

DESIGN CENOGRÁFICO

a cenografia em pesquisa

VOLUME 1



Leônidas Garcia Soares
Marion Divério Faria Pozzi
ORGANIZADORES

DESIGN CENOGRÁFICO

a cenografia em pesquisa

VOLUME 1

Leônidas Garcia Soares
Marion Divério Faria Pozzi
ORGANIZADORES





Marcavisual Editora e Projetos Culturais Ltda.
www.marcavisual.com.br

Conselho Editorial

Airton Cattani – Presidente

UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Adriane Borda Almeida da Silva

UFPEL – Universidade Federal de Pelotas

Celso Carnos Scaletsky

UNISINOS – Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Denise Barcellos Pinheiro Machado

UFRJ – Universidade Federal do Rio de Janeiro

Marco Antônio Rotta Teixeira

UEM – Universidade Estadual de Maringá

Maria de Lourdes Zuquim

USP – Universidade de São Paulo



www.ufrgs.br/design-cenografico

Design Cenográfico: a cenografia em pesquisa

Série Design Cenográfico – Volume 1

Organizadores:

Leônidas Garcia Soares

Marion Divério Faria Pozzi

Projeto gráfico e editoração:

Leônidas Garcia Soares

Foto da capa e das aberturas de seções:

César Bastos de Mattos Vieira

Montagem do cenário do espetáculo Camaradas, de Chico César e Bárbara Santos, que aconteceu no dia 03/05/2018 no Salão de Atos da UFRGS, Porto Alegre – RS.

Revisão:

Luciana Balbuena

Este livro é uma das publicações do Curso de Pós-Graduação/Especialização em Design Cenográfico (EDC) do Departamento de Design e Expressão Gráfica (DEG) da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (FA-UFRGS).

CIP – Catalogação na Publicação

D457 Design cenográfico : a cenografia em pesquisa : volume 1 [recurso eletrônico] / organizadores, Leônidas Garcia Soares e Marion Divério Faria Pozzi ; projeto gráfico, Leônidas Garcia Soares ; foto de capa, César Bastos de Mattos Vieira. – Porto Alegre : Marcavisual ; Especialização em Design Cenográfico Faculdade de Arquitetura, UFRGS, 2021. 168 p. : il. digital – (Design cenográfico ; vol. 1).

Textos selecionados a partir dos Trabalhos de Conclusão do Curso de Especialização em Design Cenográfico, Faculdade de Arquitetura, UFRGS.

ISBN-e 978-65-89263-26-5.

Também publicado em formato impresso ISBN 978-65-89263-27-2.

1. Design cenográfico. 2. Cenografia. 3. Cenário. 4. Iluminação. 5. Teatro. 6. Espaço cênico. 7. Figurino. 8. Audiovisual. 9. Processo de criação. 10. Paleta de cores. 11. Ensino. 12. Arquitetura. I. Soares, Leônidas Garcia, org. II. Pozzi, Marion Divério Faria, org. III. Soares, Leônidas Garcia, proj. gráf. IV. Vieira, César Bastos de Mattos, foto de capa. V. Título. VI. Título: A cenografia em pesquisa. VII. Série.

Elaborada pela Biblioteca Faculdade Arquitetura/UFRGS
por Celina Leite Miranda – CRB-10/837

DESIGN CENOGRÁFICO
a cenografia em pesquisa

– ALUNA HOMENAGEADA –



Paula Reis Torres

Estimada, Paula!

*Teu sorriso é contagiante, largo, de menina meiga e atenta.
Com coragem soube lidar com o incontrolável e o inesperado.
Nossa profunda admiração pela tua determinação em continuar
e concluir com êxito nosso curso.
Somos imensamente gratos por termos o privilégio de tê-la conosco
neste projeto chamado Design Cenográfico.
Este livro é dedicado a ti.*

SUMÁRIO

Apresentação, 7

SEÇÃO I: Cenários e Objetos Cênicos, 15

Capítulo 1: Cenário de Teto: uma alternativa contemporânea à cenografia local, **17**

Capítulo 2: O Aprendizado de um Cenógrafo: o processo de criação
e as cenografias do Grupo Tear (1982-1987), **35**

Capítulo 3: *Vídeo Mapping*: ressignificando o olhar sobre o Design Cenográfico, **53**

SEÇÃO II: Caracterização Visual do Intérprete, 71

Capítulo 4: Furiosa *Sukeban*: um relato de construção de figurino
com inspirações pós-apocalípticas, **73**

Capítulo 5: Processo Metodológico para a Criação de Figurinos no Audiovisual, **89**

Capítulo 6: Do Texto à Imagem Cinematográfica: a caracterização visual do intérprete
e a construção do personagem, **101**

SEÇÃO III: Luz Cênica, 115

Capítulo 7: A Luz Cênica em um Cenário Inusitado de Teto: um estudo de caso, **117**

Capítulo 8: As Cores no Universo Cinematográfico: paletas de cores utilizadas
na saga *Harry Potter*, **135**

Capítulo 9: Autonomia da Luz Cênica: o teatro pós-dramático e a obra de James Turrell, **151**

Sobre os autores, 165

APRESENTAÇÃO

A PUBLICAÇÃO DESTE LIVRO ESTÁ DIRETAMENTE RELACIONADA AO INCENTIVO DADO PELA FACULDADE DE ARQUITETURA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL (UFRGS), por meio do seu Departamento de Design e Expressão Gráfica (DEG), para a apresentação de projetos de cursos de Pós-Graduação *Lato Sensu*. Assim, a partir de uma demanda de mercado, da identificação de carências de estudos aprofundados em cenografia e com a experiência em ensino, pesquisa e extensão nos cursos de Arquitetura e Urbanismo, Design Visual e Design de Produto, é que partimos para a criação da primeira edição da Especialização em Design Cenográfico.

O livro que ora se apresenta reúne artigos científicos gerados a cada momento de duração do curso, das trocas, reflexões e acontecimentos que formaram o caminho da primeira e pioneira edição do curso de Design Cenográfico na Região Sul do Brasil. Caminho pavimentado e trilhado por esta interseção entre a coordenação, os professores e os discentes do curso. Nada melhor que, ao final da trajetória, todo este fazer e pensar se materializa no Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), que compõem este primeiro volume da *Série Design Cenográfico*.

São nove capítulos que estão divididos em três temas distintos, estruturados em três seções. As seções contêm três capítulos cada uma. Os capítulos versam, mais especificamente, sobre análise, projeto, metodologia, tecnologia e história do Design Cenográfico.

Na primeira seção, dedicada ao eixo **Cenários e Objetos Cênicos**, foram produzidos três capítulos. O capítulo 1, versa sobre o projeto e execução do cenário de teto de um espetáculo de dança. O capítulo 2, apresenta um resgate histórico sobre o processo de criação do Grupo Teatral Tear. E o capítulo 3 analisa o potencial da técnica de *Video mapping* para ressignificar o espaço cênico em produções audiovisuais.

Na seção dois, **Caracterização Visual do Intérprete (CVI)**, também, são apresentados três capítulos. O capítulo 4 trata do redesign do figurino de uma personagem do cinema que é deslocado do tempo e do espaço. O capítulo 5 apresenta o desenvolvimento de um método de criação de figurinos para produções cinematográficas. E o capítulo 6 suscita a reflexão sobre como a caracterização visual do intérprete participa da construção de personagens em uma obra cinematográfica.

A terceira seção, **Luz Cênica**, contém mais três capítulos. O capítulo 7 aborda um estudo acerca de uma solução integrada entre um cenário inusitado e a luz em um espetáculo de dança. O capítulo 8 versa sobre a relação cor e luz e seus significados como elemento fundamental na narrativa fílmica. E o último, capítulo 9, traça relações entre a luz na cenografia teatral e instalações artísticas.

Isadora Forner Stefanello e Maria do Carmo Gonçalves Curtis, em **Cenário de Teto: uma alternativa contemporânea à cenografia local** tratam de um estudo acerca das potencialidades que a Cenografia de Teto implica em espetáculos de dança. Por meio de uma abordagem qualitativa, o estudo apresenta um breve histórico da evolução do edifício teatral, bem como, um estudo da caixa cênica do palco italiano e da relação do corpo com o espaço cênico. O artigo faz uma análise do trabalho intitulado *Frágil – O Baile Cênico das Relações* do grupo de dança Integração e Arte da Faculdade Metodista Centenário – FMC de Santa Maria (RS), apresentado no Centro de Convenções da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) em novembro de 2019; que utiliza do recurso do Cenário de Teto, um tipo de cenário que preenche todo o teto do palco italiano. Nesse sentido, tem por referência o espetáculo *Bach* (1996) do Grupo Corpo, e os trabalhos *Nó* (2005) e *4 Por 4* (2002) da Companhia de Dança Deborah Colker. Também faz um paralelo com o Cenário de Chão de Pina Bausch, que utiliza materiais naturais para que os mesmos possam entrar em contato com os corpos dos seus bailarinos e estimular a reflexão do espectador. A análise das referências no cenário nacional e internacional, assim como a descrição das etapas de projeto e montagem do Cenário de Teto para o espetáculo *Frágil*, foram úteis para a compreensão da qualidade técnica do espetáculo. A conclusão evidencia a importância do estudo das possibilidades e limitações oferecidas pela caixa cênica, uma vez que o conhecimento dessa estrutura arquitetônica é fundamental na realização do Cenário de Teto.

Marco Fronchetti, sob a orientação de Leônidas Garcia Soares, nos brinda com **O Aprendizado de um Cenógrafo: o processo de criação e as cenografias do Grupo Tear (1982-1987)**. Caracteriza-se por um resgate histórico do grupo Tear, criado em 1980 pela então professora do Departamento de Arte Dramática da UFRGS, Maria Helena Lopes, para investigar o jogo teatral, através das improvisações dos atores, a pesquisa de linguagem e a busca por uma ambientação cênica que favoreça o trabalho dos intérpretes. O trabalho de Maria Helena Lopes é grandemente influenciado pelos métodos da Escola de Jacques Lecoq, bem como pelas investigações cênicas de Constantin Stanislávski, Gordon Craig e Peter Brook. No período de 1982 a 1987, Maria Helena Lopes encena três espetáculos que vão inserir o Tear na cena teatral brasileira: *Os Reis Vagabundos* (1982), *Crônica da Cidade Pequena* (1984) e *Império de Cobiça* (1987). Estes três trabalhos têm em comum a cenografia de Fiapo Barth, a iluminação de Luiz Acosta e a música composta e executada ao vivo. Este artigo se propõe a estudar a evolução cenográfica destes espetáculos a partir de entrevistas com o cenógrafo e os atores Sergio Lulkin e Nazaré Cavalcanti, material de imprensa e registros do grupo. A pesquisa aborda o processo de experimentação permanente vivido pelo grupo, que cria um movimento de articulação entre a concepção da encenadora, a criação pelo improvisado dos atores e as propostas do cenógrafo. A busca de uma simplicidade cenográfica, que valorize o trabalho de interpreta-

ção, aliada à experimentação dos materiais, sem a fixação prévia de um conceito, constituem o aprendizado do cenógrafo e de toda a equipe de criação, permitindo a todos embarcar no processo criativo proposto pela encenadora.

Leonardo Batista da Silva e Marion Divério Faria Pozzi propõem-se a analisar o **Video Mapping: ressignificando o olhar sobre o design cenográfico**. Apontam que na abordagem do Design Cenográfico existem diversas ferramentas que contribuem para dar expressão à narrativa posta em cena. Dentre elas desponta uma que vem ganhando cada vez mais espaço no mercado, o *Video Mapping*. Esta técnica caracteriza-se por fazer uso da iluminação gerada por meio de projetores para sobrepor superfícies específicas com vídeos e imagens. Através dessa projeção, os objetos e as estruturas que a recebem acabam tendo uma cobertura total de suas especificidades topológicas, funcionando como se fosse uma “máscara de luz”, que modifica as características desta superfície através do conteúdo audiovisual projetado. O texto introduz por uma breve contextualização histórica sobre como esta técnica se desenvolveu até chegar ao formato hoje conhecido, desde os primórdios da projeção, passando pelo advento do cinema, até o início do seu desenvolvimento. O objetivo da pesquisa é entender o *Video Mapping* como técnica e linguagem, e, para isso, foi necessário compreender sua dimensão inteligível e sensível. De relevância no contexto da linguagem cenográfica, o estudo mostra como esta técnica contribui para a manifestação destas duas dimensões. Para tanto, foram analisados trechos de sete espetáculos contendo *Video Mapping*, utilizando-se de instrumentos teóricos e metodológicos de contribuição da semiótica discursiva de Greimas para análise do plano de expressão e conteúdo e três categorias específicas de análise: a Homotetia, a Homografia e a Anamorfose, que em conjunto definem como a ilusão desejada será criada. Por meio desse estudo foi possível mostrar como as relações entre os fúntivos (cenário, luz, caracterização visual do Intérprete, objeto cênico, performance, narrativa, música, etc) presentes em um espetáculo são potencializadas pelo *Video Mapping* e como este pode ressignificar o espaço e dar outros sentidos ao olhar do espectador.

Mariana “Annie” Ruaro de Vasconcelos, sob a orientação de Antônio Ràbadan Cimadevila, nos oferece uma leitura de **Furiosa Sukeban: um relato de construção de figurino com inspirações pós-apocalípticas**. Apresenta o relato do processo criativo da autora e designer de moda Mariana “Annie” Ruaro para a criação de um figurino inspirado na personagem Imperator Furiosa, deslocando a personagem do tempo e espaço proposto originalmente pelo filme *Mad Max: Fury Road* (2015) para o universo da tribo urbana denominada *sukeban*, membro de gangues femininas que tiveram seu auge dos anos 1970 no Japão. Para isso, o trabalho busca compreender como as características marcantes da personagem permanecem intactas dentro de um novo tempo e espaço, estudando Imperator Furiosa em dois universos: o primeiro, no original (um futuro ficcional distópico, criado para um filme feito na época contemporânea)

e o segundo, no universo contemporâneo da Tóquio dos anos 1970 sendo observado pela autora ano de 2020. Para atingir este objetivo foi trabalhado o redesign do figurino original da personagem, cujos elementos passam por uma adequação para serem integrados numa nova realidade. O método elaborado para a criação deste processo criativo teve como base metodologias vinculadas a três diferentes áreas, que neste estudo agiram de forma interligada: Pamela Howard (2015), teórica do design cenográfico; Bruno Munari (1981) e Martine Joly (2007), teóricos do campo do design; Simon Seivewright (2015) e Doris Treptow (2015), teóricos vinculados ao design de moda. Como solução final do processo criativo, apresenta-se um croqui e a modelagem 3D que representa o figurino de Furiosa *Sukeban* e demonstra a readequação dos elementos que foram detalhados e trabalhados no redesign.

Thamy Kirsch e Rosane Muniz nos brindam com o **Processo Metodológico para a Criação de Figurinos no Audiovisual**. Apresentam um estudo sobre metodologias de trabalho para a criação de figurinos, com pesquisa realizada em obras literárias, acadêmicas e nas práticas de figurinistas com o objetivo de elaborar um método para auxiliar estes profissionais no processo de criação de figurinos em produções cinematográficas. Com esse objetivo, estabeleceu-se o que é um figurino, com exemplos, para contextualizar a principal temática deste estudo. Abordam uma temática pouco presente em textos acadêmicos, o que incentivou o desenvolvimento da análise. A pesquisa conta, também, com um estudo de metodologias existentes no campo do Design: Bonsiepe (1984), Choklat (2012), Munari (2008) e Treptow (2005). A principal parte do estudo surge a partir da experiência prática das pesquisadoras e da aplicação de um formulário online com figurinistas que já trabalharam em obras cinematográficas, com o intuito de compreender seus processos e identificar padrões. A análise de todo o material, compreendido pelas dissertações, metodologias do campo do Design e Figurino, e as respostas obtidas com a aplicação do formulário online, possibilitou maior compreensão dos métodos existentes. Os processos similares e os padrões identificados foram agrupados em etapas. Por consequência, a vivência e o repertório pessoal desses profissionais possibilitaram a complementação dos processos, além de permitir a organização das respostas em ordem sequenciada, resultando assim em um processo metodológico para a criação de figurinos no audiovisual.

Paula Reis Torres e Leônidas Garcia Soares lançam o olhar para: **Do Texto à Imagem Cinematográfica: a caracterização visual do intérprete e a construção do personagem**. *Orgulho e Preconceito* é um livro escrito entre 1796 e 1797 pela escritora inglesa Jane Austen (1775-1817) durante o princípio da Revolução Industrial, também conhecido como período da Regência, na Inglaterra. Ele narra a história das cinco irmãs Bennet, jovens de uma família inglesa rural de classe média lidando com questões como patrimônio, classes sociais, moralidade e preconceito. A obra foi encenada em diferentes formatos na televisão, teatro e cinema ao

longo do tempo. Uma de suas adaptações cinematográficas mais recentes, considerada uma das mais fiéis, estreou em 2005 pela United Internacional Pictures, sendo o objeto de estudo desse trabalho. Como Austen não descreveu a aparência das cinco irmãs, e sim, suas personalidades, a caracterização visual dos intérpretes ficou a cargo da designer de figurino. O estudo tem por objetivo suscitar a reflexão sobre como a caracterização visual do intérprete colaborou para a construção das personagens dessa obra cinematográfica, visto que cada uma das Bennet é caracterizada de maneira única, de acordo com sua personalidade. Para tal, os figurinos das irmãs serão apresentados, analisados e comparados entre si e com sua versão literária publicada em 1813, passando também pela transição do texto em formato de roteiro. Com isso, espera-se contribuir para valorização da caracterização visual do intérprete como elemento de comunicação em cena.

Tiago Forner Stefanello e Leônidas Garcia Soares apresentam **A Luz Cênica em um Cenário Inusitado de Teto: um estudo de caso**. Os autores propõem estudar a luz cênica desenvolvida para o espetáculo *Frágil – O Baile Cênico das Relações* do grupo de dança Integração e Arte da Faculdade Metodista Centenário (FMC) – , que estreou em novembro de 2019 no Centro de Convenções da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Este espetáculo de dança trabalha com um cenário de teto, o que não é uma proposta tão habitual e, por conta da sua localização inusitada no espaço cênico, interferiu na solução do projeto de luz cênica desenvolvido pelo lighting designer Marcos Guiselini. O estudo de caso foi levado a cabo por meio de uma pesquisa de abordagem qualitativa, que fez uso, afora a revisão bibliográfica, de documentos como o programa, vídeos e fotografias do espetáculo, com um olhar voltado para os aspectos narrativos e visuais que compõem a cenografia. Para a análise da luz cênica foram utilizadas imagens do espetáculo, dos quais foram observados aspectos como: o lugar do espaço cênico que recebe a luz, a posição dos equipamentos, a cor e a dramaturgia. Percebe-se que a valorização do cenário de teto se deu através do uso de luzes coloridas a pino e que as luzes que iluminam o palco vêm da vara de luz do proscênio. As luzes laterais tiveram elevada eficiência em dar volume aos corpos dos bailarinos ao interagirem com o cenário. Os autores acreditam que estar atento ao processo de design calcado em soluções integradas de cenário e luz repercutem positivamente e potencializam a dramaticidade da obra. Espera-se que os resultados apontados nesta pesquisa possam colaborar para fomentar a reflexão em busca de um diálogo mais coeso entre os elementos que compõem a visualidade do espaço cênico.

Priscila Gewehr Rios e Cínthia Kulpa dedicaram-se a conhecer **As Cores no Universo Cinematográfico: paletas de cores utilizadas na saga Harry Potter**. A pesquisa busca compreender como as sagas cinematográficas são capazes de influenciar seus espectadores através de estratégias visuais e como as cores são utilizadas como elemento importante da narrativa fílmica. Com isso, foi escolhida a saga *Harry Potter* (2000-2010) como objeto empírico para uma

análise mais profunda de suas paletas de cores e seus significados pretendidos e os obtidos, sustentadas pelo suporte teórico da *Psicologia das Cores* de Eva Heller (2012) e a Roda das Emoções de Robert Plutchik (1980). Permitindo, assim, a possibilidade de elucidar pensamentos sobre como o uso das cores na narrativa cinematográfica da série faz com que seu público se identifique com o enredo e perceba as mudanças ocorridas. Na saga *Harry Potter*, o toque mágico é representado por cores específicas, escolhidas pela autora J.K. Rowling, que levam o público a identificar e entender a mensagem previamente, mesmo que inconscientemente. Percebeu-se que a saga, ao utilizar-se da psicologia das cores como narrativa, faz com que o espectador consiga antecipar o sentimento pretendido no momento da cena, como: angústia, solidão, medo, excitação, ganância, conforto, surpresa, superação, entre outros. Levando em consideração os apontamentos apresentados, entende-se a importância e o porquê da cor e seus significados como instrumento fundamental na narrativa fílmica. Este estudo pode ser referência para pesquisas futuras, e recomenda-se trabalhar esta abordagem com outras sagas, a fim de identificar padrões de cores vinculadas a sentimentos nas narrativas, trazendo assim, discussões mais aprofundadas sobre as cores no universo cinematográfico e seus significados.

No último capítulo, Giovana Birck e Maria do Carmo Gonçalves Curtis tratam da **Autonomia da Luz Cênica: o teatro pós-dramático e a obra de James Turrell**. O estudo propõe realizar uma revisão bibliográfica sobre a relação entre cenografia teatral e instalações artísticas, traçando um paralelo entre a luz cênica como elemento autônomo em espetáculos teatrais contemporâneos pós-dramáticos e o trabalho do artista estadunidense James Turrell. A pesquisa ocorreu por meio do exame das características estéticas das obras e dos espetáculos selecionados, seguido de relatos descritivos de espectadores, relacionando a visualidade das peças com momentos históricos da iluminação cênica. Seguindo um percurso histórico cronológico a partir dos trabalhos de Turrell, a investigação inicia com uma relação entre a obra *Afrum-Proto* (1967) e a sequência *Bed*, do quarto ato da ópera *Einstein on the beach* (1976), de Robert Wilson e Philip Glass. Nessa comparação, explora-se a utilização da energia elétrica, desde a sua primeira implementação nos edifícios teatrais até a contemporaneidade, observando as mudanças que o avanço tecnológico possibilitou para a estética do teatro. Quando observadas essas duas obras em paralelo, percebe-se que a luz expande sua função tradicional de possibilitar a visualização, tornando-se o principal elemento a ser visto, apreciado e percebido. Para tratar sobre a ausência da luz, foi selecionada a obra *Minami-dera* (1999), de James Turrell, e a vertente *Dark/Noir* (1993), criada por Michel Reilhac. Na perspectiva histórica, aborda-se a implementação da iluminação a gás nos edifícios teatrais e as transformações que esse acontecimento possibilitou para a criação de novas experimentações dramáticas, incluindo o apagamento das luzes. Pode-se concluir que os estudos realizados nesta pesquisa evidenciaram a luz como um fenômeno que possibilita a

aproximação entre instalações artísticas e cenografia teatral, explorando sua autonomia e importância do encontro com os espectadores.

Almejamos com a diversidade de temas abordados contribuir, por meio da reflexão, do estudo e da análise, para a produção de conhecimento na área do Design Cenográfico.

Assim, dedicamos esta publicação aos docentes, discentes e colaboradores que fizeram o curso de Especialização em Design Cenográfico da UFRGS acontecer. Agradecimentos aos autores e orientadores pela confiança na realização desta publicação, aos colaboradores da Editora Marcavisual, ao Prof. Leônidas Garcia Soares, que desenvolveu o projeto gráfico e a editoração, e ao Prof. César Bastos de Mattos Vieira, que generosamente colaborou como fotógrafo.

Prestamos homenagem à aluna Paula Reis Torres por concluir o curso com coragem e determinação.

Leônidas Garcia Soares
Marion Divério Faria Pozzi

Cenários e Objetos Cênicos

Cenografia é o espaço eleito para que nele aconteça o drama ao qual queremos assistir. Portanto, falando em cenografia, podemos entender tanto o que está contido num espaço quanto o próprio espaço.

Gianni Ratto (1916-2005)



Cenário de Teto: uma alternativa contemporânea à cenografia local

Isadora Forner Stefanello

Maria do Carmo Gonçalves Curtis

INTRODUÇÃO

A primeira impressão que o público tem de um espetáculo é a composição cênica, seja no teatro, dança, circo ou música ou em espaços alternativos. Quando o público ocupa o local de apresentação ou quando a cortina se abre, o impacto inicial da identidade do trabalho é estabelecido pela percepção visual dos elementos cênicos (SILVA, 2007).

Esses elementos definem o espaço e, muitas vezes, o tempo em que ocorre a ação, seja de forma realista ou simbólica. Como se fosse uma pintura, uma tela ou uma fotografia, o design cenográfico vai propiciar a identificação, o contato e a troca de experiências e sensações entre o palco e a plateia. A função básica dessa composição cênica é materializar um tempo e um espaço, identificar visualmente a ação, e significar as escolhas dos elementos dramáticos, enfatizando o tema, o enredo e o ambiente emocional (SILVA, 2007).

Por outro lado, a concepção cenográfica para espetáculos de dança precisa atender a questões específicas, uma vez que o espaço cênico é definido pela composição coreográfica, ou vice e versa. A composição cênica precisa oferecer bastante espaço livre para permitir a movimentação e o deslocamento dos bailarinos em cena. O cenógrafo precisa ajudar a criar a ilusão de liberdade e amplitude dos movimentos, e, principalmente, de naturalidade com que os mesmos são executados (SILVA, 2007).

Svoboda considera de extrema importância o conhecimento e a análise do espaço arquitetônico teatral, para propor uma cenografia adequada ao movimento dos bailarinos. Assim, salienta o estudo do espaço arquitetônico teatral antes da criação da cenografia:

Antes de começar a criar um espaço dramático, sempre reflito sobre a fachada, a planta e os cortes do edifício teatral. [...] Estou seguro que sem considerarmos as leis da arquitetura não será possível criar uma cenografia funcional. A cenografia deve expressar-se através dos conhecimentos fundamentais sobre as qualidades do espaço que se apresenta. (SVOBODA, 2003 apud URSSI, 2006, p. 68).

Segundo Silva (2007), o palco, quando não há movimento, é percebido pela plateia sobretudo em suas dimensões de altura e largura. É o movimento que acontece no mesmo que revela a profundidade, possibilitando uma percepção espacial que inclui a terceira dimensão. Desse modo, é fundamental conhecer o espaço arquitetônico do edifício teatral e suas possibilidades técnicas de maquinaria para conceber novas alternativas de criação de ambientações.

Uma alternativa que tem sido aplicada em espetáculos de dança é o Cenário de Teto. Um tipo de cenário que aproveita a maquinaria e a estrutura oferecida pelo edifício teatral para criar espaços e percepções diversas aos intérpretes e ao público espectador.

Neste artigo foram selecionados três exemplos de aplicações de Cenários de Teto: *Bach*,

do Grupo Corpo e os espetáculos *Nó* e *4 Por 4*, da Companhia de Dança Deborah Colker. Estes espetáculos preenchem o teto da caixa cênica com uma única textura, criando novas visualidades e proporcionando a alternativa de novas movimentações, mantendo o piso do palco livre, condição tão necessária para a liberdade de movimento dos bailarinos.

Para aprofundar a compreensão desta alternativa de criação cenográfica, o artigo traça um paralelo com a aplicação do Cenário de Chão, utilizado nos trabalhos da coreógrafa alemã Pina Bausch, onde o chão é preenchido com uma única textura, criando ambientações diversas que estimulam a reação de seus bailarinos em contato com estes materiais.

O estudo enfoca de modo mais específico o espetáculo intitulado *Frágil – O baile cênico das relações*, do grupo de dança Integração e Arte Centenário – FAMES, da Faculdade Metodista de Santa Maria, o qual completa 15 anos de existência. O espetáculo fala da fragilidade dos diversos tipos de relações e exhibe um cenário de preenchimento de teto, procedimento cênico inédito em Santa Maria, cidade situada na região central do estado do Rio Grande do Sul.

A escolha deste espetáculo se deve à originalidade da aplicação de um Cenário de Teto, seus desafios, e busca mostrar que a cenografia pode colaborar para proporcionar novas experiências ao público e aos artistas locais.

Em uma abordagem qualitativa, o estudo utiliza os procedimentos de pesquisa documental de vídeo, fotografias, entrevistas e programa do espetáculo, bem como de desenhos de projeto; pesquisa bibliográfica para o embasamento teórico em livros e artigos referenciados; e estudos de similares para realizar um método comparativo com vistas a ressaltar as diferenças e/ou as similaridades entre as aplicações de Cenários de Teto (VIANNA, 2013).

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção são abordados elementos que fundamentam a pesquisa. Inicialmente apresen-

ta-se uma breve conceituação da Cenografia de Teto, em seguida a estrutura do edifício teatral, onde a maquinaria da caixa cênica se torna imprescindível para a execução do Cenário de Teto. Por fim, apresenta a relação do corpo com o espaço cênico e como o mesmo acaba se tornando o principal elemento de um espetáculo, pois a cenografia não existe como arte autônoma, necessitando de um corpo para se conectar com o espectador (URSSI, 2006).

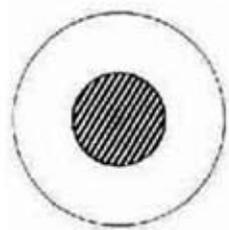
Cenografia de Teto, um conceito em construção

O Cenário de Teto, termo utilizado no trabalho, carece de definições em referências bibliográficas sobre cenografia. Possivelmente devido ao fato de que são poucos os diretores de espetáculos que empregam esse recurso. Aqui, o termo visa especificar cenários nos quais o teto da caixa cênica é utilizado e preenchido com vários elementos cujas formas, cores e texturas compõem uma unidade visual. Assim, um único elemento preso ao teto, como um lustre, por exemplo, não se inscreve nesta especificação.

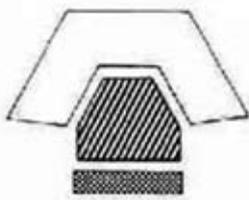
No Cenário de Teto os elementos cênicos são fixados na maquinaria existente do edifício teatral, o que implica o estudo das limitações de peso e movimentação, que muitas vezes é feito de forma manual. Para isso, é fundamental compreender como a caixa cênica funciona e qual estrutura de maquinaria possui.

O Cenário de Teto é pouco utilizado pelos diretores de teatro e coreógrafos devido à complexidade da montagem, pois o mesmo exige conhecimentos técnicos que envolvem a resistência e comportamentos dos materiais utilizados, bem como formas de fixação e cálculos de peso aplicados a cada vara cênica, além de interferir na iluminação cênica convencional, exigindo alternativas diversas para iluminar o espetáculo.

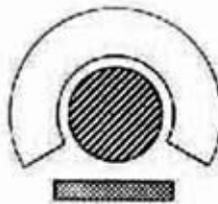
Em paralelo com a Cenografia de Teto, que carece de conceituação, cita-se a Cenografia de Chão, em que os elementos cênicos são utilizados de modo a preencher o palco com um único material, obtendo uma unidade ao integrar visualmente vários elementos. Esse artifício foi



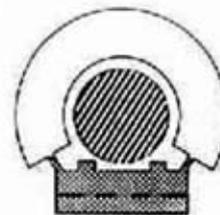
PRIMITIVO



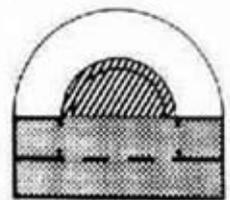
ARCAICO



CLÁSSICO



HELENÍSTICO



ROMANO

utilizado em muitos trabalhos coreográficos da bailarina e coreógrafa alemã Pina Bausch, que preenchia o chão com terra, flores, folhas secas, cadeiras ou água, para provocar novas percepções ao espectador que visualizaria as reações dos bailarinos em contato com aqueles materiais. Bausch afirma que “gosta de ver como esses elementos interagem com o movimento e como eles provocam emocionalmente os dançarinos” (SERRONI, 1994, p. 126, apud SILVA, 2007).

Coreógrafas como Pina Bausch, Reinhild, ou Susanne Linke criaram obras que necessitam de grandes produções com efeitos mirabolantes, objetos que ocupam todo o palco ou cenários com elementos reais da natureza, como: água, terra, areia, algodão, flores, entre outros. (PEREIRA, 2018, p. 489).

Soares (2016) também cita o termo “cenografias de chão” para definir a cenografia criada para os trabalhos de Pina Bausch:

Bausch e seus cenógrafos inventaram os ‘cenários de chão’, que adicionam complexidade às suas festas reflexivas: uma piscina cheia de água em *Arias* (1979), um gramado natural em 1980, um campo de cravos em *Nelken* (1983), uma espessa camada de terra em *Sobre a montanha alguém ouviu um grito...* (1984) ou uma parede caída em *Palermo Palermo* (1991). (SOARES, 2016, p. 461, tradução da autora)¹.

Assim, é possível fazer um paralelo entre os cenários que preenchem o teto (e que possam descer ao nível do chão e até mesmo tocá-lo), e os cenários que preenchem o chão, mantendo o palco livre, mas que também são um obstáculo aos movimentos dos bailarinos.

1. Texto original em espanhol: “Bausch y sus escenógrafos inventaron los ‘decorados de suelo’, que añaden complejidad a sus fiestas reflexivas: una piscina llena de agua en *Arias* (1979), un césped natural en 1980, un campo de claveles en *Nelken* (1983), una espesa capa de tierra en *Sobre la montaña alguien ha oído un grito...* (1984) o un muro caído en *Palermo Palermo* (1991)”.

Figura 1: Inicialmente o espaço representativo era central; no teatro grego a ação passa à Orchestra (centralizada), onde o público fica em um semicírculo externo em um aclive natural e a Skéne faz o papel do cenário; e no teatro romano surge o Proscênio, onde a cena acontece e a Skéne envolve todo o edifício teatral que não precisa mais de aclives naturais.

Fonte: DEL NERO (2009, p. 123).

A arquitetura do teatro

A cenografia tem o papel de contar sobre o tempo ou a época em que se passa a história, além de falar sobre o lugar ou ambiente, de modo a transportar o espectador para outras realidades. A cenografia identifica a personalidade dos personagens, como seu sexo, suas crenças e preferências estéticas.

A história da arquitetura teatral começa na Pré-História em espaços circulares e de terra batida onde o público se posicionava em torno das chamadas Eiras (um local onde grãos eram triturados de acordo com o movimento dos bois). Nessa fase, as motivações para as festas eram espirituais e antropológicas. Os elementos utilizados eram o fogo, fumaça, ornamentos em penas e peles, totens, feixes de lanças cravadas no chão e montes de grãos (URSSI, 2006).

Já na Antiguidade (séc. VII a.C - séc. II a.C), surgem dois tipos de teatros: o Teatro Grego e o Teatro Romano (Figura 1). As festas primitivas são transferidas para os teatros gregos que possuíam três áreas: o Théatron, lugar da plateia, semicircular, que se localizava em aclives em colinas; a Orchestra, local de atuação, originária da Eira primitiva em formato de arena; e a Skéne, uma construção ao fundo onde eram feitas as trocas de figurino, sendo o ponto focal do espetáculo. Ainda nessa época surge o Proscênio que era uma espécie de palco ou plataforma que ligava a Orchestra à Skéne.

Já os romanos percebem o teatro e os espetáculos como uma arma política e uma forma de manipulação das massas. Proporcionam espetáculos para manter a população entretida e ignorante. Os romanos eram ótimos em enge-

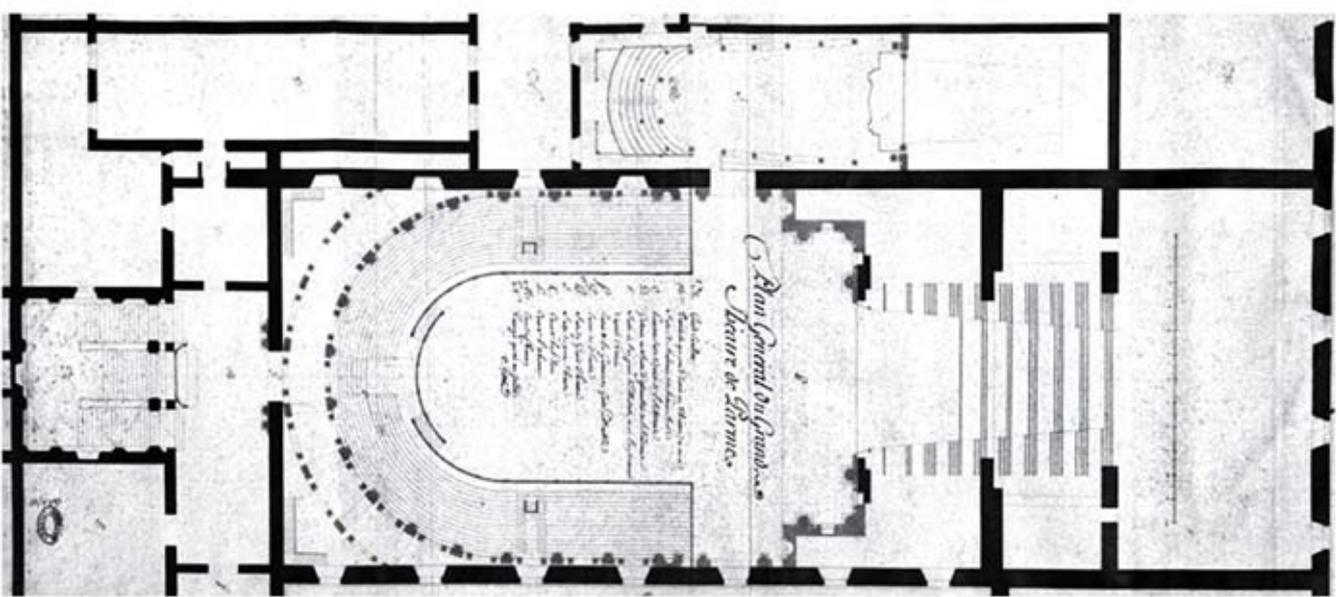


Figura 2: Teatro Italiano - Teatro Farnese, Parma - Séc. XVII.
 Fonte: URSSI (2006, p.34).

nharia e criaram grandes teatros que não precisavam mais dos aclives das colinas. Os mesmos eliminam a Orchestra, passando a ação para o Proscênio, que é ampliado formando um palco (URSSI, 2006).

Na Idade Média (s. X - s. XV), as encenações passam a ser feitas dentro das igrejas, mas com o seu crescimento foram transferidas para as ruas e praças. Os temas eram religiosos como o Natal, a Páscoa, os Profetas e as Paixões. Surge, então, o carro-palco, que eram colocados lado a lado e cada um executava uma cena, permitindo que o público se movimentasse. Nessa época, o teatro era a principal fonte de informação e acaba ganhando um tom bastante popular com o surgimento dos palhaços, bufões, comediantes e domadores (URSSI, 2006).

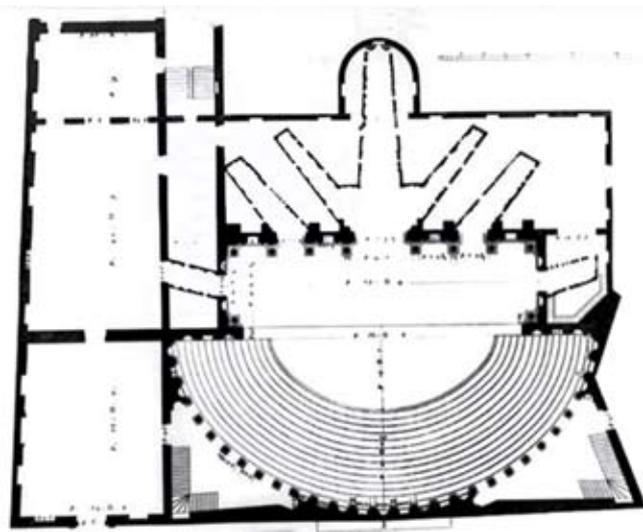
É no Renascimento (séc. XVI - séc. XIX) que a cenografia e a dança começam a se tornar protagonistas nos palácios da corte. De um lado havia uma tela pintada com um palácio e seu jardim, e do outro sentavam-se o rei e seus cortesãos. Montavam-se ainda, no salão, carruagens e carros alegóricos com fontes e florestas. Os espetáculos misturavam dança, música e poesia.

Surgem, então, o Teatro Italiano, o Teatro Elisabetano e o Teatro Barroco (SILVA, 2007).

O Teatro Italiano surge dentro dos palácios com espetáculos para os nobres. O edifício era retangular, tornando o palco um local retangular também (Figura 2). Era dividido em três áreas: a Cavea, degraus construídos em madeira onde ficava a plateia; o Proscênio, palco onde acontece a cena; e a Scaenae Frons, que é um cenário fixo, construído em madeira, que representa ruas em perspectiva (Figura 3) e que permitiam ao espectador uma nova sensação de profundidade e de tridimensionalidade (URSSI, 2006).

Já o Teatro Elisabetano, na Inglaterra, possui um formato circular com telhado no local do público e vazado ao centro. Possui um palco com uma cobertura de duas águas sustentadas por duas colunas, onde eram utilizados poucos objetos cênicos. Era um edifício de três andares, onde nas galerias mais altas ficava o público selecionado e nas galerias mais baixas e no centro vazado ficava o público popular (URSSI, 2006).

Figura 3: Teatro Italiano – Teatro Olimpico, Vicenza - Séc. XVI.
 Fonte: URSSI, (2006, p.31).



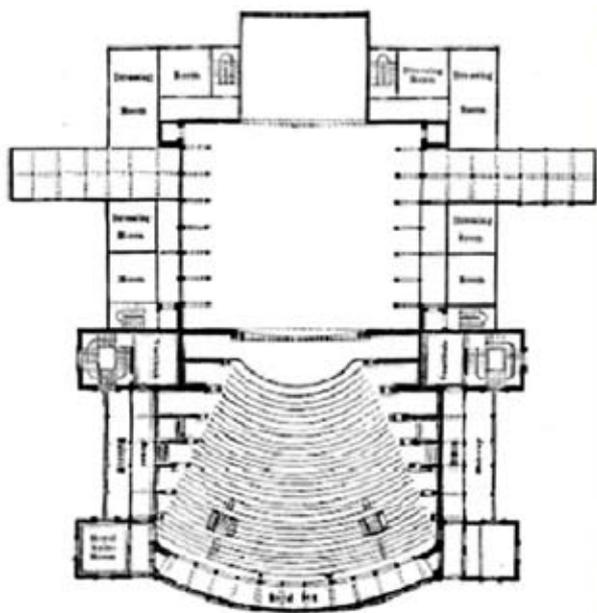


Figura 4: Teatro Barroco – Festspielhaus, Bayreuth - Séc. XIX.
Fonte: URSSI (2006, p. 43).

Por fim, é com o Teatro Barroco que surgem as óperas, que utilizavam múltiplos painéis pintados, possuíam grande mobilidade e permitiam a percepção de profundidade (Figura 4). Junto com as óperas surgem os ballets românticos, onde as histórias criam um clima de sonho e irrealidade. No 1º ato o local representado era a aldeia ou o palácio e nos 2º e 3º atos ganha características irreais com lagos encantados e reinos de sombras. Richard Wagner é o artista mais representativo dessa fase, que com sua ideia de Arte Total, unia música, teatro, dança, arquitetura e pintura (SILVA, 2007).

