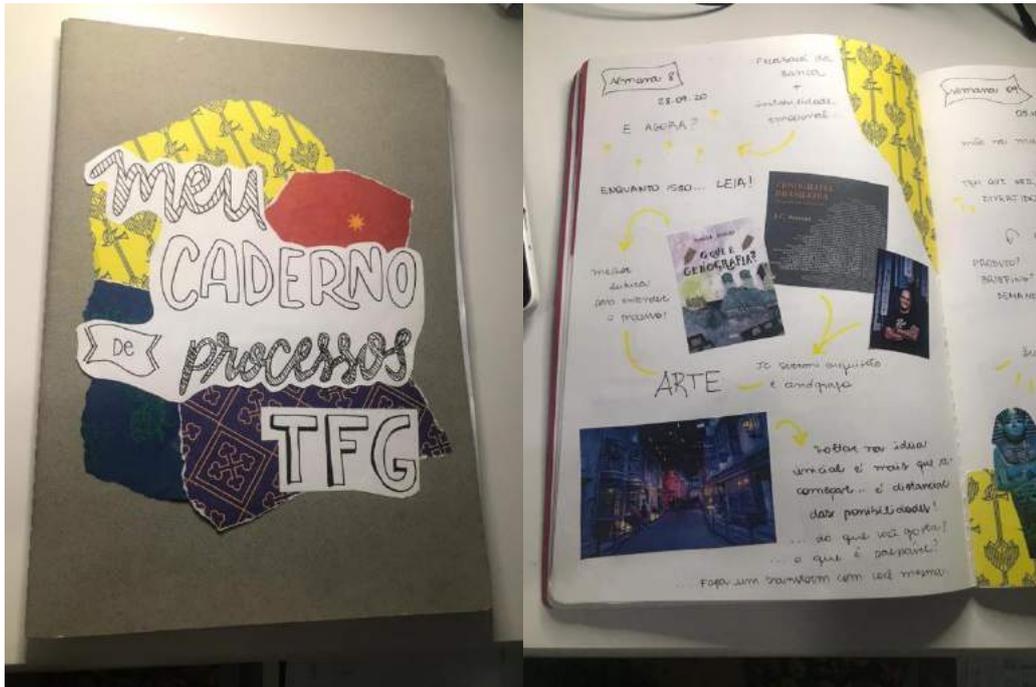


Figura 15 – Imagens do caderno de processos do TFG. Fonte: Acervo da autora (2021).

Nesse sentido, partindo dessa nova perspectiva, é válido compreender que cada cenógrafo aqui estudado apresenta processos muito próprios que variam de acordo com o trabalho, com a proposta e com a equipe. Foram meses de escuta atenta às etapas e processos de cada um, que partem de suas experiências individuais e demandas específicas, contrapondo-as com estudos bibliográficos sobre o tema. Por outro lado, analisando os relatos, é possível perceber procedimentos comuns, que independentemente das particularidades, guiam o processo. Assim sendo, para organizar as informações coletadas, optou-se por recorrer a uma sistematização criativa de resolução de problemas que consiga unir os pontos comuns de diferentes processos, abrindo margem às demandas de cada criador: o *design thinking*.

O *design thinking* é uma metodologia de inovação desenvolvida por estudiosos da Universidade de Stanford, na década de 70 do século XX. Constitui uma abordagem humanista de inovação e criatividade que parte de uma perspectiva multidisciplinar e se desenvolve a partir da carência de adequação das organizações contemporâneas aos cenários atuais. Ou seja, essa metodologia se mostra aberta de maneira que incentiva a exploração de soluções ao invés de se focar em um único resultado possível, valorizando as questões processuais e criativas. Tendo isso em vista, as etapas do *design thinking* podem ser diferentes para cada processo, mas no geral, segundo *Design Council*²⁷ são: descobrir, definir, desenvolver e entregar.

Partindo da soma entre os estudos sobre processo e os princípios apresentados pela metodologia, essa pesquisa partiu então para o desenvolvimento de um sistema gráfico de entendimento de um processo cenográfico: o jogo da criação. Utilizando os recursos de um jogo de tabuleiro, a peça gráfica apresentada a seguir reúne de forma sucinta o que seriam as etapas básicas de um processo criativo cenográfico abrangente, apresentando os procedimentos básicos, assumindo seu caráter iterativo, coletivo e com etapas interpoladas.

Diante da síntese apresentada pela peça é possível compreender as diferenças entre os processos de arquitetura e cenografia, mas mais importante que isso, ficam claros os pontos anteriormente apresentados da cenografia como “um outro modo de se fazer arquitetura”. Um modo mais flexível, artístico, livre e com mais presença do criador em todas as etapas criativas. É válido ressaltar ainda que, como já discutido anteriormente, a cenografia também pode apresentar a etapa de desmontagem, dependendo de sua classificação.

²⁷ Design Council é uma instituição britânica que busca otimizar as vivências geral por meio do *design*.



PROCESSO CRIATIVO DA CENOGRAFIA

JOGO DA CRIAÇÃO

Conhecer (Briefing)

O briefing é criado nas primeiras conversas com o cliente, empresa ou diretor. O cenógrafo precisa reunir o maior número de informações sobre os objetivos do contratante, além de questões sobre orçamento, local e prazos.

DESCOBRIR FASE 1



Brainstorming

Nessa etapa acontece a chamada "chuva de ideias", onde levantam-se as possibilidades criativas para aquele projeto. É o momento de os integrantes da equipe mostrarem suas primeiras ideias.

Partilhar

Nessa etapa é interessante partilhar o processo com o resto da equipe e com o cliente, alinhando as expectativas à realidade, filtrando as possibilidades.

DEFINIR FASE 2



Imergir

Com as informações em mãos é hora de mergulhar naquele universo buscando referências estéticas, históricas e técnicas.

Testar

Hora de colocar a "mão na massa" testando materiais, iluminação, escala, enquadramento... Nessa etapa é comum que aconteçam mudanças significativas no projeto. É a "metamorfose" do trabalho.

Apresentar

Com a cenografia pronta é hora de apresentar ao cliente/diretor. É o momento de entender se o produto funciona e atende às demandas. Em artes cênicas, é o momento de ensaiar, por exemplo.

ENTREGAR FASE 4



DESENVOLVER FASE 3



Finalizar

É hora de finalizar o trabalho dando os acabamentos e refinando o trabalho sem perder de vista o fazer coletivo.

Estrear

Hora de ativar a dramatização do espaço e dar vida ao projeto. É o momento de entregar a cenografia ao público, validando o processo por meio de um produto.

Executar

É chegado o momento de executar! Montar, dar acabamento, posicionar, realizar as marcações, mapear... Fazer tudo aquilo que foi testado e aprovado pela equipe.



PRODUTO FINAL

DÚVIDAS SOBRE AS PREMISSAS DE PROJETO?
NÃO? >> Volte 2 casas
SIM? >> Siga em frente

ALINHOU COM A EQUIPE?
NÃO? >> Volte 1 casa
SIM? >> Siga em frente

OS TESTES DERAM CERTO?
NÃO? >> Volte 1 casa
SIM? >> Siga em frente

PROJETO APROVADO?
NÃO? >> Volte 1 casa
SIM? << Siga em frente



4.1 Quase sem querer

Após analisar a etapas segundo o *design thinking*, é possível perceber que buscar apenas uma sistematização para diferentes processos é basicamente resumir diferentes jornadas à uma só – o que chega a ser injusto com a multiplicidade do campo. A cenografia é uma excelente possibilidade para mentes criativas que se mantêm em ebulição. É para quem gosta de criar, desenhar, testar, colar, montar, costurar e experimentar. É ideal para quem gosta de “inventar moda”, trabalhar em equipe, dar vida a ideias mirabolantes. Mais do que o produto final, na falta de expressão melhor, a “cereja do bolo” da cenografia reside em seu processo.

Desse modo, no início da pesquisa, muito se especulou sobre qual cenografia seria utilizada como estudo de caso. Depois de uma autoanálise crítica, percebeu-se que era preciso colocar em prática uma grande máxima da cenografia: a mão na massa. Para entender a fundo sobre processo criativo, chegou-se à conclusão de que seria preciso exercitá-lo. Nesse sentido, esse trabalho dá ênfase no processo, apresenta uma experiência prática que tem como produto que se enquadra na categoria “cenografias para câmera”, sendo um clipe audiovisual e uma sessão fotográfica.

O “Quase sem querer” surgiu de uma junção do útil ao agradável. Paralelo ao desenvolvimento do TFG I, a autora foi membro do Núcleo de Pesquisa em Cenografia do Galpão Cine Horto, centro cultural do Grupo Galpão de Teatro – por esse motivo, a professora do Núcleo, Branca Peixoto, foi escolhida como coorientadora desta pesquisa. O Núcleo que acontece anualmente em Belo Horizonte, por conta da pandemia da COVID-19, em 2020 foi *on-line* via Zoom, de agosto a dezembro, composto por alunos de diferentes lugares do Brasil – o que enriqueceu muito a troca de experiências e discussões, afinal, o grupo era composto por atores, estudantes, arquitetos, designers, decoradores e curiosos sobre o tema.



Figura 16 – *Print* de um dos encontros do Núcleo de Pesquisa em Cenografia do Galpão Cine Horto.
Fonte: Acervo da autora (2020).

O Núcleo que se aprofundou em questões sobre teoria da cor, iluminação, mecânica de palco, dentre outras coisas, teve como trabalho de conclusão a criação de uma cenografia. Com tema livre e formato virtual, o trabalho não poderia ser realizado individualmente (pela importância da coletividade), e deveria existir algum tipo de intervenção física no espaço, considerando-se que a apresentação *on-line* precisaria ser estrategicamente desenvolvida de forma a explorar as possibilidades do meio digital. Paralelamente a essas dinâmicas, voltando ao TFG, e entendendo a necessidade de colocar a “mão na massa”, decidiu-se então por unir o TFG ao trabalho do Núcleo, e toda a experiência prática serviria de trabalho de conclusão do Núcleo e objeto de análise para o TFG. Assim nasceu o “Quase sem querer”.

A experimentação realizada com o Núcleo de Pesquisa passa por uma inquietude artística surgida na pandemia do coronavírus em 2020 que *à priori* é individual, mas na verdade é bastante coletiva. A ideia partiu de uma experiência particular que o isolamento trouxe: o olhar para dentro. Com o tempo de confinamento todos tiveram que encarar de frente seus anseios, sonhos, perdas e inseguranças. Partindo desse conceito, foi criado um *briefing*, – já que o tema era livre – foi reunida a equipe transdisciplinar e assim, iniciou-se o processo criativo dessa cenografia. Para entender as etapas do processo, apresenta-se a peça gráfica que busca ilustrar e destrinchar as fases de criação, execução e montagem da cenografia.

Desse modo, é válido ainda ressaltar que a peça apresentada a seguir é resultado de relatos da autora, em primeira pessoa, que ao longo das etapas de trabalho foi registrando os processos que iam e voltavam. É importante frisar que tudo aconteceu de forma orgânica, da escolha do briefing até a estreia. Além disso, a equipe presencial foi mínima, afinal, em tempos de isolamento social todas as dinâmicas aconteceram levando em consideração as medidas de segurança recomendadas pela Organização Mundial da Saúde.

Para concluir, antes da leitura do processo criativo, é válido compreender que as etapas foram apresentadas seguindo a sugestão criada pelo *design thinking*, porém, dando margem à acréscimos e interpretações necessárias tendo em vista as particularidades do trabalho. Além disso, sem que fosse o plano inicial, a autora assumiu o papel de diretora criativa, cenógrafa e também, *performer*²⁸, buscando se experimentar artisticamente de variados modos. Com a documentação desse processo é possível perceber todos os pontos anteriormente aqui analisados da cenografia como um outro modo de se fazer arquitetura.

²⁸ Performer, do inglês, “executante; intérprete”.

PROCESSO CRIATIVO

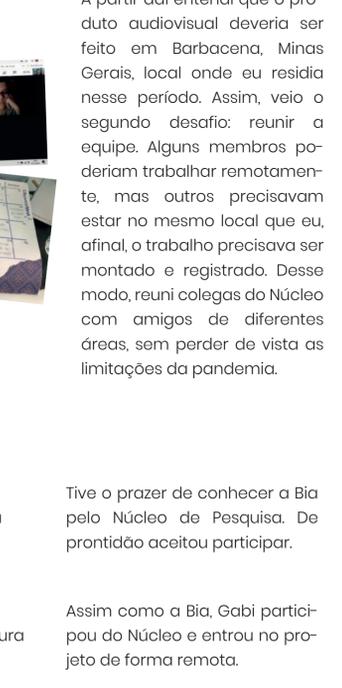


UMA MANIFESTAÇÃO ARTÍSTICA E COLETIVA

QUASE SEM QUERER

DESCOBRIR CONHECER

A primeira etapa desse processo foi a de conhecer e definir uma demanda. Como o trabalho era livre, o primeiro desafio foi o de desenhar um *briefing*. Desse modo, encontramos um ponto em comum: o isolamento social. A pandemia da COVID-19 praticamente pedia uma manifestação nesse contexto. Então, foi escolhido o tema geral: o olhar para dentro (as individualidades) *versus* o olhar para fora (o caos da realidade adoecida).