A caixa cênica

Ao longo da história, muitos espaços teatrais se desenvolveram com diversos formatos, porém, para este artigo, limitou-se à escolha daquele que é o mais popular entre os edifícios teatrais e os espetáculos de dança: o Palco Italiano. Neste formato, o público se localiza em frente ao palco, proporcionando uma única perspectiva, a frontal. Diante desse público há a caixa cênica, o espaço que inclui o palco e toda a engenharia de maquinaria.

Deve-se considerar o fato que todo o sistema de maquinaria de um teatro à italiana provém da tecnolo-

gia náutica e que “não foi só a arquitetura que recebeu a contribuição dos construtores navais, dos maquinistas, dos guindastes, das cordas, dos nós, das amarrações e das roldanas” (DEL NERO, 2009, p. 81).

A caixa cênica (Figura 5) é delimitada pelos Reguladores, que são produzidos em madeira e são forrados com tecido, geralmente veludo, que não reflete a luz. Os Reguladores formam a Boca de Cena, que possui uma altura e uma largura em que ambas formam uma espécie de quadro ao espectador (SANTANA, 2016).

Em frente à Boca de Cena, localiza-se o Proscênio, que nada mais é do que um prolongamento do palco. No Teatro Grego era a parte principal da encenação, porém, com a evolução

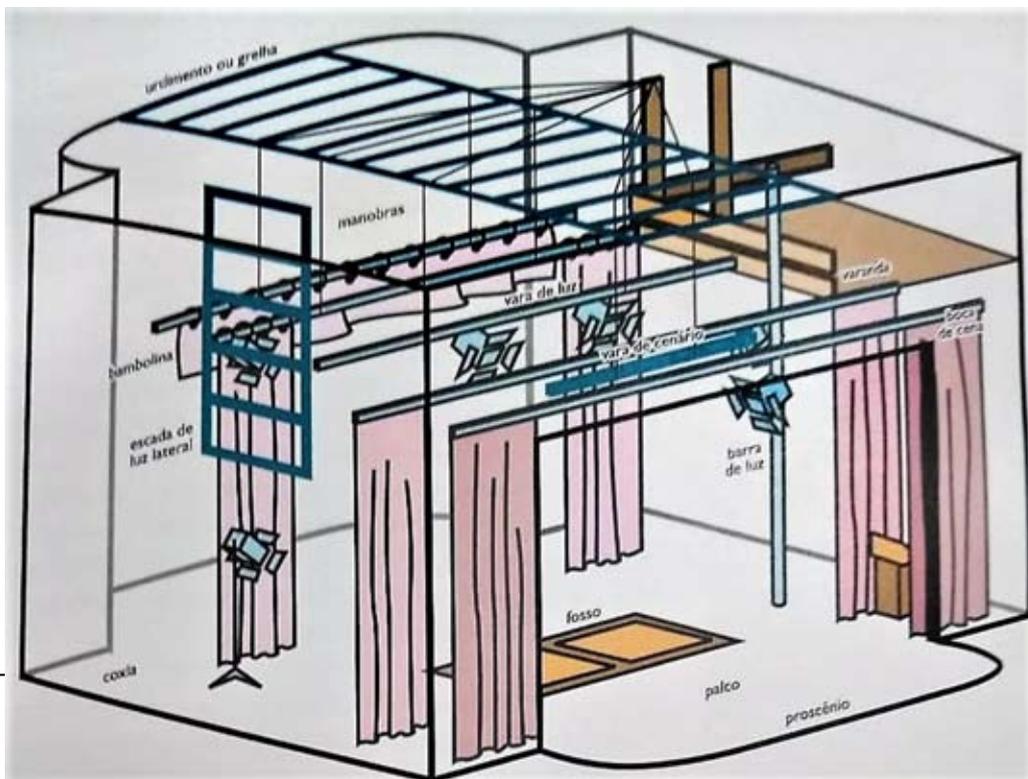


Figura 5: A caixa cênica.
Fonte: SANTANA (2016, p. 83).

do edifício teatral, o Proscênio foi adicionado à caixa cênica, perdendo o seu protagonismo.

A delimitação interna do palco é definida por estruturas formadas por panos verticais e horizontais que escondem a estrutura mecânica do palco. Os panos verticais são chamados de Pernas, e delimitam a largura do palco. As Pernas ficam nas laterais do palco, da frente para o fundo, uma após a outra, formando corredores laterais que ligam o palco aos bastidores. Esses corredores laterais são chamados de Coxias e possuem a função de receber os artistas que entram e saem do palco, bem como facilitar o depósito e troca de cenários e elementos cênicos pelos técnicos de palco (contrarregras) (SANTANA, 2016).

Já os panos horizontais delimitam a profundidade do palco e se localizam ao fundo mesmo. O primeiro deles é a Rotunda, que é um pano preto que cobre todo o fundo do palco e serve para fechar a caixa cênica. O segundo é o Ciclorama, que é um tecido branco que geralmente fica imediatamente à frente da Rotunda. O Ciclorama serve para efeitos de luz e projeções de imagens, e também cobre todo o fundo do palco (SANTANA, 2016).

Esses panos são presos em uma espécie de grelha chamada de Urdimento, ou são presos em varas específicas para cenário. Essa grelha pode ser feita em madeira ou ferro e cobre todo o espaço superior do palco. A grelha serve como um apoio para a operação dos efeitos de cenografia. Também é chamado de Urdimento o espaço superior à Boca de Cena. Quando o Urdimento é alto, os equipamentos de luz e a cenografia podem ser completamente escondidos nesse espaço superior da caixa cênica. Porém, quando o Urdimento é baixo ou inexistente, é quase impossível esconder o cenário por completo acima da Boca de Cena. (SANTANA, 2016).

Nos edifícios teatrais onde o Urdimento é alto, descem cordas chamadas de Manobras, que sustentam as Varas de Cenário e as Varas de Luz ou Varas de Iluminação. Essas varas atravessam o palco no sentido longitudinal e são produzidas em ferro resistente que geralmente suporta de 200 a 500 quilos cada. Também são deslocadas no sentido vertical para subir ou descer cenários ou

equipamentos de luz e são manobradas mecanicamente por meio de um motor ou manualmente mediante um sistema de contrapesos localizados nas laterais das Coxias ou as Varandas (espécie de passarelas nas laterais do Urdimento).

O número de Varas de Cenário depende da profundidade do palco, porém, para a iluminação é comum o uso entre quatro ou cinco Varas dentro da caixa cênica, uma Vara no Proscênio e uma ou duas Varas mais à frente acima da Plateia que servem para a iluminação frontal do espetáculo.

À frente das Varas de Luz localizam-se as Bambolinas, que são faixas horizontais de panos presos às Varas de Cenário e que servem para esconder os equipamentos e também para dar a ilusão de fechamento do teto da caixa cênica.

Por fim, é importante lembrar que alguns espetáculos acontecem em espaços alternativos, como galpões, auditórios, estacionamentos e ruas. Segundo Santana (2016, p. 88), “esses espaços alternativos necessitam de estruturas que os transformem em um espaço cênico. Essas estruturas deverão ser resistentes o suficiente para suportar a instalação do cenário e dos refletores”.

O corpo e o Espaço Cênico

Como primeiro elemento da representação teatral, o espaço é ambientado pelo homem e é enriquecido por meio de signos verbais, sonoros, táteis e visuais. Como primeiro elemento de mimese, o corpo não se separa da ação, sua imagem e presença tornam-se instrumentos ativos e significantes no intérprete. A cenografia não existe como uma arte autônoma. Ela estará sempre incompleta até a presença de um corpo em seu espaço, que possa dialogar e se conectar com seu espectador (URSSI, 2006).

A cenografia deve compreender as necessidades dos bailarinos que irão interagir entre si diante de um público. Esses bailarinos interagem com informações físicas e simbólicas que compõem uma realidade poética. Esteticamente, a maquiagem, os cabelos e o figurino devem conversar com a cenografia, compondo uma atmosfera única, para poder transportar o espectador para esse espaço imaginário que é real (URSSI, 2006).



Figura 6: Grupo Corpo – Bach (1996).

Fonte: <https://br.pinterest.com/aracimalagodi/grupo-corpo/>.

O CENÁRIO DE TETO E O PARALELISMO COM O CENÁRIO DE SOLO NOS ESPETÁCULOS CONTEMPORÂNEOS

Os espetáculos que utilizam o teto como recurso cenográfico, geralmente são grandiosos, e permitem uma noção de unidade se utilizados os mesmos elementos. Eles também colaboram para um espetáculo de linguagem minimalista, limpa, já que o palco fica bastante livre. Também se notam novas possibilidades de movimentações, seja no plano alto, usando desse cenário para suspenções, ou com a limitação de movimentos junto ao chão, quando esses cenários usam a maquinaria para baixar os mesmos ao nível do solo, formando obstáculos às movimentações dos bailarinos, conforme verificado no espetáculo *Frágil - O baile cênico das relações*.

O trabalho intitulado *Bach* (1996), do Grupo Corpo, de Minas Gerais, possui uma criação musical livre de Marco Antônio Guimarães sobre a música de Bach para órgão, em que, segundo Silva (2007), “a cenografia brinca não só com a textura, a qualidade musical, mas também com a imagem dos princípios construtivistas góticos e da tensão entre o profano e o divino”. O trabalho inicia com grandes tubos metálicos dourados suspensos a partir das varas cênicas, sendo possivelmente uma alusão aos tubos sonoros do órgão (Figura 6). Assim, por ser um cenário produzido por um material resistente, permite que os bailarinos possam ser suspensos enquanto o chão do palco fica livre, além de formar uma unidade estética, tornando o espetáculo contemporâneo mais minimalista.

Figura 7: Cia. de Dança Deborah Colker - *Nó* (2005).

Fonte: www.tapisrouge.com.br.

No trabalho intitulado *Nó* (2005), da Companhia de Dança Deborah Colker, do Rio de Janeiro, a temática é o desejo humano. No primeiro ato, o diretor de arte do espetáculo, Gringo Cardia, forma um círculo de 120 cordas. Cordas que formam nós e que simbolizam os laços afetivos, cordas que servem para aprisionar, puxar, ligar, libertar.

Essas cordas são amarradas nas varas cênicas e são divididas em grupos pelo palco. O espetáculo inicia com esses grupos de cordas unidos por um grande nó no centro do palco, que aos poucos é desfeito. Vemos os pequenos grupos de nós, como árvores, e aos poucos todas as cordas vão sendo desunidas formando uma espécie de floresta de nós em pleno palco. Esse material, por ser mais resistente, permite que os bailarinos fiquem em suspensão de diversas formas nessas cordas, unindo as técnicas de dança clássica e contemporânea, com a técnica circense. Colker utilizou também a bondage (técnica com cordas para controle da dor, do movimento e do prazer) e também o conhecimento de todos os tipos de nós², advindos da engenharia náutica, para contribuir na construção coreográfica (Figura 7).

Em paralelo, o trabalho da coreógrafa alemã Pina Bausch (1940-2009) e de seu grupo Tanztheater Wuppertal, usa do preenchimento do chão em seus espetáculos. Bausch usa esse método

2. *Nó* – em teatro há nós fixos e nós que se desfazem apenas com um puxão da corda. Há nós corrediços, de malaguetas, de laços que são atirados até uma vara e que, quando puxados, apertam o nó. (DEL NERO, 2009, p.345).





para tornar mais evidente a sua proposta de entrar em contato com os sentimentos de prazer, medo, morte, angústia, solidão. Para Bausch, “não se trata de arte, tampouco de mero talento. Trata-se da vida e, portanto, de encontrar uma linguagem para a vida. E, como sempre, trata-se do que ainda não é arte, mas daquilo que talvez possa se tornar arte” (CYPRIANO, 2018, p. 28).

Assim, Bausch usa do preenchimento do chão do palco com materiais naturais, como em *Nelken* (1982), com o palco coberto por uma espécie de campo de cravos (Figura 8a).

O impacto cenográfico da peça *Cravos (Nelken)* acontece quando o público entra na sala onde o espetáculo irá acontecer e depara-se com um campo de cravos rosados em tamanho natural espalhados por todo o palco. Como é de praxe nas peças de Pina Bausch, a quarta parede³ está aberta, fazendo a ponte entre o real e o teatral sem barreiras. (PEREIRA, 2018, p. 507).

Ou ainda em sua versão para *A sacração da primavera* (1975), onde preenche o chão com terra e a mesma vai contaminando (sujando) os corpos em movimento (Figura 8b).

3. Quarta parede – Parede imaginária que separa o palco da plateia. O teatro contemporâneo quebra deliberadamente a ilusão da cena e força a participação do público.

Figura 8: a) Tanztheater Wuppertal Pina Bausch – *Nelken (Cravos)* (1982); b) *Frühlingsopfer (A sacração da primavera)* (1975). Fonte: <http://velvettangoelisa.blogspot.com/2012/07/pina.html> e <https://www.ballet.org.uk/blog-detail/top-5-things-probably-didnt-know-pina-bausch/>.

Na peça, como único aparato cênico, encontra-se o palco coberto por uma camada de terra, que remete a um lugar arcaico, ancestral, sem com isso permitir identificar um período definido. A terra influencia diretamente a movimentação dos bailarinos, dificulta as suas ações, adere aos vestidos das mulheres no desenrolar da peça, aos torsos nus dos bailarinos, nos rostos e nos cabelos, misturada pelo suor dos corpos dos intérpretes. (PEREIRA, 2018, p. 501).

Já no trabalho intitulado *4 Por 4* (2002), também de Deborah Colker, a temática é a interação da dança com as artes visuais, possuindo dois atos, divididos em quatro trabalhos cenográficos de artistas visuais brasileiros. Gringo Cardia, também diretor de arte do espetáculo, inspirado na arte oriental, preenche o chão do palco com 90 vasos de porcelana pintados à mão, formando, assim, um cenário de chão. Esses vasos são distribuídos de forma intercalada, ficando bem abaixo das varas cênicas. Em determinado momento, esses vasos são puxados pelas varas cênicas, por meio de fios de nylon, formando então, um cenário que preenche uniformemente o teto (Figura 9). Nesse espetáculo, devido à fragilidade do material, também não é possível que os bailarinos interajam diretamente com o material, mas indiretamente, limitando o nível em que os mesmos podem atuar.

Assim, é possível relacionar o Cenário de Teto com o Cenário de Chão por meio do preenchimento desses espaços, formando uma unidade visual. Essa relação é percebida no último exemplo, a obra *4 Por 4*, de Colker, que ao preen-



Figura 9: Cia. de Dança Deborah Colker – *4 Por 4* (2002). Fonte: www.ciadeborahcolker.com.br

cher o chão com os vasos de porcelana, pode ser considerado um Cenário de Chão. Quando os vasos são hasteados pelas varas cênicas, o cenário de transforma em Cenário de Teto, mantendo, assim, um palco livre de obstáculos.

ANÁLISE DO CENÁRIO DO ESPETÁCULO FRÁGIL – O BAILE CÊNICO DAS RELAÇÕES

O presente estudo busca demonstrar como é feita a produção de um espetáculo onde o aparato da caixa cênica é imprescindível para a realização da proposta. Um breve relato sobre o projeto e sua montagem, descreve a materialidade, suas formas, cores e, principalmente, sua distribuição na caixa cênica.

O estudo não busca apontar os pormenores dos signos ou da linguagem cenográfica que o espetáculo em foco apresenta, mas, sim, salientar a importância do conhecimento da caixa cênica e suas possibilidades de uso, as quais constituem um diferencial à criação cenográfica.

Pavis (2015) diz que “a análise tampouco tem que se preocupar em estabelecer um repertório de signos ou de sistemas de signos constituindo a representação e que poderíamos observar em toda encenação”. Diz ainda que “o espectador confrontado ao espetáculo tem a experiência concreta quando percebe materiais e formas, e enquanto se mantiver do lado do significante, quer dizer, enquanto resistir a uma tradução imediata em significados”. Por fim, Pavis diz, com referência às categorias para descrição de um objeto cenográfico, que “não existe categorização pronta para os inúmeros objetos encontrados em cena. Podemos, no máximo, descrever as formas, numerar os materiais, distinguir função utilitária e uso estético” (2015, p. 11, 14, 177).

Assim, o estudo necessita de uma análise mais detalhada da caixa cênica, a fim de ampliar o conhecimento técnico da mesma, pois é esta estrutura que sustenta as alternativas de criação cenográfica que utilizam o teto, e possivelmente faltam estudos na área devido à escassa utilização desse tipo de cenografia.

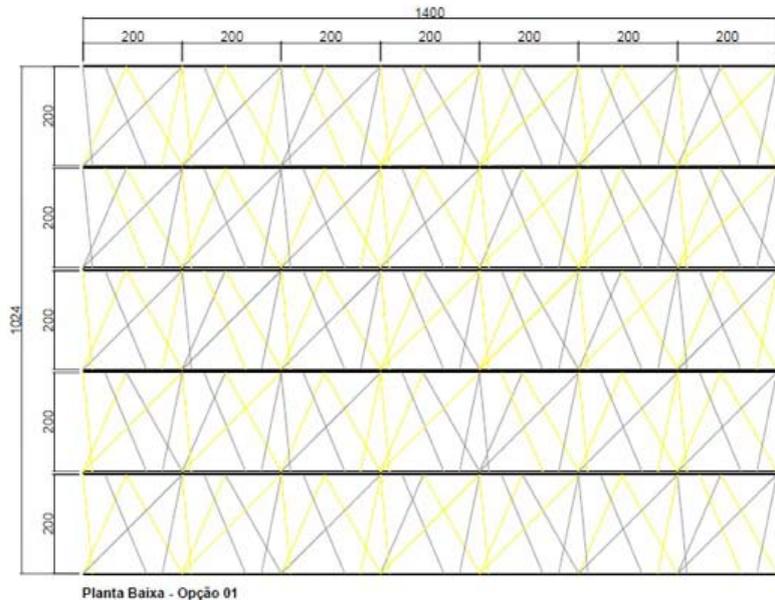
O grupo de dança Integração e Arte da Faculdade Metodista Centenário

O Grupo de Dança Integração e Arte, da Faculdade Metodista Centenário, completou no ano de 2019, 15 anos de existência. Em entrevista com a fundadora e diretora do grupo, Alline Fernandez, ela explica que iniciou seus estudos como ginasta na Sociedade de Ginástica de Porto Alegre – SOGIPA. Licenciada em Educação Física pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), a partir de 2000 inicia seus estudos em dança, principalmente o Jazz, com Janaína Jorge, professora do extinto curso de Licenciatura em Dança da Universidade de Cruz Alta (UNICRUZ) e passa a frequentar festivais de dança como o Festival de Dança de Joinville, a fim de se qualificar em cursos livres. Assim, Fernandez é convidada a ser professora de educação física no Colégio Metodista Centenário em Santa Maria e na Faculdade Metodista de Santa Maria – FAMES (atual Faculdade Metodista Centenário – FMC).

Fernandez cria então a Cia. Universitária em Movimento, como um Projeto de Extensão do curso de Educação Física da Faculdade Metodista de Santa Maria e também passa a dar aulas de dança para alunos do Colégio Centenário, levando trabalhos coreográficos de ambas as companhias a vários festivais de dança do Rio Grande do Sul, conquistando mais de 100 prêmios e ganhando projeção na cidade coraçã do Rio Grande.

Com isso, o grupo passa a ser procurado por bailarinos externos do Colégio Centenário e da Faculdade Metodista. Foi assim que Fernandez uniu os trabalhos do colégio e da faculdade e formou o Integração e Arte Centenário/FAMES.

Em 2011, Pâmela Ferreira une-se ao grupo trazendo a técnica da dança contemporânea. Ferreira é nutricionista formada pela Universidade Franciscana (UFN), mestra e doutora em Distúrbios da Comunicação Humana pela UFSM. É ex-bailarina do extinto Balé da Cidade de Santa Maria e atual diretora da Acasos Cia. de Dança, além de graduanda do Bacharelado em Dança da UFSM.



35 módulos de 2m x 2m



Figura 10: Primeira proposta de planta baixa desenhada em software AutoCad 2007, com 35 módulos de 2m x 2m, formando o preenchimento do palco de 10,24 metros de profundidade e 14 metros de largura. Fonte: Stefanello Studio.

conta com 23 bailarinos oriundos de diversas formações e comemora seus 15 anos com o espetáculo *Frágil - O baile cênico das relações*, objeto deste estudo.

Espectáculo *Frágil - O baile cênico das relações*

O espetáculo de dança contemporânea *Frágil - O baile cênico das relações* teve sua estreia em 13 de novembro de 2019 no Centro de Convenções da UFSM para um público de mais de 800 pessoas⁴. Devido à pandemia de Covid-19, uma nova apresentação, prevista para abril de 2020 no mesmo local de estreia, foi cancelada.

O espetáculo traz como temática as relações do século XXI, e se concretizou por meio de processos investigativos em dança a partir das relações biográficas e cotidianas. Busca traduzir em cena uma atmosfera poética de movimentos, gestos, fisicalidades e corpos, aproximando o espectador de uma experiência estética potente e reflexiva em tempos de relações líquidas, efêmeras e imediatas⁵.

O espetáculo possui direção e coreografias de Alline Fernandez e Pâmela Ferreira; produção de Oneide dos Santos; iluminação de Marcos Guiselini; cenografia de Isadora Stefanello e Tiago Stefanello; e figurinos de Henrique Goulart. Possui duração de aproximadamente uma hora e conta com 19 bailarinos em cena. O trabalho é composto por 11 coreografias, que tratam de temas como: a maternidade, a passagem da ju-

4. O espetáculo pode ser acessado na íntegra pelo link disponível no Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=ZY_j_PKrQIM

5. Conteúdo retirado do programa do espetáculo *Frágil - O baile cênico das relações*.

ventude para a vida adulta, os medos, a competição, as relações à distância, as relações afetivas e amorosas, a exclusão e a aceitação em grupo, as amizades, as relações com a tecnologia, a pressão da sociedade e as relações humanas de modo geral. A edição de som e a trilha sonora é de Ronaldo Palma e conta com algumas músicas do trio brasileiro de MPB Tribalistas.

Projeto

A cenografia que as diretoras e coreógrafas buscavam para o espetáculo deveria traduzir a confusão que as relações humanas estabelecem na vida cotidiana, por meio de um emaranhado de fios em diversas direções que cobrissem todo o teto. Esses fios deveriam possuir uma cor predominantemente cinza, remetendo às sinapses cerebrais e também aos cabos de dados da informática, o que também manteria uma relação com os figurinos e com a luz. Além disso, em determinados momentos o cenário deveria permitir a mudança de inclinação e de altura até o momento em que descesse completamente sobre os bailarinos.

Nas primeiras reuniões, quando o *briefing*⁶ foi apresentado, surgiu a ideia do uso de fios condutores de energia, mas a ideia foi descartada em seguida. Porém, foram elaborados os primeiros esboços e ideias de como a estrutura deveria se comportar diante de tal desafio.

O espaço do Centro de Convenções da UFSM possui 19 metros de profundidade e 17 metros de largura, além de 9 metros de altura da boca de cena e 30 metros de altura do urdimento. Porém, para o espetáculo *Frágil*, o palco viria a ser diminuído para 10,14 metros de profundidade e 14 metros de largura, devido à necessidade de movimento e quantidade de bailarinos.

Assim, foram produzidas duas propostas iniciais, que visavam o uso dos fios de eletricidade estendidos e tensionados. Na primeira proposta, haveria o uso de seis varas de cenário, onde 35 módulos de 2 metros x 2 metros (Figura 10)

6. *Briefing*: ato de dar informações e instruções concisas e objetivas sobre missão ou tarefa a ser executada. Fonte: Oxford Languages, 2021.

Figura 11: Primeira proposta, simulação virtual em maquete eletrônica, em software SketchUp 2015 Pro, mostrando a inclinação em ângulo de 35° em relação aos 9 metros de altura da boca de cena.
Fonte: Stefanello Studio.

seriam fixados nessas varas, formando o preenchimento do teto. O desafio estava na movimentação das varas, que deveriam ser movidas por seis pessoas de forma coordenada para que houvesse a inclinação necessária (Figura 11).

Na segunda proposta, haveria o uso das mesmas seis varas de cenário, porém os módulos dariam lugar às sete faixas de 2 metros de largura x 10,25 metros de profundidade (Figura 12) e cinco faixas de 2 metros de profundidade x 14 metros de largura, formando assim uma trama de faixas. Estas faixas também seriam fixadas nas varas de cenário e também manteriam o desafio da movimentação da inclinação (Figura 13) do cenário de forma coordenada pelos contrarregas.

Em seguida, foram produzidos os primeiros cortes da estrutura, no software AutoCad 2007, mostrando o comportamento e movimentação das varas cênicas (Figura 14). Assim, foi constatado que a estrutura não necessitaria de uma grande inclinação e que precisaria chegar praticamente ao chão, pois, em determinado momento, a estrutura cobriria os bailarinos deitados no chão.

Assim, a equipe de cenografia foi percebendo que os fios não poderiam ser tensionados, pois a profundidade da estrutura em algum ângulo inclinado mudaria e influenciaria na estrutura no ângulo reto de 90°, formando abaulamentos entre as varas cênicas (Figura 15).

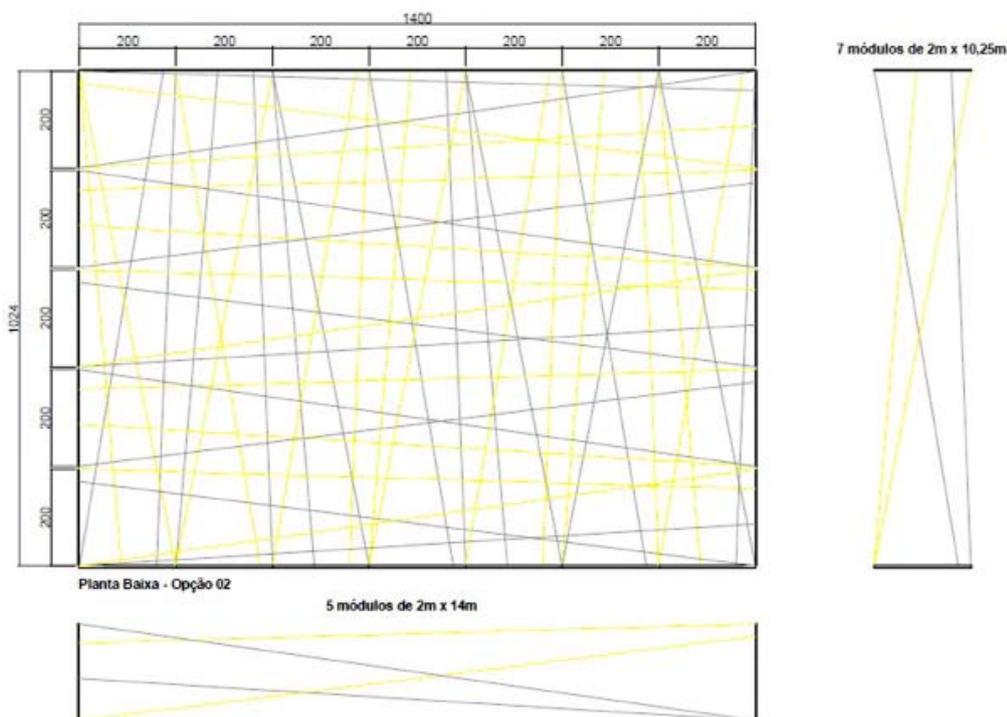
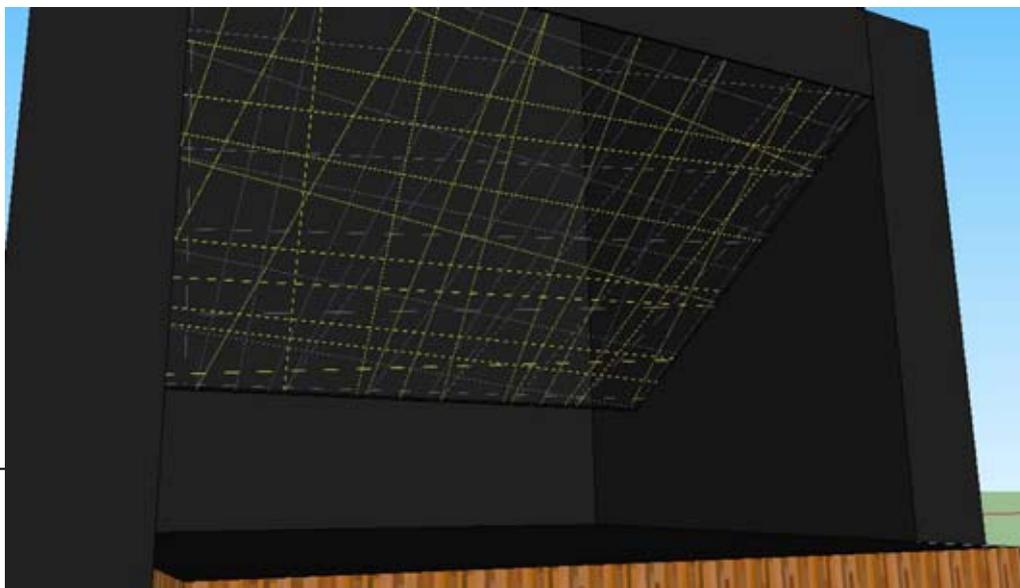


Figura 12: Segunda proposta – planta baixa desenhada em software AutoCad 2007, com 7 faixas de 2m x 10,25m e 5 faixas de 2m x 14m, formando uma trama que preenche do palco de 10,24m de profundidade e 14m de largura. Fonte: Stefanello Studio.

Figura 13: Segunda proposta, simulação virtual em maquete eletrônica, em software SketchUp 2015 Pro, mostrando a inclinação em ângulo de 35° em relação aos 9 metros de altura da boca de cena. Fonte: Stefanello Studio.



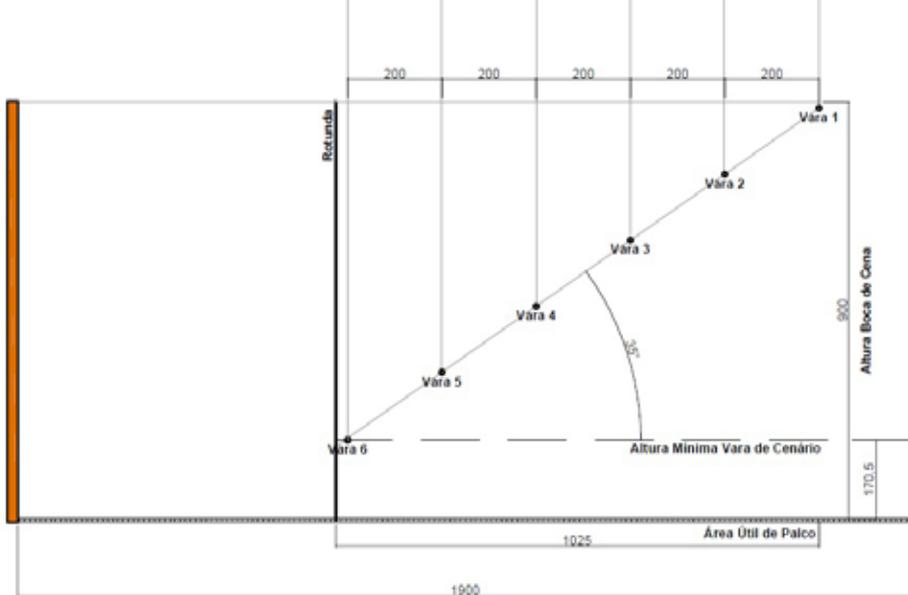


Figura 14: Primeiro corte, em software AutoCad 2007, mostrando as alturas de cada vara cênica, a inclinação de 35° na estrutura, altura mínima alcançada para manter a angulação, bem como a profundidade de palco utilizada. Fonte: Stefanello Studio.

O uso de fios condutores de energia acabou sendo descartado por fatores como: o aumento do peso da estrutura; o custo elevado do material para compra; e a dificuldade de encontrar o material para reciclagem que pudesse ser aproveitado no cenário. Também a espessura do fio, muito fino, não resultaria no efeito desejado, necessitando de muito material para o mesmo.

As diretrizes que foram dadas para a execução do projeto, porém, seguiam no sentido oposto: era necessária uma estrutura leve para que não machucasse os bailarinos; um custo baixo pois havia pouco patrocínio; uma estrutura que pudesse ser impactante aos olhos do espectador, com uma trama mais fechada que realmente preenchesse o teto; além disso, a montagem deveria ser feita em apenas uma manhã; o transporte deveria ser facilitado; e o cenário deveria suportar outras apresentações, ou seja, nada poderia ser descartável.

Assim, a solução encontrada foi o uso de telas plásticas hexagonais de galinheiro, que ajudariam a estruturar o cenário e também é um material leve. A tela possui uma trama de 5 centímetros, o que torna possível a passagem de materiais pela mesma. Também foi sugerido o uso de eletroduto corrugado de obra, por ser um material mais espesso (2,5 centímetros) e visível, mais leve e mais barato que os fios de eletricidade.

O projeto exigia mais preenchimento, então os eletrodutos ficariam de forma enrolada, não estendida ou tensionada. Para isso, foi feito um desenho detalhando a materialidade e distribuição desses eletrodutos pela tela (Figura 16).

Após, outras simulações foram produzidas referentes à quantidade de varas cênicas a serem utilizadas e limite de abaulamento e tensionamento que a estrutura poderia suportar (Figura 17).

Por fim, ficou definido que seriam utilizadas 13 faixas de telas,

Figura 15: Segundo corte, em software AutoCad 2007, mostrando as alturas de cada vara cênica, a inclinação de 35° na estrutura, e o abaulamento da estrutura entre cada vara cênica. O diagrama mostra um corte transversal detalhado da estrutura com seis varas cênicas (Vara 1 a Vara 6) espaçadas de 200 unidades. A inclinação da estrutura é de 35°. A altura total da boca de cena é de 900 unidades, e a altura mínima da vara de cenário é de 170,5 unidades. A área útil do palco é de 1025 unidades, e a largura total é de 1900 unidades.

Figura 15: Segundo corte, em software AutoCad 2007, mostrando as alturas de cada vara cênica, a inclinação de 35° na estrutura, e o abaulamento da estrutura entre cada vara cênica. Fonte: Stefanello Studio.

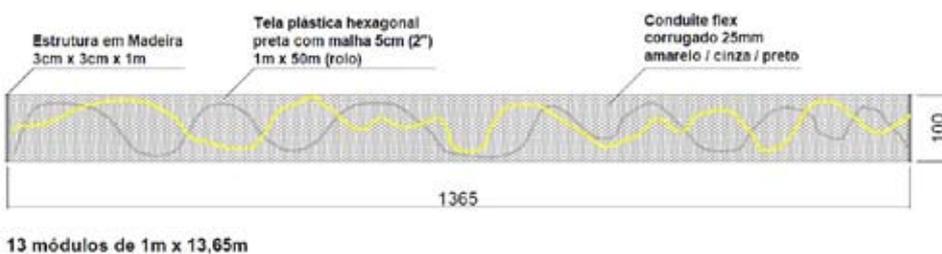


Figura 16: Detalhamento, em software AutoCad 2007, da distribuição de eletrodutos na tela plástica hexagonal. Fonte: Stefanello Studio.

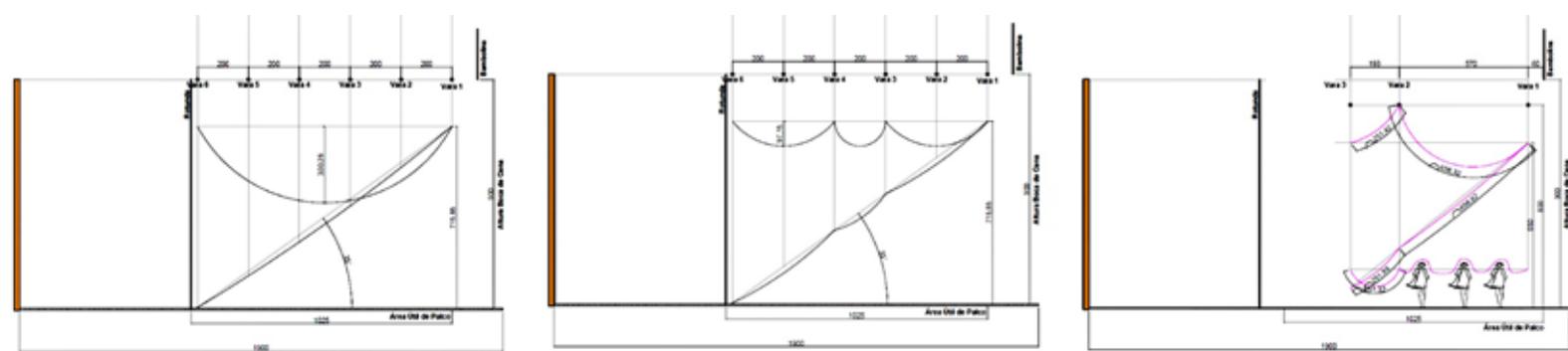


Figura 17: Simulações, em software AutoCad 2007, de corte esquemático testando número de varas cênicas a serem utilizadas, limite máximo de tensão estrutural e limite máximo permitido de abaulamento entre varas. Fonte: Stefanello Studio.

totalizando 13 metros de largura de preenchimento de palco. Também foi definido o número de varas cênicas que seriam utilizadas, quatro. E a profundidade de cada faixa também diminuiu para 9,25 metros, possuindo: 3,77 metros entre a primeira e a segunda vara, e 2,74 metros entre a segunda e a terceira vara e entre a terceira e a quarta vara (Figuras 18 e 19).

Na Figura 20, há um desenho esquemático da projeção de cada eletroduto e suas cores, para que pudesse ser estipulada a quantidade de material necessária para a execução. As cores definidas para os eletrodutos foram o cinza, o preto e o amarelo. A tela é vendida em rolos de 50 metros e com 1 metro de largura.

A cor cinza foi utilizada em todas as 13 faixas, pois era a cor predominante. Já as cores preto e amarelo, foram utilizadas de forma intercalada nos módulos, o que explica a quantidade de sete rolos de eletrodutos cinzas, e três rolos de cada de eletrodutos pretos e de eletrodutos amarelos.

As sobras de eletrodutos foram igualmente utilizadas, formando uma espécie de caminho no proscênio do palco, onde em determinado momento do espetáculo uma bailarina caminhava sobre o mesmo, evitando assim o desperdício de material.

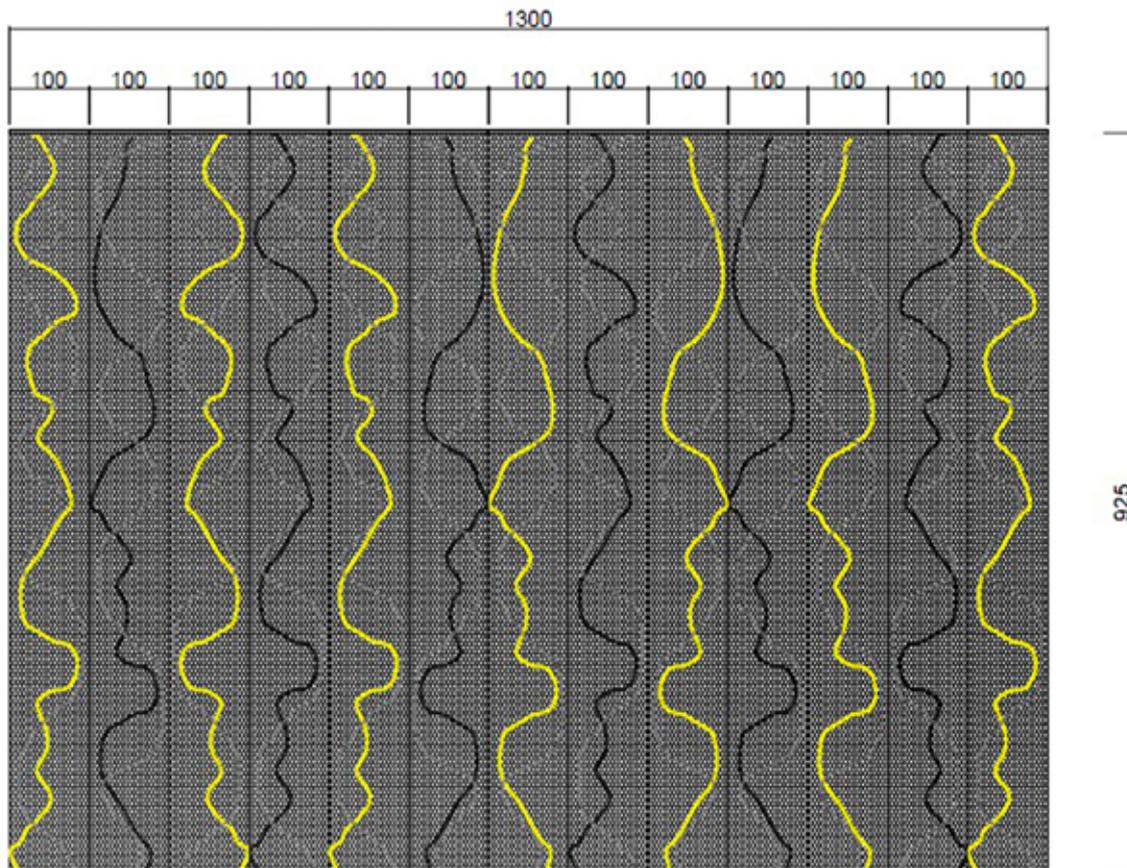


Figura 18: Planta baixa, em software AutoCad 2007, mostrando a cobertura que o teto ficaria com as 13 faixas de telas de 1 metro x 9,25 metros. Fonte: Stefanello Studio.

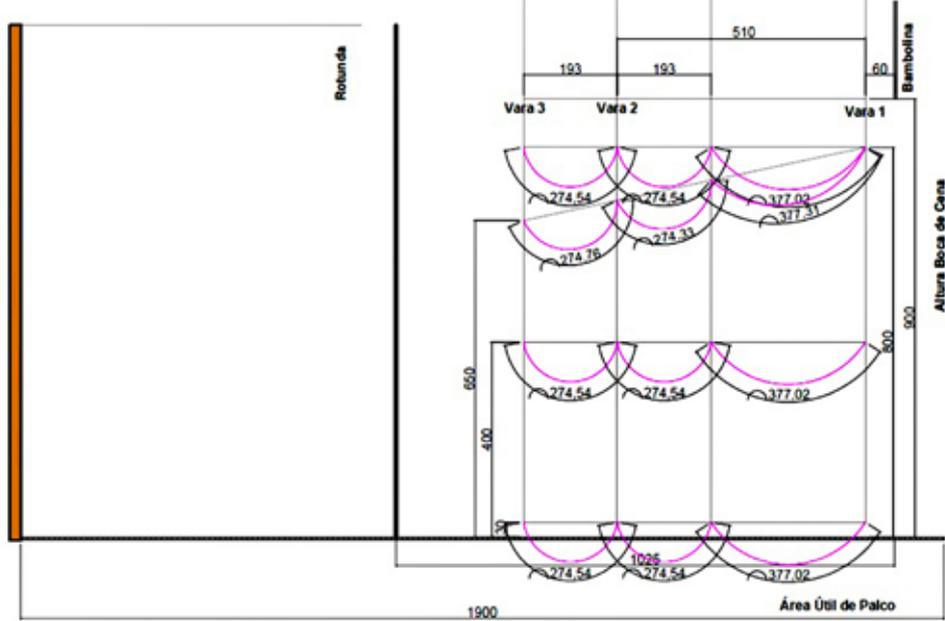


Figura 19: Último corte esquemático, produzido em software AutoCad 2007, mostrando o uso final das quatro varas cênicas, bem como o tamanho de cada secção e o abaulamento estrutural entre varas. Fonte: Stefanello Studio.

As barras de cedro foram colocadas nas pontas das faixas, entrecruzando a trama da tela hexagonal (Figura 21a).

O resultado ainda não havia ficado totalmente satisfatório. Era necessário mais preenchimento para formar uma massa cinzenta sobre as cabeças dos bailarinos. Assim, foi tramado, entre a malha hexagonal da tela, tecidos do tipo voil, cortados em tiras, na cor cinza em quatro tonalidades:

um cinza bem claro próximo do branco, um cinza médio claro, um cinza médio escuro e um cinza escuro próximo do chumbo (Figura 21b).

Para finalizar a primeira etapa da montagem, foram colocados pequenos pedaços de madeira

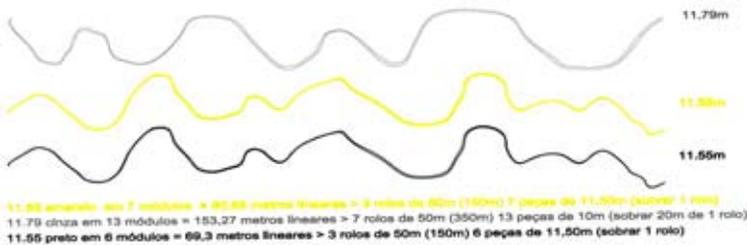


Figura 20: Esquema de cálculo de eletrodutos, em software AutoCad 2007, divididos por cores e multiplicado pelo número de faixas que cada rolo usaria. Fonte: Stefanello Studio.

Montagem

A montagem foi feita em duas etapas. A primeira etapa, na fase de pré-produção, iniciou com duas semanas de antecedência do espetáculo, quando a estrutura foi preparada para o dia da montagem. A segunda etapa aconteceu na fase de produção, já no local da apresentação. A estrutura foi feita com barras de madeira de cedro de 3 centímetros de largura e 3 centímetros de altura e profundidade de 1 metro. Essas barras foram pintadas com tinta preta fosca, do tipo esmalte, para que pudesse não refletir a luz e não chamar a atenção dentro da caixa cênica predominantemente preta.

As telas plásticas hexagonais e os eletrodutos corrugados vieram da cidade de São Paulo, por encomenda, pois em Santa Maria não havia as cores e quantidades necessárias desses materiais. Assim, após a chegada do material, foi iniciada a montagem das faixas que foram cortadas a cada 9,25 metros conforme o projeto.



Figura 21: a) Rolos de telas plásticas hexagonais de 9,25 metros de comprimento e com barras de madeira de cedro entrecruzando os hexágonos; b) Tecido voil, na tela plástica hexagonal, em diversos tons de cinza. Fonte: Stefanello Studio.



Figura 22: Pequenos pedaços de madeira e parafusos uniam as barras de madeira.
Fonte: Stefanello Studio.



Figura 23: Eletrodutos de 2,5 centímetros de espessura, presos à tela por abraçadeiras de nylon pretas.
Fonte: Stefanello Studio.

nas pontas das barras de madeira, de forma que uma barra encaixasse na outra por meio de parafusos de 7 centímetros de comprimento (Figura 22). Assim, a estrutura foi unida previamente a cada duas faixas (2 metros), para agilizar o transporte e a montagem. Porém, a mesma pode ser desmontada em faixas de 1 metro, conforme o projeto. O transporte foi feito por meio de rolos das faixas já com os tecidos e as barras de madeira presos à tela.

Já na segunda etapa da montagem, no local da apresentação, foram necessárias apenas 12 faixas de telas, que foram desenroladas e distribuídas pelo palco, quando receberam uma nova trama de tecidos entre as mesmas, para que a estrutura ficasse presa uma à outra e mantivesse a semelhança dos abaulamentos em cada faixa. A montagem iniciou com a fixação dos eletrodutos na tela por abraçadeiras de nylon pretas de 25 centímetros (Figura 23).

Posteriormente, foi iniciada a fixação da estrutura na primeira e na última vara cênica a ser utilizada (Figura 24), por meio de fios de nylon pretos, número 5, com 9 metros (mesmo tamanho da altura da boca de cena para que o cenário pudesse ser todo recolhido). Foram utilizados dois fios por faixa de tela, totalizando 24 fios em cada vara cênica.

Para concluir a montagem, foram passados pela trama hexagonal das telas, dois fios tensionados de nylon mais grossos, de número 6, de forma que ficassem alinhados abaixo da segunda e da terceira vara cênica. Assim, esse fio ajudava a manter a estrutura firme, simulando uma nova “barra de madeira” (Figura 25). Novamente foram presos mais 24 fios de nylon (dois fios por faixa de tela), totalizando mais 24 fios em cada uma das varas. No total, foram 96 fios de nylon

Figura 24: Estrutura cenográfica sendo fixada na primeira e na última vara cênica, por meio de fios de nylon pretos. Fonte: Stefanello Studio.





Figura 25: Estrutura cenográfica sendo fixada na segunda e na terceira vara cênica, por meio de fios de nylon pretos. Fonte: Stefanello Studio.

necessários para prender toda a estrutura nas quatro varas cênicas.

As telas vinham em rolos de 50 metros e 8 kg. Para suprir as 12 faixas necessárias para a execução do cenário, foram necessários, 111 metros de tela, totalizando 17,76 kg de tela em todo o cenário. Os barrotes de cedro possuíam em torno de 2 kg, sendo utilizados 48 kg em toda a estrutura. Assim, o cenário, com as telas e os barrotes de cedro pesaram um total de 65,76 kg. A estrutura, em conjunto com os eletrodutos e os tecidos, pesou aproximadamente 100 kg. Segundo a planta técnica do Centro de Convenções

da UFSM, cada vara cênica suporta 300 kg. Como o cenário do espetáculo Frágil utilizou quatro varas cênicas e pesou aproximadamente 100 kg, cada vara cênica suportou 25 kg de cenário, sendo totalmente seguro para os bailarinos.

O cenário produzido não permite, porém, que os bailarinos se prendam ao mesmo, pois a estrutura é leve e, assim como a temática do espetáculo, frágil. A interação do cenário com a movimentação coreográfica se dá no momento em que o mesmo é baixado junto ao chão do palco (Figura 26), limitando assim os movimentos dos bailarinos, que passam a usar somente o nível do chão.



Figura 26: Estrutura cenográfica posicionada ao nível do chão, limitando os movimentos dos bailarinos junto ao chão. Fonte: Stefanello Studio.



Figura 27: Resultado do cenário. Fonte: Stefanello Studio.

Posteriormente, o cenário se eleva novamente, mantendo-se em uma posição inclinada, no qual a parte ao fundo (junto à rotunda) fica rebaixada, e a parte frontal (junto ao proscênio) fica próxima ao teto (Figura 27).

O resultado é uma grande massa cinzenta sobre a cabeça dos bailarinos, que representa todas as dúvidas e caos que as relações humanas proporcionam. Assim, o “peso” desses sentimentos e ao mesmo tempo a fragilidade das relações, são representados simbolicamente pela materialidade do cenário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os espetáculos contemporâneos estão sempre se reinventando em função da transformação da sociedade, contemplando temáticas relacionadas à existência humana, usando da expressão e do simbolismo para formar um cenário que faça o público questionar e refletir sobre o tema. Dentre as alternativas contemporâneas, salienta-se o Cenário de Teto, um recurso que preenche todo o teto do palco italiano.

Este tipo de cenário ainda é pouco explorado, apesar de toda a maquinaria existente do tradicional palco italiano. Provavelmente, pelo pouco conhecimento das possibilidades

que a caixa cênica permite e por necessitar um conhecimento técnico do comportamento dos materiais, seu deslocamento no espaço cênico, seu peso e o seu posicionamento. Desse modo, poucos cenógrafos exploram essa alternativa cenográfica, limitando-se ao uso de apenas algum elemento isolado.

A análise do trabalho desenvolvido para o espetáculo *Frágil – O baile cênico das relações*, demonstra que uma cobertura de teto exige uma grande quantidade de material e mão de obra, o que poderia deixar o trabalho mais caro, exigindo assim, projeto e planejamento minuciosos para evitar desperdícios. Também, o tamanho do cenário exige muitas horas para a montagem, podendo ser necessário um dia a mais de locação do espaço, o que aumenta o custo da cenografia. Para solucionar essas questões, é importante que os grupos de dança que desejam usar essa alternativa cenográfica busquem patrocínios e leis de incentivo à cultura, bem como participem de editais ou ainda busquem apoio para a logística e para a execução do projeto, por exemplo: lojas de tecidos ou lojas de materiais de construção.

Com efeito, o Cenário de Teto contribui à composição coreográfica, pois permite suspensões dos bailarinos (quando o material é forte e resistente), e ao se deslocar próximo ao nível do chão

tende a limitar a movimentação dos bailarinos no nível vertical, criando assim, um obstáculo. Já em trabalhos onde o cenário cobre o chão, como os espetáculos de Bausch, os obstáculos são produzidos naturalmente pelo contato dos pés com a materialidade concreta, dificultando a movimentação ou necessitando novas formas de explorar o material, sendo um cenário bastante interativo com o corpo do intérprete. Essas alternativas de cobrir o teto ou o solo, produzem um grande impacto no espectador, devido à sua escala e também por aproveitarem espaços pouco explorados cenograficamente dentro da caixa cênica.

REFERÊNCIAS

CARDIA, Gringo. *A Casa Gringo Cardia Design*. Site. Disponível em: <https://gringocardia.com.br/Default.aspx>. Acesso em: fev. 2021.

CENTRO DE CONVENÇÕES - UFSM. Infraestrutura do Centro de Convenções da Universidade Federal de Santa Maria - UFSM. Disponível em: <https://www.ufsm.br/outros-orgaos/cc/infraestrutura/>. Acesso em: fev. 2021.

COLKER, Deborah. *Companhia de Dança Deborah Colker*. Site. Disponível em: <https://www.ciadeborahcolker.com.br/>. Acesso em: fev. 2021.

CYPRIANO, Fábio. *Pina Bausch*. São Paulo: Sesi-SP Editora, 2018.

DEL NERO, Cyro. *Máquina para os Deuses: anotações de um cenógrafo e o discurso da cenografia*. São Paulo: Senac, 2009.

FERNANDEZ, Alline B.; FERREIRA, Pamela, F. *Espetáculo Frágil - O baile cênico das relações*. Santa Maria, RS, Brasil, 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ZY_j_PKrQIM. Acesso em: jul. 2020.

FERNANDEZ, Alline B.; FERREIRA, Pamela, F.; SANTOS, Oneide S. *Entrevista com Marília Chartune – Live Esperança H Vinte TV*. Santa Maria, RS, Brasil, 2020. Disponível em: <https://www.facebook.com/510515095659573/videos/590895591862920>. Acesso em: fev. 2021.

OXFORD LANGUAGES. *Oxford Languages and Google*. Oxford University Press. Site, 2021. Disponível em: <https://languages.oup.com/google-dictionary-en/>. Acesso em: fev. 2021.

Por fim, é de grande importância essa alternativa cenográfica, que desde a década de 1990 já começou a ser explorada de modo a valorizar a dança brasileira. Com o apoio de empresas e empresários, amigos da dança, além de um corpo de baile dedicado e competente, *Frágil* foi realizado, concretizando a utilização desse recurso em cenografia. *Frágil* comprova que é possível, com conhecimento cenográfico e cenotécnico, realizar inovações e, desse modo, oferecer no âmbito local um espetáculo de dança que prime pela qualidade similar ao cenário nacional.

PAVIS, Patrice. *A análise dos espetáculos*. São Paulo: Perspectiva, 2015.

PEDERNEIRAS, Rodrigo. *Espetáculo Bach*. Lyon, França, 1996. Disponível em: <https://youtu.be/zmshcNxGgPo> Acesso em: jan. 2021.

PEREIRA, Sayonara. O Teatro da Experiência Coreografado por Pina Bausch. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, Porto Alegre, v. 8, n. 3, p. 487-521, 2018.

SANTANA, Marcelo A. *Haja Luz! Manual de iluminação cênica*. Brasília: Senac-DF, 2016.

SILVA, Eliana R. Encenação e cenografia para dança. *Revista Diálogos Possíveis*, Salvador, p. 21-32, 2007.

SOARES, Leônidas G. *El diálogo entre la luz y la caracterización visual: la transformación de la apariencia del intérprete en la puesta en escena occidental de 1910 a 2010*. Tese (Doutorado em Belas Artes/Design Cenográfico). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2016.

STEFANELLO, Isadora F. *Balé da cidade de Santa Maria: uma análise cenográfica*. Monografia (Especialização em Arquitetura e Cenografia). Uniritter, Porto Alegre, 2017.

URSSI, Nelson. J. *A linguagem cenográfica*. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas). Universidade de São Paulo. São Paulo, 2006.

VIANNA, Cleverton T. *Classificação das Pesquisas Científicas*. Florianópolis: IFSC, 2013.

O Aprendizado de um Cenógrafo: o processo de criação e as cenografias do Grupo Tear (1982-1987)

Marco Fronchetti

TERCEIRO SINAL¹

Durante os anos de 1982 a 1987, o grupo Tear de Porto Alegre, sob a direção de Maria Helena Lopes, montou três espetáculos que consagram a sua importância no cenário teatral brasileiro: *Os reis vagabundos* (1982), *Crônica da cidade pequena* (1984) e *Império da cobiça* (1987). Nestes três trabalhos, o responsável pela cenografia é Antonio Augusto Barth, mais conhecido e doravante aqui denominado como Fiapo Barth. Este artigo pretende, por meio do levantamento do material existente sobre estes espetáculos e de entrevistas com o cenógrafo e com os atores Sérgio Lulkin e Nazaré Cavalcanti, integrantes do Tear nestas montagens, analisar os fundamentos de uma concepção de fazer teatral, e como ela permite que a cenografia tenha como base o trabalho de improvisação dos atores, traço que caracteriza o processo de criação dentro do Tear.

Compreende-se aqui o termo cenografia, no sentido utilizado por Pamela Howard, como “a criação da aparência cênica total – elementos cênicos, figurinos, adereços e mobiliário” (2015, p. 191). Seguindo a mesma autora, considerado o ator como o elemento mais vivo do espaço a partir do qual o encenador e o cenógrafo começam sua criação, “a cenografia é sempre incompleta até o ator entrar no espaço de atuação e se envolver com a platéia.” (Ibid. p. 17). Foi adotado o conceito de Caracterização Visual do Intérprete (doravante

usaremos o acrônimo CVI), por esta terminologia abarcar não só o figurino como os acessórios, o cabelo e a maquiagem do ator (SOARES, 2016). Desta forma, a CVI é compreendida aqui como parte fundamental do trabalho de cenografia, pois, como afirma Stanislávski (2020, p. 60), “a caracterização é a máscara que esconde o indivíduo-ator. Protegido por ela, pode despir a alma até o último, o mais íntimo detalhe. Este é um importante atributo ou traço da transformação.”

Nesta perspectiva, o artigo pretende analisar o percurso do trabalho de cenografia de Fiapo Barth para as criações do Tear, desde o cenário fixo para *Os reis vagabundos* até as inúmeras CVIs que compõem o *Império da cobiça*, pensado como resultado da crescente colaboração com os atores e da reciprocidade no trabalho de criação, pois “quando um ator tem a oportunidade de entender o que é cenografia e contribuir com a criação, o trabalho começa a viver e ficar coeso” (HOWARD, 2015, p. 214).

UMA CENOGRAFIA PARA O ATOR

Posso pegar qualquer espaço vazio e chamá-lo de cenário nu. Um homem caminha por este espaço vazio enquanto outro o observa, e isso é tudo o que é preciso para realizar um ato teatral. (BROOK, 1973, p. 9. Tradução do autor).

A partir das duas últimas décadas do século XIX, importantes mudanças ocorrem em vários aspectos da encenação teatral ocidental, desde a adoção da iluminação elétrica na maioria das

1. Este artigo foi orientado pelo Prof. Dr. Leônidas Garcia Soares, como trabalho de conclusão do curso de Especialização em Design Cenográfico da UFRGS, em 2021.

salas, a rejeição dos telões de representação figurativa, a busca de uma autenticidade na atuação (texto interpretado, não declamado), até o surgimento da figura do encenador ou diretor como alguém que dá um sentido global a todos os elementos componentes de uma montagem. O encenador passa a ser “o gerador da unidade, da coesão interna e da dinâmica da realização cênica” (ROUBINE, 1998, p. 41). Da concepção desses encenadores e de suas realizações surgem os grandes questionamentos que embasam a renovação do teatro contemporâneo, no sentido de propor elementos na encenação que, além do texto, estimulem a reflexão do espectador. Destacam-se, então, as discussões sobre a supremacia ou não do texto dramático, a extrapolação dos limites do palco italiano, a polêmica entre naturalismo e simbolismo, ou seja, entre uma certa autenticidade de interpretação, cenário, figurinos, iluminação, e a liberdade do encenador de introduzir elementos que mais sugerem uma atmosfera do que representam uma realidade, como forma de restabelecer os direitos do imaginário do espectador e “romper definitivamente com o mimetismo e o historicismo do século precedente” (ROUBINE, 2003, p. 161).

Sob o ângulo da análise de uma simplificação cênica que mais sugere do que representa e esteja a serviço do trabalho de atuação, é importante ressaltar as proposições de Edward Gordon Craig², o qual, apesar da dificuldade em concretizar seus conceitos, consegue através de seus projetos e desenhos repensar aspectos importantes da cena teatral. Durante toda a sua vida, trabalha para aperfeiçoar, até mesmo revolucionar, as técnicas cenográficas. Em 1923, afirma: “Simplificar o palco foi o trabalho a que me dediquei nos últimos 25 anos” (CRAIG, 2017, p. 209).

Craig cria um sistema fadado a se tornar famoso: os screens. O tablado, como um tabuleiro, é recortado em elementos moduláveis e móveis. Podem aparecer, desaparecer, combinar-

se à vontade entre si. Sua mobilidade utiliza o espaço cênico em todas as suas dimensões, tanto o eixo vertical como o horizontal. (ROUBINE, 2003, p. 163/164).

Em 1909, Craig é convidado pelo Teatro de Arte de Moscou para colaborar com Constantin Stanislávski³ na montagem de Hamlet, quando apresenta conceitos sobre a peça, alguns esboços de cenário e figurinos, mas não finaliza o projeto. Apesar de todas as divergências entre os dois, Stanislávski, conhecido até então por seus trabalhos naturalistas, é fortemente influenciado pelas ideias de Craig em sua montagem de Um mês no campo (1909), de Ivan Turguêniev, importante e renovadora montagem simbolista do encenador russo (SHUBA, 2016, p. 34-35).

Já descrente, como eu, das técnicas habituais e dos recursos de montagem como os bastidores, as bambolinas, as decorações planas etc., Craig abriu mão de todo esse ramerrão teatral e apelou para os simples biombos, que se podiam dispor no palco, em combinações infinitamente diversas. Elas nos insinuavam formas arquitetônicas; ângulos, nichos, ruas, vielas, salas, torres etc. As insinuações eram completadas pela imaginação do próprio espectador, que assim se incorporava à criação. (STANISLÁVSKI, 1989, apud SHUBA, 2016, p.74).

Stanislávski dedica sua vida a desenvolver seu Sistema de Interpretação, “um conjunto de procedimentos de atuação”, desde seus livros iniciais *A preparação do ator* e *A construção da personagem*, até sua última fase que resulta no *Método das ações físicas*. O desenvolvimento do Sistema, no entanto, nunca foi desvinculado da preocupação por uma cenografia que melhor destacasse a iniciativa criadora do ator.

O único imperador e soberano do palco é o ator de talento. Entretanto, acabei não encontrando para ele aquele fundo cênico que não o atrapalhasse, mas o ajudasse no complexo trabalho artístico. Faz-se necessário um fundo

2. Edward Gordon Craig (1872-1966). Ator, cenógrafo, produtor e diretor de teatro inglês, com importante obra teórica. Seu trabalho se dirigiu a uma interpretação teatral da cena que se construiu num sentido mais simbólico, que pudesse representar o ambiente de forma mais poética e sugestiva. (Wikipédia)

3. Constantin Stanislávski (1863-1938). Ator, encenador, pedagogo e escritor russo de grande destaque entre os séculos XIX e XX. Stanislavski é mundialmente conhecido pelo seu “sistema” de atuação para atores e atrizes, onde reflete sobre as melhores técnicas de treinamento, preparação e sobre os procedimentos de ensaios. (Wikipédia)

simples, e sua simplicidade deve partir de uma fantasia rica e não de uma pobre. Entretanto não sei como evitar que a simplicidade rica projete-se ao primeiro plano com força ainda maior do que o luxo exagerado da teatralidade. [...] Resta esperar que nasça algum grande artista e resolva essa difícil tarefa cênica, criando para o ator um fundo simples porém rico em arte. (STANISLÁVSKI, 1989 apud SHUBA, 2016, p.126).

Estes dois encenadores irão influenciar todas as renovações teatrais do Ocidente no século XX, principalmente na busca de uma organicidade na interpretação e de uma simplicidade na cenografia baseada na pesquisa de elementos cênicos essenciais que deem uma referência ao público, mas, ao mesmo tempo, liberem sua imaginação.

Nos anos 1960, Peter Brook⁴, antes mesmo da criação do CIRT (Centre International de Recherches Théâtrales) e da aventura de sua viagem com o grupo à África, já preconiza a simplicidade da cena e a importância da relação com o cenógrafo:

O melhor cenógrafo é aquele que evolui passo a passo com o diretor, invertendo, mudando, afinando, ao mesmo tempo em que gradualmente toma forma o conceito do todo. [...] Muitos cenógrafos, no entanto, tendem a acreditar que uma vez que os esboços dos cenários e figurinos foram entregues, eles terminaram uma parte importante de seu trabalho criativo. Isso diz respeito particularmente aos bons pintores que trabalham para o teatro, para quem um esboço acabado está completo. Os amantes da arte não entendem por que os 'grandes' pintores e escultores não realizam todo o cenário teatral. Na realidade, o que é necessário é um esboço incompleto, que tenha clareza sem rigidez, que possa ser descrito como 'aberto'. Esta é a essência do pensamento teatral, e um verdadeiro cenógrafo tem que conceber seus esboços pensando que eles devem estar em constante ação, movimento e relacionamento com o que o ator traz para a cena à medida que se desenrola. (BROOK, 1973, p. 145-146. Tradução do autor).

4. Peter Brook (1925-). Diretor de teatro e cinema britânico. Propõe um teatro de caracterização das personagens que torne visível a "invisível" alma humana. Procura também imprimir caráter crítico e polêmico às montagens, substituindo a passividade do espectador pela participação do público no espetáculo. Nos anos 1970, funda em Paris o Centro Internacional de Criação Teatral, o qual dirige até hoje. (Wikipédia)

Em três anos de viagens com seu grupo por África e América, perguntando-se sobre o que é teatro e o que é essencial para que aconteça o ato teatral, Brook descobre o tapete como a forma ideal do teatro. "O tapete condensa e delimita o espaço de atuação, [...] deixa o ato teatral aberto por todos os lados e o público pode rodeá-lo. Assim se mantém o contato, assumindo a diferença entre o teatro e a vida" (BANU, 2006, p.21. Tradução do autor). Brook estabelece também um de seus princípios de encenação, citado por Andrew Todd e Jean-Guy Lecat (2003, p. 218): "Quanto mais mostramos, menos dizemos." (Tradução do autor).

Em 1974, quando se estabelece no Théâtre des Bouffes du Nord, mantendo a estrutura original do velho teatro e aumentando o proscênio até à plateia, tipo um palco elizabetano no mesmo nível do público, Brook estabelece dois parâmetros importantes de seu trabalho: o solo, como a superfície da atuação que ajuda em essência a criar um ambiente e modula a presença corporal do ator, e o fundo, que funciona como apoio plástico e mantém o corpo do ator como uma silhueta que não se perde em uma extensão ilimitada.

O ator ocupa o centro e a parede do fundo o protege. Para entregar-se plenamente, repete Brook sem cessar, o ator experimenta uma necessidade de segurança a que responde o solo que o reforça e o fundo que o protege. (BANU, 2006, p.22. Tradução do autor).

A síntese e a simplicidade da cena, para Brook, não significam um despojamento da cenografia, mas a busca, de acordo com a obra, de um espaço em movimento, livre e fluido. Adverte que o caminho da simplicidade é muito amplo e complexo, pois é algo que surge como resultado de processos distintos e às vezes intrincados, realçando o poder e a flexibilidade da metáfora teatral.

O público é capaz de usar sua imaginação para relacionar as coisas. Não só é desnecessário dar uma imagem 'completa', também é perigoso, porque esta suposta imagem 'completa' é frágil e pode fazer-se em pedaços. (TODD; LECAT, 2003, p. 63).

Stanislávski, Craig e Brook, estes nomes que marcam o teatro do século XX, têm em comum a busca de uma simplicidade na cenografia, mas que seja rica em significados, que sugira mais do que ilustre, e, principalmente, que apoie e esteja a serviço do trabalho dos atores. Todos são encenadores e procuram a unidade e coesão de todos os aspectos significantes do acontecimento teatral.

Maria Helena Lopes⁵, profunda conhecedora e admiradora desses três encenadores e com a bagagem de seus estudos com Jacques Lecoq⁶ em Paris, reúne um grupo, na maioria estudantes do Curso de Arte Dramática da UFRGS, para um processo de criação baseado na improvisação e no jogo teatral que dê aos atores a possibilidade de uma interpretação mais orgânica e verdadeira. Como encenadora, busca uma ambientação que sirva ao jogo do ator e realce o trabalho de interpretação como base fundamental da criação teatral.

OS ESPETÁCULOS DO TEAR E A CENOGRAFIA DE FIAPO BARTH

Assistir a um trabalho do grupo Tear, de Porto Alegre, é como tomar um banho de criatividade, de disposição para a arte, de teatro na sua forma mais pura. [...] Maria Helena Lopes e seu TEAR são hoje uma das grandes dádivas de nosso teatro. (GOLDFEDER, IstoÉ, 1987).

O grupo Tear forma-se em 1980 e é responsável pela criação de dez espetáculos até 2001, todos sob a direção de Maria Helena Lopes. No decorrer desses 20 anos, o grupo se caracteriza por criar espetáculos com base na investigação de linguagens e estilos de interpretação, investindo no treinamento dos atores para o jogo teatral e na improvisação como fundamento para

5. Maria Helena Lopes (1934-). Professora do Departamento de Arte Dramática da UFRGS. Após cursar a Escola de Jacques Lecoq e o atelier de Serge Martin, em Paris, volta a Porto Alegre e cria, em 1980, o Tear e é responsável por todas as encenações do grupo até 2001.

6. Jacques Lecoq (1921-1999). Pedagogo teatral conhecido por seus métodos de ensino em teatro físico, movimento e mímica, utilizados em sua École Internationale du Theatre Jacques Lecoq (Paris). Utilizava a pedagogia das máscaras e a aprendizagem pelo erro, visando treinar os atores a investigar formas de atuação que melhor lhes convinham. (Wikipédia)

a criação. Relembrando que os trabalhos aqui abordados compreendem o período de 1982 a 1987 e têm a cenografia assinada por Fiapo Barth⁷. É constante também a iluminação de Luiz Acosta e a trilha sonora composta para os espetáculos e executada ao vivo.

A pesquisa para este artigo tem uma abordagem qualitativa, a coleta de dados se dá pelo acesso ao acervo documental do grupo (material de imprensa, fotos, vídeos e anotações de produção) e de entrevistas abertas, realizadas através de plataforma digital (Zoom), tendo como objetivo rememorar os processos de criação dos três espetáculos. As entrevistas são com Sergio Lulkin⁸ (set/2020), Nazaré Cavalcanti⁹ (out/2020) e Fiapo Barth (dez/2020 e fev/2021). Estas entrevistas resultam em um tipo de encadeamento de lembranças, que até agora não tinham sido registradas, e que, junto com o acervo documental, permitem elucidar aspectos importantes sobre as condições em que se deram as criações de *Os reis vagabundos*, *Crônica da cidade pequena* e *Império da cobiça*.

Como autor deste artigo e tendo participado como ator desses espetáculos, peço licença para, a partir de agora, falar em primeira pessoa e evocar nossas memórias no tempo passado.

***Os reis vagabundos* (1982)**

Trabalho construído procurando expor a vida por um fio, não é à toa que o grupo se inspirou na expressividade do clown e no cotidiano dos catadores de papel. A partir destas duas sugestões, [...] o grupo armou um texto bem leve sugerindo um dia e alguns acontecimentos de um bando maltrapilho. (BRANDÃO, Última Hora, 1983).

7. Fiapo (Antonio Augusto) Barth (1953-). Formado em Arquitetura pela UFRGS, firma-se como cenógrafo a partir de suas criações com o Tear e trabalha com vários grupos teatrais de Porto Alegre. Diretor de Arte de todos os filmes e séries televisivas produzidos pela Casa de Cinema de Porto Alegre.

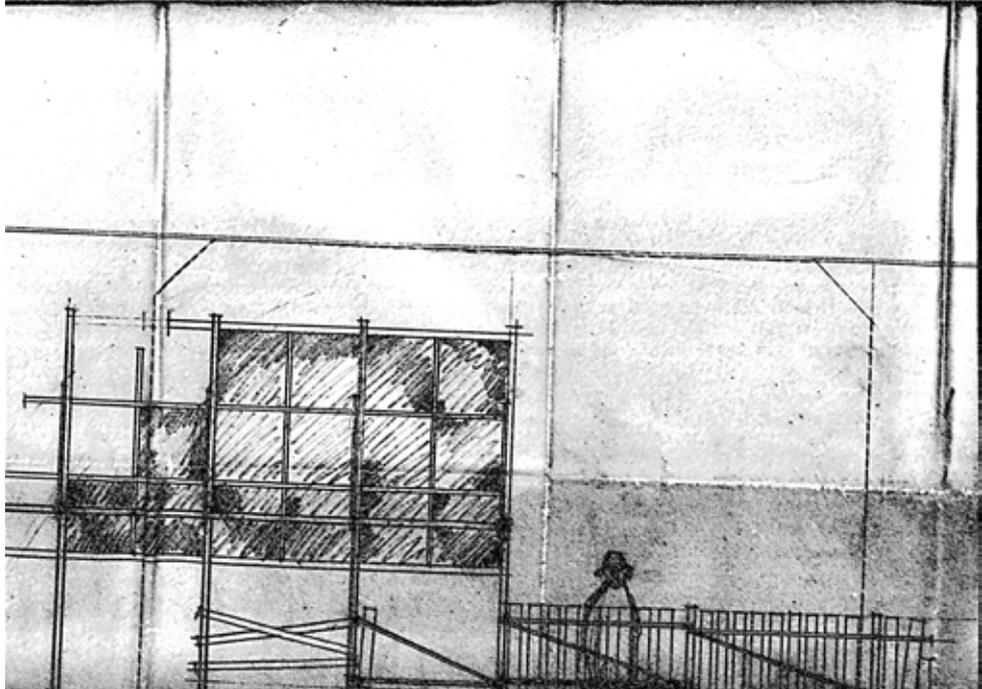
8. Sérgio Lulkin (1958-). Ator fundador do Tear. Professor da Faculdade de Educação da UFRGS. Participou como ator de todas as montagens do grupo Tear.

9. Nazaré Cavalcanti (1955-). Atriz do Tear nos espetáculos *Quem manda na banda*, *Os reis vagabundos* e *Crônica da cidade pequena*.

Os ensaios de *Os reis vagabundos* aconteceram no porão de uma igreja anglicana, localizada na rua São Vicente, em Porto Alegre, em uma sala ampla, mas com um pé direito muito baixo e um pequeno palco de auditório desativado. O espaço servia como uma espécie de depósito, onde improvisávamos sobre o universo dos catadores de papel, a partir de nossas observações nas ruas. Os catadores da época não eram simplesmente pessoas que viviam do lixo, eles estabeleciam modos particulares de acumular objetos, assumiam identidades próprias: a mulher com saco de frutas na cabeça que falava sozinha, o velho mal-humorado com chapéu de jornal que se fechava em duas caixas de papelão para dormir, a que enfeitava seu carrinho de super mercado com laços de fita. Fiapo Barth, recém ingressado no Grupo, acompanhou os ensaios desde o início e começou a trazer objetos catados no lixo.

Boa parte do material eu fui levando. Depois, vocês começaram a catar também. Eu me lembro de ter levado aquele banco de banheiro de plástico que virava corneta, a malinha sem tampa, a forma em formato de coração, coisas que se achavam no lixo e outras da Cidade de Deus. (BARTH, 2020).

O ator Sergio Lulkin (2020) lembra que “no início as improvisações eram individuais, cada ator criando seu cotidiano a partir de suas observações do universo dos catadores de papel, escolhendo seus objetos, compondo seu próprio figurino”. A atriz Nazaré Cavalcanti (2020) fala de como foi marcante a criação daqueles personagens “de fora para dentro, colocando roupas, juntando pequenos adereços, acumulando objetos; a partir da forma exterior, eles começaram a existir”. Depois de muitas improvisações com as mais diversas situações, uma noite, improvisando uma enchente, os personagens colocaram um colchão sobre dois engradados de



*Figura 1: Croqui de Fiapo Barth para Os reis vagabundos (1982).
Fonte: acervo do grupo Tear.*

madeira e, ajudando uns aos outros, subiram todos para se salvar. “Quando eles se uniram, a Lena (Maria Helena Lopes) brilhou: ‘ah, eles estão juntos agora’. Foi o ponto de mudança da relação entre eles” (LULKIN, 2020). Criou-se, então, a necessidade de explorar níveis mais elevados no cenário e de determinar um espaço comum para os personagens. “Vocês exigiam alguma coisa para subir, para elevar a cena, daí que veio a ideia do outdoor. Esta ideia de ser meio escondido acho que foi minha. A ideia antes era um terreno baldio, o outdoor deu a coisa de eles estarem escondidos atrás, de ter uma vida escondida atrás daquilo, eles nunca estão aparentes” (BARTH, 2020).

A utilização da linguagem do palhaço não foi imediata. Maria Helena Lopes tinha feito, alguns anos antes, o curso da escola de Jacques Lecoq, em Paris, onde a pesquisa do clown próprio de cada um finaliza o programa de pedagogia com as máscaras. O nosso treinamento diário incluía então, além dos exercícios corporais próprios da escola de Lecoq, acrobacias e jogos de preparação do clown. Mas só depois de estruturados os personagens e as situações, e tendo certeza da adequação da linguagem, é que Maria Helena nos apresentou “o famoso nariz vermelho, a menor máscara do mundo, que permite tirar do indivíduo sua ingenuidade e sua fragilidade” (LECOQ, 2010, p. 214).



Figura 2: os seis personagens de *Os reis vagabundos*. Da esquerda para a direita, Rui (Pedro Wayne), Tlim (Nazaré Cavalcanti), Ildalina Rosa (Ângela Gonzaga), Nijguit (Sérgio Lulkin), Bock (Marco Fronchetti) e Vitória (Clarissa Malheiros). Teatro de Câmara, Porto Alegre, 1982. Fonte: acervo do grupo Tear, foto de Sérgio Amon.

O clown, em si, já é uma visão de mundo. Um clown agindo, sem nenhuma intencionalidade de origem intelectual, sintetiza todas as possíveis denúncias à ordem estabelecida. Ele é o reverso do habitual, do conhecido, do cotidiano e é justamente nessa sua constante inversão inesperada que o cotidiano se revela mais claramente em todo o seu absurdo. (Programa de estreia de *Os reis vagabundos*, 1982).

O jogo de descoberta do clown liberou e incentivou os atores para a total exploração da multiplicidade de usos e funções dos objetos, potencializando o valor e o sentido daqueles pertences e oferecendo elementos estéticos para a cenografia. Os acessórios passaram a ser explorados de uma outra forma, estimulando o cenógrafo a trazer novos materiais que propiciassem essa descoberta.

O dia que vocês puseram os narizes, eu não acreditei naquilo. Vocês estavam fazendo um trabalho realista, quase que de crítica social, sobre mendigos. Quando colocaram os narizes vermelhos era outra coisa, não era nada do que estava pensando, do que eu estava preparado para fazer até aquele dia. Vocês simplesmente saíram do campo que eu achava que estava dominando, foi muito surpreendente aquilo. (BARTH, 2020).

Os reis vagabundos estreou em maio de 1982 no Teatro de Câmara da Prefeitura Municipal de

Porto Alegre (mais tarde denominado Teatro Tulio Piva). O cenário foi todo montado já dentro do teatro. O outdoor foi feito de metal e toras de madeira porque Maria Helena não aceitou a ideia de fazer um objeto cenográfico. A proposta inicial era fazer alguma coisa mais leve, “mas ela não acreditava que eu pudesse fazer alguma coisa que parecesse metal enferrujado sem ser com metal enferrujado, nunca pensei em ir para um ferro velho encontrar não sei quantas chapas de metal enferrujado para montar um outdoor” (BARTH, 2020).

O cenário é um verdadeiro achado, composto pela estrutura (de costas) de um outdoor, sacos pretos de plástico (de lixo), caixotes e trastes, jornais e papelões. A área de representação evoca um baldio urbano. Nele desfilam seres que se defrontam com o mundo dos homens socialmente integrados. [...] Para eles os objetos não significam uso, troca, venda, mas artefatos oferecidos à inteligência e à imaginação. (BRANDÃO, Última Hora, 1983).

No “Caderno de Cultura” do jornal *Zero Hora*, o crítico teatral Cláudio Heemann, em matéria sobre o visual dos espetáculos *Macunaíma* e *Os reis vagabundos*, resume: “Um trabalho que só usa a marcação dos atores e sua integração com a cenografia para exprimir uma cosmovisão. [...] Os objetivos da encenação foram alcançados dentro de uma linguagem essencialmente visual.” (HEEMANN, *Zero Hora*, 1982). No final do ano, Heemann indica Fiapo Barth para a Melhor Cenografia de 1982.

Além da primeira temporada no Câmara, o espetáculo foi apresentado dentro das obras da reforma do Theatro São Pedro, que estava fechado há nove anos para restauração, nos presídios central e feminino, em praças e parques de Porto Alegre. Em setembro de 1982, participamos do I Festival das Mulheres nas Artes, organizado por Ruth Escobar, com apresentações

no Teatro Ruth Escobar, em São Paulo, e Teatro Cacilda Becker, em São Bernardo do Campo. No início de 1983, fomos convidados pelo Instituto Nacional de Teatro (INACEN/MINC) para participar do Projeto Mambembão, com apresentações em Vitória, Belo Horizonte, Rio de Janeiro e São Paulo. Em maio, voltamos a São Paulo para temporada no Teatro SESC Pompéia.



Figura 3: *Os reis vagabundos*. Da esquerda para a direita, Clarissa Malheiros, Ângela Gonzaga, Sérgio Lulkin e Marco Fronchetti. Teatro de Câmara, Porto Alegre, 1982. Fonte: acervo do grupo Tear, foto de Sérgio Amon.

Todas essas viagens alertaram para a dificuldade de montagem e transporte de um cenário daquela proporção, ainda mais sem estrutura de embalagem. Não tínhamos experiência de viagens nem de produção. Enfrentamos, inclusive, problemas com transportadoras que não aceitavam transportar nosso material porque “parecia lixo”. Essa dificuldade determinou uma outra forma de planejar as novas produções do grupo, afetando, é claro, o trabalho de criação dos atores e da cenografia.

Este trabalho agregou profissionais que viariam, daí em diante, a formar a equipe do Tear, confirmou o tipo de criação como forma eficiente de agregar a todos e consagrou-nos como grupo no âmbito local e nacional. O espetáculo levou também os prêmios Açorianos de Melhor Ator (Marco Fronchetti), Melhor Atriz (Ângela Gonzaga) e Prêmio Especial (*Os reis vagabundos*).

Crônica da cidade pequena (1984)

Eloquente demonstração das virtudes dos improvisos para sanarem um teatro entorpecido pelo cartesianismo, a nível dos textos e das interpretações, como tem se visto em São Paulo, *Crônica da cidade pequena* se abre à experimentação incansável de um grupo que está encontrando uma expressividade toda própria, com os melhores resultados. [...] Utilizando o mesmo palco onde Antunes Filho está criando

um revigoramento indispensável para a cena brasileira, o Tear se mostra à altura de dividir o espaço com seu anfitrião no mesmo pé de igualdade. (MOSTAÇO, *Folha de S. Paulo*, 1985).

O processo de criação do espetáculo iniciou com a investigação sobre as lendas gaúchas e o universo das obras de Erico Verissimo (1905-1975), principalmente *O tempo e o vento* e *Incidente em antares*, com foco em improvisações que criassem os ambientes de uma cidade do interior. Depois de alguns meses de experiências e umas merecidas férias, Maria Helena trouxe a ideia de trabalharmos inspirados em *Crônica de uma morte anunciada*, de Gabriel García Márquez (1927-2014), trocando o foco da narrativa do autor para os personagens da cidade.

Os ensaios aconteciam no quarto andar do Instituto de Artes da UFRGS, em duas salas destinadas a disciplinas de desenho. Na menor, havia alguns praticáveis e vários objetos de cerâmica, vasos e outros utensílios domésticos, que foram sendo usados em cena. Na sala maior, que usávamos para as improvisações, havia vários cavaletes que tínhamos que recolher para abrir espaço de trabalho, mas que nos possibilitavam montar mesas e balcões, criando ambientes interiores, como a prefeitura, a pensão, as casas das famílias e, ao mesmo tempo, espaços abertos de encontro dos personagens da cidade.



Figura 4: *Crônica da cidade pequena*. Da esquerda para a direita, em pé, Marco Fronchetti, Maria Lúcia Raymundo, Sônia Coppini, Marcos Carbonell, Nora Prado, Sergio Lulkin e Pedro Wayne; sentados, Nazaré Cavalcanti e Roberto Mallet. *Theatro Renascença, Porto Alegre, 1984*. Fonte: acervo do grupo Tear; foto de Cláudio Etges.

Um roteiro que domina a evolução dramática de fiapos de vidas e de situações que têm apenas o sopro mágico que só a recriação literária poderia lhes conferir. A técnica de antecipar a ação - o assassinato que faz da cidade cúmplice é conhecido logo no início - acrescenta mais uma qualidade a essa *Crônica*. O efeito épico comenta a ação, permitindo que a história não se torne simplesmente emotiva. [...] O detalhe mais do que o grande traço é que faz de *Crônica da cidade pequena* uma narrativa de inegável comunicabilidade. Ao poetizar o banal chega-se ao grande poema das pequenas vidas. (LUIZ, 1986).

Nessa montagem, Fiapo Barth começou a acompanhar os ensaios quando já estávamos trabalhando sobre a *Crônica* e decididos por uma linguagem realista, onde os móveis e utensílios usados teriam que ser criados para com-

por os ambientes das cenas. Dessa forma, foram construídas mesas, porta-plantas, praticáveis, e adquiridas cadeiras, namoradeiras, mesinhas, tapete e objetos que ajudavam a compor a cena.