DIREÇÃO DE ARTE E CENOGRAFIA

- Bia Vidal**
Arquiteta e cenógrafa
Fortaleza - CE
- Gabrielly Ruiz**
Estudante de arquitetura
Fortaleza - CE
- Maria Vasques**
Estudante de arquitetura
Barbacena - MG

Tive o prazer de conhecer a Bia pelo Núcleo de Pesquisa. De prontidão aceitou participar.

Assim como a Bia, Gabi participou do Núcleo e entrou no projeto de forma remota.

Eu assumi a responsabilidade de gerenciar a ideia e a equipe, reunindo e alinhando as criações.

CARACTERIZAÇÃO

- Edu dos Anjos**
Caracterizador e figurinista
Barbacena - MG

Edu é um amigo que logo aceitou o convite de participar do projeto.

DIREÇÃO MUSICAL

- Ciro Belucci**
Ator e cantor
Barbacena - MG

Ciro é um colega de escola que assumiu a interpretação musical e direção de cena.

DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

- Beatriz Lisbôa**
Fotógrafa
Carandaí - MG

Beatriz também é colega dos tempos de escola e reside em uma cidade próxima.

MONTAGEM E FINALIZAÇÃO

- Gabriel Almeida**
Publicitário e videomaker
Belo Horizonte - MG

Gabriel é meu amigo de infância que aceitou o convite de participar remotamente do trabalho.

IMERGIR

POSSIBILIDADES DE LOCAÇÃO

Depois partimos para um bar que já tinha uma estrutura de iluminação que logo foi descartado por dificuldades logísticas.

A primeira possibilidade era um salão/pub chamado "Divina Providência". Um espaço artístico e com certa estrutura.

ESCOLHA DA CANÇÃO



Apresentando o *briefing* criado, chegou-se na canção "Quase sem querer" escrita por Renato Russo e recentemente interpretada por Maria Gadú. A música que diz muito sobre questões introspectivas, traduziu de maneira poética tudo aquilo que gostaríamos de comunicar. A letra da canção era certa, mas não encontramos nenhuma interpretação que desse o tom de melancolia e reflexão que gostaríamos. Partimos então para a execução de uma nova versão.

REFERÊNCIAS

Até o momento (outubro de 2020) já existiam muitas manifestações artísticas sobre o contexto pandêmico. Mas ainda era um assunto delicado ao ser tratado. Na mesma época a cantora Sandy lançou o trabalho "10:39" dentro desse contexto e o EP audiovisual serviu de referência crítica e estética para o "Quase sem querer".



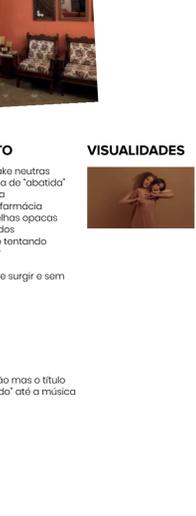
DEFINIR

PARTILHAR

BRAINSTORM



O primeiro *brainstorming* do grupo veio repleto das mais variadas referências, onde cada um trouxe consigo suas vivências do isolamento.



Essa primeira partilha deu um tom muito alinhado para a equipe que mesmo sem se conhecer, apostava em ideias alinhadas, e coerentes.



Foram trocas sobre escolhas estéticas, conceitos e sonoridades.



A partir daí criamos pastas coletivas de referências, onde ao longo do tempo cada um contribuía com suas ideias que surgiam a todo momento.

DESENVOLVER

CRIAR

A MÚSICA

No desenvolvimento, o primeiro passo foi fazer a nova interpretação da música. A partir de *briefings* e *brainstormings* bem executados, de primeira **Ciro** conseguiu dar o tom que queríamos para a música. Com o áudio em mãos pudemos sentir as cores, texturas, etc.



PALETA DE CORES

- | | | |
|--------------|-----------------|--------------|
| Mistério | Melancolia | Coragem |
| Seriedade | Desconforto | Motivação |
| Formalidade | Natureza | Emoção |
| Profundidade | Conservadorismo | Intensidade |
| Tensão | Estagnação | Determinação |

CONCEITO

A partir da paleta, a equipe de cenografia decidiu por criar dualidades: dentro e fora, felicidade e angústia, nude e vermelho. A partir daí a música e as cores serviriam como guia para definirmos a linguagem e quais intenções artísticas nós queríamos.

FORA Representada pelo blasé do nude/bege/marrom, a realidade "nua" da pandemia enquanto desconforto e melancolia.

DENTRO Para mostrar o olhar interno, aposta-se no vermelho por ser coragem e emoção, mas também ser o sangue que humaniza o blasé da nude.

A LINGUAGEM

A LOCAÇÃO

Depois de muitas discussões e possibilidades de locações, optamos por fazer a gravação em casa. A pandemia avançara e o ambiente doméstico era mais controlado e seguro. Para isso, eu e minha família desmontamos um ambiente de estar de minha casa e o transformamos mais tarde em um set de filmagem.

STORYBOARD

INTENÇÃO	MÚSICA	CENA	CONCEITO	VISUALIDADES
OLHAR PRA FORA	4 primeiros tempos da música		Cabelo e make neutras dançando o idio da "abotida" Roupa neutra: Máscara da farmácia Flores vermelhas opacas Olhos fechados Mão do lado tentando cheirar a flor	
	5 tempo + turummm		Sem efeito de surgir e sem transição.	
	6 tempo pra frente		Sem transição mas o título vai "crescendo" até a música começar	
	Tenho antaço distraído Impaciente e indeciso		Dando a ideia de "testar preso em mim mesma", o título começa a ser tirado sem ainda estar confuso. Em contante já estar sem o tecido, finalizando com um pequeno sorriso.	
	E ainda estou confuso Só que agora é esquecer E foi então que eu percebi que não sou mais quem		Sem olhar para a câmera, usa o batom vermelho com o objetivo de representar essa tentativa de reencontro. Inicia passar nos lábios mas não passa.	
O INTERIOR GRITANDO PRA SAIR FRENTE AO MEDO	Transição da música		No era provar tirar a fita dos olhos e terminar com o frame de olho fechado.	
	Quantas chances ou desperdiço Quando o que eu mais queria Era provar pra todo o mundo Que eu não precisava provar nada pra ninguém		Aqui penso que pode entrar o batom preto, mas pode vir uma outra ideia que represente essa pausa.	
	PAUSA		Aqui penso em um take que me mostre quebrando no sentido a espelho ao contrário. Começo quebrado e termina inteiro. Vibes The Scientist.	
	Me fiz em mil pedaços Pra você juntar E queria sempre achar explicação pra que eu sentia		Aqui só pelo reflexo do espelho interno com molduras vermelhas, é possível me ver "testando" elementos vermelhos, na tentativa de me testar. Ex: caneca, colocando fita vermelha no cabelo, tirando... Só apareceu o reflexo. Olhando curioso pra espelho, toca como a Criação de Adão, entrando naquele mundo.	
DENTRO	Tão correto e 'tão bonito O infinito é realmente um dos deuses mais lindos		Aqui penso em uma performance de dança, jogando os cabelos. Sem nenhuma cor que não seja vermelha, totalmente imerso dentro de mim.	
	Sai que, às vezes, uso Palavras repetidas Mas quais são as palavras Que nunca são ditas?		Maquiagem vermelha: roupa pomposas vermelhas, olhos vermelhos, cenário, absolutamente tudo.	
O INTERNO QUE INTERFERE NO INTERNO	Me disseram que você Estava chorando E foi então que eu percebi Como lhe quero tanto		Trazer a emoção frente ao espelho quando cantar foi então que percebi, passar o batom vermelho.	
O INTERNO QUE INTERFERE NO EXTERNO	Já não me preocupa se eu não sei por que Às vezes, o que eu vejo, quase ninguém vê E eu sei que você sabe, quase sem querer		Aqui penso que posso rasgar o cenário vermelho e mostrar que tem marrom por baixo, sabe? Olhar que dá o fecho do empato.	
	Quo eu vejo o mesmo que você		Aparecer sem transição o efeito.	
	FIM		Imagem usando a máscara enquanto aparecem os créditos.	
OLHAR PRA FORA DEPOIS DE OLHAR PRA DENTRO	Deidilhado?			