Em relação à CVI, pela primeira vez os atores precisavam de ajuda. No início do roteiro, eram mais de 30 cenas e 55 personagens, desenvolvidos pelos dez atores. Cada ator tinha a responsabilidade dos figurinos de pelo menos cinco personagens.

Eu não trabalhava com figurino também na *Crônica*, eu trabalhava catando ternos, os ternos de linho que tingimos, mas eu não montava os figurinos, eu fornecia o material principalmente para os homens. Fui nos brechós da Santa Casa onde tinha os ternos antigos, principalmente para escolher a textura dos tecidos, mas eu não decidia quem usava o que. Era o trabalho que o grupo aceitava de mim, o grupo tinha essa coisa de compor seu próprio figurino. (BARTH, 2020).

Assim, a partir do que cada ator havia criado para seus personagens e com a iniciativa de Fiapo Barth, buscando roupas usadas em brechós, e outras confeccionadas e reformadas por Elcio Rossini e Rosangela Cortinhas, jovens aprendizes do ofício na época, os figurinos foram finalizados, buscando uma praticidade nas trocas, que eram muitas e rápidas, e uma unidade de época, estilo e de paleta de cores.

Quanto à cenografia, eram mais de 30 móveis e acessórios cênicos que compunham vinte e quatro diferentes ambientes durante a peça,

onde a troca de cenário era feita pelos personagens. Para que essas mudanças não fossem mecânicas e monótonas, criou-se uma sonoplastia de falas sussurradas que ajudava a criar a atmosfera do espetáculo. Fiapo Barth (2020) aponta que “você evoluíram muito nas trocas de cenas. Chegou um ponto que

Figura 5: *Crônica da cidade pequena*. Lúcia Serpa e Marta Biavaski. *Theatro São Pedro, Porto Alegre, 1984*. Fonte: acervo do grupo Tear; foto de Cláudio Etges.



aquilo era muito bacana. No início era um caos, a estreia durou quatro horas, mas depois ficou muito bonito aquelas mudanças.” Nazaré Cavalcanti (2020) lembra que “tinha muito trabalho fora de cena. A cena acontecia e tinha uma função para montar e desmontar. A gente tinha muito trabalho, algumas cenas a gente fazia, noutras era carregar cenário, trocar figurinos.”

Uma cena da peça foi fundamental para a criação da unidade estética da cenografia do espetáculo: a cena em que Luzia, a moça da cidade que casará com o forasteiro e será devolvida na noite de núpcias, recebe as amigas. Enquanto Luzia confecciona flores de papel para um buquê, as amigas bordam toalhas. As flores apareciam na novela de García Márquez como flores de pano, as toalhas vinham do material que juntávamos para as improvisações. “Primeiro, ela fazia as flores, aquilo deu um colorido, um ponto de vibração no palco, que a gente começou a estender para as outras cenas, e acabou sendo um festival de flores. Era o que tinha de colorido no espetáculo.” (BARTH, 2020). As toalhas também começaram a aparecer nas outras cenas, bordadas, de rendas, de croché, bainha aberta, até a toalha final, manchada de vinho, quando Luzia é devolvida pelo noivo. “As toalhas eram um jogo de vocês, vocês sempre usaram as toalhas, a Lena incentivava o trabalho com os tecidos, eram as toalhas, o véu da noiva, esse trabalho com o tecido era uma coisa do grupo.” (Ibid.)

Crônica da cidade pequena estreou em setembro 1984 no Teatro Renascença, no Centro Municipal de Cultura. Ainda



Figura 6: *Crônica da cidade pequena*. Sônia Coppini e Nazaré Cavalcanti. Teatro São Pedro. Porto Alegre, 1984. Fonte: acervo do grupo Tear, foto de Cláudio Etges.

em Porto Alegre, fez temporadas no Theatro São Pedro e no Auditório da Assembleia Legislativa do Rio Grande do Sul. Neste mesmo ano recebeu o Troféu Açorianos de Melhor Atriz Coadjuvante (Sônia Coppini) e Melhor Espetáculo.

Em 1984, o Tear apresenta *Crônica da cidade pequena*, adaptação de *Crônica de uma morte anunciada*, de Gabriel García Márquez, destaque em Porto Alegre, São Paulo e Rio de Janeiro, com repercussão na imprensa cultural. E integra, no ano seguinte, a programação do Teatro Sesc Anchieta e do Centro Cultural São Paulo - CCSP, ambos em São Paulo. No verão de 1986, *Crônica da cidade pequena* participa do Festival de Verão do Inacen/MinC no Tea-

Figura 7: *Crônica da cidade pequena*. Roberto Mallet, Nazaré Cavalcanti, Nora Prado, Sônia Coppini e Lúcia Serpa. Theatro São Pedro, Porto Alegre, 1984. Fonte: acervo do grupo Tear, foto de Cláudio Etges.





Figura 8: *Império da cobiça*. A rainha de Espanha e sua corte. Nora Prado, Lúcia Serpa e Ciça Reckziegel. Teatro São Pedro, Porto Alegre, 1987. Fonte: acervo do grupo Tear, foto de Fernando Brentano.

poder, *Império da cobiça* é impiedoso ao retratar a aristocracia em sua decadência (e pouca finesse), a igreja e sua ambição corrupta. Mérito total para o elenco, se desdobrando nas dezenas de personagens, trabalhando com brilho os bufões, em todo seu caráter irreverente e exacerbado. E confirmando o já sabido: Maria Helena Lopes e seu Tear são hoje uma das grandes dádivas de nosso teatro. (GOLDFE- DER, *IstoÉ*, 1987)

tro Glauce Rocha, no Rio de Janeiro. Maria Helena Lopes ganha, com a *Crônica*, o Troféu Mambembe na categoria especial, concedido pelo Inacen/MinC para os melhores espetáculos da temporada teatral paulista em 1985, e o Prêmio Governador do Estado de São Paulo, como a melhor autora em teatro adulto. (GRUPO TEAR, Enciclopédia Itaú, 2020).

Dessa vez, já tínhamos mais experiência em produzir e organizar nossas turnês, mesmo assim a quantidade de móveis e de pesadas caixas de madeira que usávamos para transportar todos os adereços e figurinos dificultaram bastante viajar com o espetáculo, além da necessidade de palcos com dimensões que comportassem a obra.

A *Crônica da cidade pequena* firmou a importância do Tear no eixo Rio/São Paulo, o acolhimento do público e da crítica possibilitou o convite de Antunes Filho¹⁰ e do SESC/SP para estreitar o próximo espetáculo do grupo no Teatro Anchieta/SESC Consolação de São Paulo.

***Império da cobiça* (1987)**

Em *Império da cobiça* o Tear passeia pela história da conquista da América vista pela ótica dos poderosos. [...] Com inteligente e fina ironia, gatilho apontado para as mazelas do

10. Antunes Filho (1929-2019). Encenador brasileiro, considerado um dos principais nomes teatrais do país. Seu trabalho é fortemente ligado à renovação estética, política e cênica do teatro brasileiro surgido nos anos 1960 e 1970, sobretudo com *Macunaíma* (1978), montagem que se tornou referência para a geração dos anos 1980. Nessa época, Antunes monta o Centro de Pesquisa Teatral (CPT), hoje residido no Sesc Consolação, na cidade de São Paulo. (Wikipédia)

O espetáculo foi baseado no livro *Nascimentos*, primeiro volume da trilogia *Memórias do fogo*, do escritor uruguaio Eduardo Galeano, onde ele narra, num vasto mosaico, desde os mitos dos povos da América pré-colombiana, que previam a chegada dos brancos, até as articulações da corte espanhola e a chegada dos colonizadores ávidos de riqueza e poder, destruindo povos e impérios. O processo de criação foi dos mais complexos que enfrentamos, não só pela amplitude da obra que exigia que selecionássemos de início o que iríamos trabalhar, como também pela quantidade e diversidade de situações e personagens. Enquanto improvisávamos sobre as cenas, pesquisávamos também diferentes linguagens de interpretação, para decidirmos quem contaria essa história.

Os ensaios, desta vez, aconteciam num dos torreões laterais do Instituto Parobé, da UFRGS, uma sala ampla, com um pé direito alto, onde podíamos inclusive deixar nossas caixas com material para as improvisações. Meses mais tarde, na preparação final para nossa partida para São Paulo, ocupamos o torreão central do prédio para os ensaios e o anterior se transformou no atelier de confecção dos figurinos e acessórios.

O roteiro foi quase finalizado quando ainda procurávamos a linguagem adequada para narrar a história, experimentávamos do melodrama ao épico e realista. Finalmente, Maria

Helena decidiu, após vários exercícios e experimentações, que quem contaria a história seriam os bufões. Mais uma vez, Jacques Lecoq nos esclarece:

Retomamos aí o tradicional ‘bobo da corte’ que, longe de estar realmente imerso na loucura, pode expressar todas as verdades. Num corpo de bufão, aquele que zomba pode tomar a palavra e dizer coisas inacreditáveis, até caçar do ‘incaçável’: da guerra, da fome no mundo, de Deus. [...] Os bufões falam essencialmente da dimensão social das relações humanas, para denunciar o absurdo disso. Eles falam também do poder, de sua hierarquia, invertendo-lhes os valores. (LECOQ, 2010, p. 181-182).

Com a eleição da trupe de bufões para conduzir a narrativa cênica, alterou-se o modo de interpretação dos atores e criou-se a necessidade de um outro tipo de caracterização que contemplasse a diversidade de personagens. Todas as 16 longas cenas utilizavam, como único acessório cênico, um velho baú, que servia como montanha dos deuses, barco dos navegadores, trono e mesa de reis, altar do mosteiro, etc., permanecendo o tempo todo em cena. A partir desta nova concepção, se modificou a função de Fiapo Barth no espetáculo, o objetivo passou a ser criar diversas e diferentes ambientações a partir da caracterização visual dos personagens, que portavam seus próprios adereços cênicos.



Figura 9: *Império da cobiça. A Morte de Montezuma. Teatro São Pedro, Porto Alegre, 1987. Fonte: acervo do grupo Tear; foto de Fernando Brentano.*

Então, basicamente era isso: a função da forma e a forma da função. Uma ideia básica dos figurinos foi que precisávamos de tecidos, texturas diferentes, então fomos aos briqueiros e compramos tudo que era de veludo, depois tivemos aquela super doação de restos de tecidos da Milka (empresária e estilista de Porto Alegre), que eram retalhos de ótimos tecidos, com um caimento bárbaro, crepe de seda que a gente fez os pássaros da corte de Montezuma, se não fosse aquele tecido não teria o efeito impressionante que tinha quando a luz batia, eles voavam no palco. Então, a obtenção de material conduzia muito o nosso trabalho. (BARTH, 2020).

Figura 10: *Império da cobiça. Sérgio Lulkin, Marco Fronchetti, Nora Prado. Ao fundo, Pedro Wayne e Ciça Reckziegel. Teatro São Pedro, Porto Alegre, 1987. Fonte: acervo do grupo Tear; foto de Fernando Brentano.*





Figura 11: Império da cobiça. Montezuma e sua corte. As máscaras de porongo. Teatro São Pedro, Porto Alegre, 1987. Fonte: acervo do grupo Tear, foto de Fernando Brentano.

Além dos tecidos, tivemos doações de cortes de placas de aço inoxidável e de restos de couro. Fiapo Barth formou uma eficiente equipe, com Rosângela Cortinhas, Coca Serpa, Leila Espellet e Carlos Dias, e começaram a trabalhar no torreão lateral enquanto ensaiávamos no torreão central. Criou-se aquela situação que Pamela Howard descreve:

Sessões de trabalho em uma cabine de provas são os momentos mais íntimos entre um ator e um cenógrafo, nos quais a confiança é fundamental [...] os atores devem voltar para a sala de ensaio se sentindo confiantes e satisfeitos. (HOWARD, 2015, p. 200).

Os atores esboçavam alguma coisa em cena e os figurinos eram praticamente montados nos corpos dos atores.

As armaduras, por exemplo, aquilo era perfeito, as peças já vieram com aquele recorte, tinha um machado com aquilo que era muito

Figura 12: Império da cobiça. Utilização dos bastões nos deuses iniciais e nos conquistadores. Teatro São Pedro, Porto Alegre, 1987. Fonte: acervo do grupo Tear, fotos de Fernando Brentano.



em grande quantidade, dá para criar alguma coisa interessante com ele. (BARTH, 2020).

A linguagem irônica dos bufões estimulava uma liberdade na escolha dos materiais para compor as caracterizações, assim a coroa da rainha de Espanha era um porta-carimbo coberto com um voal, o chapéu do bobo da corte era um maiô de banho dobrado sobre a cabeça, a coroa de Montezuma era a grade de uma luminária de jardim, o unicórnio de Tartário era um vaso solitário preso na testa, as vestes do cardeal era um grande mosquiteiro tingido de roxo, o esplendor da Virgem era um tutu de bailarina preso numa raquete de tênis nos ombros da atriz e as máscaras da corte de Montezuma eram de porongos. “Tinha aquele humor dos bufões, então se podia usar coisas bem humoradas, o sarcasmo dos personagens permitia esse jogo de ser qualquer coisa, era uma subversão também” (BARTH, 2020).

Menos de um mês antes de estreia, partimos o grupo todo para São Paulo e, com o apoio de Antunes Filho, ocupamos o palco do Teatro SESC-Anchieta para finalizarmos o espetáculo. A equipe de Fiapo Barth se instalou nos camarins do segundo andar e continuamos com a intensa troca para finalização das CVIs. São Paulo apresentou um novo problema e uma nova solução. Não tínhamos contatos para adquirir material reciclado ou mesmo doações, no entanto, podíamos comprar material a que não tínhamos acesso em Porto Alegre. Assim foi com os

bastões, que pudemos encontrar no tamanho e diâmetro que queríamos, e com os fardos de malha de algodão para embalagem (carniça), usados para compor a unidade dos deuses que iniciam e terminam o espetáculo.

Uma coisa que foi difícil foi o figurino do Quixote, a gente comprou tudo, era uma coisa que eu não estava acostumado, eu preferia que as panelas e os utensílios de cozinha tivessem sido recolhidos, já usados, mas a gente fez o figurino em São Paulo, não tínhamos mais condições de recolher coisas. Era estranho sair e comprar. Era bonito, mas era fake, envelhecido com tinta, um figurino confeccionado, não como o resto todo que era ao acaso. Lidar com o acaso era mais confortável, não se tinha expectativas de fazer coisas, principalmente no teatro, que era uma vida totalmente sem verba. Tudo era a partir de troca, não tinha expectativa de compras. Só no final, quando já se tinha juntado tudo e faltava alguma coisa se dizia 'agora, infelizmente, vamos ter que comprar'. (BARTH, 2020).

Império da cobiça estreou em março de 1987 do Teatro Anchieta em São Paulo, fez apresentações em Marília e Campinas, no interior de São Paulo, e fez temporada no Teatro Dulcina, no Rio de Janeiro. Em 26 de julho, estreamos em Porto Alegre, no Teatro São Pedro, dentro da programação do II Encontro Renner de Teatro. Fizemos temporadas no Teatro Renascença e, novamente, no Theatro



Figura 13: *Império da cobiça*. Sancho e Quixote. Sergio Lulkin e Marco Fronchetti. Theatro São Pedro, Porto Alegre, 1987. Fonte: acervo do grupo Tear, foto de Fernando Brentano.

São Pedro. O espetáculo levou os Prêmios Açorianos de Melhor Direção e Melhor Figurino.

A visualidade (espaço cênico e figurinos) de Antonio Barth, talentoso servidor das pesquisas do grupo, alcançou aqui algumas sínteses de poderosa teatralidade. A iluminação de Acosta e a música executada ao vivo de Silvio Marques fornecem acabamento adequado à plasticidade do conjunto. (MOSTAÇO, *Folha de S. Paulo*, 1987).

Figura 14: *Império da Cobiça*. A taberna. Marcos Carbonell, Lúcia Serpa, Nora Prado, Pedro Wayne e Marta Biavaski. Theatro São Pedro, Porto Alegre, 1987. Fonte: acervo do grupo Tear, foto de Fernando Brentano.



Figura 15: *Império da cobiça. Cena Final. Theatro São Pedro, Porto Alegre, 1987. Fonte: acervo do grupo Tear, foto de Fernando Brentano.*



O processo de criação do *Império* reforçou o trabalho de colaboração entre cenógrafo e atores, possibilitando a ampliação da visão do que pode ser uma cenografia para teatro. Fiapo Barth experimentou, assim como todos nós da equipe, o risco da incerteza e do erro, característico de uma criação baseada no improviso. “Eu mais plantava ideias do que sugeria soluções. Era surpreendente pra mim a maneira que as coisas aconteciam. Às vezes vocês faziam cenas maravilhosas e ela simplesmente cortava fora. Eu nunca sabia o que o espetáculo ia ser.” (BARTH, 2020).

A ENCENADORA E O CENÓGRAFO

Maria Helena Lopes utilizou sempre a preparação dos atores para o jogo cênico, a improvisação e a pesquisa de linguagens como base para a criação de um vasto material dramático, do qual apenas pequena parte iria compor o espetáculo, mas que propiciava uma base para o aprofundamento e organicidade das interpretações. Para desenvolver esse material, usava a estratégia da “via negativa” da metodologia de Jacques Lecoq, que consiste em focar as críticas apenas nos aspectos mais pobres e inaceitáveis do desempenho do ator, nunca dizendo como fazer, mas liberando-o para descobrir por si mesmo como tornar sua performance mais aceitável. A mesma estratégia, a aprendizagem pelo erro, era aplicada com todos os outros membros da equipe de criação.

Não era fácil, ela olhava para as minhas coisas e dizia ‘não é nada disso’, ouvi muitas vezes o ‘não é nada disso’. Graças a Deus, porque depois eu só consegui trabalhar com pessoas que diziam isso. É terrível quando as pessoas não dizem nada. Na época da *Crônica*, eu fazia outros espetáculos e as pessoas não diziam isso, só diziam ‘Que bonito!’. (BARTH, 2020).

A experimentação permanente, aliada à exploração dos espaços de ensaio e dos teatros onde apresentávamos os espetáculos,

criava um movimento de articulação entre a concepção da encenadora, a criação pelo improviso dos atores e as propostas do cenógrafo e do iluminador. Para Maria Helena Lopes, um espetáculo nunca estava totalmente terminado, estava em constante movimento, exigindo frequentemente a atenção e disponibilidade de toda a equipe, na busca de manter sempre o entusiasmo pelo risco do fazer teatral.

Os três espetáculos aqui abordados foram criados em sequência num período de cinco anos, no qual o grupo não tinha nenhum patrocínio, mas contava com diversos apoios e doações de materiais e, principalmente, com o apoio da UFRGS e do Inacen/MinC (Instituto Nacional de Artes Cênicas do Ministério da Cultura), que possibilitou todas as nossas turnês. Esta maneira de trabalhar com o material reciclado, condizente com a nossa situação econômica, junto com a experiência do transporte de material nas viagens, influenciaram bastante a evolução dessas cenografias.

Fiapo Barth chegou ao Tear com alguma experiência teatral anterior, mas ainda com uma visão de arquiteto sobre a cenografia. Em *Os reis vagabundos* não se envolveu com os figurinos, pois estes já estavam definidos pelos próprios atores na construção dos personagens. Trabalhou, então, disponibilizando material para ex-

perimentação dos atores, “muito do material que eu juntei foi depois do clown, porque aí tu entendes qual o material que tem aquele grau de absurdo, até ali eu estava trabalhando tecnicamente em cima do que um morador de rua necessita para viver, não tinha todo o humor, todo o sarcasmo, que apareceu a partir da virada” (BARTH, 2020). Apresentou, no decorrer do processo, um projeto de cenografia que contemplava uma ótima ambientação para o espetáculo, um terreno baldio nos fundos de um outdoor. “A Lena comprou a ideia pra ver até onde ia, ah tá então vou fazer de tecido, ‘não, outdoor é de lata!’” (BARTH, 2021). Foi instigado pela encenadora a construí-lo com materiais verdadeiros, assim como eram os figurinos e acessórios, de maneira a ser explorado pelos atores e servisse às ações dos personagens.

Quando chegou nos outros trabalhos, eu já estava mais preparado para isso, de saber que o que eu estava vendo não era o que ia acontecer. Eu ficava vendo todos os não até saber pra onde o sim apontava. (BARTH, 2020).

Já na *Crônica da cidade pequena*, sabíamos, pela nossa experiência anterior, que não podíamos ter um grande cenário fixo e necessitávamos de muitos móveis para criar os diferentes ambientes, os quais foram confeccionados ou adquiridos através de trocas e doações. O trabalho de Fiapo Barth foi articular as mudanças desses móveis para compor a atmosfera dos diferentes ambientes da peça, dando uma identidade visual do trabalho através das flores de papel e das toalhas. “Eu já sabia isso, mas a Lena fez eu ir mais fundo nessa coisa de não ter nada inútil em cena, nada puramente decorativo em cena. Talvez tenha alguma coisa disso em relação às flores da *Crônica*, mas elas não eram gratuitas, elas causavam uma sensação, uma cor propícia para a cena.” (BARTH, 2021).

Finalmente, em *Império da cobiça*, Fiapo Barth foi direcionado a criar uma cenografia somente de CVIs, que, pelo forte impacto que causavam, podemos considerar, como define Patrice Pavis (2003, p. 165), “uma cenografia ambulante, um cenário trazido à escala humana e que se des-

loca com o ator.” A variedade de ambientações criadas pelos figurinos conduzia a narrativa por imagens de raríssima beleza, referenciadas em toda uma iconografia da época abordada. Ao mesmo tempo, a linguagem dos bufões permitiu a utilização de todos os tipos de materiais, o que estimulava ainda mais a experimentação de propostas pelo cenógrafo. “No Império eu não sabia o que o ator ia ser, tinha que esperar o esboço, a movimentação permitia usar os tecidos que tínhamos. A virgem santa da Nora, por exemplo, ela usava uma raquete de tênis atrás da cabeça para prender o esplendor, então eu fiz uma estrutura para substituir a raquete” (BARTH, 2021).

O *Império* foi um processo maravilhoso, onde a parte visual ficou pronta junto com a peça. A gente não tinha o visual pronto até momentos antes da estreia, a gente foi acrescentando e fazendo nos camarins do Anchieta, em São Paulo, a carniça, os bastões... quando os deuses entraram no palco, eu me surpreendi com o efeito, com altura que davam aqueles bastões. (BARTH, 2021).

A evolução da cenografia de Fiapo Barth se revela muito na entrega, junto com atores, encenadora e demais membros da equipe, à experimentação de várias possibilidades de concepção das cenas, de utilização dos materiais, e, principalmente, de não se fixar a um conceito que ainda não estava estabelecido.

A coisa mais bacana de estar junto da Lena, era ver ela limpar uma cena. Era ver vocês transformarem aquilo que vocês já tinham numa coreografia. Por exemplo, o raio de sol nos narizes nos Reis, a maneira como se formava o cortejo de casamento na *Crônica*, aquela coisa de criar um pequeno caos que acabava na cena perfeita, não é cenografia, mas acho que trabalhar com o Tear não era fazer cenografia, era dar condições cenográficas para o espetáculo acontecer. (BARTH, 2021).

O resultado final desses trabalhos foi fruto sempre da integração da condução proposta por Maria Helena Lopes, da disciplina e entrega ao improviso dos atores, da disponibilidade e olhar atento de Fiapo Barth e do acabamento minucioso da iluminação de Luiz Acosta.



Figura 15: No centro Fiapo Barth e Rosângela Cortinhas, cercados pelos atores do Império da co-biça. São Paulo, Teatro Anchieta, São Paulo, 1987. Fonte: acervo do grupo Tear; foto de Ari Brandi.

muito o resultado visual dos espetáculos. Como diz Pamela Howard (2015, p. 42), “saber como liberar o espaço demanda um profundo entendimento por parte do cenógrafo das distintas disciplinas da criação teatral, sobretudo direção e representação.”

Tudo isso foi um processo que foi do grupo e meu junto, de saber que o que eu fornecia seria manipulado pelos personagens entre cenas. Isto é uma questão muito específica deste grupo. Mesmo

trabalhando com outros grupos que surgiram a partir do Tear, é diferente do que acontecia ali. (BARTH, 2021).

O grande aprendizado do cenógrafo foi se jogar em situação de risco junto com a encenadora e os atores, permitindo-se experimentar sem um conceito prévio estabelecido. “Nas peças que eu fazia com outros grupos, me apresentavam trabalhos com marcação e texto pronto, eu assistia alguns ensaios, ia pra casa e voltava com um conceito. Não tinha um diretor que me conduzisse ao conceito, era completamente diferente do Tear” (BARTH, 2021).

Os resultados visuais desses espetáculos refletem a evolução dos conceitos de Stanislávski, Craig e Brook, abordados no início deste artigo, de introdução de elementos cênicos que sugerem uma atmosfera mais do que reproduzem uma realidade, de uma simplicidade da cena, que não significa um despojamento da cenografia, mas cria um espaço em movimento, livre e fluido, e, principalmente, que apoie, proteja e valorize o trabalho do ator. Tudo, é claro, aconteceu sob o olhar perscrutador de Maria Helena Lopes, sempre atenta a todos os aspectos de processo e da criação do espetáculo, pois, como afirma Cláudio Hemann (*Zero Hora*, 1987): “A equipe do Grupo Tear aparece coesa e disciplinada pela forte regência da direção.”

O APRENDIZADO

Todos nós que trabalhamos com o Tear reconhecemos a importância desse processo de criação pelo risco, da experimentação exaustiva, de propor para o outro sem saber a resposta, mas na certeza de uma escuta. Nunca sabíamos o conceito de um trabalho, nunca nos era revelado de início, talvez algumas vezes insinuado, mas andávamos para muitos lados antes de saber aonde ir. Esse processo não foi apenas com os atores, mas com toda a equipe criativa.

Eu vi que a participação durante o processo era essencial, e a partir daí eu senti que em todos os trabalhos em que fiz a cenografia sem participar do processo, como eu fiz com o Tear, nunca foi satisfatório pra mim o resultado. Era um resultado puramente plástico que eu propunha em cima da coisa. E participando da criação com o Tear, dava pra ir inserindo as coisas durante o processo, ir testando coisas que poderiam interferir no resultado, raramente o que eu propunha num outro espetáculo modificava a estrutura que já estava pronta. (BARTH, 2021).

Fiapo Barth (2020) confessa que “não conversava muito com a Lena, eu ia produzindo coisas e ouvindo sim ou não. Eu não tinha uma linguagem plástica que eu pudesse explicar para ela.” A aprendizagem dessa forma de vivenciar a criação teatral, agregando todos para o risco da experimentação, definiu

Este processo de criação, de integrar o grupo todo para uma experimentação “às escuras”, sem ter noção prévia do caminho que estávamos seguindo, buscando sempre uma nova maneira de fazer as coisas, foi característico em todos os trabalhos do Tear, mas fica claro, através das entrevistas com Fiapo Barth e das lembranças de Sérgio Lulkin e Nazaré Cavalcanti, que o período e a sequência desses três espetáculos foi fun-

damental para interiorizar essa aprendizagem e conceber uma nova forma do fazer teatral, baseada na confiança de embarcar na viagem criativa proposta pela encenadora, mesmo sem saber o destino. Aprendizagem esta que vai se refletir nas criações posteriores de cada um de nós, dentro ou fora do Tear, mais como uma maneira de encarar a vida e a criação do que simplesmente uma metodologia para o fazer teatral.

REFERÊNCIAS

- BANU, George. *Peter Brook: hacia un teatro primero*. Buenos Aires: Artes del Sul, 2006.
- BARTH, Fiapo. *Entrevista concedida a Marco Antonio Franchetti*. Porto Alegre, 2 nov. 2020.
- BARTH, Fiapo. *Entrevista concedida a Marco Antonio Franchetti*. Porto Alegre, 20 fev. 2021.
- BRANDÃO, Tânia. Dois espetáculos do Mambembão. *Última Hora*. Rio de Janeiro, 22 jan. 1983. Crítica.
- BROOK, Peter. *El espacio vacío: arte y técnica del teatro*. Barcelona: Ediciones Península, 1973.
- CAVALCANTI, Nazaré. *Entrevista concedida a Marco Antonio Franchetti*. Porto Alegre, 9 out. 2020.
- CRAIG, Edward Gordon. *Rumo a um novo teatro e cena*. Trad. Luiz Fernando Ramos. São Paulo: Perspectiva, 2017.
- GOLDFEDER, Sonia. Sem escrúpulos nem piedade. *IstoÉ*, São Paulo, ano 11, n. 537, p.5, 8 abr. 1987.
- GRUPO TEAR. In: *Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras*. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/grupo510512/grupo-tear>. Acesso em: 27 dez. 2020. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7
- HEEMANN, Cláudio. O visual em Macunaíma e Os reis vagabundos. *Zero Hora*, Porto Alegre, 16 jul. 1982. ZH Cultura – Teatro.
- HEEMANN, Cláudio. A rapinagem em espetáculo forte. *Zero Hora*, Porto Alegre, 8 ago. 1987. Teatro/Crítica.
- HOWARD, Pamela. *O que é cenografia?* Trad. Carlos Szlak. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2015.
- LECOQ, Jacques. *O corpo poético: uma pedagogia da criação teatral*. São Paulo: Senac São Paulo: Edições SESC SP, 2010.
- LUIZ, Macksen. Detalhes e sussurros. *Jornal do Brasil*, Rio de Janeiro, 15 fev. 1986. Caderno B – Teatro.
- LULKIN, Sérgio. *Entrevista concedida a Marco Antonio Franchetti*. Porto Alegre, 16 set. de 2020.
- MOSTAÇO, Edélcio. A magia de uma cidade pequena. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 21 ago. 1985. Ilustrada, Teatro/crítica.
- MOSTAÇO, Edélcio. Improviso narra saga da cobiça. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 1 abr. 1987. Ilustrada.
- PAVIS, Patrice. *A análise dos espetáculos: teatro, mímica, dança, dança-teatro, cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- ROUBINE, Jean-Jacques. *A linguagem da encenação teatral, 1880-1980*. Trad. Yan Michalski. 2 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.
- ROUBINE, Jean-Jacques. *Introdução às grandes teorias do teatro*. Trad. André Telles. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- SOARES, Leônidas Garcia. *El diálogo entre la luz y la caracterización visual: la transformación de la apariencia del intérprete en la puesta en escena occidental de 1910 e 2010*. 2016. Tese (Doutorado em Bellas Artes). Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Bellas Artes, Madrid, 2016. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/151191>. Acesso em: 23 jul. 2020.
- SHUBA, Simone. *Stanislávski em processo: um mês no campo - Turguêniev*. São Paulo: Perspectiva: Teatro-Escola Macunaíma, 2016.
- STANISLÁVSKI, Constantin. *A construção do personagem*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2020.
- TODD, Andrew; LECAT, Jean-Guy. *El Círculo Abierto: los entornos teatrales de Peter Brook*. Barcelona: Alba Editorial, 2003.

Vídeo Mapping: ressignificando o olhar sobre o Design Cenográfico

Leonardo Batista da Silva

Marion Divério Faria Pozzi

INTRODUÇÃO

Os profissionais que atuam na área do design cenográfico trabalham com o desafio de articular diversas linguagens e técnicas para dar sentido e criar uma atmosfera cênica ao espetáculo, e através destes elementos constituir os requisitos para que histórias possam ser contadas. Desde cenários e objetos até figurinos e sistemas de iluminação, a cenografia pode encontrar novas formas para deslumbrar o espectador a cada novo espetáculo. Ainda recente, o denominado *Video Mapping*, *3D Mapping*, projeção mapeada, ou popularmente *Mapping*, caracteriza-se por ser uma forma de projeção de vídeo que estabelece um diálogo profundo com a superfície que recebe esta projeção (Figura 1). O conteúdo projetado pode ser uma imagem ou um vídeo, e este é otimizado para que obedeça às características da superfície em diálogo, mesmo que esta seja irregular. A técnica compara-se ao uso de uma máscara, roupa ou textura que funciona como uma camada extra, podendo, assim, trazer novos significados para uma cena ou para uma

sequência de cenas. A cobertura total ou parcial de uma superfície com o *Mapping* pode ressignificar as relações entre expressão e conteúdo de um espetáculo causando um efeito potencializado de encantamento do espectador, na prática fazendo a magia acontecer.

Evolução do *Video Mapping*

O *Video Mapping* começa a se estruturar em meados do século XIX, através do advento das primeiras projeções juntamente com o surgimento da lanterna mágica e do espetáculo Fantasmagoria na Europa. A sucessão destes eventos contribuiu tanto para um desenvolvimento técnico do trabalho com projeções quanto para seus primeiros passos como uma linguagem própria. Conforme Mannoni (1995, p. 58), a lanterna mágica foi o primeiro aparelho capaz de projetar imagens estáticas. Consiste em uma caixa óptica que projeta imagens

Figura 1: Imagem da apresentação da orquestra Celtic Connections, em 27 de janeiro de 2018, em Glasgow, Escócia. Fonte: Double Take Projections (2018).



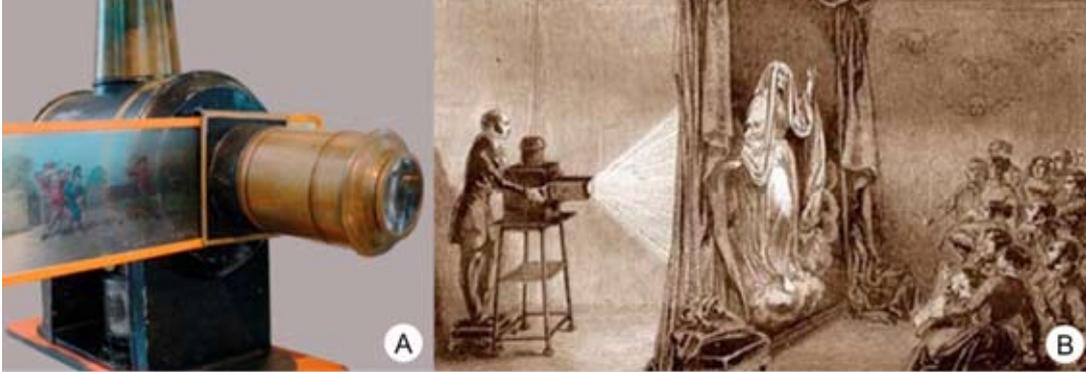


Figura 2: Imagem da lanterna mágica (A) e representação da Fantasmagoria (B). Fonte: Educalingo (2020)(A); Descubrir la Historia (2017)(B).

em diferentes superfícies, quando aplicadas em uma sala escura, através da transposição da luz sobre uma lâmina de vidro desenhada (Figura 2A). Consolidando-se como uma sucessora da câmara escura, a lanterna mágica inicialmente surgiu para ser uma ferramenta de entretenimento familiar, mas seu desenvolvimento se deu através de um curioso espetáculo: a Fantasmagoria.

De acordo com Gunning (1996, p. 29), na Europa no final do século XVIII, os ilusionistas Paul Philidor e Étienne-Gaspard Robert (mais conhecido como Robertson), desenvolveram diversas técnicas de ilusionismo e truques especiais para seus espetáculos. Assim surgiu a Fantasmagoria, uma famosa apresentação de terror, que aliava as projeções da lanterna mágica com diferentes aparatos para representar fantasmas e assombrações de todo o tipo. De acordo com Moraes (2014, p. 62), a Fantasmagoria foi um misto de teatro, show de magia e de terror que se utilizou da lanterna mágica para projetar imagens sobre suportes diversos, como espelhos, vidros e paredes, e até mesmo em fumaça para representar aparições de pessoas mortas, incluindo personalidades de épocas anteriores. O aperfeiçoamento da lanterna mágica, que ficava escondida aos olhos do espectador, permitia um detalhamento muito mais nítido das aparições, e mesmo havendo projeções em superfícies diferentes, ainda era possível perceber uma maior tridimensionalidade em relação às projeções das lanternas mais antigas. (Figura 2B).

Valeressaltarainda os efeitos produzidos por estas apresentações, as quais geravam pânico e medo, mesmo com os espectadores sendo avisados no início da apresentação de que a mesma era apenas uma representação. Além da projeção, a busca pela concentração do público e por recursos para sensibilizar a percepção, como a escuridão, a sonoridade e efeitos de fumaça e luz, contribuíram fortemente para a imersão da audiência. Da mesma forma que a projeção propriamente dita começa a dar seus primeiros passos, ela começa a criar uma afinidade com o ambiente e com os elementos a qual está inserida, assim como vemos hoje.

Com isso fica estabelecido que a ilusão está completa. A total escuridão da sala, a seleção de figuras, a mágica estonteante de seu crescimento verdadeiramente monstruoso, a mágica que as acompanha – tudo está disposto de forma a impressionar a imaginação e conquistar os nossos sentidos. (GRAU, 2009, p. 250).

Anos mais tarde surge o Zoopraxiscópio, que, segundo García (2012, p.193), foi criado pelo fotógrafo inglês Eadweard Muybridge, sendo o primeiro dispositivo que permitia projeção de imagens agora com um movimento muito mais fluído e complexo do que as limitações que a lanterna mágica trazia. Este dispositivo apresenta uma lógica semelhante aos projetores atuais, pois também dispõe de uma lâmpada, uma lente e um obturador ajustável para definir o foco da imagem. Além disso, o Zoopraxiscópio permitia que fosse acoplado nele um disco (Figura 3A) contendo as imagens a serem projetadas dispostas lado a lado em suas bordas. A projeção funcionava conforme este disco era girado manualmente, proporcionando, assim, o princípio básico para a criação dos filmes modernos. (Figura 3B)



Figura 3: Imagens do dispositivo Zoopraxiscópio; seu disco (A) e representação de sua projeção (B). Fonte: The Zoopraxiscope Project (2018)(A); Arte e multimídia (2017)(B).



Foi somente anos mais tarde, em 1969, que a empresa Disney, sempre atenta às novidades, criou o que conhecemos como o primeiro projeto de *Video Mapping* para uma atração em um de seus parques.

A primeira instância conhecida de projeção de Mapeamento de Vídeo em uma superfície não plana remonta à abertura em 1969 do passeio Mansão Assombrada na Disneylândia. A atração apresentou uma série de ilusões de ótica interessantes, incluindo uma cabeça sem corpo. Madame Leota, e cinco bustos cantantes, os *Fantasma Grim Grinning*, cantando a música tema do passeio. Isso foi realizado filmando imagens da cabeça dos cantores (com filme de 16 mm) e, em seguida, projetando esse filme nos bustos de seus rostos. (JONES, 2014).¹

A partir dos anos 1980 é que as experimentações ficaram mais complexas. Um dos pioneiros na exploração do *Video Mapping* foi Michael Naimark, artista que já teve seu trabalho exposto em mais de 300 exposições de arte, filmes e projetos ao redor do mundo. Naimark desenvolveu a instalação *Displacements*, que segundo Maniello (2015, p. 26), pode ser considerado um dos primeiros projetos de grande complexidade da história. Este *Video Mapping* representava o canto de uma sala de estar de uma casa repleta de objetos comuns (Figura 4A). Dois atores foram gravados neste cenário com uma câmera que rotacionava para os lados conforme a atuação dos atores se desenvolvia. Após isso, todo o cenário foi pintado de branco e o vídeo gravado foi pro-

Figura 4: Imagens da apresentação *Displacements*, de Michael Naimark. Fonte: Rhizome (2005).

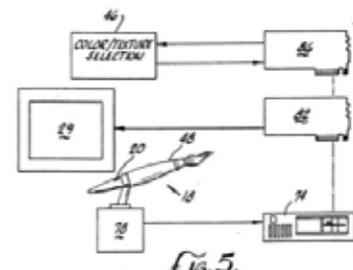
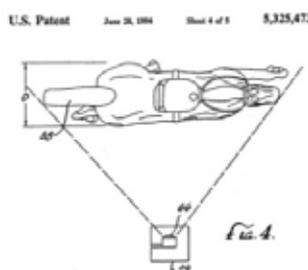
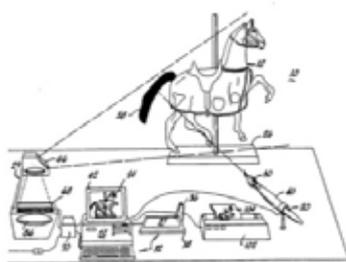
jetado por cima deste ambiente, posicionando a câmera exatamente no mesmo local que estava quando a gravação aconteceu. O resultado parece gerar um retângulo iluminado em movimento pelo cenário, que revela as cores e personagens conforme a projeção se movimenta (Figura 4B).

Em 1994, a Disney registra a primeira patente que explora a técnica do *Video Mapping* como parte de seu novo empreendimento, denominada *Apparatus and method for projection upon a three-dimensional object*. Na patente podemos ver o surgimento de uma estrutura já muito semelhante ao que vemos hoje, onde a projeção é mediada pelo uso de um suporte gráfico, como um computador, podendo sofrer modificações conforme a projeção se desenvolve (Figura 5).

Também nos anos 1990, surge a figura dos VJs, abreviação para *Video Jockey*, que é um termo empregado aos artistas relacionados com performance visual em tempo real, que surgiram fortemente nesta década nas famosas festas eletrônicas, clubes e raves. Segundo Maniello (2015, p. 37), os VJs realizam mixagens, show de luzes e efeitos visuais usando clipes, slides, luzes, lasers, entre outros, manipulados em tempo real para criarem uma experiência única e conectada com os eventos dentro de uma festa ou batida de uma música. Segundo Anastasiou (2017, p. 71), os instrumentos usados pelos primeiros VJs eram videocassetes VHS, que tocavam vídeos analógicos através de computadores muito rudimentares que não reproduziam vídeos, mas sim *screensavers* (telas de descanso) que respondiam ao som da música.

1. Tradução livre em inglês: "The first known instance of *Video Mapping* projection onto a non-flat surface dates back to the 1969 opening of the Haunted Mansion ride in Disneyland. The dark ride featured a number of interesting optical illusions, including a disembodied head. Madame Leota, and 5 singing busts, the 'Grim Grinning Ghosts', singing the theme song of the ride. These were accomplished by filming head-shots of the singers (with 16mm film) and then projecting this film onto busts of their faces". (JONES, 2014).

Figura 5: Imagens do registro da primeira patente em *Video Mapping*. Fonte: Google Patents (2021).



O início das instalações de vídeo no Brasil surge por volta dos anos 2000, tendo a empresa Visualfarm de Alexis Anastasiou, como pioneira nesta técnica. A primeira apresentação de *Video Mapping* no Brasil foi realizada na fachada do Teatro Municipal de São Paulo, em dezembro de 2008 (ANASTASIOU, 2017, p. 81). A partir de uma trilha sonora escolhida pelo maestro do Teatro, foi desenvolvida uma apresentação de quatro atos com cerca de 15 minutos de duração, criando um fluxo contínuo não narrativo da interação entre imagens, música clássica e intervenções com atores. Ocorreram cinco projeções por noite, durante 15 dias. Nos anos seguintes a Visualfarm desenvolveu importantes projetos como o *Abraço do Cristo*, que será apresentado posteriormente, o *Vídeo de guerrilha*, que movimentou o trabalho de videoartistas com projeções espalhadas pela cidade de São Paulo, e mais de 60 projetos que contemplam uma variedade imensa de aplicações (VISUALFARM, 2020). Desde então o *Video Mapping* vem se aprofundando cada vez mais em sua linguagem e tecnologia. Apesar de ainda recente, sua recorrência tem aumentado nos últimos 20 anos, em paralelo com o avanço dos projetores e *softwares* de mediação gráfica.