TESTAR

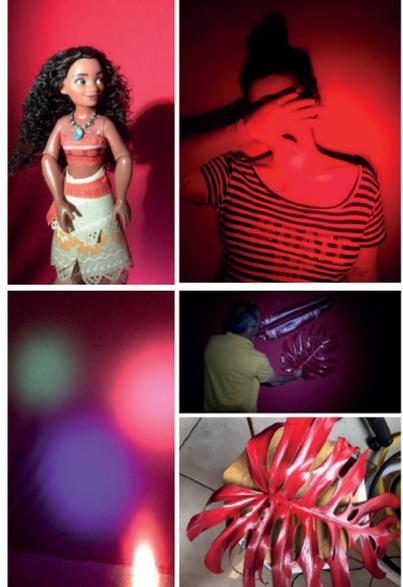
PRODUZIR



Chegada a fase de produção uma coisa era clara: precisaríamos testar todas as nossas ideias. Como as outras integrantes do grupo de cenografia estavam longe, tudo o que era comprado ou testado era imediatamente fotografado e enviado para que assim elas pudessem estar cientes de todo o processo. Essa etapa “mão na massa” foi a mais importante, pois, como já era esperado, muitos materiais e experimentações não deram certo, e assim, precisávamos pensar em outras possibilidades e outros efeitos. Foram alguns dias de ateliê até que os elementos estivessem prontos para passar pelo teste mais importante: a experimentação com a iluminação.

EXPERIMENTAR

Com a iluminação e enquadramento da câmera foi possível perceber o que funcionava e o que precisava ser substituído. As lâmpadas coloridas de LED precisavam ser trocadas por luzes de preenchimento (softboxes) e lâmpadas PAR que dariam o efeito que esperávamos. Como as cores eram muito importantes para o conceito, fizemos essas alterações até que chegássemos em um resultado alinhado com as expectativas. Nesse momento, longe do restante da equipe, contei com a ajuda de toda a minha família que me ajudou muito no desenvolvimento dessas etapas de teste e execução.



EXECUTAR

MONTAR



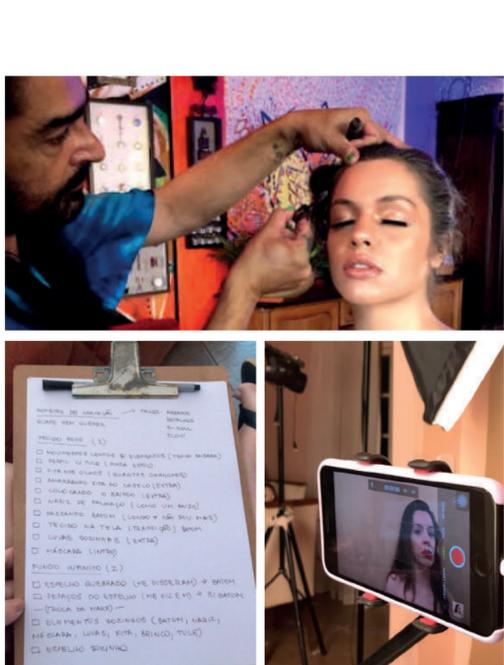
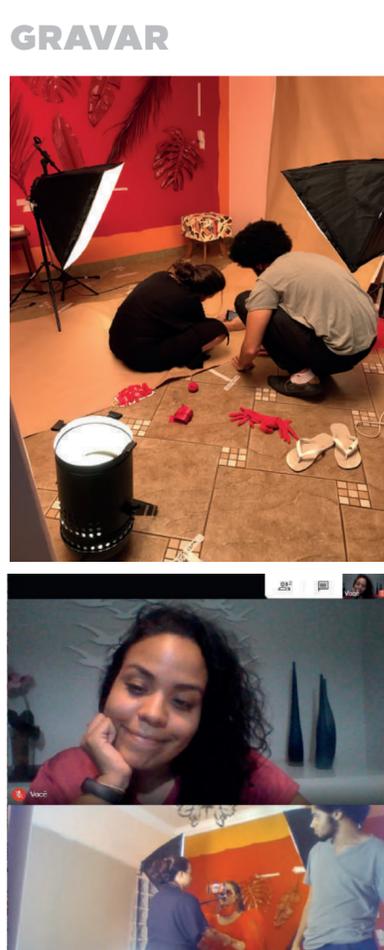
Com os elementos de cenário e iluminação prontos, partimos para a montagem do set e finalização de elementos cenográficos. Foram longas horas de marcação no chão, (afinal, tínhamos dois cenários em um ambiente) testes de luz, colagem, dentre outras montagens. Nesse momento percebemos que para a iluminação funcionar de maneira igual em toda a gravação, precisaríamos rodar durante a noite. Todo esse processo que foi sendo feito presencialmente foi acompanhado pelo restante da equipe por meio de chamadas de vídeo, onde cada um contribuía para o trabalho de modo geral.

ENSAIAR

Com tudo pronto, na véspera da gravação realizamos vários ensaios. Ensaios de atuação, iluminação, troca de cenário, troca de figurino, dentre outras coisas. O dia dos ensaios, que aconteceu na véspera, foi uma chance de entender o tempo de cada etapa e desse modo pudemos realizar a decupagem do roteiro, organizando a ordem das gravações de acordo com a logística das coisas. Todo o material gravado era enviado nos grupos de WhatsApp para que quando a equipe chegasse, todos já soubessem suas funções.



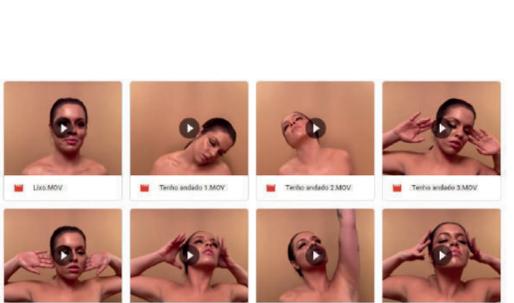
GRAVAR



A gravação durou oito horas e foi repleta de coletividade. Com os colegas distantes acompanhando por vídeo, foi um dia especial que ficará para sempre em nossas memórias. O grupo que estava alinhado e envolvido percebeu que a beleza morava nos detalhes e assim, terminamos a madrugada com ótimos materiais para a finalização e montagem.

FINALIZAR

A finalização aconteceu nas semanas seguintes e foi um trabalho muito minucioso e atento. Foram no total cinco versões até chegar na versão final.



ENTREGAR

ESTREAR



Depois de alguns dias fazendo a divulgação nas redes sociais, a estreia do trabalho aconteceu dia 08 de dezembro de 2020, dia em que ocorreu a Mostra do Núcleo de Cenografia do Galpão Cine Horto, via Zoom. Os outros colegas também apresentaram seus trabalhos e foi uma troca muito rica que encerrou esse ciclo de trabalho em um ano tão atípico para todos. Na apresentação, além do produto, apresentamos também nosso processo criativo, pois, como vem sendo defendido ao longo do presente trabalho, o processo é tão importante quanto o trabalho final.



O “Quase sem querer” que surgiu de uma demanda particular é fruto de uma manifestação artística e coletiva que resultou no vídeo clipe (clique ao lado para assistir) e em uma sessão de fotos. Mais do que a direção criativa, me orgulho desse trabalho por ter sido uma experimentação artística que me reconectou e me fez olhar para dentro de todas as formas possíveis. Foram semanas de muita entrega de toda a equipe e o resultado positivo pudemos ver na emoção daqueles que assistiram, comentaram e contribuíram com seus *feedbacks*. Para nós da equipe ficou a saudade de dias intensos e a vontade de fazer outros trabalhos que toquem, comuniquem e façam a diferença.

“A pandemia escancarou as vulnerabilidades, depois as verdades, apartou as individualidades. No caso coletivo encontramos seres adormecidos dentro de nós mesmos que há tempos esperavam o momento de florescer. A releitura audiovisual da canção de Renato Russo interpreta as dualidades do olhar pra dentro frente a realidade adocçada. Larga a mão sobre sensações que vêm e vão. **QUASE SEM QUERER**”

5 TROCAS SOBRE CENOGRAFIA

Ao longo do processo de pesquisa, percebeu-se que mais interessante que pesquisar sobre cenografia em fontes “convencionais”, era ter a contribuição das pessoas que poderiam trazer suas referências, experiências e ideias sobre a temática. Partindo desse princípio, foram semanas pesquisando uma forma de fazer essas trocas acontecerem. Depois do desenvolvimento do catálogo de cenografias possíveis, notou-se que os conteúdos eram ricos e pediam uma interatividade do público. Assim, surgiu uma discussão sobre forma e conteúdo. *À priori* o conteúdo estava bem definido: as cenografias possíveis e seus desdobramentos. Já a forma que ainda não estava definida, encontrou como caminho a plataforma *Instagram*. O cruzamento de informações e a conectividade que a rede permite faz com que seja possível aproximar interesses, debates e trocas que podem enriquecer o campo da cenografia. A ideia de traduzir em conteúdo digital uma pesquisa acadêmica possibilita, entre outras coisas, a quebra de paradigmas sobre o tema, transformando palavras chave em *hashtags*²⁹, pesquisas em enquete, leitores em seguidores, entrevistas em *lives*³⁰, dentre outras dinâmicas que a plataforma possibilita.

Desse modo, o “Metaphora Cenografia” surgiu diante de uma necessidade percebida de divulgar o acesso ao trabalho, além de criar um canal de comunicação com o público e com outros cenógrafos. Tendo isso em vista, assumindo o *Instagram* como a rede social escolhida para hospedar o conteúdo do trabalho, optou-se por usar uma conta já existente (@_metaphora), onde desde maio de 2020 a autora vinha compartilhando conteúdos relacionados à arquitetura, cenografia e *design*. O nome que vem da figura de linguagem metáfora, significa “para além do que se vê”, característica forte quando o assunto é cenografia. A conta que surgiu no início da pandemia, veio de um interesse pessoal de trocar sobre o tema na plataforma, tendo em vista a iminência do início da carreira em cenografia. Assim, o “Metaphora” se transformou em “Metaphora Cenografia”, conta onde foram criados e compartilhados conteúdos, além de bate papo com grandes cenógrafos, e a esperada troca com o

²⁹ *Tags* ou *hashtags* são termos associados a uma informação, tópico ou discussão que se deseja indexar de forma explícita nos aplicativos Twitter, Facebook, Google+, Youtube e Instagram.

³⁰ *Lives* são transmissões ao vivo.

público sobre o tema. Esse *Instagram*, que foi a última experiência prática desse trabalho, fecha com “chave de ouro” o projeto e serve como um excelente ponto de partida da carreira. A seguir, o esquema do processo de criação e desenvolvimento criativo da conta, documentado em primeira pessoa para a autora.

Assim, antes que você, leitor, entenda e acesse as dinâmicas propostas pelo “Metaphora Cenografia”, é válido assumir aqui que esse processo não foi fácil. Ao idealizá-lo e programá-lo, a autora chegou a pensar que o volume de conteúdo e a responsabilidade com a audiência seriam tranquilos. Por outro lado, por mais que o saldo final tenha sido positivo, o contexto histórico em que esse conteúdo foi produzido impactou – e muito – a produção das postagens, mas também a resposta do público. A pandemia e seu severo avanço nos meses de março e abril de 2021 (período quando o Instagram ganhou corpo) impactou a proposta como um todo, afinal, por trás das contas existem pessoas que se afetaram, de um jeito ou de outro, pela triste realidade na qual estamos inseridos.



METAPHORA : cenografia

para além do que se vê.