Conforme Anastasiou (2017, p. 58), “o *Video Mapping* realiza uma total cobertura da superfície que recebe a projeção ‘diminuindo as barreiras entre o digital e o real’”, sendo difícil distinguir se estamos percebendo uma pintura, algum movimento na parede ou apenas a projeção. Dessa forma, com a projeção mapeada recobrimos adequadamente o objeto em questão, podendo dar uma ou diversas novas leituras para o mesmo, permitindo assim, dar outros significados para a narrativa.

Sobre “a diminuição das barreiras entre o digital e o real”, podemos agregar os conceitos de Realidade Aumentada (RA) intrínsecos ao *Video Mapping*, que consistem no enriquecimento do ambiente físico através de elementos virtuais. Segundo Maniello (2015, p. 15), a Realidade

Aumentada também pode remover informações percebidas, e fazer isso gerar uma realidade que é mais clara ou mais divertida². A RA tem como apoio o uso de equipamentos computacionais para gerar e posicionar adequadamente os elementos digitais no ambiente real como forma de mediação.

Após a análise e total reconhecimento do ambiente trabalhado, podem ser gerados diversos registros como fotos e medições que serão transmitidos ao computador para que exista uma reconstituição completa e detalhada do ambiente físico. Na sequência desse processo de digitalização do real, o conteúdo será editado para atender as necessidades da narrativa, fazendo uso de técnicas do audiovisual, como edição de vídeo, animações, aplicação de música e efeitos sonoros. Por último, este conteúdo será “devolvido” ao ambiente real através do uso de um ou mais projetores de vídeo para que o processo seja concluído e o ambiente receba sua nova camada. Na sequência falaremos em detalhes sobre este processo.

Ainda sobre Realidade Aumentada, é importante ressaltar que todo este processo citado é construído não apenas para o enriquecimento do espaço, mas que também leva em conta o ponto de vista do espectador para que ele se sinta imerso dentro do ambiente. Isto se dá porque, de acordo com Tori, Kirner e Siscoutto (2006, p. 22), “a Realidade Aumentada possui mecanismos para combinar o mundo real com o mundo virtual, sendo importante manter o senso de presença do usuário no mundo real”.

O *Mapping*, diferentemente da Realidade Aumentada, caracteriza-se como uma forma de iluminação. Sendo que, neste caso, o desenho da luz pode ser trabalhado através do artifício de vídeos e imagens. Conforme Camargo (2012, p. 76), as “projeções digitalizadas coexistem com o efeito dos refletores, agora com auxílio de programas e recursos computadorizados, que permitem estreitar vínculos entre cena e luz,

2. Tradução livre em inglês: “Augmented Reality can also remove perceived information, and doing this generates a reality which is clearer or more fun”.

cena e tecnologia”. Tratando-se da área do design cenográfico, os cenários, objetos cênicos e a Caracterização-Visual do Intérprete (CVI) apresentam-se como possíveis superfícies receptoras da projeção mapeada. Compreende o cenário o conjunto dos diversos materiais e efeitos cênicos (telões, bambolinas, bastidores, móveis, adereços, efeitos luminosos, projeções etc.) que serve para criar a realidade visual ou a atmosfera dos espaços onde decorrem a ação dramática; cena, dispositivo cênico. (Ver dicionário Pavis). Por objetos cênicos, Oliveira (2018, p. 367) exemplifica que são os “componentes materiais e visuais da cena, e que são essenciais para constituir a estética de um espetáculo, além de estabelecerem relações com os demais elementos da encenação, constituindo atmosferas.” Sua construção leva em conta o desígnio dos objetos e estruturas necessárias para que o espetáculo aconteça, bem como suas especificidades estéticas e funcionais. A CVI compreende as características visuais que um personagem demonstra ao se apresentar, referindo-se desde o figurino até sua maquiagem e qualquer tipo de acessório que lhe transmita algum significado. Soares (2016, p. 127) complementa que a CVI se refere à “correlação expressiva de cores, formas, volumes e linhas, utilizadas de diferentes formas para materializar roupas, maquiagens, penteados e uso de acessórios”.

Como dito anteriormente, para o *Mapping* existir, deve sempre haver uma superfície a ser projetada, que às vezes apresenta-se como um cenário, objeto cênico, CVI, o próprio corpo do intérprete ou, em alguns casos, em mais de uma superfície na mesma cena. A articulação entre estes fúntivos⁴ será exemplificada nos projetos a seguir, em que os autores do presente estudo pontuam as relações presentes nos principais eixos do design cenográfico: cenários, iluminação e CVI bem como demais elementos visuais

3. Tradução livre em espanhol: “Correlación expresiva de colores, formas, volúmenes y líneas, utilizadas de diferentes maneras para materializar vestimentas, maquillajes, peinados y el uso de accesorios”.

4. Entende-se por fúntivo, objetos da linguagem que têm função em relacionamento a outros objetos. No design cenográfico podemos considerar: cenário, iluminação, caracterização-visual do intérprete, performance, narrativa, música etc.

ou sonoros presentes em cena, visando exemplificar sua interação com o *Video Mapping*, e como este pode potencializar a expressão e conteúdo de um plano sequencial. Sendo assim, o objetivo deste artigo é compreender o *Mapping* como uma linguagem, pois, o entendimento dos autores é de que o *Mapping* enquanto técnica tem uma dimensão inteligível, mas enquanto linguagem agrega uma dimensão sensível. De relevância no contexto da linguagem cenográfica, o artigo mostra como esta técnica contribui para a manifestação destas duas dimensões.

MÉTODO: SEMIÓTICA E VIDEO MAPPING

Este estudo busca aporte teórico e metodológico nas contribuições da semiótica discursiva fundada por Greimas para análise de textos, sejam eles verbais, visuais, sonoros ou sincréticos⁵ (onde se insere o texto audiovisual). Para uma melhor compreensão da relação entre a dimensão do sensível e do inteligível, Coli (1995) traz uma discussão relacionando a arte às nossas emoções (sensível), mas também à razão (inteligível), dizendo que a razão está intrinsecamente presente no objeto artístico (na organização do material, no aprendizado técnico, no ordenamento de ideias). Por outro lado, “a obra enfeixa elementos que escapam ao domínio do racional e sua comunicação conosco se faz por outros canais: da emoção, do espanto, da intuição, das associações, das evocações, das seduções.” (COLI, 1995, p. 105). O exercício na área do design cenográfico claramente se situa como atividade de cunho inteligível e sensível.

As peculiaridades concernentes às relações entre o inteligível e sensível não são recentes, advindo, dentre outras, de discussões a respeito da noção de estética e de estesia (POZZI, 2013, p. 135, 140). No livro *Da imperfeição*, Greimas aproxima a ideia de estética à concepção de es-

5. O conceito de sincrétismo foi introduzido pelo linguista dinamarquês Louis Hjelmslev (1899-1965), e que dentro da semiótica signífica, segundo Médola (2009, p. 401), a utilização de duas ou mais linguagens de manifestação que interagem formando um todo de significação, mas que ao mesmo tempo não perdem suas características individuais.

tesia como “percepção, através dos sentidos, do mundo exterior, faculdade que possibilita a experiência do prazer (ou seu contrário), assim como de todas as ‘paixões’ – aquelas da ‘alma’ e, também, aquelas físicas, do corpo, da “sensualidade”” (OLIVEIRA, 1995, p. 231). Exige-se um esforço para tornar a própria semiótica mais sensível, e, talvez, ao mesmo tempo mais inteligível. Isso é evidenciado por Landowski (2005, p. 95), quando afirma:

[...] deve-se, ao contrário, procurar dar conta da maneira pela qual o sensível e o inteligível, essas duas dimensões constitutivas da nossa apreensão do real, essas duas formas complementares de um único saber sobre o mundo, misturam-se e, provavelmente, até se reforçam uma à outra.

Landowski nos faz refletir sobre necessidade de um profícuo diálogo entre as abordagens relativas ao inteligível e ao sensível, pois na prática ainda se evidenciam impasses, como nos paradigmas herdados da tradição, de uma concepção que opõe tais dimensões do conhecimento (POZZI, 2013, p.139).

Para Hjelmslev (2006, p. 54), o sentido é identificado como matéria, como suporte. O autor define como manifestantes do sentido, o plano de expressão e o plano de conteúdo. Estes dois planos possuem características próprias. Porém, ambos são dependentes para que a análise semiótica seja realizada, visto que o foco de interesse é como as linguagens operam quando atuam em simultaneidade. Tal concepção aplicada ao design cenográfico define a expressão como todos os elementos visuais e sonoros do espetáculo, considerando suas qualidades matéricas, cromáticas, eidéticas e topológicas. Já o conteúdo diz respeito às ideias, valores e conceitos presentes no verbal, no visual e no sonoro. Destaca-se a pertinência dos elementos de análise constituídos por esses dois planos da linguagem, nas suas relações com as dimensões do sensível e do inteligível, para a compreensão dos textos contemporâneos de natureza multifacetada e polissêmica (POZZI, 2013, p. 7).

É sob essa premissa de que “o sentido existe, mas que nada se pode dizer dele” que o termo “sentido” deve ser entendido como “efeito de sentido”. Para Greimas, “efeito de sentido” é a impressão de “realidade” produzida pelos nossos sentidos, única realidade apreensível, mas que não pode ser apreendida de maneira imediata”. O efeito de sentido corresponde à semióse (ato de significar) (GREIMAS; COURTÉS, 1983, p. 136-137). O termo significação pode ser parafraseado quer como “produção de sentido”, quer como “sentido produzido”. O que pode levar à definição da significação como sentido articulado. Assim, a significação é o conceito-chave ao redor do qual se organiza toda a teoria semiótica (GREIMAS; COURTÉS, 1983, p. 418-419). Ainda é possível dizer que, na cenografia, a apreensão estética participa efetivamente da produção de sentido, numa relação ressemantizada entre sujeito e objeto.

Para entendermos a dimensão sensível e inteligível do *Mapping* deve se proceder na análise semiótica dos dois planos da linguagem (expressão e conteúdo), os quais se desdobram em categorias de análise. A constituição destas categorias é aberta, ou seja, cada objeto de análise exige categorias específicas, advindas dos funtivos presentes em cada uma das apresentações que serão mostradas a seguir. E, para entendermos a dimensão técnica do *Mapping*, buscam-se em Maniello (2015, p. 16) três fundamentos que contribuem para uma análise de como a projeção mapeada é percebida pelo espectador a partir de parâmetros técnicos, são elas: a homotetia, a homografia e a anamorfose, pois atendem às especificidades do *Mapping*.

A) Homotetia: consiste em uma forma de ampliação ou redução de figuras geométricas partindo de um ponto fixo e mantendo sua proporção conforme a mesma se projeta para frente ou para trás (Figura 6). Essa transformação pode ser comparada a luz que sai dos projetores usados para uma apresentação em *Video Mapping*, pois a mesma expande a imagem ou vídeo, e aumenta o seu tamanho conforme o projetor se distancia, ou diminui conforme ele se aproxima.

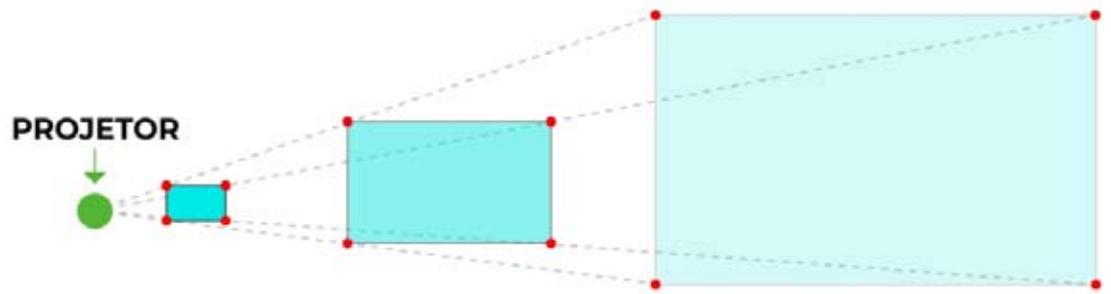
Figura 6: Imagem representativa da ampliação de figuras geométricas dada pela Homotetia no Video Mapping. Fonte: autor Leonardo B. da Silva.

De acordo com Lima (2016, p. 21), a homotetia é um tipo de transformação plana presente dentro dos estudos da geometria, e está atrelada ao conceito de semelhança entre formas, possuindo registros que datam desde o Egito antigo. Tal semelhança parte do princípio de proporcionalidade, no qual figuras podem compartilhar da mesma forma, mas não necessariamente das mesmas medidas, de forma a manter uma harmonia entre elas. Podemos ressaltar aqui que o efeito da homotetia já podia ser observado nos primórdios da Lanterna Mágica, citada anteriormente, visto que a ampliação de figuras projetadas era algo possível aos aparelhos da época.

A Homotetia foi escolhida dentre as demais transformações planas, devido a sua aplicabilidade em diferentes áreas do conhecimento como na projeção cônica, utilizada na perspectiva, na arte e na arquitetura; nas escalas gráficas da cartografia; no princípio de funcionamento da câmara escura, nos processos de formação da imagem da óptica geométrica estudados na física e no processo de formação da imagem da visão humana. (IZAR; BAIRRAL, 2016, p. 2).

A homotetia é amplamente utilizada nas áreas de design, engenharias e arquitetura: no desenho da perspectiva cônica, para ampliação e redução do desenho de mapas, de projetos ou maquetes por meio da alteração de escala, o que garante que as relações de proporção entre todos os elementos sejam mantidas.

B) Homografia: representa a conformidade entre formas geométricas semelhantes. Assim como Santos (2012, p. 5) exemplifica, a homografia é uma transformação projetiva que mapeia pontos de um plano para outro plano, estabelecendo uma relação de correspondência, onde um determinado plano tem seus pontos modificados

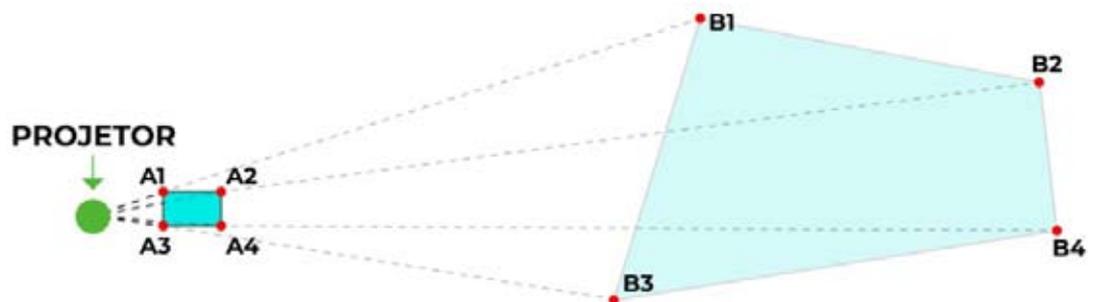


para atender as especificidades de outro plano. Também podemos fazer uma relação desta característica com o *Video Mapping*, devido ao encaixe necessário entre a projeção (plano 1) e o ambiente físico (plano 2), pois o conteúdo projetado deve se conectar com as características da superfície, como: arestas, dobras, profundidades e texturas, configurando uma máscara que fica por cima da forma, permitindo evidenciar ou ocultar nuances. Um exemplo pode ser observado na figura 7, onde a projeção apresenta uma forma (A) que se projeta sobre um objeto de outra forma, como uma máscara (B).

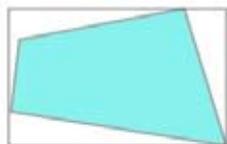
Uma das primeiras formas de homografia pode ser observada através da Fantasmagoria, pois as projeções começaram, ainda que de forma muito rudimentar, a explorar superfícies diferenciadas, não apenas se atendo a paredes, mas também espelhos e fumaça, os quais proporcionavam arestas e silhuetas irregulares para receber a projeção. A partir deste momento começa a existir uma preocupação em como adaptar a projeção a diversos novos recortes gerados pelas superfícies solicitadas para contar a história.

C) Anamorfose (anamorfismo): É nesta etapa onde a maior parte do cuidado com a projeção conecta-se com a necessidade de levar em conta o ponto de vista do espectador. A anamorfose é uma forma de arte que gera uma deformação proposital na perspectiva de determinada imagem, a qual o espectador só consegue ter um entendimento completo se seu olhar estiver direcionado de acordo com esta deformidade. Esta técnica foi muito popular nas artes visuais em meados dos séculos XV e XVII para criar ilusões de ótica, principalmente nos tetos de igrejas. Conforme lavorski (2014, p. 17), o termo ana-

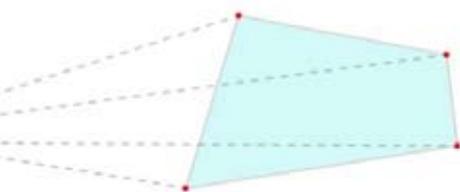
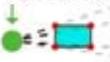
Figura 7: Imagem representativa da homografia. Fonte: autor Leonardo B. da Silva.



Conteúdo projetado



PROJETOR



Projeção no ponto de vista correto



Figura 8: Imagem representativa de como ocorre a distorção entre a forma do conteúdo e da projeção, característica da anamorfose.
Fonte: autor Leonardo B. da Silva.

morfose vem do grego *anamórphosis* e significa “reformação, retorno da forma, reiteração da forma, formar de novo”, e consiste num efeito de encantamento do espectador, pois pode ser utilizado para gerar ilusões de ótica, ocultar informações e formar efeitos tridimensionais. Essa técnica é utilizada até os dias atuais também em áreas como: matemática, ótica, artes visuais, biologia, geologia e cartografia.

A Anamorfose é caracterizada pela distorção de uma imagem bidimensional que quando observada a partir de um ponto específico no espaço ganha caráter tridimensional e busca na representação não usual do objeto criar uma relação de coautoria com o observador. (BROD, SILVA; PIRES, 2011, p. 1).

Novamente podemos fazer uma conexão com o *Video Mapping*, pois o conteúdo projetado no ambiente físico deverá ter sua perspectiva (formas, sombras, luzes etc.) totalmente alteradas para que se encaixem ao olhar do espectador quando a projeção acontecer (Figura 8). Ao assistir a uma projeção através da mediação do computador, será notado apenas um ambiente distorcido, mas que fará sentido apenas ao ser projetado no ambiente real.

A partir do aporte da semiótica discursiva de Greimas, busca-se um sentido articulado entre a técnica razão pela qual se buscou as categorias de: homotetia, homografia e anamorfose, e a linguagem manifestada pelos “efeitos de sentido” produzidos nos espetáculos analisados com contribuição do *Mapping*, propondo assim, uma metodologia adaptada (Figura 9). Desse modo, o interesse na análise a seguir é de identificar como se relacionam os funtivos em trechos específicos de espetáculos em que o *Mapping* contribui para ressignificar a expressão e o conteúdo produzidos. Compreendendo

a articulação entre tais funtivos e como atuam em conjunto ao *Mapping*, pode-se chegar aos efeitos de sentido produzidos, ou seja, como constituem a significação.

Os vídeos analisados seguiram critérios de seleção para constituir uma amostragem da diversidade de aplicações e especificidade do *Mapping* quando utilizado em espetáculos tanto ao vivo como audiovisuais.

ANÁLISES

Video Mapping e o efeito de sentido: cenário x luz x ator x objeto cênico

O *Video Mapping* pode ser explorado de diferentes modos. Neste primeiro projeto, a projeção foi utilizada no momento de entrada e apresentação dos jogadores de basquete profissional do time Atlanta Hawks (Figura 10). A homotetia foi gerada através do uso de um potente projetor dotado de uma lente com grande abertura para que a projeção fosse visível em toda a extensão da quadra, complementada pela homografia, de forma que os quatro pontos que compuseram o retângulo de luz emitido pelo projetor sobrepusessem os quatro pontos que configuraram os limites da quadra de basquete. O destaque, neste caso, aconteceu no trabalho anamórfico do vídeo projetado aos 35, aos 45 e aos 55s, que criaram uma profundidade extra no chão da quadra, dando a sensação de que os elementos apresentados entravam e retornavam debaixo do nível térreo.

A cenografia foi ressaltada pela relação entre os funtivos do cenário (quadra) e a luz (projeção), e, para que isso acontecesse, foi necessária uma análise do ponto de vista da arquibancada. Para que o vídeo projetado atendesse sua perspectiva em relação à plateia, o mesmo foi desenvolvido



Figura 9: Fluxograma da metodologia adaptada.
Fonte: os autores.

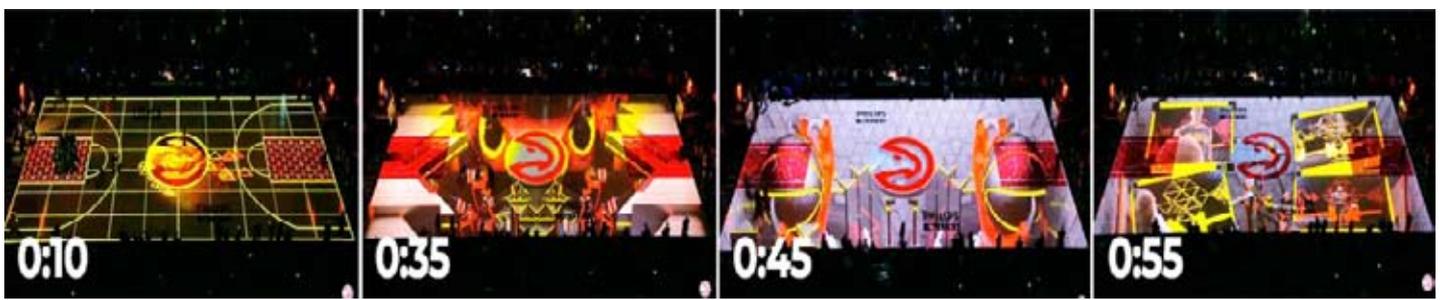


Figura 10: Apresentação de entrada para o time americano de basquete Atlanta Hawks na temporada de 2015. Fonte: Atlanta Hawks (2015).

e animado já prevenindo esta distorção, para que em sua aplicação ocorresse uma compensação visual e de fato fosse possível perceber essa profundidade. Vale ressaltar que, neste caso, existiu uma limitação do *Video Mapping* devido à superfície de projeção escolhida (a quadra esportiva) e devido aos efeitos de profundidade desejados. Sendo assim, apenas um dos lados da arquibancada conseguiu ter seus sentidos apreendidos, visto que a distorção prevista no vídeo gerou um fator limitante para que os demais lados da arquibancada conseguissem ter um entendimento correto da projeção mapeada. Ou seja, os espectadores que não assistiram a apresentação do lado frontal, experimentaram uma projeção com a profundidade distorcida.

A maior parte da projeção apresentada aconteceu de forma assistida pela arquibancada, mas existiram momentos em que a projeção mapeada também pôde interagir em sincronia com algum fator extra. Neste caso, o próprio mascote do time (aos 10s) fez movimentos circulares com uma bandeira no centro da quadra e a projeção emitiu um rastro de formas triangulares conforme ela se movimentava.

Nessa apresentação foi possível identificar dois sistemas: o visual e o sonoro. A parte visual foi representada pelo conteúdo de vídeo projetado, por suas figuras, por suas formas, por suas cores e movimentos. Já a parte sonora foi representada pela pronúncia verbal, pela música e efeitos. Ainda sobre a parte visual, no plano de expressão, o formante cromático da apresentação explorou com destaque os tons de vermelho, de amarelo, de preto e branco. Em alguns momentos, observou-se a presença do verbal escrito e de desenhos que integraram a linguagem visual, como o logotipo do time, o olhar de um falcão e a presença do mascote do time. A projeção realizada explorou toda a área retangular da quadra esportiva, apresentando uma sequência de objetos e grafismos do universo do basquete.

A parte sonora iniciou com a introdução verbal de um apresentador, seguida por efeitos sonoros em sincronia com os movimentos da cena. Posteriormente, uma música foi percebida em paralelo com os demais sons e animações.

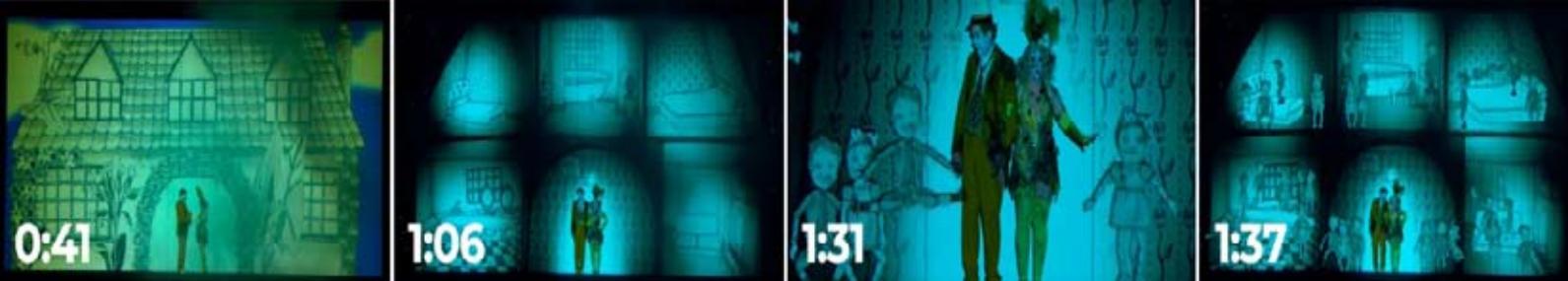
Sobre o ponto de vista do plano de conteúdo, através da contribuição do plano de expressão, percebeu-se que os grafismos apresentados, bem como sua parte sonora, remeteram ao posicionamento do time Atlanta Hawks, contribuindo para reforçar sua identidade. O conteúdo projetado transmitiu uma ideia de construção e de preparação, enquanto criou rapidamente uma atmosfera esportiva, tecnológica e de empoderamento para apresentar seus jogadores e engrandecer sua presença.

Assim, o *Video Mapping* potencializou a presença do time. O simples efeito que acompanhou a passada da bandeira pelo mascote reforçou sua visualidade, ocorrendo uma articulação entre os fúntivos do cenário (quadra), da luz (projeção), do ator (mascote) e do objeto cênico (bandeira), evidenciando a contribuição da tecnologia pelos efeitos alcançados.

Video Mapping e o efeito de sentido: narrativa x cenário x música x gestualidade

No caso do espetáculo *La flauta mágica*, o *Video Mapping* representa um papel fundamental para a construção da cenografia da peça, visto que todos seus cenários exploraram esta técnica para contar uma história, bem como realizaram o mapeamento das cenas de forma estratégica para compor com a gestualidade.

A homotetia e a homografia, assim como no projeto anterior, foram realizadas de modo semelhante: o projetor posicionou-se acima da plateia e a sua projeção cobriu todo o retângulo que compunha o fundo do cenário. O destaque novamente aconteceu em função do anamorfis-



mo gerado pela projeção, que adaptou as perspectivas dos cenários e suas animações para atingir o ponto de vista do auditório, e, assim, tornar a peça mais imersiva (Figura 11).

Nestas cenas do espetáculo, o plano de expressão foi composto pelos personagens Tamino e Pamina, que realizaram o dueto da música “Papageno i Papagena”. O *Video Mapping* mantém sua sincronia com a narrativa, mas mais especificamente com os furtivos da música, gestualidade e cenário. A letra do dueto pode ser observada:

PAPAGENO: Pa-Pa-Pa-Pa-Pa-Papagena!
PAPAGENA: Pa-Pa-Pa-Pa-Pa-Papageno!

PAPAGENO: Tu me és agora completamente dedicada?
PAPAGENA: Agora te sou completamente dedicada!
PAPAGENO: Então seja a minha querida fêmea!
PAPAGENA: Então seja o meu querido pombo de amor!

PAPAGENO & PAPAGENA:
Que alegria isto vai ser,
quando os deuses pensarem em nós,
dando crianças ao nosso amor,
pequenas criancinhas queridas!

PAPAGENO: Primeiro um pequeno Papageno!
PAPAGENA: Depois uma pequena Papagena!
PAPAGENO: Depois outra vez um Papageno!
PAPAGENA: Depois outra vez uma Papagena!
PAPAGENO: Papageno!
PAPAGENA: Papagena!

PAPAGENO & PAPAGENA:
É o mais alto dos sentimentos,
quando muitas, muitas Papagenas/ muitos,
muitos Papagenos serão a benção dos seus pais!

Ainda sobre o plano de expressão, os personagens estavam envolvidos por um cenário de tons verdes e azuis, o qual trazia a fachada de uma casa de dois andares em tamanho real (41s), seguida por seus vários ambientes internos (1m06s) separados por seis cômodos: banheiro, cozinha, sala de estar, hall de entrada e dois quartos de dormir. Os momentos seguintes do dueto foram preenchendo os lugares da casa com representações animadas de crianças, conforme os atores evocam o termo “Papageno” e “Papagena”. Toda a estética que desenha a casa e as figuras de crianças foi realizada como se fossem ilustrações de livros antigos.

Figura 11: Apresentação do dueto “Papageno i Papagena” da ópera *La flauta mágica*, composta por Mozart, realizada na casa de ópera *Komische Oper de Berlim*, em Berlim, no ano de 2015. Fonte: Liceu Opera Barcelona (2015).

Bem ao centro da base da projeção um espaço vazio foi deixado para que os atores se posicionassem e o dueto fosse realizado, criando, assim, um sincretismo entre o cenário e os atores, como se estivessem dentro da casa. Os mesmos não se moviam fora desta área. O plano de conteúdo falava sobre um momento em que os personagens sonhavam com a constituição de sua família, e idealizavam como seria sua casa e principalmente o desejo de terem filhos, citados repetidamente como um menino (Papageno) e uma menina (Papagena). Para representar seus desejos, os atores foram posicionados em frente à projeção da fachada de uma grande casa, criando um ambiente idílico.

O preenchimento visual que o *Video Mapping* proporcionou fez com que o significado do plano de conteúdo fosse representado com mais vida no plano de expressão. Isto contribuiu para criar um clima de desejo e euforia dos personagens, os quais almejavam muito por este momento, pois ao final da cena a casa ficou totalmente preenchida por crianças e movimento (1m37s). Vale ressaltar que conforme o dueto guiava a projeção, os atores direcionavam seus olhares para o ponto exato em que as crianças foram surgindo (1m31s), potencializando o sincretismo entre a gestualidade dos atores e o cenário.

Video Mapping e o efeito de sentido: CVI x luz x música

Assim como o cenário, a Caracterização Visual do Intérprete (CVI) também pode ser explorada através do *Video Mapping*, como forma de causar deslumbramento no espectador. Na apresentação musical realizada pela cantora Jennifer Lopez, seu vestido foi usado como base para a projeção, onde diversos vídeos constroem uma performance para divulgação do filme da Disney: *Cada um na sua casa*.



Figura 12: Apresentação da cantora Jennifer Lopes no *American Idol*, para promover a música “Feel The Light”, do filme *Home (Cada um na sua casa)*, em 2015. Fonte: Jemyao (2015).

A homotetia desta apresentação foi gerada através do encaixe do projetor na parte superior do palco, posicionando-se acima da cantora, e com a projeção abrangendo toda a área do seu vestido. Este posicionamento se complementou com a homografia, de forma que o limites da projeção, até então retangulares, fossem ocultados e posicionados sobre as bordas do tecido, formando um círculo que cobriu todo o vestido. Além disso, intencionalmente foi utilizado tecido branco, para que as cores do material projetado atingissem os efeitos desejados, ou seja, a melhor reprodução de cor (41s). O anamorfismo compreendeu a distorção gerada pela forma circular do vestido, bem como sua elevação central, fundamental para que se encaixasse na intérprete (Fig. 12).

No plano de expressão, a cantora foi caracterizada com seu vestido branco, que se expandiu de forma circular ao seu redor e recebeu as projeções de elementos visuais que lembram galáxias, cometas, estrelas e o espaço sideral como um todo, complementados principalmente por tons de lilás, azul e rosa (1m40s). Em alguns momentos, perceberam-se cenas do filme passando pelo vestido, retratando os personagens e suas ações (2m16s). Vale ressaltar que as cores apresentadas na maior parte da performance lembraram as variações de tonalidades que compõem os personagens da raça alienígena do filme em questão (2m16s). A música “Feel The Light”, tema do filme, foi entoada pela cantora enquanto os grafismos foram sendo apresentados. Além disso, em alguns momentos da apresentação, os corpos celestes em movimento evidenciaram a presença da cantora em sincronia com a música, e, também, os personagens do filme dançaram ao seu redor (2m42s). Todos estes aspectos criaram um sincretismo entre a projeção e a intérprete, pois

ambos pareciam estar no mesmo espaço, sob o mesmo ponto de vista.

Já no plano de conteúdo, ao observar os elementos do plano de expressão, podemos notar a intenção de transmitir uma estética espacial e interplanetária, de acordo com a história contada na obra cinematográfica. O movimento das estrelas e a fluidez entre os grafismos complementou a ideia de uma viagem pelo espaço. A cantora Jennifer Lopez vestiu a superfície que recebeu a projeção, o que reforçou sua presença como figura central do palco, ao mesmo tempo em que representou uma imersão da cantora à obra, causando o efeito de sentido de uma conexão sensível entre Intérprete, CVI e cenário. Cabe ressaltar que, neste caso, foi o *Video Mapping* que criou toda esta atmosfera de conexão da apresentação musical com o contexto do filme, o que potencializou e reforçou a ideia principal do espetáculo.

Video Mapping e o efeito de sentido: dança x corpo x movimento x narrativa

Uma apresentação de dança também pode ser explorada através do *Video Mapping*, intensificando o movimento e a presença dos dançarinos. No caso da apresentação do grupo de dança Freelusion, este processo foi utilizado de um modo diferente, significante para o estudo.

A homotetia, homografia e anamorfismo foram gerados de forma semelhante a alguns exemplos já comentados: a projeção foi posicionada sobre uma superfície retangular plana (homotetia), as margens da projeção cobriram corretamente a superfície (homografia), e, por último, as imagens projetadas levaram em conta o ponto de vista do espectador (anamorfismo), neste caso, os jurados (Fig. 13).

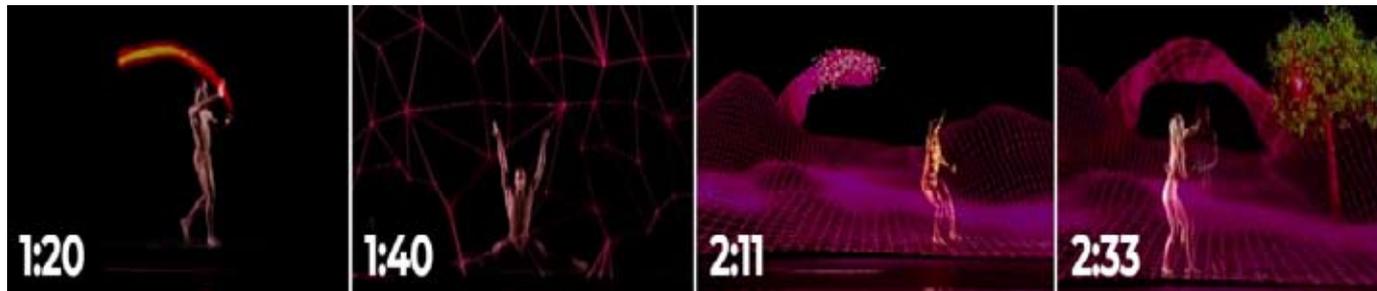


Figura 13: Apresentação do grupo de dança *Freelusion*, no *America's Got Talent*. Fonte: *Freelusion* (2015).

O diferencial para este projeto estava na superfície sobre as quais foram projetadas as imagens, visto que existia uma camada de vídeo posicionada à frente dos dançarinos. Porém, a camada foi projetada em uma película transparente. O material aplicado, juntamente ao fundo escuro do cenário, permitiu que os vídeos em movimento pudessem ser projetados mantendo uma transparência e compondo uma forma híbrida entre o cenário, a luz/projeção mapeada e os dançarinos (aos 1m20s, aos 1m40s, aos 2m11s e aos 2m33s).

No plano de expressão, o conteúdo audiovisual foi apresentado através de elementos gráficos que se movimentaram e acompanharam o dançarino, formando pequenos pontos de luzes (partículas em movimento), às vezes acompanhadas de fumaças coloridas, que aos poucos mudaram para linhas, texturas poligonais e malhas quadriculadas. Estes elementos assumiram tons vermelho e rosa, como se fossem estilizados em neon, contrastando fortemente com o fundo do cenário escuro. A música instrumental foi complementada por efeitos sonoros de movimento que se sincronizam com as marcações da dança, desenvolvendo-se por toda a apresentação. Vale ressaltar que ao final da performance, no fundo do cenário, a imagem de uma árvore foi projetada, e em suas folhagens existia uma grande maçã vermelha.

No plano de conteúdo, a evolução da complexidade dos grafismos, que foram de simples pontos de luz às estruturas conectadas e em perspectiva, juntamente com a simplicidade do fundo escuro que recebeu vida durante a apresentação, sugere a representação de um ambiente em criação. O simples passa a ser complexo. A gestualidade do dançarino contribuiu para esta representação, visto que o mesmo parece estar manuseando os grafismos com seu corpo para formar algo novo. Ao final, o novo elemento foi revelado pelo performer, quando uma mulher

foi materializada no palco, surgindo por meio dos grafismos que envolveram a apresentação. A árvore com a maçã foi projetada logo após a entrada da dançarina, e pode sugerir uma conexão com a história bíblica de Adão e Eva, que segundo algumas religiões, indica o momento de criação e primórdios do planeta Terra.

Outro fator determinante para construir a mensagem desejada consistiu na sincronia dos dançarinos com a projeção, visto que, neste caso, ela ocorreu de forma independente do movimento, cabendo aos dançarinos um rigor aos momentos-chave da coreografia, bem como precisão e ensaios prévios. Tudo foi programado em detalhes para criar a ilusão de que seus movimentos estivessem sendo acompanhados pela projeção e em sincronia com a música. Neste caso, o *Video Mapping* contribuiu para ressignificar a expressão de um espetáculo de dança, bem como para enfatizar movimentos do corpo e destacar momentos de uma narrativa.

Video Mapping e o efeito de sentido: objeto cênico x luz

O projeto *Abraço do Cristo* realizado em 2010 pela empresa brasileira Visualfarm explora o *Video Mapping* de modo desafiador e criativo. Conforme Anastasiou (2017, p. 97), este projeto teve o objetivo de criar uma ilusão de ótica no Cristo Redentor, dando a impressão de que a estátua efetuava o movimento de abraço à cidade do Rio de Janeiro e suas crianças (entre 1m33s e 1m52s).

Para que isso fosse possível, foi necessário explorar a homotetia de modo a cobrir toda a volumetria da estátua e seus 28m de altura, posicionando e sincronizando oito projetores atrás da plateia. Neste caso, por tratar-se de uma superfície não plana e com margens irregulares, a homografia do objeto cênico foi realizada atra-



Figura 14: Apresentação de lançamento da campanha *Carinho de Verdade*, da instituição SESI, realizada sob o Cristo Redentor em 2010, com direção de Fernando Salis, criação e idealização da Casanova Comunicação e execução do projeto pela Visualfarm. Fonte: SALIS (2010).

vés do uso de softwares para encaixar a área útil de projeção dentro da área da estátua do Cristo Redentor, além da realização de toda modelagem e animação em 3D contendo o movimento dos braços. O resultado do material projetado foi um vídeo fiel à estátua, capaz de criar a ilusão de movimento de acordo com o ponto de vista da plateia (Anamorfismo)(Figura 14).

O plano de expressão foi composto inicialmente por uma sequência de vídeos reais de pontos da cidade do Rio de Janeiro, que foram projetados dentro da silhueta do Cristo Redentor, enquanto uma música instrumental acompanhou esta ordem. Em seguida, a projeção marcou os contornos da silhueta da estátua e uma pequena borboleta surgiu na parte inferior, voando até o peito da imagem do Cristo, que em seguida realizou o movimento do abraço, dobrando seus cotovelos e pressionando seus braços contra o peito.

A equipe por trás do projeto se deparou com uma questão técnica: a imagem do Cristo, ao dobrar seus braços, mantinha visíveis os antebraços reais da estátua, quebrando a ilusão do movimento do abraço. Para solucionar este problema, um truque óptico foi necessário, através da instalação de um jogo de luzes na base da estátua, posicionado de frente para a plateia. Momentos antes de o abraço ser realizado, as luzes foram acesas, o que fez com que a pupila das pessoas da plateia fosse contraída, de forma que ninguém conseguisse enxergar o antebraço real

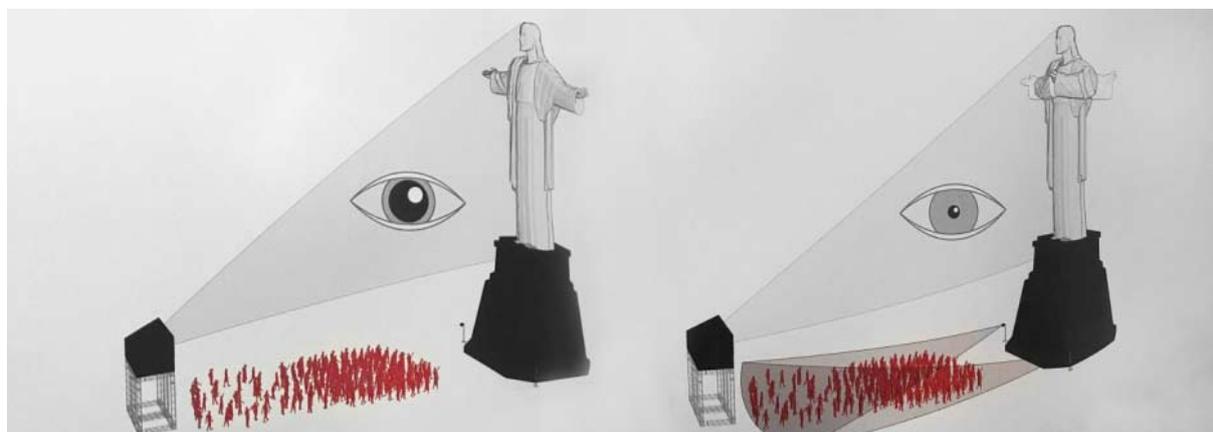
do Cristo. Assim, se conseguiu o desejado efeito do abraço com êxito (Figura 15).

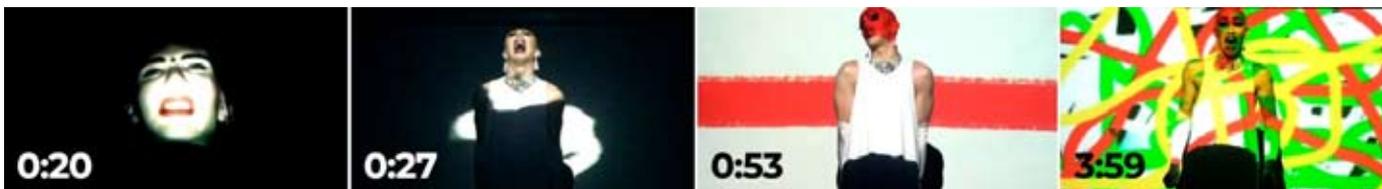
No plano de conteúdo, observa-se uma exaltação à cidade do Rio de Janeiro e suas características, bem como o significado do movimento do abraço para a plateia. Assim, o *Video Mapping* contribuiu não apenas como meio de projeção, mas também como modo de dar a ideia de movimento a um objeto estático e ressignificar sua forma. Além disso, conforme apontado por Anastasiou (2017, p. 101), contribuiu para causar um efeito de sentido de comoção no espectador, exaltando sua religiosidade.