ORGANIZAÇÃO

CONCEITO

O Metaphora Cenografia foi conceituado pelas cores. A cada semana falamos de uma categoria de cenografia, partindo do princípio de que precisava ser feita uma introdução sobre o assunto. A partir daí os tipos de cenografia apareceram no feed e a interação com o público nos stories.

CRONOGRAMA*

- Semana I - Transição do conteúdo existente para o conteúdo a ser tratado
- Semana II - Introdução (O que é cenografia? O que é cenário?)
- Semana III - Cenografias de Palco
- Semana IV - Cenografias de Câmera
- Semana V - Cenografias de Experiência
- Semana VI - Cenografias Comerciais
- Semana VII - Cenografias Digitais
- Semana VIII - Balanço geral do trabalho

*Esse cronograma sofreu alterações devido à gerência de tempo e produção do conteúdo. Mas a ordem proposta foi seguida, e todo o conteúdo foi postado.



FEED

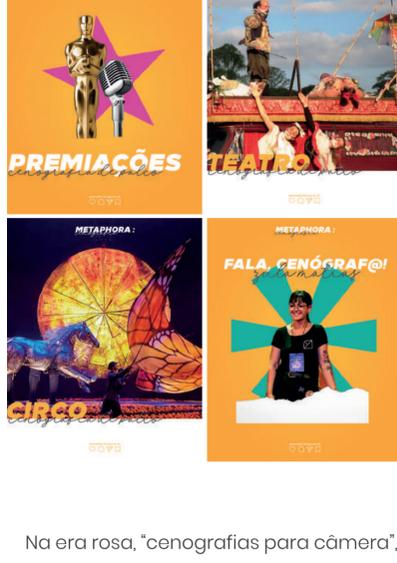
INTRO



Depois de assumir o novo conteúdo na conta, começaram as postagens sobre "o que é cenografia". Uma primeira interação nos stories mostrou que, no geral, as pessoas não sabem o que é cenografia ou se sabem, o conhecimento está no senso comum. Desse modo, essa primeira semana foi importante para de fato introduzir o tema, abrindo o diálogo. Além disso, comecei a linkar o conteúdo com outras contas de Instagram (cenógrafos, escritórios de cenografia e referências) e isso fez com que o público entendesse parte desse universo.

PALCO

Na segunda semana iniciei os conteúdos específicos das categorias. Utilizando a ferramenta "carrossel" de plataforma, em postagens era possível colocar mais de um conteúdo. Assim, os posts das categorias vinham com imagens e vídeos de bastidores (material apresentado no Anexo I do trabalho, o Catálogo de Cenografias Possíveis). Desse modo, conheci vários cenógrafos brasileiros que trabalham na área e pude conversar muito sobre suas atuações. Assim, surgiu o quadro "Fala, cenógrafo@", onde os profissionais ganharam espaço para contarem sobre suas jornadas na profissão.



CÂMERA



Na era rosa, "cenografias para câmera", a troca com o público ficou mais intensa. Ao falar sobre cinema, séries de TV, cliques e outros, o público conseguiu trazer mais referências e isso contribuiu muito para a dinâmica geral do trabalho. Também pude perceber que cenógrafos que apareceram no Metaphora começaram a trocar entre si, criando uma rede de networking composta por profissionais de diferentes pontos do país.

EXPERIÊNCIA

Em "cenografias de experiência" pude perceber que estava, de fato, quebrando o senso comum. Ao falar de categorias menos óbvias como "feiras", "museus" e "exposições", o público manifestou surpresa ao não saber que a cenografia também residia ali. As "cenografias de experiência" também trouxeram relatos de saudade, já que no momento da postagem fazia um ano de isolamento social - o que nos impede de ter esses tipos de evento.



COMERCIAIS



Os posts sobre "cenografias comerciais" também trouxeram reflexões sobre o contexto de isolamento social pela pandemia. Com o lockdown acontecendo em grande parte do país, as ativações de marca em shoppings e lojas passaram a acontecer de modo virtual, fazendo com que o que antes era físico, se transformasse em digital. Aqui percebi uma queda na interatividade do público - acredito que são reflexos da pandemia que a essa altura bateu recordes do número de mortes e infectados.

DIGITAIS

Por último, as cenografias digitais abriram margem para reflexões mais profundas. Ao entender que games e animações também precisam pensar sobre cenografia, o público trouxe referências que "estouraram a minha bolha", contribuindo com esse conhecimento que é tão vasto e complexo.



STORIES

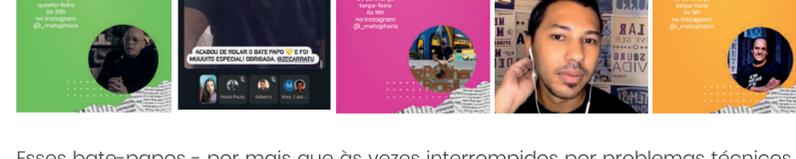


Os stories do Instagram são cheios de ferramentas de interatividade: testes, enquetes, caixas de pergunta, dentre outros. A ideia desde o princípio, era utilizar esses recursos para entender o público, ouvir suas experiências e referências. Utilizei também os stories para aparecer explicando e divulgando conteúdos como um todo, estabelecendo um vínculo com a audiência. Diferente do feed, os stories não tinham um roteiro, foi sentindo as demandas de acordo com que os conteúdos repercutiam.



METAPHORA TALKS

O "Metaphora Talks" surgiu de uma ideia de conversar ao vivo com cenógrafos, contando com a interação do público em tempo real. Antes de validar a ideia, fiz vários convites a diferentes cenógrafos que usei como referência no TFG I, e para minha surpresa, os que responderam, aceitaram. O primeiro deles foi J.C. Serroni que falou sobre seu início de carreira na arquitetura até chegar no premiado cenógrafo que é hoje. O segundo, Rod Lima, é arquiteto e cenógrafo da Rede Globo, e no momento estava trabalhando na produção televisiva mais comentada no país: o reality show Big Brother Brasil. E por último, o "Metaphora Talks" recebeu Zé Carratu que contou suas experiências na cenografia trabalhando com grandes nomes da música brasileira.



Esses bate-papos - por mais que às vezes interrompidos por problemas técnicos - foram de grande valia para o trabalho e para minha jornada pessoal. As entrevistas ao vivo que duraram cerca de uma hora foram a troca que eu esperava para o "Metaphora Cenografia" desde sua concepção. Além disso, pude ver cenógrafos que considero como referências assistindo, comentando e mandando perguntas para aqueles que disponibilizaram parte do seu tempo para conversarem comigo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente Trabalho Final de Graduação nasceu de um conjunto de inquietudes, questionamentos e porque não, quereres. A relevância e os objetivos da pesquisa advêm de um olhar analítico, mas em um primeiro momento, não aprofundado sobre o tema. A partir do balanço de toda a imersão que foi aqui estudada e discutida, é possível concluir que a *experiência* moveu tal produção. Mais do que a busca por respostas ou definições, essa pesquisa objetivou ouvir, entender, discutir e ampliar o olhar dos arquitetos sob uma ótica cenográfica, trazendo para perto questões relevantes para o campo. As experiências teóricas e práticas corroboram para algumas conclusões relevantes diante do encaminhamento final da pesquisa.