Video Mapping e o efeito de sentido: corpo x gestualidade x cenário x música

Ainda mais focado na gestualidade e expressão do intérprete, o *Video Mapping* também pode contribuir para acentuar uma performance dramática. A apresentação da drag queen Sasha Velour explora uma estrutura simplificada, mas igualmente relevante para este estudo. Para esse projeto a homotetia e homografia seguiram as características comentadas nos projetos anteriores, onde a projeção foi realizada sobre uma superfície plana (homotetia) e as margens da projeção envolvem este formato (homografia). O anamorfis-

Figura 15: Imagem representativa de como foi resolvida a questão acerca do abraço do Cristo. Fonte: Mappingfest (2017, p. 98).





mo compreendeu a visão da plateia, levando em consideração a volumetria gerada pela presença da intérprete entre a projeção e o fundo do palco, bem como seu posicionamento (Figura 16).

Para compor o plano de expressão, a apresentação explorou o constante movimento de diversos grafismos que simularam um desenho gestual, sobrepostos em camadas por cima da performer, e explorando diversas cores como o vermelho, verde, amarelo e azul. Em alternância a estes grafismos, a imagem da cabeça de Sasha Velour apareceu projetada isoladamente por cima do peito da própria performer, dublando em sincronia a música “Cellophane”, da cantora Sia. A drag queen Sasha Velour permaneceu propositalmente parada ao centro do palco em toda a apresentação para encaixar-se estrategicamente nos alinhamentos gerados pelos grafismos e para que a cabeça projetada ficasse sempre em seu peito. Para isso, Sasha fez a dublagem da música em paralelo com a projeção, enquanto usou de sua gestualidade para performar. O vídeo projetado escondeu partes do corpo (20s), enquanto enfatizava outras em diferentes momentos e em alternância, criando uma série de movimentos marcados e que ficaram ainda mais destacados pela presença do *Video Mapping*.

No plano de conteúdo, os grafismos projetados, além de terem criado um sincronismo com a música, deram a ilusão de um desenho gestual por meio de um jogo de cores e pela sensação de sobreposição de camadas (53s e 3m59s), quase como se houvesse uma forma de teletransporte entre a personagem e o rosto flutuante, uma espécie de mágica bem diante dos olhos (20s e 27s). Esta alternância e o posicionamento da cabeça dentro do peito da performer indicam um olhar para uma segunda voz interior. Desta

Figura 16: Apresentação da drag queen Sasha Velour, na Austin Drag Fest, para promover sua dublagem da música “Cellophane”, da cantora Sia, em 2016. Fonte: Velour (2016).

forma, este efeito foi capaz de complementar a expressão de seus sentimentos, assim como a cabeça flutuante dublou trechos da música em alternância com várias expressões, que produziram efeitos de sentido de angústia e desespero.

Este é outro exemplo do *Video Mapping* usado como uma ferramenta para potencializar sensações, ao enfatizar a gestualidade do intérprete, proporcionando modos de ocultar e evidenciar elementos conforme o interesse desejado pelo briefing do espetáculo.

Video Mapping e o efeito de sentido: corpo x música x movimento x cenário

No último projeto analisado, a apresentação da cantora Beyoncé traz outro exemplo de como o *Video Mapping* pode compor todo o cenário de uma apresentação, bem como mesclar-se aos intérpretes, formando uma imagem unificada, em que fica difícil distinguir o que é real do que é projetado. Neste vídeo a homotetia compreendeu a projeção na parede branca ao fundo da cantora, a qual surgiu da parte superior da plateia, envolvendo os quatro cantos do cenário para compor a homografia (10s). O destaque se deu novamente para o anamorfismo das imagens e animações projetadas que envolveram a intérprete levando em conta a visibilidade das pessoas na plateia (Figura 17).

O plano de expressão apresentou uma estética minimalista, composta principalmente por silhuetas e formas em 2D e 3D (aos 10s, aos 26s e aos 2m37s, por exemplo) explorando em sua

Figura 17: Apresentação da cantora Beyoncé na Billboard Music Awards para promover seu single “Run The World” (Girls) em 2011. Fonte: Tarhan (2011).



maioria apenas preto, branco e tons de cinza. Em alguns momentos tons de vermelho, amarelo, azul e rosa (38s) puderam ser observados. Além destas representações, o *Video Mapping* projetou cópias da imagem da cantora em sincronia com seus movimentos (aos 38s e aos 1m39s) e em alternância com representações gráficas que ilustraram a música “Run The World” (*Girls*). O resultado desta apresentação contou com diversos ensaios e, também, em gravações prévias da cantora e dançarinos, que posteriormente foram editados e incluídos na projeção (aos 38s, aos 1m39s e aos 1m51s, por exemplo).

No plano de conteúdo, pode-se notar que o *Video Mapping* reiterou a presença da performer, por meio da repetição de formas, as quais, de modo estratégico, contribuíram para que a dança e os movimentos da artista entrassem em simultaneidade com a projeção, causando um efeito de sintonia (aos 28s e aos 32s). Além disso, as variações entre preto e branco contribuíram para causar um efeito de teletransporte, gerando uma alternância entre a projeção e a cantora (1m51s).

Nessa apresentação podemos observar como a intérprete e o cenário se misturaram em

uma performance unificada, criando um momento híbrido entre o cenário, o corpo e o movimento da cantora. O vídeo projetado manteve sincronia com a música e contribuiu para criar uma atmosfera que reforça o efeito de sentido de empoderamento. Esta apresentação mostra como o *Video Mapping* pode transformar um cenário vazio em um ambiente com vida, rico em detalhes e movimentos potencializando o efeito de encantamento no espectador.

RESULTADOS

Através da análise dos projetos apresentados podemos observar uma síntese da relação entre os fúntivos e os efeitos de sentido obtidos (Tabela 1).

Através da recorrência dos fúntivos, podemos observar que o *Mapping* desenvolve um papel de destaque para a presença do intérprete, de seu corpo e sua gestualidade, bem como suas relações potencializadas pelo cenário e música. Os demais fúntivos, mesmo que em menor

Tabela 1. Síntese da relação dos fúntivos com os efeitos de sentidos produzidos por cada vídeo a partir das análises. Fonte: os autores.

Vídeo	Cenário			Objeto Cênico	Ator Corpo Gestualidade	Dança Movimento	Música	Narrativa	Efeito de sentido
	Luz	CVI							
1°: Cenário x luz x ator x objeto cênico	x	x		x	x				Expressar um ambiente de preparação e antecipação para entrada do time, bem como destacar a presença de sua imagem e jogadores.
2°: Narrativa x cenário x música x gestualidade	x				x		x	x	Demonstrar o desejo e a euforia dos personagens em construir sua família e viver uma vida feliz.
3°: CVI x luz x música		x	x				x		Criar uma atmosfera espacial e interplanetária, além de enfatizar a presença da cantora como intérprete da música tema do filme.
4°: Dança x corpo x movimento x narrativa					x	x		x	Expressar um ambiente de criação e evolução enfatizando detalhes do movimento humano.
5°: Objeto cênico x luz		x		x					Reforçar a imagem da cidade do Rio de Janeiro à imagem do Cristo Redentor, através de um clima de comoção e religiosidade.
6°: Corpo x gestualidade x cenário x música	x				x		x		Enfatizar a expressão e sentimentos do intérprete, atrelados a sensação de angústia e desespero.
7°: Corpo x música x movimento x cenário	x				x	x	x		Exaltar a presença e a dança da performer, criando uma atmosfera de empoderamento feminino.

ocorrência, também mantêm uma recorrência, reforçando a função do *Mapping* mesmo em casos mais específicos. Os funtivos presentes nos projetos são características colocadas por cada um dos projetos analisados, sendo função da semiótica discursiva a desconstrução dos projetos em pequenas partes (funtivos) para análise individual, e, posteriormente, como se relacionam para obter seus efeitos de sentido.

Por sua vez, os efeitos de sentido produzidos a partir das análises entre os funtivos permitiram enxergar como o *Video Mapping* contribuiu para um trabalho de cunho mais sensível ao espectador, potencializando relações de euforia, desejo, empoderamento, religiosidade, angústia, evolução e antecipação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O *Video Mapping* é uma ferramenta ainda recente, mas que vem conquistando cada vez mais espaço no mercado de eventos e espetáculos. Esta técnica permite diversas formas de aplicação, trazendo inúmeras possibilidades de ressignificação da expressão e conteúdo de um espetáculo. Apesar de sua história ainda ser considerada recente, o *Mapping* já demonstra os primeiros passos no caminho da construção de uma linguagem, que se estrutura de modo estratégico para atingir objetivos específicos. O *Video Mapping* pode ser usado em superfícies planas ou irregulares, explorando projeções em 2D ou 3D, *indoor* e *outdoor*, bem como fazer uso de todas as possibilidades que o audiovisual permite.

O *Mapping* constitui-se como uma técnica com potencial para o trabalho no design cenográfico, pois demonstra aptidão para o trabalho de uma dimensão inteligível e sensível. A homo-

tetia, homografia e anamorfismo consolidam-se como fundamentos do *Mapping* e contribuem como forma de perceber e construir uma dimensão mais inteligível. Neste estudo, por meio do aporte da semiótica discursiva de Greimas, a análise dos funtivos de uma apresentação de *Mapping*, e como se articulam para a construção da significação, através da análise do plano de expressão (significante) e o plano de conteúdo (significado) constituíram uma dimensão mais sensível. Esta separação permite analisar como os elementos se apresentam, e como transmitem as ideias, as sensações e ilusões desejadas, e ao proceder a união destes dois planos identificamos os efeitos de sentido produzidos. Estas especificidades das duas dimensões permitem exemplificar o *Mapping* como uma linguagem.

Ao percebermos que o *Mapping* tem potencial para realizar a construção destes efeitos, esta técnica coloca-se como uma ferramenta importante para a expressão do design cenográfico, servindo como um aliado para concretizar projetos. As apresentações selecionadas e analisadas mostram em diferentes instâncias a aplicação do *Mapping* como uma ferramenta apta para um trabalho especializado que entrelaça elementos tanto de uma dimensão inteligível como de uma dimensão sensível, provocando deslumbramento no espectador. Por fim, fica enfatizada a contribuição do *Video Mapping* e todo seu universo como forma de propor novas projeções para espetáculos, bem como ressignificar o olhar sobre os três eixos que compõem o design cenográfico: cenários e objetos cênicos, CVI e iluminação, colocando-se assim, à disposição do cenógrafo para constituição da significação de espetáculos em suas diversas aplicações.

REFERÊNCIAS

- ARTE E MULTIMÉDIA. *Muybridge em movimento*. Disponível em: <https://digartdigmedia.wordpress.com/2017/12/09/muybridge-em-movimento/>. Acesso em: 20 dez. 2020.
- ANASTASIOU, Alexis. *Mappingfest: Projection Mapping Manifesto*. 1 ed. São Paulo: Visualfarm, 2017.
- ATLANTA HAWKS. *Atlanta Hawks Opening Night court projection*. 2015. (3m19s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=eBf-ct6qoho&ab_channel=AtlantaHawks. Acesso em: 03 mar. 2021.
- BROD, Gustavo; SILVA, Adriane Borda Almeida da; PIRES, Janice de Freitas. Anamorfose na praça: um encontro do real e do virtual. In: XV SIGRADI - CONGRESSO DA SOCIEDADE IBERO-AMERICANA DE GRÁFICA DIGITAL, 2011, Santa Fé. Cultura Aumentada. Santa Fé: FADU - UNL, v. 1, p. 130-133. 2011.
- CAMARGO, Roberto Gill. *Função estética da luz*. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- COLI, Jorge. *O que é arte*. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- COSTA, Flávia C. Primeiro Cinema. In: MASCARELLO, Fernando (org.). *História do cinema mundial*. Campinas: Papyrus, 2006. (Coleção Campo Imagético). p. 320.
- DESCUBRIR LA HISTORIA. *"Fantasmagoría": los espectros que cambiaron la historia*. Disponível em: <https://descubrirlahistoria.es/2017/07/fantasmagoria-los-espectros-que-cambiaron-la-historia/>. Acesso em: 20 dez. 2020.
- DOUBLE TAKE PROJECTIONS. PROJECTION MAPPING STAGE: Celtic Connections 25th Anniversary Concert. Disponível em: <https://doubletakeprojections.com/projection-mapping-stage-celtic-connections-hydro/>. Acesso em: 28 jan. 2021.
- EDUCALINGO. *Lanterna mágica*. Disponível em: <https://educalingo.com/pt/dic-de/lanterna-magica/>. Acesso em: 20 dez. 2020.
- FREELUSION. *Freelusion on America's Got Talent 2015 Audition - With judges comment*. 2015. (5m08s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=OlbeuHU_3jw&ab_channel=Freelusion. Acesso em: 03 mar. 2021.
- GARCÍA, E. Salgado. Eadward Muybridge y el zoopraxiscopio. *Costa Rican Journal of Psychology*, v. 1, p. 192, 2012.
- GOOGLE PATENTS. *Apparatus and method for projection upon a three-dimensional object*. Disponível em: <https://patents.google.com/patent/US5325473A/en>. Acesso em: 05 fev. 2021.
- GRAU, Oliver. Lembrem a fantasmagoria! Política da ilusão do século XVIII e sua vida após a morte multimídia. In: DOMINGUES, Diana (org.). *Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: UNESP, 2009.
- GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. *Dicionário de Semiótica*. Tradução Alceu Dias Lima et al. São Paulo: Cultrix, 1983. Tradução de: *Sémiotique*.
- GUNNING, Tom. "Fotografias Animadas", contos do esquecido futuro do cinema. In: XAVIER, Ismail (org.). *O cinema no século*. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- HJELMSLEV, Louis. *Prolegômenos a uma teoria da linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- IAVORSKI, Claudio. *Anamorfose: uma arte no ensino de matemática e sua aplicação em atividades interdisciplinares*. 2014. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2014.
- IZAR, Soraya Barcellos; BAIRRAL, Marcelo Almeida. Aplicativos dinâmicos e cultura visual na exploração do conceito de homotetia. *Revista Brasileira de Expressão Gráfica (RBEG)*, v. 4, n. 1, p. 2, 2016.
- JEMYAO. *Wow The Light! Jennifer Lopez's Dress Feel The Light @American Idol*. 2015. (3m48s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=7j0mxY1DEXg&ab_channel=jemyao. Acesso em: 03 mar. 2021.
- JONES, Brett. The Illustrated History of Projection Mapping. In: *Projection Mapping*. 2014. Disponível em: <http://projection-mapping.org/the-history-of-projection-mapping/2/>. Acesso em: 03 jan. 2021.
- LANDOWSKI, E. Para uma semiótica sensível. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v.30, n.2, p.93-106, 2005.
- LICEU OPERA BARCELONA. *La flauta mágica (2015/16): Pa-pa-pa*. 2015. (2m27s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=gVNQF6muhek&ab_channel=LiceuOperaBarcelona. Acesso em: 03 mar. 2021.
- LIMA, Nilo Silveira Monteiro de. *Investigações em geometria plana com interfaces digitais: um estudo sobre homotetia*. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação Matemática) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação Matemática, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016.
- MANIELLO, Donato. *Augmented reality in public spaces: Basic techniques for video mapping*. 1. ed. Brienza/PZ - Itália: Le Penseur Publisher, 2015.
- MANNONI, Laurent. *A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema*. 1. ed. São Paulo: Unesp, 1995.
- MÉDOLA, Ana Sílvia. Lógicas de articulação de linguagens no audiovisual. In: OLIVEIRA, A. C.; TEIXEIRA, L. (Orgs.). *Linguagens na comunicação: desenvolvimento de semiótica sincrética*. São Paulo: Estação da Letras e Cores, 2009.
- MORAES, Wilson L. *Video mapping: inquietações para uma poética*. 2014. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2014.
- OLIVEIRA, Ana Claudia de. A estesia como condição do estético. In: OLIVEIRA, A. C.; LANDOWSKI, E. *Do inteligível ao sensível*. São Paulo: EDC, 1995.
- OLIVEIRA, Luciano Flávio de. O lugar dos objetos cênicos nas encenações de Eid Ribeiro junto ao Armatrux. *Urdimento-Revista de Estudos em Artes Cênicas*, v. 2, n. 32, p. 367, 2018.
- POZZI, Marion D. F. *Apreensão de sentidos em vídeos contemporâneos: contribuições teórico-metodológicas da semiótica a leitura de recursos de aprendizagem audiovisuais*.

2013. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

RHIZOME. *Displacements (2005) - Michael Naimark*. Disponível em: <https://rhizome.org/editorial/2010/jul/13/displacements-2005-michael-naimark/>. Acesso: 10 jan. 2021.

SALIS, Fernando. *Projeção do abraço do Cristo no Rio, de Fernando Salis 19/10/2010*. 2010. (2m06s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=PNzi5JS46U8&ab_channel=FernandoSalis. Acesso em: 03 mar. 2021.

SANTOS, Maikon Cismoski dos. *Revisão de conceitos em projeção, homografia, calibração de câmera, geometria epipolar, mapas de profundidade e varredura de planos*. 2012. Tese (Doutorado em Ciência da Computação) - Universidade Estadual de Campinas, 2012.

SOARES, Leônidas Garcia. *El diálogo entre la luz y la caracterización visual: la transformación de la apariencia del intérprete en la puesta en escena occidental de 1910 e 2010*. 2016. Tese (Doutorado em Belas Artes) - Universidad Complutense de Madrid, UCM, Espanha, 2016.

TARHAN, Ufuk. *Beyoncé Run The World Girls) Music Award 2011 - Video Mapping, Computer Graphics & Rhythmic Dancing*. 2011. (4m52s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-KRWcS7XtdQ&ab_channel=UfukTarhan. Acesso em: 03 mar. 2021.

THE ZOOPRAXISCOPE PROJECT: *The Zoopraxiscope Chronicles*. Disponível em: <https://thezoopraxiscope.wordpress.com/2018/01/12/zoopraxiscope-chronicles/>. Acesso em: 20 dez. 2020.

TORI, Romero; KIRNER, Claudio; SISCOOTTO, Robson Augusto. *Fundamentos e tecnologia de realidade virtual e aumentada*. Belém: Editora SBC, 2006.

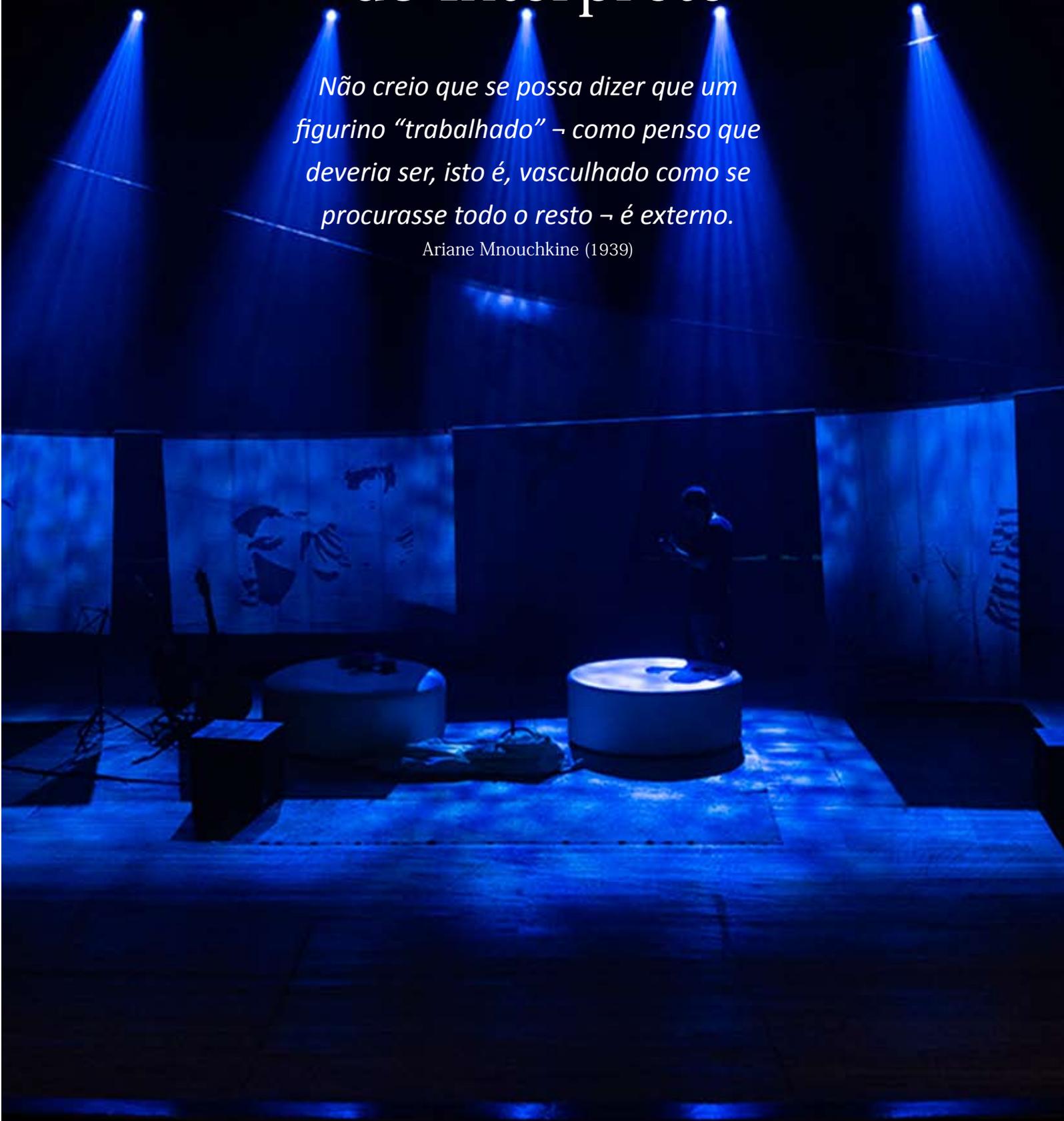
VELOUR, Sasha. *Sasha Velour performs "Cellophane" at Austin Drag Fest*. 2016. (4m12s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=IOS7-iKzEBE&ab_channel=SashaVelour. Acesso em: 03 mar. 2021.

VISUALFARM: *Novas linguagens visuais*. Página inicial. Disponível em: <https://visualfarm.com.br/>. Acesso em: 12 dez. 2020.

Caracterização Visual do Intérprete

Não creio que se possa dizer que um figurino “trabalhado” – como penso que deveria ser, isto é, vasculhado como se procurasse todo o resto – é externo.

Ariane Mnouchkine (1939)



Furiosa Sukeban:

um relato de construção de figurino com inspirações pós-apocalípticas

Mariana “Annie” Ruaro de Vasconcelos

INTRODUÇÃO

Este artigo¹ apresenta a descrição de um processo criativo para a construção de um figurino, baseando-se na interpretação dos elementos de *design* de Imperator Furiosa², uma das protagonistas do filme *Mad Max: Fury Road* (2015)³, seus signos e significados, e na interpretação da história da mesma, a partir da visão da autora, relatando como parte destes componentes se transformam quando transportados para a tribo urbana das *sukeban*⁴, membros de gangues femininas que existiram em Tóquio, no Japão, durante a década de 1970.

A palavra figurino para designar a vestimenta usada por um/a ator/atriz é recorrente no Brasil contemporâneo, mas no século XIX o termo era comumente usado para intitular desenhos de moda em revistas. Apesar de alguns estudiosos usarem o termo “CVI”⁵ (SOARES, 2016) ou até “traje de cena” (VIANA, 2015, p. 17), por este relato pertencer tanto ao universo cênico como ao de moda, o termo

usado durante todo este artigo será figurino, que foi definido por Anchieta⁶ como:

[...] uma escultura ambulante, que carrega em si todos os códigos de informação inerentes àquele personagem, dando pistas ao espectador sobre a sua ontogênese, gênese e filogênese. Como num projeto de arquitetura, a casa é o corpo do ator. (ANCHIETA, 2015, p. 122).

Ao pensar no figurino como uma escultura, observa-se essa peça como algo manual, que foi construído sobre uma base, moldado para ter volume e textura. Concordando com essa afirmativa, dentro do processo de uma *designer* de moda, ele se torna um processo artesanal, onde cada etapa exige um cuidado, uma investigação diferente e importante, para a construção da escultura final.

No *design* de moda, o processo para a criação de uma coleção ou peça de roupa começa na pesquisa de tendências⁷. Baseada nessa pesquisa os croquis são feitos e a ideia começa a ser estruturada. Desde os moldes em papel ou até mesmo no *toile*⁸, usado na técnica de *moulage*⁹, até a peça final de roupa, muitas etapas são feitas, como a escolha do tecido que deve ser pensada para ser adequada ao ambiente climático,

1. Este artigo foi orientado pelo Prof. Dr. Antônio Carlos Rabadan Cimadevila, como trabalho de conclusão do curso de Especialização em Design Cenográfico da UFRGS, em 2021.

2. Ou somente Furiosa, seu nome sem o título. A partir desse momento a personagem somente irá ser chamada de Furiosa.

3. Filme dirigido por George Miller, traz a atriz Charlize Theron como Furiosa.

4. “Suke” significa fêmea, “Ban” significa chefe. (MACIAS; EVERS, 2007).

5. Acrônimo para Caracterização Visual do Intérprete.

6. (1948-2019). Figurinista e cenógrafo.

7. Processo de análise de tendências futuras. (SEIVEWRIGHT, 2015, p. 173).

8. Tecido utilizado na *moulage*. O tecido comumente utilizado na prática é o algodão cru. (UBURG, 2012, p. 31).

9. “Técnica de criação de roupas pela manipulação do tecido no manequim”. (SEIVEWRIGHT, 2015, p. 173).

localização física da pessoa que usará a peça de roupa e também a ideia original. Observa-se também para qual parte do corpo ela vai ser criada. A costura, igualmente, deve ser cuidadosa e adequada a cada tipo de tecido e para cada estilo de peça.

Pode-se usar, como exemplo, uma calça onde devem ser aplicadas costuras reforçadas que aguentem o atrito do uso diário. Tudo numa peça de roupa tem uma função. Em um figurino a função principal é servir de segunda pele ao ator e, como tal, abraçar o corpo, representando uma nova origem, uma nova essência e comunicando algo a quem observa. Essa “segunda pele” somente existe porque o figurino representa visualmente outra pessoa, a personagem. Mesmo com o uso do termo “pele”, não se deve negar a função primordial que é o vestir, vestimenta essa que apesar de ser constituída de fibras de tecidos e adereços, mantém-se em transformação no momento em que o ator ou atriz permanece em movimento com seu corpo.

Os códigos de informação, neste artigo, serão entendidos e associados diretamente com a fusão dos elementos de *design*: os pontos, linhas, formas, texturas, cores, movimento, escala e dimensão de um produto visual. Esses elementos estão presentes nos figurinos quando observados pelo ponto de vista do *design* de moda. Numa análise feita de uma calça de jeans, por exemplo, podemos enxergar linhas retas e formas retangulares. A textura é o tecido jeans¹⁰, ele é opaco e com pequenos vincos e a cor comumente seria o azul.

Para compreender esses elementos de *design* devemos observar também que a mensagem visual, que neste artigo será definida como um figurino ou produto de moda, constitui-se de duas partes: a invisível, que contempla a informação mencionada por alguém, o tema que ela aborda ou sua descrição; e a visível, que é constituída dos elementos de *design* que dão suporte visual a essa mensagem (Munari apud PISSETTI; POZZA, 2012, p. 2). Esses elementos

10. Brim ou sarja leve/média/pesada, dependendo da localidade onde é adquirido, o nome do tecido pode mudar.

devem ser percebidos, conforme apresentado anteriormente, como os códigos de informação. Assim, pode-se concluir que a estrutura final de um produto de *design* é sempre um trabalho de códigos básicos pré-estabelecidos.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para o entendimento do que é figurino, sua importância e como ele deve ser criado, o figurinista José de Anchieta (2015) traz cadernos de cenografia mostrando cada detalhe das peças de roupa que abrangem o figurino, dessa forma pode-se fazer uma ligação direta com os *sketchbooks*¹¹ de *designers* de moda, citados por Seivewright (2015), onde as peças de roupas de uma coleção e os desfiles são planejados desde os *moodboards*¹² iniciais que analisam texturas, cores e outros elementos para colaborar com as criações, até os croquis e detalhes que contam as histórias e falam sobre o conceito por trás da coleção. Já Howard (2015), auxilia no entendimento metodológico de um dos processos existentes na criação de um figurino citando os passos que devem ser seguidos desde a ideia original até a confecção do mesmo.

Para chegar aos elementos do novo figurino, a análise de imagem foi feita com o auxílio de Martine Joly¹³ (2007), e uma apreciação de elementos de *design*¹⁴, que terá como base Simon Seivewright¹⁵ (2015) e Doris Treptow¹⁶ (2013), que mencionam metodologias para a criação de uma coleção, vestimentas baseadas em análises de imagem que trabalham desde a pesquisa, passando pelos *moodboards* até as peças finais de vestimenta. Joly exemplifica e descreve como devem ser interpretados os signos para a aplica-

11. Ou também chamados de Cadernos de Inspirações, Caderno de Artista, entre outras terminologias.

12. Painéis de inspiração.

13. (1943-2016) Francesa graduada em Letras Modernas, Mestre e Doutora em Ciência da Comunicação e da Informação.

14. “To change the design of something” / “Mudar o design de algo” (tradução livre pela autora) (CAMBRIDGE DICTIONARY).

15. Britânico, professor de design e ilustração de moda. Trabalha também como designer têxtil e estilista.

16. Brasileira, graduada em Administração de Empresas, especialista em Criação e Produção de Moda e Mestre em Design de Moda.

ção, não somente em peças de *design*, mas em objetos ditos comuns. Neste artigo os autores colaboram para o melhor entendimento de como os signos podem ser trabalhados para a criação de figurino em um contexto de redesign baseado em uma realocação espaço-temporal, o entendimento dos signos e a transformação dos mesmos pelo ponto de vista de uma *designer*. Ambos auxiliam a criação do figurino que tem como base um *redesign* com realocação temporal.

Para o estudo das *sukeban*, e a importância do pertencimento das mesmas como grupo na sociedade, este artigo terá como base os estudos do sociólogo Michel Maffesoli¹⁷ (2014), que exemplifica e cunha o termo “tribos urbanas”, citando que todos pertencemos a grupos e ao mesmo tempo buscamos individualismo. Seu estudo tem como foco a análise comportamental de indivíduos, suas características físicas e psicológicas, exemplificando seu raciocínio por meio de diferentes grupos ao longo das décadas.

O estudo histórico sobre o que atualmente é o mundo da moda em Tóquio, terá como base Tiffany Godoy¹⁸ (2007), Patrick Macias¹⁹ e Izumi Evers²⁰ (2007), que auxiliaram no entendimento das tribos urbanas do país. Os livros trazem observações técnicas das tribos urbanas de Tóquio, a partir da Segunda Guerra Mundial, traçando uma linha cronológica detalhada sobre a história da cidade e sua população.

MÉTODO

O método (Esquema 1) abrange três etapas: estudo, pesquisa e execução. A etapa Estudo, teve duas subdivisões. A primeira criada com base na orientação de Pamela Howard (2015), onde ela indica a leitura do *script* ou roteiro. No método que foi criado para o projeto que este artigo narra, esta etapa contempla o estudo da personagem e da sua história. Ainda na etapa

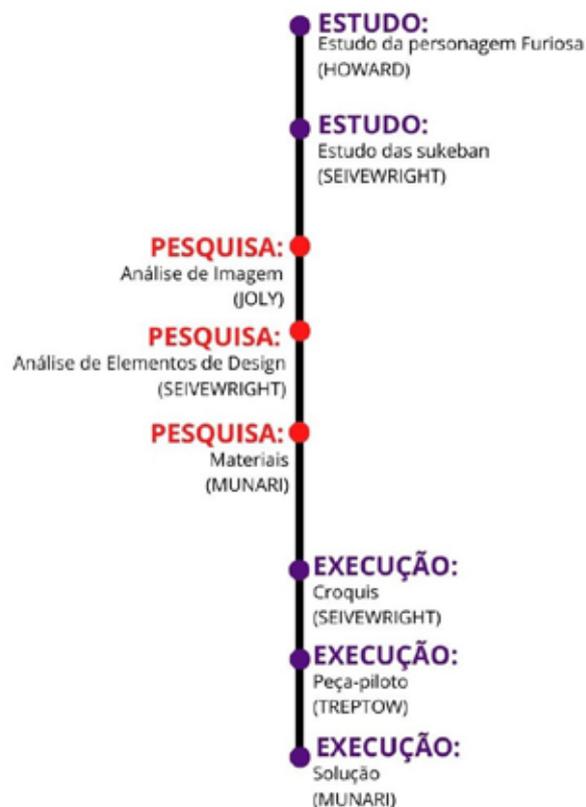
17. (1944-) Francês, professor e sociólogo.

18. Norte-americana, jornalista de moda, consultora de moda e editora.

19. Norte-americano, escritor, editor e diretor de arte.

20. Japonês, ilustrador e graduado em Design.

FURIOSA SUKEBAN: MÉTODO



Esquema 1: Esquema metodológico para o projeto Furiosa Sukeban. Fonte: Elaborado pela autora (2020).

Estudo foi usado, com base em Simon Seivewright (2015), o estudo do tema que será abordado no figurino. Em *design* de moda, Seivewright indica que devemos estudar o tema baseado no mesmo *briefing*²¹ previamente escolhido; para esse método, o “tema” vem com a história das *sukeban* e o histórico dessa tribo urbana.

A etapa Pesquisa iniciou com Martine Joly (2007), na análise de imagem do figurino original. Na pesquisa sobre os elementos de *design*, que estão presentes nos signos que a vestimenta da personagem carrega, foi usado Seivewright (2015). Para finalizar a etapa de pesquisa, utilizou-se Bruno Munari (1981), que sugere a pesquisa de materiais. Os insumos e tecidos usados no novo figurino foram pesquisados tendo como

21. “Grupo de instruções direcionadas a um designer para delinear objetivos, metas e resultados finais esperados.” (SEIVEWRIGHT, 2015, p. 172).

base a inspiração original e, mantendo também, os tecidos usados no novo tema.

Na etapa Execução fez-se o desenho dos croquis, que é sugerido por Simon Seivewright (2015), e indicado igualmente por Doris Treptow (2013), com a criação da peça piloto, ou seja, o figurino criado como teste para depois fazer o figurino final com os tecidos e aviamentos desejados. Na etapa derradeira, dentro de Execução, apresenta-se a solução, sugerida por Bruno Munari (1981), com o figurino final e pronto para ser usado pela atriz.

A ESTRADA QUE CRUZA FIGURINO E MODA

Uma das possibilidades para a construção de um figurino inspirado numa personagem é primeiramente fundamentar a compreensão das suas características marcantes e essas devem permanecer intactas para que assim opere uma apreciação da personagem quando há um deslocamento temporal. Para um maior entendimento sobre a criação do figurino que esse artigo contempla, percebe-se que o universo de *Mad Max* é um dos grandes representantes da temática de distopia²² dentro do gênero cinematográfico de ação e referência em realidades ficcionais distópicas, principalmente por trazer a criação desse mundo desde o começo, mostrando a vida pessoal e profissional do personagem Max Rockatansky. *Mad Max: Fury Road* é o quarto filme da série, nele é narrado um futuro onde a personagem Furiosa se encontra; um território devastado por uma catástrofe climática gerada por uma guerra nuclear, que traz a falta de água e demonstra o quanto esse acontecimento mudou o mundo.

A cidadela onde se passa o começo da história tem como estrutura principal uma sociedade onde há um homem como líder desse território, que é visto como salvador pelos seus súditos, mas ao mesmo tempo como tirano por manter a água em seus territórios e não dividir com a população, que além de sofrer pela falta

22. “[...] lugar hipotético que, numa sociedade futura, se define por situações de vida intoleráveis, opressoras e autoritárias”. (Distópico. In: Dicionário Online de Português).

de água também passa fome. A estrutura social mostrada no filme se mantém à base do medo, pois Immortan Joe, o antagonista do filme, tem membros da sua família e parceiros de negócios que o obedecem, ajudando o mesmo a impor suas ordens. Immortan Joe tem sobre seu controle cinco mulheres escolhidas para serem escravas sexuais e parideiras de “filhos perfeitos” (como menciona Rictus, o seu filho mais velho). Por se tratar de uma cidadela num futuro distópico, um dos elementos trabalhados são as mutações causadas pela radiação, todos os filhos de Immortan Joe acabam nascendo com algum tipo de “má formação” corporal julgada imperfeita. O personagem é idoso e parece estar no poder há muitos anos, conseguindo assim controlar psicologicamente a cidadela inteira. A sociedade segue uma estrutura patriarcal²³ e assemelha-se à estrutura de regime fascista²⁴.

Como protagonista do filme temos Furiosa, que menciona querer e buscar “redenção”. Uma mulher com o título de Imperator, por se tratar de uma pessoa que presta serviços à Immortan Joe na cidadela. Furiosa, com seu cabelo raspado, faz-se assemelhar aos homens, tornando-se, assim, respeitada dentro dessa sociedade patriarcal. A história se passa dentro de uma fuga, organizada por Furiosa, para libertar essas cinco mulheres, denominadas “as esposas”, para levá-las ao Vale Verde, sua terra natal. A personagem cita uma sociedade chamada de “Terra das Muitas Mães” de onde foi tirada quando criança.

Pelas ações feitas “pelas mães” e o nome da sociedade, concebe-se no imaginário uma terra de salvação, um território governado com base no matriarcado. Furiosa é representada na narrativa do filme como a força, sendo a salvadora e redentora de mulheres que não conseguiam lutar contra um ditador que dominava o território e suas próprias vidas.

23. “O patriarcado designa uma formação social em que os homens detêm o poder, ou ainda, mais simplesmente, o poder é dos homens.” (Medium, 2018).

24. Regimes fascistas têm como característica ações de combate contra os focos que julgam divergentes culturalmente e ideologicamente. São ditaduras políticas autoritárias e centralizadoras. (Brasil Escola).

Essas características de personalidade da personagem a tornam mais propensa a um possível deslocamento temporal, pois se tratam de características atemporais, com discurso muito contemporâneo. Devemos lembrar que o pensamento de deslocamento e realocação de personagens em novas culturas não é novo, já pudemos ver isso no mundo das artes em algumas obras, como no filme *Romeu + Julieta* (1996), filme dirigido por Baz Luhrmann, que narra a adaptação, feita da tradicional peça teatral de Shakespeare, onde a história se passa nos anos 1990. O *redesign* de personagens é algo recorrente. Os figurinos são repensados para realocá-los numa cultura nova ou região, mantendo o mesmo conceito principal da história, trazendo um novo olhar sobre o figurino original da personagem, fazendo com que as simbologias dos signos originais sejam mantidas, mas com esses signos se transformando plasticamente em outros.

Quando se fala de figurino, precisa-se lembrar que ele é constituído de peças de roupas, de vestimentas, e para o entendimento mais completo desse conceito e sua aplicação neste artigo, precisa-se ter em mente outros termos comumente usados que estão interligados: indumentária e moda.

Para Barnard (2003), a vestimenta tem como sua função primária proteger e abrigar do frio ou calor, mas quando falamos de indumentária, nos referimos a algo que nos dá *status*, que nos define numa certa classe/grupo, algo que nos é pré-estabelecido. Já a moda diz respeito ao que criamos para nós, algo que nos coloca dentro de um grupo, mas que foi escolhido por nós mesmos, mesmo que subconscientemente.

O figurino, sendo visto como um signo que conta uma história (posicionando o ator num novo *status*), deve ser enquadrado como indumentária e, ao mesmo tempo, quando ele descreve uma história (criando uma nova vida ao ator, trazendo o mesmo para um novo grupo e uma nova tribo urbana), deve ser percebido como um elemento vindo da moda dentro de uma nova cultura.

Constata-se, assim, que o figurino como parte pertencente ao universo cinematográfico, na TV e no teatro, está presente como peça fundamental em muitos espetáculos. Percebe-se essa importância quando há um espetáculo com somente uma vestimenta usada pelo ator, fazendo assim ele ser mais observado em detalhes, pois o mesmo se faz presente o tempo todo durante o espetáculo, como a peça teatral *Frida Kahlo – Viva la vida*,²⁵ onde a personagem principal se mantém o tempo inteiro com um único figurino, mesmo que ele se transforme durante a peça de teatro, o mesmo se mantém como único vestuário usado no palco.

Consegue-se também perceber o peso de um figurino no momento que ele se repete em histórias que foram contadas em diferentes mídias, como *O fantasma da ópera*, dramatizado em teatro e em cinema. Mesmo com pequenas alterações enxergar-se cada personagem quando vemos peças de roupas semelhantes em outras situações.

Assim como se observa a moda nas artes, constata-se que ambas indicam ao observador o que é um povo, como ele se vê em relação à sociedade onde vive e como ele enxerga o próximo. Arte e moda também estão interligadas no momento em que a moda demonstra o que essa massa idealiza e entende como arte. Sendo assim, constata-se que arte e moda fazem parte da cultura de uma região.

Pode-se dizer que a cultura pop²⁶ tem como base principal a nomeada “cultura de massa”²⁷, que iniciou com a disseminação de informações sobre outros povos e culturas de outras regiões, através das mídias, para a população em geral; conteúdos que antigamente ficavam restritos aos estudiosos e acadêmicos. Sabe-se também que o termo começou a ser substituído quando, em 1947, Horkheimer e Adorno criaram o conceito e cunharam o termo “indústria cultural” para substituir o termo “cultura de massa”. Pensava-se que

25. Peça teatral com figurinos idealizados primeiramente por José de Anchieta e finalizados por Kleber Montanheiro.

26. Cultura Popular.

27. A cultura de um grande grupo.

o termo induzia à interpretação de que todo o conteúdo provém da própria massa. Os autores mencionam que a indústria cultural se baseia na noção de que qualquer sensação e sentimento está ao alcance do próprio homem (HORKHEIMER & ADORNO apud BARBOZA; SILVA, 2013).

Quando Ralph Linton (apud CAUNE, 2014) menciona a cultura como uma junção de elementos que são compartilhados e transmitidos para os outros membros de uma mesma sociedade, começa-se a observar a cultura como sendo algo plural e adaptável, mas ao mesmo tempo sabendo que ela “deve ser examinada na relação do indivíduo com o grupo” (CAUNE, 2014, p. 53).

Na atualidade há também o debate entre cultura tradicional e cultura moderna. Pela perspectiva de Maffesoli (2014), o Japão tende a ser um grande exemplo; ele cita o quimono e como essa vestimenta consegue ser vista como tradicional, mas ao mesmo tempo moderna, quando usada com um colete e um blazer. O mesmo cita que a conexão entre as grandes obras culturais e a “cultura do dia a dia” constitui a base da nossa vida social. Observa-se também subdivisões, as conhecidas “subculturas”.

Embora muitas vezes não seja proposital, a vestimenta é parte essencial para classificar uma subcultura. Gelder e Thornton (apud AMARAL, 2005, p. 2), mencionam que o estilo, manifestado em forma de vestimenta, é um viés de confirmação perante um grupo, a exemplo dos *hippies* e dos *punks*, subculturas que têm como uma das características principais a forma de vestimenta, a música e a ideologia.

Quando se fala de grupos e de subculturas, devemos lembrar as menções de Maffesoli a tribos urbanas para designar grupos compostos pelo sentir em comum, o laço coletivo e o costume, ou seja, a vida do dia a dia. Nessas tribos, a pessoa como ser individual importa menos que a pessoa como membro da tribo, e essa representa sempre um papel perante à sociedade.

Dentro das tribos urbanas, na cultura pop, pode-se encontrar na sociedade ocidental e oriental, uma tribo conhecida pelo nome de

otaku, entusiastas de histórias em quadrinhos, de *videogames* e de bandas musicais. No Japão, os *otakus* são conhecidos como fãs fervorosos e são comumente associados a um fanatismo exacerbado que envolve vários segmentos. Além dos mangás²⁸, o país também tem sido conhecido nas últimas décadas por sua tecnologia, cultura, a liberdade na moda e no vestir e sua tradição nas artes cênicas.

O tradicional estilo teatral *kabuki*²⁹, seus figurinos, maquiagem e dança são conhecidos e admirados pelos ocidentais. Já os quimonos, com estampas inspiradas em lendas orientais de estilistas como Kansai Yamamoto³⁰, que assinou os figurinos da turnê Ziggy Stardust, de David Bowie³¹, fazem também o mundo da moda ter os olhos para o país há algumas décadas.

No Japão, especificamente dentro da capital Tóquio, o centro da liberdade no vestir nos últimos anos é o distrito de Harajuku. A história da moda no distrito começa no final da Segunda Guerra Mundial, quando os oficiais norte-americanos e suas famílias se alocaram num pequeno bairro residencial. Lojas foram construídas no entorno para suprir a necessidade que essas pessoas tinham de produtos norte-americanos. Logo, pessoas de toda a Tóquio iam até esse bairro comprar produtos importados.

Após a saída de todos esses oficiais e a volta deles para o país de origem, as lojas ficaram e o centro virou um shopping de importados para onde iam peças de roupas, utilidades e comidas dos Estados Unidos da América. Durante os anos seguintes, devido ao baixo valor dos aluguéis, Harajuku se tornaria o centro das lojas de estilistas em início de carreira e artistas independentes. Nesse momento, o distrito passa a ser um grande laboratório de experimentação de estilos em Tóquio.

Um pouco antes do início de misturas na moda dentro da região de Harajuku, no início da

28. Nome dado às histórias em quadrinhos japonesas.

29. Estilo teatral que se origina no início de 1600. (Embaixada do Japão no Brasil, 2012).

30. (1944-2020) Estilista japonês.

31. (1947-2016) Cantor e compositor britânico.

década de 1970, já existia em Tóquio a premissa de libertação dentro da moda, onde o tradicional *sailor fuku*³², uniformes escolares usados pelas japonesas, eram adaptados pós-aula para as estudantes se sentirem fora do padrão pré-estabelecido pelas escolas.

As adaptações variavam entre subir as saias e deixá-las com aparência mais curta, abaixar o cós das saias, dobrar as mangas das blusas e alguns detalhes como bordados, que mais para frente seriam comumente usados pelas *sukeban* para mostrar pertencimento a gangues específicas (Figura 1).

As *sukeban*, que eram vistas como marginais, adaptavam as roupas tradicionais do colégio com bordados, que traziam significados e *status* dentro de cada *gang* ou usavam as mangas longas dobradas. Como podemos observar (Figura 2), as *sukeban* mantinham os uniformes com saias longas e blazers do colégio, mas os decoravam com bordados que representavam ideologias diferentes.

Mesmo os detalhes parecendo mínimos, ir contra a forte disciplina dos colégios japoneses era como se rebelar contra todo o sistema. Para a sociedade japonesa da década de 1970, isso representava uma ruptura com o tradicional e as normas estabelecidas.

As *sukeban* viviam à margem da sociedade, mas traziam códigos e signos tradicionais no Japão, representados na honra, na ética e nos uniformes tradicionais, e ao mesmo tempo permaneciam além das regras, adaptando o uniforme e trazendo a ideia de liberdade.

Baseado no estudo prévio da diferença de indumentária e moda, classificam-se as vestes que as *sukeban* usavam como uma indumentária com referência de moda. Ao mesmo tempo que é algo que lhes dá *status*, a vestimenta traz informações de moda, como os bordados e as cores diferenciadas.

32. Criado para ser o uniforme de uma escola na cidade de Kyoto, o *sailor fuku*, ou “uniforme de marinheiro”, que originalmente era um vestido, começou a ser usado na década de 1920 no Japão. O *sailor fuku* se torna popular no colégio de meninas no Japão durante a Primeira Guerra Mundial, porque os meninos já usam túnicas militares como uniforme, logo parece combinar as meninas usarem uniformes navais (MACIAS; EVERS, 2007).



Figura 1: Possível gang *sukeban*. Fonte: Site Vintage Everyday (Imagem tratada digitalmente pela autora, 2020)

Percebe-se, assim, que a história das *sukeban*, e o princípio da renovação da moda urbana no Japão, se cruza com a história da personagem Furiosa e com seu desejo por redenção e justiça, pois ambas têm consciência sobre sua tradição e de onde vieram e da mesma forma têm muita influência e são o centro de uma grande história de libertação.

FURIOSA SUKEBAN

O termo figurino passa por uma noção de competência técnica, iniciado no croqui e passando por uma costureira, vislumbrando assim uma cadeia de objetivos a serem cumpridos. Já

Figura 2: *Sukeban*. Fonte: Site Vintage Everyday (Imagem tratada digitalmente pela autora, 2020)



o termo *design* lembra a ideia de projeto. Ainda assim, ambos podem ser registrados da mesma forma, no momento que o figurino é notado como o corpo do ator fazendo parte de toda uma composição, algo que passa por efeitos de luz e maquiagem, fazendo assim o corpo ser observado como parte da criação de um projeto, a cena (SILVA, 2017).

Observa-se que a intersecção entre *design* de moda e figurino tem o costume de acontecer nas narrativas que se passam no contemporâneo. O figurinista comumente se apropria das técnicas de pesquisas ambientadas no universo do *designer* de moda, mesmo inconscientemente, conhecendo este universo; assim, quando se cria um figurino baseado num estudo de *redesign*, observa-se que já existem características principais da personagem previamente escolhidas, então, o início do método de criação corriqueiramente é baseado na análise dos elementos de *design* e nos signos existentes na personagem.

Quadro 1: Painel de inspirações do figurino da personagem Furiosa. Fonte: Moodboard elaborado pela autora (2020).



Como mencionado por Joly (1994), um signo é percebido por um ou vários sentidos e quando o percebemos ele tem um significado diferente e particular. Ela cita que a essência de um signo é estar lá para designar ou significar algo que está ausente (JOLY, 1994). Dessa forma, pode-se dizer que um figurino é um signo no momento que ele comunica uma mensagem, que é a personalidade e história por trás da personagem, e esse signo, observado pelo ponto de vista do *design*, tem proporções, cores, silhueta e texturas. Percebe-se que no *redesign* os mesmos se transformam em novos elementos, pensando diretamente nas relações feitas não somente com o figurino original, mas também baseado no estudo da nova temática.

Para a criação desses novos elementos devemos selecionar os anteriores e os analisar. Uma das formas para auxiliar essa análise foi o uso do *moodboard*³³. Na criação que esse artigo contempla fez-se um painel de inspirações³⁴ (Quadro 1), com detalhes do figurino de Furiosa, e nele vemos alguns elementos principais de sua vestimenta.

O braço mecânico, a ombreira, a blusa que remete a faixas de ataduras; os cintos e arreios, que também são unidos com a ombreira; as botas; o cinturão na pelve, que tem o símbolo do antagonista do filme, indicando dentro da estrutura social patriarcal e lembrando da existência de um harém, faz-se parecer que a personagem é vista como propriedade de Immortan Joe. Todos esses elementos compõem o figurino da personagem. As peças de roupa são gastas e sujas de areia, dando a sensação de dias e dias de trabalho sem interrupção e a falta de água para se lavar.

33. Painel de Inspirações. Ele pode ser composto por colagens, materiais, desenhos e palavras, que auxiliam o usuário a refletir sobre um tema específico.

34. Moodboard.

Nota-se também que há sujeira na blusa, o que a deixa amarelada, e as botas cobertas de areia, esses detalhes mostram o quão árido é o local onde essa personagem vive. Todos esses elementos devem ser analisados quando se produz um figurino.

Pode-se observar que as cores usadas no figurino lembram tons terrosos, esses são usados para esconder e apagar a personagem no território árido do local onde vive. Com essas cores, ela parece fazer parte do mundo onde o filme ocorre e essa sensação é passada para o telespectador com essa mescla de matizes, sendo que a paleta de cores do figurino da personagem é a mesma paleta de cores do cenário do filme.

Os principais elementos de *design* do figurino original de Furiosa são:

- a) as linhas retas, vindas dos cintos e também observadas no cinturão, pois as correntes que pendem pesadamente em linhas retas para o chão fazem mais contraste com o figurino do que o símbolo circular do antagonista;
- b) a forma assimétrica, a ombreira por vezes parece uma ponta saída do corpo da personagem;
- c) as texturas são ásperas e com ranhuras, vindas tanto do figurino como dos adornos;
- d) a paleta de cores principal contém preto, marrom e bege.

Um dos signos principais da personagem Furiosa são seus cabelos curtíssimos. De acordo com Pasolini (1990), o cabelo é “uma linguagem diferente daquela composta de palavras” (PASOLINI apud SENNA, 2013, p. 57), o cabelo é um signo e nele estão concentradas todas as simbologias possíveis para se gerar uma mensagem. Sendo assim, com o seu corte de cabelo, a personagem Furiosa demonstra a desassociação com o signo feminino vinculado à vaidade.

Outro signo importante na personagem é o braço mecânico que foi criado pela figurinista Jenny Beavan³⁵. Para o processo de produção do figurino a mesma cita que juntou:

35. (1950-)

[...] Peças de carros velho e talheres antigos. [...] 200 caixas de lixo. Óculos velhos, peças velhas de munição, somente tralha, e nós montamos uma oficina. Nós encontramos materiais como ‘vellum’³⁶, que eu nunca havia trabalhado antes. É nojento, é como couro cru, mas faz máscaras maravilhosas. ³⁷ (BEAVEN, 2016).

A técnica escolhida de reaproveitamento de materiais e o desgaste das peças tende a ser comum, visto que a vestimenta das personagens deve trazer a sua vivência para deixá-la mais realista e natural.

Beaven também menciona que o único efeito visual do figurino foi a luva que a atriz e interprete de Furiosa, Charlize Theron, usou para esconder o braço, caso contrário a figurinista cita que “[...] cada figurino é o que é. É o figurino. É a roupa deles. É feito de verdade!”³⁸ (BEAVEN, 2016).

O braço, além de simbolizar a não-existência de um membro, demonstra a mescla entre o mecânico e o humano, algo muito visto em universos pós-apocalípticos, fazendo a aparência da personagem Furiosa parecer superior à humana e ao mesmo tempo vê-la como se dependesse desse braço. Mesmo com a simbologia de dependência, a personagem a renega demonstrando a sua total independência, com ou sem seu braço mecânico.

A mescla de simbologias também foi observada no *sketchbook*, que teve sua construção iniciada após os entendimentos obtidos com a criação do *moodboard*, que detalhou a personagem para um entendimento mais aprofundado do seu figurino.

36. Sem tradução no Brasil, esse termo menciona um tipo de couro muito macio feito da pele de bezerro recém-nascido/natimorto. Usado a séculos atrás para fazer pergaminhos, esse tipo de couro também era usado para encapar livros.

37. “Old car parts, old cutlery. [...] 200 boxes of junk. Old goggles, old bits of ammunition, just stuff, and we set up a workroom. We found materials, like vellum, which I’ve never worked with before. It’s disgusting, it’s raw leather, really, but it made marvelous masks.” (Tradução livre pela autora). (ARSENAULT, B.; BEAVEN, J., 2016).

38. “[...] the only VFX on our costume was the green glove Charlize wore to hide her arm and they also took out wires from the harnesses. Otherwise, every costume is what it is. It’s costume. It’s their clothing. It’s just made for real!” (Tradução livre pela autora). (BEAVEN, J., 2016).



Figura 3: Duas páginas coletadas do sketchbook da autora e designer de moda.
Fonte: Sketchbook elaborado pela autora (2020).

Elementos como a tipografia, que seria posteriormente usada no figurino, os tecidos e texturas também foram baseados nas referências captadas no caderno de inspirações da autora (Figuras 5 e 6).

A partir dessa pesquisa, destacam-se os seguintes elementos da personagem: as linhas retas da roupa; as texturas gastas das calças e blusa; as botas pesadas; o braço mecânico de metal; o cabelo raspado; a ombreira. Usando esses elementos para o ponto de partida da criação

deste *redesign*, observa-se agora o novo universo em que Furiosa será inserida, a realidade *sukeban* da Tóquio dos anos 1970 sendo observada pelo ponto de vista de 2020. Nesse universo, percebe-se que as saias, comumente usadas pelas *sukeban*, são pertencentes ao *sailor fuku* (Esquema 2).

Baseado nessa observação, vê-se um dos elementos de *design* que mais se destaca, as linhas são retas, com um leve balanço por se tratar de uma saia godê³⁹ com plissado. A blusa utilizada no uniforme também é reta, sendo solta em relação ao corpo; já a manga longa é levemente bufante e mais larga. Sendo assim, constata-se que as linhas da silhueta da indumentária de base de uma *sukeban* são retas.

De acordo com Treptow (2015), uma silhueta reta e paralela ao corpo⁴⁰ tende a lembrar uma silhueta de corpo masculino, logo, devemos observar que as linhas retas usadas na vestimenta *sukeban*, tendem a esconder o corpo feminino e torná-lo menos identificável.

Um dos elementos principais que fazem as *sukeban* se destacarem em cada um dos grupos pertencentes, são os bordados, com linhas variadas, onde cada cor poderia representar algo e cada palavra as

Esse método colaborou para registrar variadas inspirações que surgiram embasadas pela composição previamente apresentada e nos registros feitos no caderno de inspirações (*sketchbook*) da autora que, como sugere Seivewright (2015), foi construído no decorrer de todo o processo de pesquisa. A criação do *sketchbook* (Figuras 3 e 4), além de auxiliar a compreensão dos elementos e simbologias da personagem, envolveu ideias variadas e também inspirações que vinham no decorrer da pesquisa, fazendo assim uma mescla de composições.

Ainda que por vezes a coleta de materiais para o *sketchbook* pareça aleatória, pode-se observar que o conceito principal permanece imutável pois a repetição de elementos é clara, mesmo que aplicados de modos diferentes.

Figura 4: Duas páginas coletadas do sketchbook da autora e designer de moda.
Fonte: Sketchbook elaborado pela autora (2020).



39. Saia com corte circular.

40. Nomeia-se silhueta H. (TREPTOW, 2013).

Figura 5: Duas páginas coletadas do sketchbook que levaram à escolha da tipografia.
 Fonte: Sketchbook elaborado pela autora (2020).

classificava de forma diferente. O estudo da cor é algo amplamente observado no *design* cenográfico e no *design* de moda. A cor também pode assumir significados diferentes de acordo com cenas, peças e as características de cada personagem (HOWARD, 2015). Nesses estudos se observa que a cor influencia não só a percepção de personalidade da personagem, mas também a silhueta da mesma e suas características corporais. Quando se trabalham detalhes de peças de roupa, é preciso observar o significado de cada cor e o que cada uma representa em cada cultura, ao exemplo da cor branca, que na cultura ocidental representa paz, mas na cultura oriental representa, além da pureza, também a morte, por lembrar as cores das antigas mortalhas e a cor da “aparição” de espíritos.

Pouquíssimas vezes conseguiu-se ver uma *sukeban* com vestimenta branca, pois a cor base do *sailor fuku* é normalmente o azul-marinho, mas os bordados variam entre cores que se destacam em cima do azul-marinho como o branco, o dourado e o vermelho. O branco, como já mencionado, comumente representa a morte; o vermelho representa, na contemporânea cultura japonesa, a proteção contra maus espíritos e má sorte. O dourado ou amarelo representam o poder, o valor e o otimismo.

Pode-se observar que alguns elementos principais de Furiosa também são vistos no traje *sukeban*: as linhas retas, as cores escuras e o desprendimento sob a simbologia do feminino.

Como mencionado anteriormente, a associação direta de Furiosa, seu universo ficcional, e as *sukeban*, observadas pelo ponto de vista do nosso contemporâneo em 2020, se dá por meio da associação de signos mantendo os mesmos símbolos de

Esquema 2 - Esquema dos elementos de design de um *sailor fuku*. Fonte: Montagem elaborada pela autora (2020).

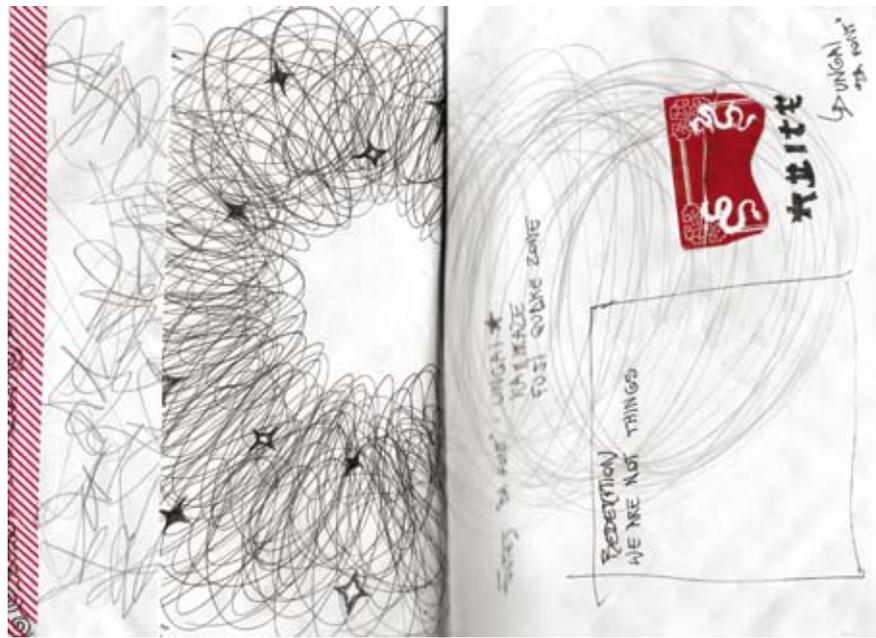
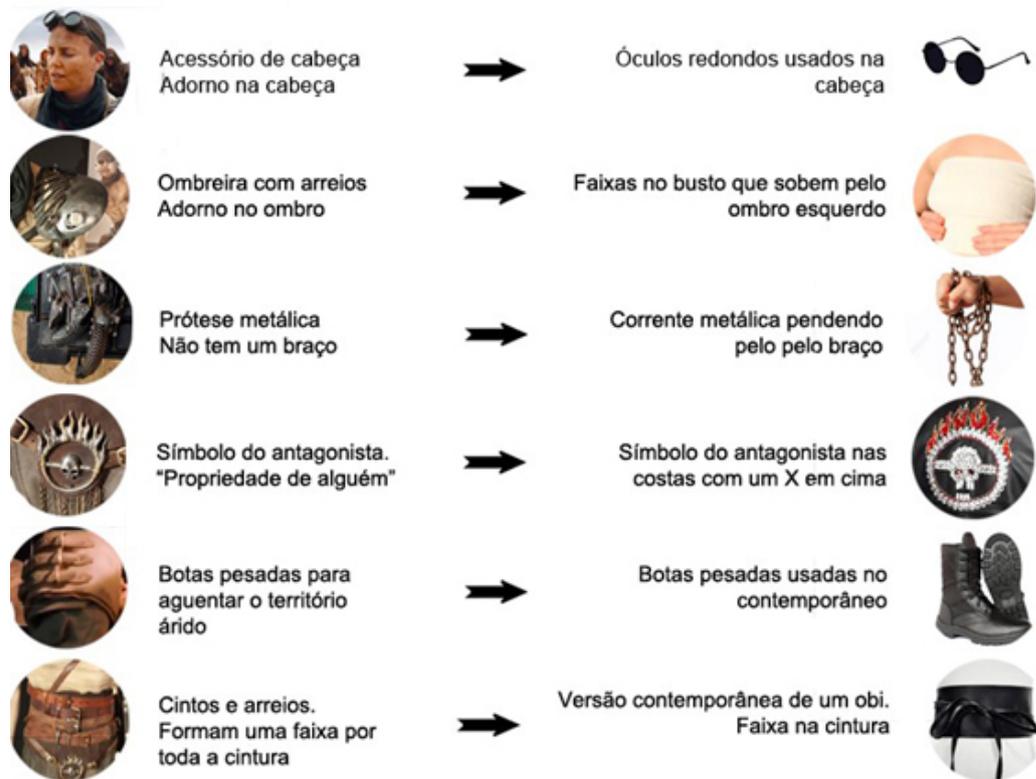


Figura 6: Duas páginas coletadas do sketchbook que levaram à escolha da tipografia.
 Fonte: Sketchbook elaborado pela autora (2020).

Silhueta reta, paralela ao corpo: Silhueta H.		Detalhes adicionais feitos por Sukeban: Bordados; Mangas dobradas; Saia puxada para parecer mais curta; Saia com cós puxado para baixo.
Saia godê plissada: movimento e balanço.		
Cor: azul-marinho.		



Esquema 3: Painel de adequação. Fonte: Esquema elaborado pela autora (2020).

sua trajetória. Para essa ressignificação, precisa-se perceber detalhes, além das cores e formas (signos), também o significado por trás da história (os símbolos).

A adequação dos signos é construída tendo em mente os usados no contemporâneo (Esquema 3): Óculos, que protegem da poeira, transformaram-se em óculos escuros do mesmo formato; os cintos utilizados por Furiosa transformam-se em um cinto inspirado em um obi⁴¹, fazendo assim a história da vestimenta tradicional do Japão ser lembrada; a ombreira

41. Faixa larga usada para prender o quimono. O estilo dessa peça varia ao longo do tempo (LEVETON, 2013).

Figura 7: Tipografia usada no casaco da personagem, criada com a fonte Ungai (Site DaFont), elaborado pela autora (2020).

FURY
REDEMPTION
SUKEFURIOSA
WEARENOTTHINGS

se dará pela manipulação de faixas que sobem pelo ombro fazendo assim o formato assimétrico original, cobrindo também o busto e transformando a silhueta, fazendo mais uma vez a personagem se desprender dos símbolos de feminilidade. O braço pesado de ferro vira uma corrente a ser usada de forma prática pela personagem. As botas se tornaram mais atuais, lembrando também a década que as *sukeban* viviam. Já a silhueta H, se dá por meio de uma das

vestes do uniforme masculino dos jovens no Japão, o casaco do uniforme *gakuran*⁴². Normalmente em preto e com colarinho, ele é rente ao corpo. O signo do antagonista está bordado nas costas do casaco como uma pichação em X, fazendo assim o signo que tem a simbologia de pertencimento como propriedade de alguém ser observado de forma pejorativa⁴³.

Além da pichação em X, no casaco também constam tipografias (Figura 7), assim como as frases bordadas pelas *sukeban*, que passam mensagens sobre cada membro e cada grupo, as palavras escolhidas foram “Redemption⁴⁴”, nas costas logo abaixo do signo de Immortan Joe; nas mangas na parte das costas constam as palavras “Suke Furiosa⁴⁵” e “Fury” (Furiosa); e na frente “We are not things⁴⁶”, frase usada pelas “esposas”.

Percebe-se, assim, que o uso do casaco *gakuran*, signo masculino, agora pertence à

42. Nome dado ao uniforme masculino.

43. “Que pode ofender ou tem o intuito de insultar; depreciativo: comentário pejorativo.” (Dicionário online de português).

44. Redenção (tradução livre pela autora).

45. Jogo de palavras que significaria “Fêmea Furiosa”. “Suke” em japonês significa “fêmea”.

46. “Nós não somos coisas” (tradução livre pela autora).

Figura 8: Croqui final do figurino, elaborado pela autora (2020).

personagem e ela renega a simbologia que o mesmo traz da mesma forma que a simbologia por trás do personagem Immortan Joe.

O método criado levou à escolha de todos os novos elementos de *design* usados no figurino da *sukeban* pós-apocalíptica Furiosa (figura 8). Sendo assim, os elementos são:

- a) A silhueta H, com sua saia rente ao corpo e casaco de mesma forma, pendem sobre o corpo da personagem escondendo o corpo feminino, fazendo esse corpo não ser percebido;
- b) O top, feito de faixas, mantém-se fixo fazendo pressão nos seios e novamente escondendo o corpo da personagem;
- c) As cores principais são azul na saia, e preto no casaco. Ambos representam cores tradicionais da vestimenta usada pelas *sukeban* para a personagem não se destacar como indivíduo, mas sim, como membro pertencente a um grupo distinto. A tradição também vem representada no obi na cintura da personagem;
- d) As tipografias representam a força da personagem, como ela se vê e a mensagem que



quer passar para quem a observa;

e) os óculos e as botas da personagem são adaptações diretas de como a autora enxerga o que seria a representação dos elementos na nossa realidade;

f) a corrente que pende pela mão da personagem, representa o seu braço mecânico, mas também traz a forte simbologia que esse elemento tem em brigas de rua ao longo das décadas.

Este croqui, a modelagem 3D das peças de roupa (figura 9), o processo de desenvolvimento de pesquisa que os envolveram e a readequação da personagem em uma tribo urbana fazem parte deste primeiro resultado que, ao longo de uma pesquisa continuada, pode ser alterado e modificado como até o momento foi desenhado.

Este croqui, a modelagem 3D das peças de roupa (figura 9), o processo de desenvolvimento de pesquisa que os envolveram e a readequação da personagem em uma tribo urbana fazem parte deste primeiro resultado que, ao longo de uma pesquisa continuada, pode ser alterado e modificado como até o momento foi desenhado.

Figura 9: Modelagem 3D do casaco e das peças de roupa da personagem Furiosa Sukeban, elaborada pela autora e criado no software Marvelous Designer (2021).



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não se pretende neste momento encerrar de forma definitiva todos os pontos levantados neste artigo, mas é importante deixar claro que o método que foi descrito se tornará necessário e essencial para futuros estudos e pesquisas, pois é construído em cima da relação de áreas pertencentes ao *design* cenográfico, que são elas: *Design*, Arte e Figurino; e as pertencentes ao *design* de moda, que são *Design*, Arte e Moda.

Todo produto que for desenvolvido com a percepção, ou a necessidade, dessas áreas precisa ser construído de forma mais aberta, respeitando os processos existentes na área da arte e indo ao encontro das necessidades para a construção de um figurino que trabalhe entre os campos citados acima. Por isso foi desenvolvido neste artigo um método processual em cima da construção empírica da autora, que tem sua origem nas metodologias de moda, re-esculpindo

as mesmas de acordo com as necessidades do processo de criação de um figurino.

Assim, afirma-se que o método concebido para o desenvolvimento do figurino, baseado no deslocamento espaço-temporal da personagem Furiosa, foi utilizado de forma completa. Constata-se a utilização de elementos de *design*, a etapa melhor aproveitada na criação, pelo figurino da personagem de inspiração possuir uma vestimenta com peças marcantes e, por vezes caricatas, que indicam de forma muito direta a história da personagem e sua localização na realidade original.

Percebeu-se que ideias preconcebidas que vieram de uma vida de experiências com designer de moda influenciaram a autora em algumas escolhas, mas como a própria pôde observar com o passar dos anos, e com a influência das artes em sua vida: Ninguém começa um projeto sendo uma folha em branco.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, A. Uma breve introdução à subcultura cyberpunk. Estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura. *E-Compós*, n. 3, jun. 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.30962/ec.36>. Acesso em: 10 ago. 2020
- ANCHIETA, J. *Cenograficamente*. São Paulo: Edições Sesc SP, 2015.
- ARSENAULT, B.; BEAVEN, J. How Charlize Theron Taught Mad Max Costume Designer Jenny Beavan to Take a Compliment. *Vanity Fair*, 2016. Disponível em: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2016/02/jenny-beavan-mad-max-costumes-interview>. Acesso em: 10 ago. 2020.
- BARBOZA, R.A.; SILVA, R. Subcultura Cosplay: a extensão do self em um grupo de consumo. *REMARK*, n. 12, abril/jun. 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.5585/remark.v12i2.2355>. Acesso em: 10 ago. 2020
- BARNARD, M. *Moda e comunicação*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2003.
- CAMBRIDGE DICTIONARY. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/redesign>. Acesso em: 10 maio. 2020
- CAUNE, J. *Cultura e comunicação*. São Paulo: Editora Unesp, 2014.
- CONCEPT ART. URBAN DICTIONARY. Dicionário de gírias em inglês <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Concept%20Art>. Acesso em: 10 mai. 2020.
- DICIO, Dicionário Online de Português. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/distopico/>. Acesso em: 10 jul. 2020.
- DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS. Dicionário de português. <https://www.dicio.com.br/hq/>. Acesso em: 10 mai. 2020.
- DISTÓPICO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/distopico/>. Acesso em: 10 jul. 2020.
- DUBURG, A. *Moulage: arte e técnica no design de moda*. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- ESCOLA, Equipe Brasil. Fascismo na Itália. *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiag/fascismo.htm>. Acesso em: 10 set. 2020.
- EVERS, I; MACIAS, P. *Tokyo girls*. São Paulo: Editora JBC, 2007.
- FILM DOCTOR - International Online Film Magazine. Revista eletrônica sobre cinema. Disponível em: <http://filmdoctor.co.uk/2016/02/11/mad-max-fury-road-costume-designer-jenny-beavan-in-conversation/>. Acesso em: 26 mar. 2021.
- GODOY, T. *Style Deficit Disorder*. San Francisco: Chronicle Books LLC, 2007.
- HOWARD, P. *O que é cenografia?* São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2015.

- JOLY, M. *Introdução à análise de imagem*. Lisboa: Edições 70, 1994.
- KABUKI. *Embaixada do Japão no Brasil, 2012*. Disponível em: <https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/pdf/kabuki.pdf>. Acesso em: 27 jun. 2020.
- LEVETON, M. *História ilustrada do vestuário*. São Paulo: Publifolha, 2013.
- MAD MAX COSTUMES. Site com figurinos dos filmes Mad Max. <http://madmaxcostumes.com/mad-max-fury-road/imperador-furiosa/>. Acesso em: 10 jul. 2020
- MAFFESOLI, M. *O tempo das tribos*. Rio de Janeiro: Forense, 2014.
- MAXWELL PUC-RIO. Site da Pontifícia Unidade Católica do Rio de Janeiro. https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/16075/16075_5.PDF. Acesso em: 10 maio 2020
- MUNARI, B. *Das coisas nascem coisas*. Portugal: Edições 70, 1981.
- NERD. Cambridge Dictionary. Dicionário online de Cambridge. <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/nerd>. Acesso em: 10 mai. 2020.
- O QUE É PATRIARCADO? Medium, 2018. Disponível em: <https://medium.com/qg-feminista/teorias-do-patriarcado-7314938c59b>. Acesso em: 10 set. 2020.
- PEJORATIVO. DICIO. Dicionário Online de Português. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/pejorativo/>. Acesso em: 25. Setembro. 2020.
- PISSETTI, R. F.; POZZA, G. L. *Design, informação e linguagem do produto*. Disponível em: <http://ojs.fsg.br/index.php/revistaimagem/article/view/164>. Acesso em: 10 jul. 2020.
- REDESIGN. CAMBRIDGE DICTIONARY. Dicionário online de Cambridge. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/redesign>. Acesso em: 10 mai. 2020.
- SCHOLL, R.C.; DEL-VECHIO, R.; WELTER WENDT, G. *Figurino e moda: intersecções entre criação e comunicação*. 2009. *X Intercom Sul*. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0855-1.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2020.
- SEIVEWRIGHT, S. *Fundamentos de design de moda 01: pesquisa e design*. Porto Alegre: Bookman, 2015.
- SENNA, M. G. S. de. *Concept Art: design e narrativa em animação*. 2013. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2013. Acesso em: 9 set. 2020.
- SILVA, A. A. da. *Para além do figurino: “peles em processo” como dispositivo criativo para atores e atrizes na sala de ensaio*. 2017. 143 f. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Instituto de Filosofia, Artes e Cultura, Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2017. Acesso em: 10 set. 2020.
- SOARES, L.G. *El diálogo entre la luz y la caracterización visual: la transformación de la apariencia del intérprete en la puesta en escena occidental de 1910 e 2010*. 2016. Tese (Doutorado em Belas Artes) - Facultad De Bellas Artes, Universidad Complutense De Madrid, Madrid, 2016. Acesso em: 26. Março. 2021.
- TREPTOW, D. *Inventando moda: planejamento de coleção*. São Paulo: Edição da Autora, 2013.
- UBURG, Anette. *Moulage: arte e técnica no design de moda*. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- VELLUM. Pergamena, Site de venda de couros, 2021. Disponível em: <https://www.pergamena.net/faqs#:~:text=Meanwhile%2C%20vellum%20comes%20from%20the,word%20Velin%2C%20which%20means%20calfskin.&text=Here's%20a%20simple%20formula%3A%20All,render%20it%20impervious%20to%20rot>. Acesso em: 27 mar. 2021.
- VIANA, F. *O traje de cena como documento*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015.

Processo Metodológico para a Criação de Figurinos no Audiovisual

Thamy Kirsch

Rosane Muniz

INTRODUÇÃO

O figurino é um elemento de suma importância na percepção da passagem do tempo de um filme e, em sua continuidade cronológica, passado, presente e futuro são reconhecidos subjetivamente através dele, afirma Vera Hamburger (2014). Para que esses elementos revelem todo o contexto dos personagens, o designer cenográfico debruça-se sobre uma ampla pesquisa histórica, espacial, psicossocial, entre outras tantas, em busca de obter o maior número de informações para traduzi-lo de forma a tornar clara para o espectador a compreensão da atmosfera da narrativa.

Este artigo se propõe a apresentar uma metodologia para auxiliar os profissionais no processo de criação de figurinos em produções cinematográficas e suas definições espaço-temporais. A pesquisa é resultado de um processo de estudo sobre metodologias de trabalho para a criação de figurinos, com pesquisa realizada em obras literárias, acadêmicas e nas práticas de figurinistas. Antes de qualquer tópico, é importante salientar que a linguagem do filme é fundamental para entender qual o desejo escolhido pelo diretor em relação à coerência histórica com determinada época. O estranhamento dos elementos cênicos dentro do contexto do filme pode ser uma escolha proposital.

O filme *Retrato de uma jovem em chamas* (2020), dirigido por Céline Sciamma, e com figurino assinado por Dorothee Guiraud, por exemplo, traz uma trama que se passa na França, no

final do século XVIII. Segundo Laver (1989), nessa época o corpete era normalmente amarrado atrás e possuía barbatanas de baleia; as mangas terminavam pouco acima ou logo abaixo do cotovelo, com largura suficiente para que a *chemise* aparecesse por baixo, com seu babado de renda. A imagem de uma das cenas do filme (Figura 1) revela que este é um bom exemplo de um figurino realizado com uma base realista sobre os costumes da época.

Por outro lado, a série *Bridgerton* (2020), da plataforma de *streaming* Netflix, criada por Chris Van Dusen e com figurino assinado por Ellen Mirojnick, exemplifica como um figurino pode ser adaptado (Figura 2). A trama se desenrola na Londres do século XIX, durante o período regencial. Para a elaboração do figurino, Mirojnick estudou intensamente as regras de vestimenta do início do século XIX para, posteriormente, quebrá-las. Nessa época, as mulheres utilizavam uma espécie de camisola leve e extremamente decotada, que possuía um ar romântico, com mangas fofas e com aberturas. Já os homens,

Figura 1: Cena do filme *Retrato de uma jovem em chamas*, Marianne tocando piano para Héloïse. Fonte: Pinterest (2020).





Figura 2: Cena da série *Bridgerton*, duque de Hastings e Daphne preparando seu baile. Fonte: Pinterest (2020).

seguiram o estilo dândi, com roupas ajustadas, casacos seguindo o corte originário do casaco de caça,

arranjos no pescoço, e dando preferência por cores primárias (LAVIER, 1989). Nos detalhes do figurino da série, no entanto, desde a cartela de cores (que conta com tons pastéis e também tons vibrantes) até à escolha dos materiais, retratam os personagens de maneira contemporânea, porém sem descaracterizar a época.

Um figurino também pode ser bastante polêmico e causar, propositadamente, uma dissonância. É o caso do filme *Maria Antonieta* (2006), da diretora Sofia Coppola, com figurino de Milena Canonero. Assim como Mirojnick adaptou o figurino de *Bridgerton* para passar um ar de contemporaneidade, Canonero também o fez, mas com um pouco mais de radicalismo. A figurinista recebeu uma caixa de *macarons* de Coppola, que gostaria que o filme possuísse a cartela de cores inspirada nesse tradicional doce francês – que também conta com tons pastéis. Além da cartela de cores diferentes das usadas no contexto histórico da trama, um elemento inusitado colabora na sensação de jovialidade à obra: um tênis All Star (Figura 3). Martino e Nascimento (2018) defendem que o elemento poético do cinema pode se sobrepor ao histórico. Nesse caso, o tênis representa o traço de rebeldia contida na personalidade de Maria Antonieta que, apesar de delfina da França, ainda era uma adolescen-

te. O elemento também serviu como meio de identificação do espectador com a protagonista, como uma forma de humanizá-la.

Durante o desenvolvimento desta pesquisa, analisamos obras literárias de autores da área do design e obras acadêmicas de profissionais da área específica de figurino. Além disso, entrevistamos onze figurinistas da área cinematográfica, a fim de identificar seus processos e dar embasamento sólido para a proposta de um possível método auxiliar para suas criações, que será apresentado neste artigo.

METODOLOGIAS DE PROCESSOS CRIATIVOS

A investigação se inicia a partir da problematização, nesse caso, Bonsiepe (1984) sugere que se defina o que será produzido com base na relevância projetual e em como o trabalho será executado.

Pode-se dizer que método é o caminho para chegar a algum lugar. Um conjunto de passos compõe um método a fim de comprovar algo, é o emprego de procedimentos para a realização de algo seguindo um planejamento. Dessa forma, a metodologia é o campo em que se estuda os melhores métodos praticados em determinada área para a produção do conhecimento. Dentre os benefícios de se utilizar uma metodologia, constam: a organização, pois o indivíduo possui um passo a passo a ser seguido; a otimização do tempo, com a elaboração de cronogramas e esquemas; além de, também, maior assertividade, o que em alguns casos reflete em corte de gastos.

A princípio, a opção foi por uma busca inicial por metodologias já existentes, com as quais foi possível tomar como referência as etapas que contemplam essa pesquisa. Foram analisados métodos específicos da área de design que se assemelhavam às etapas necessárias para a elaboração de um figurino. Para uma análise mais específica so-



Figura 3: Cena do filme *Maria Antonieta*, com o tênis All Star em cena. Fonte: Pinterest (2020).

Quadro 1: Metodologias de design.
 Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2020).

bre a criação de figurinos, que retratam o passo a passo de figurinistas, duas dissertações de mestrado, publicações e questionários com profissionais atuantes no mercado audiovisual brasileiro serviram de base à criação do processo metodológico apresentado neste artigo.

Metodologias de design

As metodologias de design utilizadas foram as de Bonsiepe (1984), Treptow (2005), Choklat (2012) e Munari (2000). O Quadro 1 mostra as etapas que contemplam cada uma das metodologias selecionadas neste campo de conhecimento.

Metodologia sobre figurinos

Segundo análise em dissertações da área específica de figurinos, destacaram-se as metodologias de Denise Helena Rutkowski Dias (2012) e Álamo Bandeira (2017). Ambas as etapas são apresentadas por tópicos, abaixo (Quadro 2).

Na dissertação de mestrado de Dias, intitulada *A arte da concepção do figurino* (2012), o tema é tratado a partir de uma análise dos trajes utilizados nas adaptações do livro *Orgulho & preconceito*, um romance da escritora britânica Jane Austen (1813). No capítulo “O profissional figurinista no processo de concepção do figurino: identificar, conceituar e projetar”, Dias expõe o passo a passo para a criação e desenvolvimento de um figurino, tendo como objeto de pesquisa as adaptações cinematográficas do romance de Austen. A partir da leitura desse capítulo, tornou-se possível a visualização e a análise da metodologia elaborada por Dias que, além das funções da figurinista, traz também referências de metodologias de autores do campo do design de moda.

No caso estudado por Bandeira, a temática é clara já no título da dissertação: *O design de figurino na produção de cinema do Recife: comparação de realidades e imersão etnográfica* (2017).

BONSIEPE	TREPTOW	CHOKLAT	MUNARI
Problematização	Pesquisa de Tema	Inspiração/Tema	Aproximação do Problema
Análises	Pesquisa de Mercado	Investigação	Definição do Problema
Definição do Problema	Parâmetro Coleção	Processo	Componentes do Problema
Lista de Requisitos	Pesquisa Tendências	Sketchbook	Coleta de Dados
Materiais	Briefing	Moodboard	Criatividade
Preços	Inspiração	Pesquisa Digital	Materiais e Tecnologia
Geração de Alternativa	Cores e Materiais	Cores e Materiais	Experimentação
Realização	Desenhos	Desenvolvimento	Modelo
Apresentação	Desenhos Técnicos	Desenhos	Verificação
	Modelagem		
	Protótipo		
	Ficha Técnica		
	Editorial		

A opção em trabalhar com essa pesquisa se deu pela abordagem da questão geográfica retratada na obra, que foi além da necessidade de ilustrar uma realidade específica. O quarto capítulo de sua pesquisa, possibilitou a visualização e análise da metodologia elaborada pelo autor, pois trata da sua própria experiência como figurinista no dia a dia do set, a pré-produção, a imersão necessária para a construção das personagens e o processo de pós-produção.

Quadro 2: Tópicos de metodologias para a criação de um figurino audiovisual, baseados nas dissertações de mestrado de Denise H. R. Dias (2012) e Álamo Bandeira (2017). Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2020).

DIAS	BANDEIRA
Leitura do Roteiro	Leitura do Roteiro
Reunião Diretor e Equipes	Protagonistas
Esboços	Secundários
Pesquisa Aprofundada	Figuração
Definição Equipe Figurino	Painel de Imagem (moodboard)
Estudo Luz/Cenário/Objetos	Cartela de Cores (DA)
Painéis de Ambiente (moodboard)	Acervos
Tirar Medidas	Brechós
Criação e/ou aquisição das peças	Estagiários (estudantes moda)
Prova da Roupas	Parcerias
Montagem dos Figurinos	Enumerar Roupas
Continuidade	Ordens do dia (cenas, locações, elenco)
Utilização dos Figurinos	Continuidade
Armazenamento e Lavagem	Arquivar Peças
Encaminhar para Acervo	Devoluções
Devoluções	

Questionário com figurinistas

Com o objetivo de compreender ainda mais sobre os métodos utilizados para a construção de um figurino, foi necessária a criação de um questionário dirigido (elaborado pelas autoras) a ser aplicado a profissionais consolidados no mercado audiovisual brasileiro. A fim de facilitar a análise de dados, optou-se por criar um formulário por meio da plataforma *Google Forms*, deixando disponível online, para que cada profissional pudesse ter a liberdade de usar o tempo que fosse necessário para o seu preenchimento. Entre dezembro de 2020 e janeiro de 2021, foram obtidas onze respostas.