Frente ao panorama criado sobre a cenografia, é importante salientar alguns pontos. Ao explorar o universo cenográfico foi possível perceber a importância da quebra de alguns sentidos comuns, além de desfazer a sobreposição dos conceitos básicos de cenário, cenografia e cenotecnia apresentados no começo da pesquisa. A ideia de cenografia enquanto “visualidades da cena” se estabelece e extrapola as paredes do edifício teatral, discutindo a definição de espaço cênico. A junção de todos os elementos analisados – incluindo o cenário – nos leva a multiplicidade tão própria da cenografia que acontece nas diversas definições do termo e nas infinitas possibilidades do fazer cenográfico. A título de conclusão, é válido sinalizar aqui como autora o tamanho aprendido com o desenvolvimento do capítulo “Explorando a cenografia”. A variedade de perspectivas encontradas faz com que o olhar se expanda sobre a temática, entendendo a complexidade da atuação do cenógrafo e toda a sua responsabilidade na criação das visualidades da cena. A imersão necessária no universo do teatro fez com que a cenografia se validasse como ponto de encontro entre artes cênicas e arquitetura. A aproximação com esse universo artístico foi maior do que se esperava antes do início do trabalho, e ao longo da investigação a arquitetura foi se concretizando e validando os objetivos da pesquisa.

Assumindo o caráter processual, o catálogo clicável de cenografias possíveis se apresentou como um produto necessário que exemplificasse “a ponta do *iceberg*” quando o assunto é cenografia. Foi uma longa pesquisa para que, com esmero, os exemplos conseguissem ilustrar a atuação de centenas de milhares de profissionais

pelo mundo. Essa curadoria levou a cenógrafos que participaram mais tarde das dinâmicas propostas pelo *Instagram* “Metaphora Cenografia”. Ou seja, a busca feita pelas redes como *websites*, *YouTube* e o próprio *Instagram* abriram margem para diálogos mais completos com os próprios autores das obras.

No capítulo seguinte, “Outro modo de se fazer arquitetura”, a união entre análises bibliográficas e trocas com os cenógrafos cumpriram o propósito do trabalho de defender a cenografia como uma forma diferente – e não distante – de se fazer arquitetura. A aproximação de arquitetos e cenógrafos foi surgindo de maneira natural e também essencial para a coletividade tão pontuada ao longo do trabalho. A crítica que serviu de pontapé para a investigação, apareceu também como um incômodo dos próprios cenógrafos, seja pelas entrevistas ou pela pesquisa bibliográfica. Quando retomamos os primórdios da arquitetura, pode-se notar questões relacionadas à efemeridade, elemento usado para diferenciar primordialmente os dois campos aqui relacionados. Além disso, as etapas interpoladas e a coletividade se apresentam organicamente ao longo do processo, expressando, desse modo, os pontos positivos da cenografia a serem incorporados na arquitetura. Esse capítulo também é importante, pois é nele que ficam claras as intenções de aproximação entre cenografia e arquitetura, principalmente dentro das escolas. Remontando os objetivos e a relevância do trabalho, essa crítica ao modo de se formar arquitetos se faz pertinente, mas aparece como um ponto já discutido em outras universidades. Por mais que ainda exista o distanciamento, – em grande parte do Brasil – há também uma iniciativa de aproximação que se traduz em núcleos de pesquisa e formação.

Por fim, o capítulo “Processo criativo” é fruto de um trabalho feito à muitas mãos. O fazer coletivo anteriormente discutido se valida ao longo das experiências práticas e processuais registradas nessa etapa. Não seria possível realizar as propostas de maneira individual, afinal, o grande mote dos exercícios está na troca com o outro, no diálogo e na parceria. O processo do “Quase sem querer” reitera uma manifestação profunda, artística e poética por meio de um coletivo alinhado com o processo e o produto. Ter a oportunidade de unir o Núcleo de Pesquisa em Cenografia do Galpão Cine Horto com o Trabalho Final de Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Escola de Minas da UFOP, faz com que outras possibilidades surjam para a Universidade, ampliando o olhar sobre possibilidades mais sublimes dentro do

próprio curso. Além disso, o “Quase sem querer” autenticou toda a pesquisa que vinha sendo feita, mostrando a multiplicidade de possibilidades do processo criativo da cenografia, a efemeridade, as etapas interpoladas e o fazer coletivo.

Já a plataforma do *Instagram* possibilitou a divulgação do trabalho, dissolvendo, aos poucos, a ideia do trabalho acadêmico como algo distante, aproximando o público da discussão e da academia, trocando palavras-chave por *hashtags*, pesquisas por enquetes, dentre outras dinâmicas. Além dessas questões, assumindo o TFG como “trabalho de início da carreira”, a plataforma proporcionou diálogos incríveis com cenógrafos brasileiros, abrindo as portas para a carreira da autora dentro da rede que atualmente, mais cresce no mundo.

O caminho da pesquisa apresentou altos e baixos até que se chegasse aqui – como todo bom processo criativo. Desse modo, como foi amplamente apresentado, o trabalho passou por mudanças, perdas, ganhos e muito aprendizado. Na tentativa de documentar todos os conhecimentos adquiridos, foram sendo colecionados elementos que contribuíram muito para a análise: o registro dos processos, as entrevistas e trocas com diversos profissionais, as diferentes leituras nos campos do teatro, *design* e arquitetura, o mergulho nas cenografias possíveis, a experiência com o Núcleo de Pesquisa do Galpão Cine Horto e a troca em tempo real com o público e com profissionais por meio da plataforma *Instagram*. Desse modo, a relevância do tema foi ganhando espaço, afinal, a pesquisa escancarou como a cenografia é muito mais complexa, artística e colaborativa do que antes se entendia pela autora.

O balanço final da pesquisa é totalmente positivo. Encarando os desafios de um trabalho processual e artístico, trazer essa temática tão “fora da curva” para a Escola de onde o trabalho nasce, é também validar uma discussão crítica que essa realidade demandava. É claro que o presente trabalho é apenas o ponto de partida de uma longa jornada, mas toda dinâmica precisa de um começo e entende-se que esse Trabalho Final de Graduação cumpriu os objetivos iniciais de investigar, trocar e enriquecer a discussão sobre a cenografia dentro da Universidade. Mesmo diante de um contexto pandêmico as aproximações e trocas foram ricas e contribuíram muito para essa lógica coletiva e crítica.

O caderno de processos que aconteceu no início do projeto partiu de uma vontade de registrar as etapas, mas acabou materializando o enredo desta pesquisa: a importância do processo criativo. As entrevistas com os arquitetos e cenógrafos esclareceram a grandiosidade da cenografia que ensina o profissional por meio do ofício, validando a “mão na massa” – por isso defende-se a relevância desta discussão dentro da academia. Foram feitos bate-papos com os mais diferentes cenógrafos e o ponto em comum entre todos era sempre o mesmo: a criatividade que precisa ser alimentada – seja pelo processo ou pelo produto. Já as leituras foram um mergulho na atmosfera sublime do teatro que proporcionaram uma reinterpretação da atuação profissional dos arquitetos urbanistas, mas também dos cenógrafos. A pesquisa das cenografias possíveis levou ao entendimento da grandiosidade do campo, transformando os exemplos em aprendizados, levantando questões socioculturais nunca antes questionadas pela autora. Já a experiência com o Galpão Cine Horto validou toda a teoria, fazendo com que o caminho paralelo entre a pesquisa e a prática se unificassem em uma manifestação artística e coletiva.

Ademais, assumindo os processos como ponto alto desse produto, pode-se concluir portanto que a cenografia é de fato um outro modo de se fazer arquitetura. Um modo mais artístico, coletivo e efêmero, que tem muito a aprender, mas também a somar com a arquitetura. Quando juntas, as duas atuações têm um potencial incrível de gerar experiências e produtos dos mais fantásticos e variados.

REFERÊNCIAS

ABSTRACT: The art of design. Produção de Scott Dadich. Es Devlin: cenógrafa. Londres: **Netflix**, 2018. 1 vídeo (42 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jo4aAVjuh2o&t=3s>. Acesso em 29 out. 2020.

ANCHIETA, J. C. **Auleum – A Quarta Parede**. São Paulo, A Books Editora, 2002.

BALTAZAR, A. P.; KAPP, S. Por uma Arquitetura não planejada: o arquiteto como designer de interfaces e o usuário como produtor de espaços. **Impulso**. Piracicaba, v. 17, p 93-103, 2006.

BROWN, Tim. **Design Thinking: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**.

COHEN, D. R. **Cenografia para além do teatro**. 2007. Tese (Mestrado em Estética e História da Arte) – Universidade de São Paulo, 2007.

COHEN, M. A. **Cenografia brasileira século XXI: diálogos possíveis entre prática e ensino**. 2007. Tese (Mestrado em Artes) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 2007.

CONHEÇA os segredos de Zé Carratu, o especialista dos palcos. #SRTNJ – **Brahma Sertanejo**, 2016. 1 vídeo (2 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RmuPx9iOysl&t>. Acesso em 29 out. 2020.

CONTEUDO, E. Ronaldo Fraga relembra tragédia de Mariana em Desfile. **Revista Veja**, São Paulo. Disponível em <https://veja.abril.com.br/cultura/ronaldo-fraga-relembra-tragedia-de-mariana-em-desfile/>. Acesso em 29 out. 2020.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo – comentários sobre a sociedade do espetáculo**. Trad. Estela dos Santos Abreu. 6ª reimpr. da 1ª ed. São Paulo, Contraponto Editora Ltda., 2005.

EISNER, M. D. **O jeito Disney de encantar os clientes: do atendimento excepcional ao nunca parar de crescer e acreditar**. Disney Institute. São Paulo: Saraiva, 2011.

FREIRE, P. **Educação** como prática da liberdade. Paz e Terra> São Paulo, 2015.

HOWARD, P. **O que é cenografia?** São Paulo: SESC, 2015.

MANOVICH, L. **Instagram and the contemporary image - Subjects and Styles in Instagram Photography** (Parte 1). Disponível em http://manovich.net/content/04-projects/090-subjects-and-styles-in-instagram-photography-part-1/lm_instagram_article_part_1_final.pdf, 2016

MANTOVANI, A. **Cenografia**. São Paulo: Ática, 1989.

MATOSINHOS, B. C. **O chão em que o ator deve pisar: Espaço cênico e cenografia do Romeu e Julieta do Grupo Galpão**. 2007. Tese (Mestrado em Artes Cênicas) – Universidade Federal da Bahia, 2007.

MEU Pedacinho de Chão: Raimundo Rodriguez apresenta a cidade cenográfica. **Rede Globo**, 2014. 1 vídeo (2 min.). Disponível em <https://globoplay.globo.com/v/3253485/>. Acesso em 8 nov. 2020.

OCLB. **Aprenda a criar experiências inesquecíveis**. E-book. Rio de Janeiro, 2019.

PAVIS, P. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PEIXOTO, B. COSFER. B. **Modernos Eternos BH – Travessia**. Belo Horizonte, 2020. Disponível em <https://modernoseternosbh.com/ambiente/706/> Acesso em 15 nov. 2020.

RATTO, Gianni. **Antitratado de Cenografia – variações sobre o mesmo tema**. 2ª ed. São Paulo, Editora SENAC, 2001.

RIBEIRO, J. L. M. **Arquitetura e espaço cênico: um percurso biográfico**. 2008. Tese (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra. 2008.

RIBEIRO, L. Sandy e Junior chegam ao Rio. **Revista Época**, 2019. Disponível em: <https://epoca.globo.com/cultura/sandy-junior-com-figurinos-de-200-mil-superproducao-chega-ao-rio-23849878> Acesso em 27 out. 2020.

RODRIGUES, C. C. **Cenografia**. 2013. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) – Escola de Arquitetura, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

RODRIGUES, C. C.; CARVALHO, T.B.; SILVA, M. L. V. D. A UFMG na Mostra dos Estudantes da PQ19. **Cena**. Porto Alegre, nº 30, p. 39-49. 2020

SERRONI, J. C. **Cenografia brasileira – notas de um cenógrafo**. São Paulo: SESC, 2013.

SIBLEY, B. **Harry Potter a magia do cinema**. Barueri: Panini, 2010.

THE Imagineering Story. Temporada 1, 6 episódios. Direção e produção: Leslie Iwerks. **Disney+**. Disponível em <https://www.disneyplus.com/pt-br/home>. Acesso em 20 nov. 2020.

QUIRINO, C. Rock street de 2019 terá como tema o continente asiático. **Diário do Rio**, 2019. Disponível em <https://diariodorio.com/rock-street-de-2019-tera-como-tema-o-continente-asiatico/>. Acesso em 08 nov. 2020.

URSSI, N. J. **A linguagem cenográfica**. 2006. Tese (Mestrado em Artes) Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 2006.