O questionário foi composto por perguntas descritivas e de múltipla escolha. Para a elaboração do questionário, usamos como base algumas etapas definidas pelos métodos de Dias (2012) e de Bandeira (2017), além de vivências profissionais das autoras. A seleção dos profissionais convidados a participarem desta pesquisa – figurinistas que trabalham em obras cinematográficas – foi definida a partir da escolha de filmes brasileiros lançados a partir dos anos 1990. Assim, os entrevistados e os filmes de base são: Alice Alves (*Gigantes do Brasil*); Christiana Garrido Fonsêca (*Tatuagem*); Cristina Kangussu (*Nise: o coração da loucura*); Gabriela Gúez (*Senhores da guerra*); Joana Porto (*Desmundo*); Karla Monteiro (*Villa Lobos*); Marcelo Pies (*Chacrinha: o velho guerreiro*); Marjorie Gueller (*Memórias póstumas*); Reka Koves (*Tim Maia*); Rô Nascimento (*Joaquim*); Valeria Stefani (*Faroeste caboclo*).

ANÁLISE DE PROCESSOS CRIATIVOS

Como o questionário foi elaborado com perguntas descritivas (oito) e de múltipla escolha (sete), optamos por realizar esta análise em dois grupos, tomando a liberdade de agrupar e adaptar livremente as respostas obtidas.

Análise das perguntas descritivas

Considerando a interferência dos atores e da linguagem estabelecida pelo diretor na criação do figurino, Monteiro (2021) afirma que “cine-

ma é uma arte coletiva”, na qual todos os profissionais envolvidos interferem um pouco, a fim de criar um “personagem comum”. A linguagem estabelecida pelo diretor é soberana, e pode ser considerada como o ponto de partida, seguindo-a como um guia. Em relação ao ator, deve-se entender quais são as necessidades de cada um, pois é preciso que o elenco se sinta bem e tenha suas características físicas respeitadas. Também é preciso estar atento a eventuais alergias que impossibilitem o uso de certos materiais pelo(s) intérprete(s).

Quando questionados sobre a prática de troca com os profissionais dos outros campos da criação (cenógrafos, iluminadores, produtores de objetos), os entrevistados afirmam que o filme é um organismo vivo, e, como o cinema é coletivo, a harmonia é essencial. “O figurino não é um elemento solto no filme” (GÜEZ, 2021). É preciso que exista uma troca grande entre o ator, o espaço e a luz para que a cena comunique o que se deseja dela. O trabalho em equipe é fundamental e complementar, já que o conceito da fotografia (luz, enquadramentos, texturas) também guia a direção de arte. Conversar com a produção a fim de estabelecer um orçamento impõe limites e faz com que novos conceitos sejam avaliados. É muito importante o diálogo para definir questões sociais, hábitos, todo o conceito artístico, cores e a maquiagem. Também é interessante definir com a produção de objetos quem vai produzir o que, no caso de acessórios.

Em relação à montagem dos figurinos e ao processo de prova de roupas, quando fechado o conceito com o diretor, são produzidas várias opções de figurino. Nesse momento, deve-se tirar as medidas do corpo do ator, principalmente nos filmes que retratam um período histórico diferente do atual, quando normalmente as peças precisam ser confeccionadas. Outras opções são, também, comprar peças em lojas e/ou alugá-las em acervos. Deve-se considerar a quantidade de figurinos e as especificidades de cada ator. A primeira prova serve para ver como funcionam os volumes e caimentos (PORTO, 2021), e criar também variações do guarda-roupa de cada

personagem. Na segunda prova, o traje já deve estar praticamente pronto. Esse momento serve para eventuais ajustes. Na última prova, a presença do diretor é importante para que ele dê aceite final ao figurino proposto. Também, nesse momento, sugere-se uma sessão de fotos com fundo neutro, com todos os figurinos, joias, chapéus, sapatos, cabelos e maquiagem final. Essas fotos servem para elaborar montagens, como, por exemplo, juntar os atores em uma mesma imagem para ver o conjunto; e para conferir como os figurinos conversam entre si. Além disso, é possível colocá-los virtualmente no cenário para a avaliação do todo.

Sobre a numeração das roupas, a organização da sequência do personagem e a continuidade, Nascimento (2021) afirma que a partir da decupagem, define-se o mapa de roupas para cada personagem, respeitando a ordem cronológica do roteiro. É a partir do estudo detalhado dele (o roteiro) que se identifica a quantidade de figurinos e suas especificidades (como, por exemplo, a necessidade de ter algum traje em duplicidade caso o personagem vá ter que se molhar em cena). Esse mapa de roupas é usado em todo o processo. Nele, é marcado o que já foi filmado, detalhando cada passo para ajudar na continuidade. Existem duas nomenclaturas para marcar os trajes: o “R” de roupas e o “F” de figurinos. Fica a critério do figurinista qual nomenclatura utilizar (dentre as respostas obtidas com o questionário, predominou o uso do R, e, por este motivo, é a que será utilizada nesta pesquisa). “A numeração dos R’s se dá a partir da ordem de aparição em cena” (GUELLER, 2021): R1, R2, R3 “caso haja modificação dentro de uma cena, a nomenclatura varia para R1A, R1B etc.” (PORTO, 2021). “Se o personagem não troca de roupa da cena 1 até a cena 5, chamamos de R1 tudo o que ele veste nessas cenas” (GARRIDO, 2021). Como no cinema as filmagens não acontecem em sequência, essa nomenclatura é fundamental para evitar erros de continuidade. As trocas de roupas são feitas pelo figurinista e confirmadas com a continuidade. “Trocar de roupa não significa necessariamente a mudança de dias ou a passagem

de tempo, depende da condição social, financeira e emocional do personagem, ou de conceitos definidos com a direção” (NASCIMENTO, 2021).

Quando questionados sobre o processo de armazenamento e limpeza das peças durante as filmagens, os entrevistados comentam que normalmente as peças são armazenadas em uma base de trabalho e transportadas. As roupas ficam organizadas em araras identificadas pelo nome dos personagens, separadas por semana, de acordo com o plano de filmagem. Deve-se ter em mente o orçamento, o tamanho da equipe e estar pronto e organizado para as filmagens, já que o processo de carregamento e de descarregamento é demorado, o que aumenta as horas de trabalho. Dependendo do tipo de produção, monta-se uma lavanderia na base. Quando não é possível, considera-se o caso: se for algo rápido, de poucas peças, do personagem principal, normalmente em continuidade, a limpeza pode ser feita pela camareira e, quando há tempo, as roupas vão para a lavanderia. Geralmente, as roupas são higienizadas com produtos específicos que desinfetam e tiram o cheiro de suor, como: lysoform; produtos químicos de limpeza quando a peça sofre envelhecimento; e misturas feitas com bicarbonato, álcool e vinagre. Peças mais delicadas são mandadas para a lavanderia. Também existe a possibilidade da duplicidade das roupas, podendo ser revezadas em sua utilização enquanto são lavadas. O ideal é fazer o menor número de lavagens para não danificar nada no figurino e evitar que se perca o processo de envelhecimento, além de não precisar tirar as peças da organização de continuidade.

A respeito de avarias, Nascimento (2021) reforça que criatividade, preparo e calma são as melhores soluções. É fundamental ter retalhos de todos os tecidos (das peças confeccionadas) e figurinos duplicados para o caso de “avarias” já previstas (por exemplo: cena com tiros). Pequenos ajustes podem ser feitos no set, pela camareira ou assistente, mas às vezes a peça precisa ser enviada para uma costureira ou tingida novamente. “As peças alugadas eventualmente precisam ser substituídas por similares ou compradas

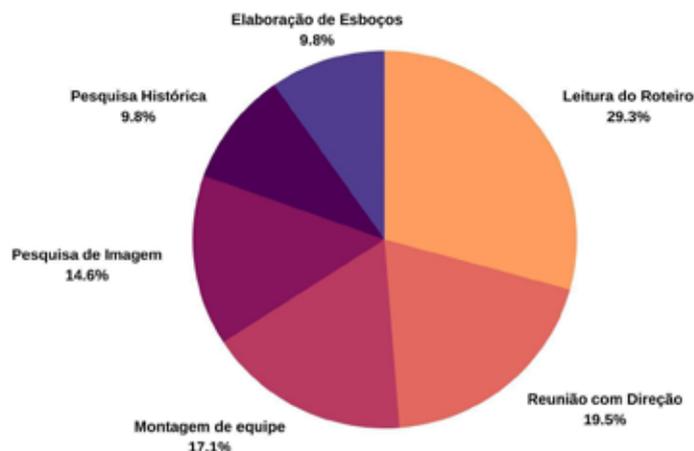


Gráfico 1: Início do processo de desenvolvimento do figurino. Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2021).

peças compradas e ou feitas devem ser listadas no inventário e a produtora deve ser notificada.

Ao final do questionário, os participantes foram convidados a deixar comentários extras. Alguns afirmam que criar um figurino é ajudar a contar uma história, é procurar entender e aprender sobre a vida, e do viver em sociedade e entender que sociedade é essa. É compreender o contexto histórico, econômico, geográfico e o perfil psicológico do personagem. É ter um olhar aberto e os instintos aguçados. “É permitir-se, às vezes, que um sentimento possa ser retratado por uma música, que uma cor venha de uma paisagem são tantos os invisíveis que existem antes de encontrarmos a forma” (KANGUSSU, 2021). Sobre o processo criativo, Garrido (2021) afirma a importância de seguir nossos instintos e considerar nosso repertório de vida. A pesquisa histórica de imagens e fatos que retratam a época é muito importante, conversar com o diretor sobre os personagens e conhecer os atores que os representarão enriquece o figurino. “É essencial conscientizar a equipe da importância da prática, e é vital que todos busquem conhecimento de modelagem e costura, para que saibam interpretar a época na elaboração de cada traje” (NASCI-MENTO, 2021).

pelo valor de venda” (PORTO, 2021). Deve-se prestar atenção em relação à continuidade, para que esses ajustes não modifiquem a peça nas cenas seguintes. É necessário reportar no inventário quando alguma peça sofrer qualquer avaria.

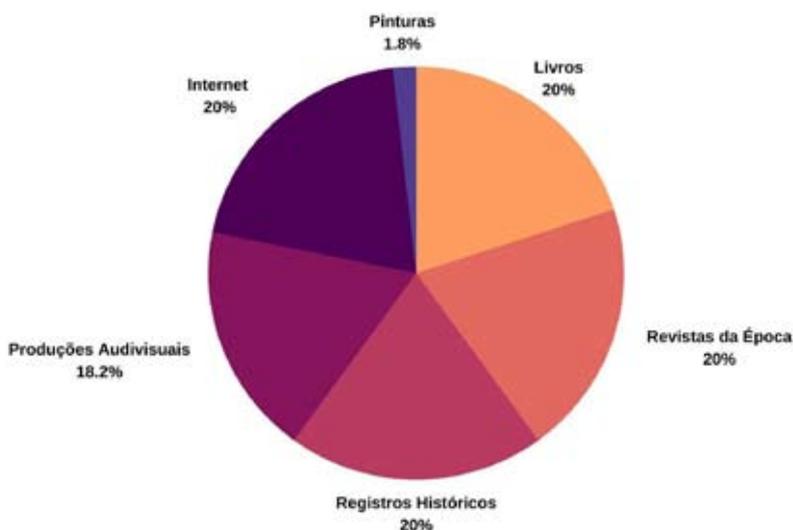
Tendo em mente o processo de desprodução, os entrevistados afirmam que normalmente esse trabalho é feito pelos assistentes. “É uma etapa trabalhosa, porém extremamente importante para a manutenção do relacionamento com os fornecedores” (ALVES, 2021). “É essa etapa que diferencia um bom profissional. Na chegada, as peças devem estar listadas no inventário e conter fotos” (KOVES, 2021). “Além disso, é comum marcarmos as peças com pequenas etiquetas que indicam a qual acervo ela pertence” (PIES, 2021). “Na saída, as peças devem ser “riscadas” do inventário para manter o controle” (KOVES, 2021). O tempo de desprodução normalmente é curto, então, é muito importante manter a organização ao longo da filmagem. As peças devem ser lavadas, restauradas, costuradas, para serem entregues em boas condições. Caso haja alguma avaria ou perda, substitui-se a peça por similar ou se paga o valor de venda. Em caso de aluguel,

Análise das perguntas de múltipla escolha

As respostas captadas pelas perguntas de múltipla escolha foram organizadas em forma de gráficos, ilustrando os percentuais e facilitando a análise das proporções das escolhas¹. A primeira pergunta de múltipla escolha traz o seguinte questionamento: “Como você inicia o processo de desenvolvimento de um figurino?”. O Gráfico 1 ilustra o percentual das respostas: leitura do roteiro (29,3%), reunião com direção (19,5%), montagem de equipe (17,1%), pesquisa de imagem (14,6%), pesquisa histórica (9,8%) e elaboração de esboços (9,8%).

A segunda pergunta de múltipla escolha pede para que os entrevistados assinalem os

Gráfico 2: Meios de pesquisa utilizados. Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2021).



1. O conjunto das respostas de cada pergunta corresponde a 100%. Os percentuais revelam a proporcionalidade entre as escolhas.

Gráfico 3: Ferramentas utilizadas no processo criativo.
Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2021).

meios de pesquisa que utilizam quando trabalham com figurinos que retratam um período histórico específico, diferente do atual. O Gráfico 2 ilustra as respostas obtidas: livros (20%), revistas da época (20%), registros históricos (20%), internet (20%), produções audiovisuais (18,2%) e pinturas (1,8%).

A terceira pergunta indaga sobre quais ferramentas o entrevistado utiliza no seu processo criativo. O Gráfico 3 ilustra as respostas obtidas: desenhos à mão (25%), testes com tecidos (25%), caderno de anotações (22,5%), colagens (22,5%), Photoshop (2,5%), estudo de cores (2,5%).

A quarta pergunta questiona se o ator pode utilizar peças pessoais na criação do seu figurino. O gráfico 4 ilustra que 61,5% não permitem o uso de peças do elenco em cena e 38,5% aceitam esta colaboração.

A quinta pergunta pede para que os entrevistados indiquem os profissionais que normalmente integram suas equipes. O Gráfico 5 ilustra as respostas obtidas: assistente (15,6%), camareira (15,6%), costureira (14,3%), aderecista (11,7%), bordadeira (9,1%), modelista (9,1%), chapeleira (7,8%), ilustrador (6,5%), continuísta (5,2%), tingimento (2,6%) e envelhecista (2,6%).

A sexta pergunta questiona os entrevistados sobre a confecção de peças e a elaboração dos figurinos, com ênfase nas etapas presentes em seus métodos profissionais. O Gráfico 6 ilustra as respostas obtidas: tirar medidas (15,2%), aluguel (15,2%), ajuste (15,2%), tingimento/envelhecimento (15,2%), confecção/costura (13,9%), prova de roupa (13,9%) e modelagem (11,4%).

Sobre os locais onde estes profissionais costumam adquirir peças para seus figurinos que retratam um período histórico, diferente do atual, a sétima pergunta (Gráfico 7) revela que os mais utilizados são: brechós (20,3%), acervos (20,3%), compras em lojas comerciais (16,9%), doação de lojas comerciais (11,9%), empréstimo de lojas comerciais (10,2%), compra ou aluguel em empresas como Sastreria Cornejo (10,2%), antiquários (6,8%), feiras de antiguidades (1,7%) e online (1,7%).

Gráfico 6: Confeção e elaboração do figurino. Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2021).

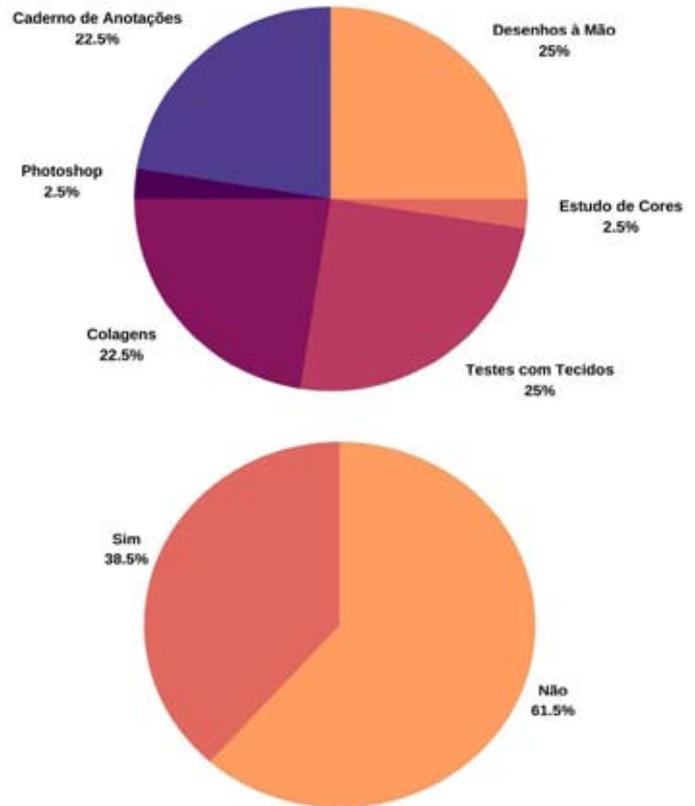


Gráfico 4: Utilização de peças pessoais do ator na criação do figurino. Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2021).

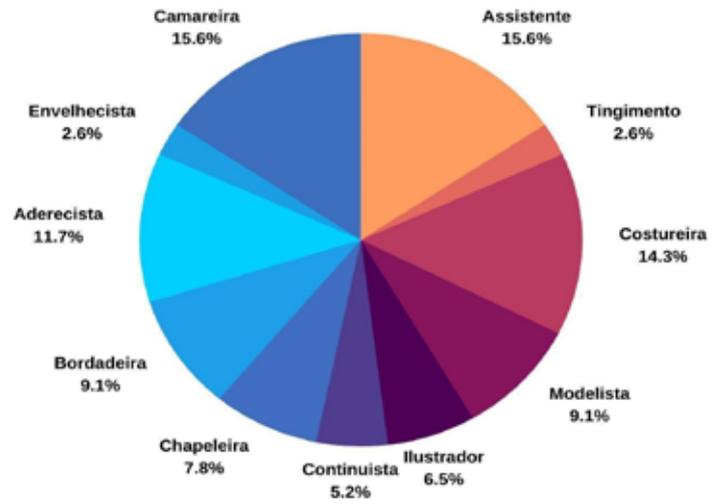
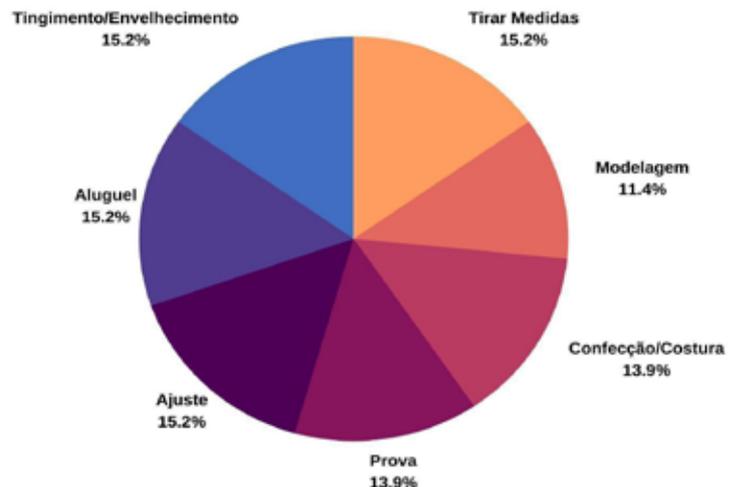


Gráfico 5: Profissionais que integram a equipe de figurino. Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2021).



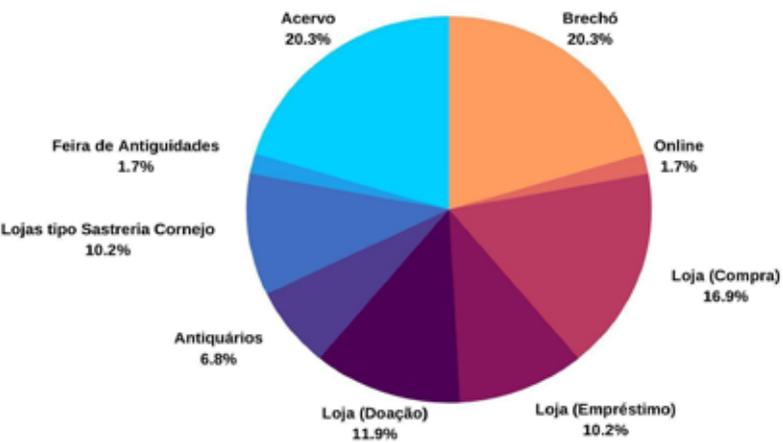


Gráfico 7: Locais onde os figurinistas costumam adquirir peças para a criação do figurino. Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2021).

PROCESSO METODOLÓGICO

A partir das análises das metodologias de design, das publicações e das respostas obtidas pelo questionário, adaptamos livremente os materiais pesquisados, criando uma sugestão de processo metodológico para a criação de figurinos no audiovisual. É importante destacar que a ordem das etapas fica a critério de quem o está utilizando.

Processo metodológico para a criação de figurinos no audiovisual

O processo metodológico para a criação de figurinos no audiovisual, resultante deste trabalho, é apresentado por meio da elaboração de um fluxograma (Figura 4), que tem como objetivo facilitar a visualização e interpretação de cada etapa do processo proposto.

Para entender melhor o esquema proposto, cada etapa é apresentada a seguir a partir do cruzamento de todas as fontes analisadas nesta pesquisa. Começamos pela leitura do roteiro, que é extremamente importante para o processo de criação do figurino. É a partir do roteiro que o figurinista terá o entendimento do número de personagens e, conseqüentemente, da quantidade de figurinos que serão criados para cada personagem.

Na seqüência, sugere-se que seja feita uma reunião com o diretor e com as outras equipes, para alinhamento de ideias e a definição do conceito. Aqui, já é possível fazer o mapa de roupas de cada personagem. Definida a quantidade de figurinos, considerando o “enxoval” de cada personagem, torna-se possível calcular os custos e posteriormente fazer o orçamento e a solicitação de verba.

Nesse momento, o figurinista também já está apto para montar a sua equipe, considerando as necessidades do projeto (assistentes, camareira, costureira, aderecista, modelista, bordadeira, chapeleira, continuísta, envelhecista etc.). Passamos, então, para a fase da pesquisa aprofundada, trazendo as seqüências de pesquisa de imagem, pesquisa histórica, pesquisa de cabelo e maquiagem, além dos meios de pesquisa utilizados pelos entrevistados, tais como: revistas de época, registros históricos, internet, livros, produções audiovisuais e pinturas. Stefani (2021) salientou como a pesquisa foi ampla e necessária para a sua criação no filme *Faroeste caboclo*: “tivemos acesso a muitas fotos de pessoas que viveram essa época em Brasília, pesquisamos nos jornais locais, Museu da Polícia, a história da cidade de Tabatinga, da cidade satélite...”

Munari (2000) faz uma proposta para a etapa de criatividade. Nesse caso, somamos as respostas presentes no Gráfico 3: desenhos à mão, testes com tecidos, colagens, caderno de anotações, estudo de cores etc. “Sobre o processo criativo, é importante destacar que é recomendado seguir nossos instintos e considerar nosso repertório de vida” (GARRIDO, 2021), mantendo o olhar aberto e os instintos aguçados.

A etapa de cores e materiais, presente nos métodos de Treptow (2005) e Choklat (2012), possibilita uma experiência aprofundada de criação. Aqui, o figurino começa a ganhar formas e texturas.

Assim como Dias (2012) fala em sua dissertação sobre a etapa de tirar medidas, os figurinistas entrevistados também a citam em suas respostas. O próximo passo, segundo Treptow (2005), é a modelagem, que pode ser por *moulage* ou por meio da modelagem plana e a compra de tecidos.

A próxima etapa consiste na materialização do figurino, seja por compra, aluguel ou confecção das peças. Nessa fase, os entrevistados propõem diversas alternativas: acervo, brechó, lojas (compra/ empréstimo/ doação), antiquários etc. Nessa etapa, as peças já podem passar

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise de metodologias existentes da área do design, de publicações específicas sobre figurino e das respostas obtidas com o questionário aplicado, obteve-se uma quantidade considerável de fontes para a construção de um processo metodológico para a criação de figurinos no audiovisual.

Durante as análises das metodologias existentes da área do design, percebeu-se que algumas etapas são muito similares às que Dias (2012) e Bandeira (2017) descrevem em seus trabalhos. Além disso, com as respostas obtidas no questionário foi possível identificar padrões nos processos de criação dos figurinistas entrevistados e também entender algumas situações que não foram citadas nas outras fontes, o que reforça a fala de Nascimento (2021), quando ressalta que é essencial conscientizar a equipe da importância da prática. Existem algumas situações que só temos entendimento quando as vivenciamos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Alice: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

A MODA como ferramenta de poder – Uma análise do figurino no filme ‘Maria Antonieta’ (2006). *Tudor Brasil*, 2020. Disponível em: <https://tudorbrasil.com/2020/04/05/a-moda-como-ferramenta-de-poder-uma-analise-do-figurino-no-filme-maria-antonieta-2006/>. Acesso em: 25 fev. 2021.

BANDEIRA, Álamo. *O design de figurino na produção de cinema no Recife: comparação de realidades e imersão etnográfica*. 2017. Dissertação (Mestrado em Design), Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, Recife, 2017.

BONSIEPE, Gui. *Metodologia experimental: desenho industrial*. Brasília: Coordenação Editorial, 1984.

CHOKLAT, Aki. *Design de sapatos*. São Paulo: Senac, 2012.

DIAS, Denise Helena Rutkowski. *A arte da concepção do figurino: um estudo de caso dos diferentes figurinos utilizados nas adaptações do livro Orgulho & preconceito*. 2012. Dissertação (Mestrado em Design de Moda), Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2012.

ESTEVÃO, Ilca Maria. *Bridgerton: saiba detalhes do figurino da série que é sucesso de audiência*. *Metrópoles*, 2021. Disponível em: <https://www.metropoles.com/colunas/ilca-maria-estevao/bridgerton-saiba-detalhes-do-figurino-da-serie-que-e-sucesso-de-audiencia>. Acesso em: 25 fev. 2021.

A produção deste artigo contou não só com a leitura de vários autores, mas também com a participação de muitas pessoas, o que potencializa a fala de Monteiro (2021), que destaca que “o cinema é uma arte coletiva”. Além disso, registra-se aqui a importante colaboração da figurinista Alice Alves, atual presidente da FigA (Associação dos Figurinistas, Assistentes de Figurino e Camareiras de São Paulo - grupo que reúne profissionais do audiovisual), que foi uma ponte fundamental no contato com figuras renomadas da área do figurino.

Destacando o cenário caótico no qual realizamos esta investigação, em meio ao isolamento provocado pela pandemia da COVID19, consideramos bem-sucedido este primeiro passo para a elaboração desta sugestão de metodologia para o processo criativo de figurinos para o audiovisual. Podemos dizer que finalizar esse artigo e atingir os objetivos estabelecidos no início da pesquisa é uma grande conquista.

GARRIDO FONSÊCA, Christiana: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

GUÉLLER, Marjorie: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

GÜEZ, Gabriela: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

HAMBURGER, Vera. *Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro*. São Paulo: Editora SENAC SP, 2014.

JACOB, Paula. *Bridgerton: tudo sobre o figurino da série mais amada do momento*. *Revista Glamour*, 2021. Disponível em: <https://revistaglamour.globo.com/Lifestyle/Cultura/noticia/2021/01/bridgerton-tudo-sobre-o-figurino-da-serie-mais-amada-do-momento.html>. Acesso em: 25 fev. 2021.

KANGUSSU, Cristina: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

KOVES, Reka: questionário [fev. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

LAYER, James. *A roupa e a moda: uma história concisa*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

LEITE, Adriana. *Figurino: uma experiência na televisão*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

MARTINO, Luis Mauro Sa; NASCIMENTO, Rafaela Artero. Um tênis All-Star no século XVIII: tensionamentos da representação histórica no figurino de 'Maria Antonieta', de Sofia Coppola. *Revista Panorama-Revista de Comunicação Social*, v. 8, n. 2, p. 2-8, 2018.

MONTEIRO, Karla: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

NASCIMENTO, Rô: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

NOVAIS, Clara. Bridgerton: dez curiosidades sobre a nova série da Shondaland na Netflix. *Elle*, 2020. Disponível em: <https://elle.com.br/cultura/bridgerton-curiosidades-serie-shondaland-netflix>. Acesso em: 25 fev. 2021.

PIES, Marcelo: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

PORTO, Joana: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

STEFANI, Valeria: questionário [dez. 2020]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

TERAO, Susana. 'Retrato de uma jovem em chamas' é ode à arte e ao feminino, dizem debatedoras. *Folha de S. Paulo*, 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2021/01/retrato-de-uma-jovem-em-chamas-e-ode-a-arte-ao-amor-e-ao-feminino-dizem-debatedoras.shtml>. Acesso em: 24 fev. 2021.

TREPTOW, Doris. *Inventando moda: planejamento de coleção*. 4 ed. São Paulo: Empório do Livro, 2005.

Do Texto à Imagem Cinematográfica: a caracterização visual do intérprete e a construção do personagem

Paula Reis Torres

Leônidas Garcia Soares

INTRODUÇÃO

Orgulho e preconceito foi publicado em 28 de janeiro de 1813 pela escritora inglesa Jane Austen (1775-1817), durante o período da Regência, e escrito no início na Revolução Industrial Inglesa. O texto narra a história das irmãs Bennet, cinco jovens de uma família inglesa rural lidando com questões como casamento, dignidade e preconceito. O romance foi adaptado para a televisão, teatro e cinema. Como Austen não descreveu a aparência das moças, mas sim, suas personalidades, a caracterização visual dos intérpretes (também chamada a partir de agora pelo acrônimo CVI) ficou a cargo dos designers de cada produção. Este trabalho tem por objetivo discutir em que medida a caracterização visual do intérprete pode colaborar para a construção das personagens, visto que cada uma das Bennet é caracterizada, no filme de 2005¹, de acordo com sua personalidade. Para tal, os figurinos das irmãs foram analisados em suas especificidades, tendo como base tanto o texto do livro como sua adaptação em formato de roteiro para a produção cinematográfica estudada neste trabalho.

A escolha do tema deve-se à forma inusitada como a caracterização visual do intérprete consegue expressar a personalidade das cinco personagens, afora sua integração bem orquestrada com os cenários e a fotografia do filme. O estudo

1. Produção anglo-americana dirigida por Joe Wright e estrelada por Keira Knightley e Matthew Macfadyen. Direção: Joe Wright; Direção fotográfica: Roman Osin; Direção de arte: Mark Swain e Nick Gottschalk; Designer de produção: Sarah Greenwood; Decoradora de set de filmagem: Katie Spencer.

aqui proposto também procura contribuir para a escassa bibliografia luso-brasileira na área de design cenográfico e, mais especificamente, na área de CVI. Deste modo, este estudo está atento aos trabalhos dos designers de caracterização visual do intérprete e na contribuição deles na construção cinematográfica das personagens criados por Jane Austen. Para tanto, adota a metodologia qualitativa, amparada no caso (a produção cinematográfica de 2005) e na análise comparativa entre as CVIs das diferentes personagens estudadas. Desta forma, a próxima parte do texto aborda diferentes conceitos para a caracterização visual do intérprete.

CARACTERIZAÇÃO VISUAL DO INTÉRPRETE

A área do design cenográfico, responsável pelo projeto dos trajes, maquiagem, penteado e acessórios que irão compor as personagens, já foi denominada de distintas formas; uma das terminologias mais constantes, durante muito tempo, foi “figurino”. Sobre isso, PAVIS afirmou que

[...] na encenação contemporânea, o figurino tem papel cada vez mais importante e variado, tomando-se verdadeiramente a ‘segunda pele do ator’ de que falava Tairov², no começo do século. O fato é que o figurino, sempre presente no ato teatral como signo da personagem e do disfarce, contentou-se por muito tempo com o simples papel de caracterizador encarregado de vestir o ator de acordo com a

2. Alexander Tairov (1885-1950), estudioso, diretor e inovador de teatro russo.

verossimilhança de uma condição ou de uma situação. Hoje, na representação, o figurino conquista um lugar muito mais ambicioso; multiplica suas funções e se integra ao trabalho de conjunto em cima dos significantes cênicos. Desde que aparece em cena, a vestimenta converte-se em figurino de teatro: põe-se a serviço de efeitos de amplificação, de simplificação, de abstração e de legibilidade. (PAVIS, 2008, p. 168).

Porém, o verbete “figurino” em si não representava a totalidade do trabalho do profissional responsável pela aparência final das personagens, concedendo espaço ao emprego da expressão “design de aparência”. Na seção da letra “C” do seu dicionário, Pavis afirmou que “caracterização” representava a “técnica literária ou teatral utilizada para fornecer informações sobre uma personagem” (Id, 2008, p. 38). No mesmo verbete, ele defendeu que “a caracterização das personagens é uma das principais tarefas do dramaturgo” (Ibid), concedendo-lhe condição de importante pilar na cenografia.

Viana (2012), por sua vez, emprega a expressão “traje de cena” para referir-se à aparência das personagens, aplicando em algumas ocasiões “design de aparência”. Ao reunir e organizar uma série de artigos brasileiros acerca do tema, ele e Muniz publicaram o livro *Diário de pesquisadores: traje de cena*, em 2012. Elegendo, nesta publicação, “traje de cena” como forma mais precisa para se referir à aparência dos intérpretes.

Em sua tese de doutorado, no ano de 2008, Ramos propôs uma expressão alternativa ao termo “figurino”, declarando que:

[...] ante a falta de expressões verbais adequadas para expressar nossas reflexões, sentimos a necessidade de cunhar novos termos para conduzir nossas análises e sugerimos a denominação caracterização visual de atores, para designar a linguagem que, em realizações artísticas, é trabalhada diretamente sobre o corpo do ator com figurinos, adereços, penteados e maquiagens para construir sua aparência física, a fim de traduzir, em matéria plástica sensível e concreta, os traços de caráter ficcionais representados em uma dada obra. (RAMOS, 2008, p. 20).

Porém, “caracterização visual de atores” não abarca espetáculos em que haja outras categorias de artistas, como dança, música, performances artísticas etc. Então, Soares (2016) deu sequência ao raciocínio de Ramos e propôs, em sua tese de doutorado de 2016, o termo “caracterização visual do intérprete” como possibilidade de expressão verbal mais abrangente, onde estariam incluídos todos os tipos de intérpretes. Ele reforça ainda que “considerando que caracterizar a um intérprete ou a uma personagem é uma ação que pressupõe a utilização de recursos verbais, sonoros e visuais, ao utilizar o termo ‘caracterização visual do intérprete’ (ou CVI) estamos nos referindo somente aos aspectos visuais desta caracterização”³ (SOARES, 2016, p. 127). Tendo as observações anteriores em mente, “caracterização visual do intérprete” demonstra ser a terminologia mais adequada a ser adotada neste estudo, em que o objetivo é refletir como as personalidades das personagens ficaram perceptíveis em sua caracterização. Sobre isso, Ramos (2012) acrescenta que:

[...] a linguagem caracterização visual pode ser organizada de diferentes modos e refletir sobre estes modos nos levam de encontro às diferenças entre as expressões figurino e design de aparência de atores, construções decorrentes de distintas ações criativas. Entendemos como figurino a ação criativa produtora de um desenho referencial que antecede o espetáculo em que se insere o ator/ personagem, como é o caso dos figurinos de uma determinada época ou de uma determinada região geográfica, por exemplo. (RAMOS, 2012, p. 89).

Conceito este que é reforçado pela fala de Howard, “a linguagem das roupas e dos materiais revela o país, a classe social, a idade e o gosto” (HOWARD, 2015, p. 198). Ou seja, a caracterização visual do intérprete age como elemento comunicador de classe social, idade, localidade, atmosfera e personalidade da personagem. Se-

3. Texto original: “Considerando que caracterizar a un intérprete o a un personaje es una acción que presupone la utilización de recursos verbales, sonoros y visuales, al utilizar el término “caracterización visual del intérprete” nos estamos refiriendo solamente a los aspectos visuales de esta caracterización”.

Figura 1. *The Country Wedding (1820)*, John Lewis Krimmel (1789-1821). Disponível em: *File:1820-Country-Wedding- John-Lewis-Krimmel.jpg*. Acesso em 03 mar 2021.

gundo Ford, “o melhor design de figurino faz esse trabalho silencioso de preparar o cenário para o espectador”⁴ (FORD In: RUTH CARTER, 2019, 03:11, tradução livre). Ou seja, “não se trata somente de garantir ao figurino uma participação como signo, senão de confiar a este elemento a função de colaborar na promoção de estados diferenciados do corpo, considerando-o como integrante do processo inicial da cena” (SILVA, 2010, p. 9). A designer Ruth Carter, responsável pelos figurinos de filmes como *Gangues de Nova Iorque* (2002), *Selma: uma luta pela liberdade* (2014) e *Pantera Negra* (2019), declarou que “as pessoas pensam que eu costuro, mas isso não é realmente o que eu faço. O que eu faço é... Eu conto histórias”⁵ (CARTER In: RUTH CARTER, 2019, 00:33, tradução livre). O designer de caracterização visual do intérprete faz mais do que apenas vestir, pentear ou maquiar um artista, ele cria uma forma de expressar visualmente uma personagem ou uma ideia. Carter esclarece o quão íntimo esse procedimento pode ser:

[...] design de figurino é o processo de pegar uma ideia e torná-la realidade. [...] Você tem que entender um pouco sobre as pessoas. O que faz uma pessoa quem ela é, onde eles moram, no que acreditam. Às vezes isso é realmente reflexivo do lado de fora. É contar histórias.⁶ (CARTER In: RUTH CARTER, 2019, 02:39, tradução livre).

4. The best costume design does this quiet work of setting the stage for the viewer.

5. People think I sew, but that’s not really what I do. What I do is... I tell stories.

6. Costume design is the process of taking an idea and making it come to life. [...] You have to understand a little bit about people. What makes a person who they are, where they live, what they believe in. Sometimes that’s really reflective on the outside. It’s story telling.



Um recorte pode ser feito para que o pensamento de Carter se some às palavras do cenógrafo brasileiro José de Anchieta Costa (1948-2019). Ele acreditava que, para o espectador, o espetáculo é interpretado como unidade: “muitas vezes num espetáculo, a cenografia torna-se desnecessária porque o ator passa a ser sua própria cenografia, o figurino preenche a ‘casa do ator’, que é o seu corpo, garantindo a ele seu reinado absoluto no palco” (ANCHIETA, 2002, p. 41). Ou seja, a caracterização visual do intérprete finaliza a composição da personagem, que é componente do espetáculo e, juntos, são observados, absorvidos e entendidos pelo espectador como uma só obra.

CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

Sociedade da virada do século XIX

O século XVIII foi marcado pela melhoria das técnicas agrícolas e pelo aumento da produção do agronegócio na Grã-Bretanha, alterando o funcionamento da sociedade e dando início à Revolução Industrial na Inglaterra. A virada para o século seguinte foi chamada de Era Vitoriana, conhecida pelos valores morais supostamente rígidos. A comunidade era modelada por aparências, segundo Rebeca Fuks (2019), a sociedade da época era “regida pelas ambições econômicas e por relações construídas a partir do interesse”.

A maior parcela da população vivia no campo e só frequentava cidades como Londres e Bath, cidade famosa pelas águas termais, em estações específicas. “Embora muitos dos trabalhadores rurais ainda vivessem em casas primitivas de um só cômodo, as condições de vida e saneamento eram bem melhores do que nas vilas das cidades”⁷ (GUY, 1997, p. 3, tradução livre), um dos resultados da revolução.

As atividades no campo eram pouco variadas, enquanto as moças passavam o tempo recebendo e fazendo visitas e convertendo-se em boas filhas e esposas, os homens jovens de famílias de alta classe eram criados para terem profissões e eram frequentemente encorajados a ganharem experiência sexual com mulheres de classes mais baixas, para, então, casarem-se com mulheres consideradas adequadas. O casamento entre pessoas de diferentes classes sociais era fortemente desencorajado e poderia levar à perda de herança. Segundo Guy (1997), poucos casamentos eram por amor, a maioria era arranjada pelas famílias, que escolhiam cônjuges apropriados para seus herdeiros ou vantajosos para a própria família.

Perfil da jovem solteira

“Para muitas jovens ricas, a vida era uma série interminável de reuniões sociais, bailes, ópera ou teatro, para assim serem vistas por possíveis maridos”⁸ (GUY, 1997, p. 6, tradução livre). Para a sociedade inglesa da virada do século XIX, era importante que as mulheres se casassem aos 18 anos, ou antes. Mulheres solteiras eram consideradas propriedade dos pais ou irmãos, que também podiam reivindicar os salários que ganhavam. Porém, a maioria dos pais queria ver seus filhos casados, principalmente as filhas, que talvez não tivessem meios de se sustentar caso algo acontecesse a eles. Da mesma forma que as

7. Texto original: “Although many of those who worked in the country still lived in primitive, one-roomed cottages, living conditions and sanitation were much better than in town slums”.

8. Texto original: “For many wealthy young ladies life was an endless round of social gatherings, attending balls, the opera or the theatre, so as to be seen by prospective husbands”.

solteiras, as mulheres casadas, assim como seus salários, eram considerados propriedade dos maridos até o Property Act de 1882, também conhecido como Married Women’s Property Act, que garantia representação legal da mulher casada e determinava que ela era capaz de adquirir e manter bens sozinha.

Como a principal ocupação feminina da época era ser dona de casa, as mulheres eram incentivadas a adquirirem habilidades específicas do lar. Uma jovem só era considerada realmente talentosa se dominasse desenho ou pintura, costura e bordado, música, canto e as línguas mais prestigiadas na época, que eram francês e latim. Para serem admiradas, vistas como apropriadas e destacarem-se como possíveis esposas, as damas deveriam ter longos cabelos arrumados em penteados trançados, podendo ter adornos em ocasiões especiais; usar adereços e vestirem-se conforme a moda, muito semelhante entre França e Inglaterra. A pele alva era considerada, além de mais bela, um sinal de posição elevada na sociedade, fazendo com que mulheres fossem estimuladas a usarem chapéus, bonnets⁹ e também tocas, no caso das jovens que ainda não frequentavam os eventos da sociedade. Segundo Köhler (2012), o corte dos vestidos trajados pelas mulheres da virada do século era grego, uma variação da moda do período da República. “As únicas mudanças feitas foram que o decote ficou mais e mais baixo e a cintura se aproximou cada vez mais do peito. As mangas foram encurtadas - ocasionalmente, efetivamente, não havia nenhuma - mas a cauda aumentou cada vez mais”. (KÖHLER, 2012, p. 390, tradução livre), como ilustra a Figura 2.

Como os métodos de lavanderia eram pouco desenvolvidos por volta de 1800, peças de roupas brancas ficavam suadas, amareladas ou manchadas com facilidade. As pessoas, então, ficavam limitadas a poucas vestes brancas, utilizando-as somente em ocasiões especiais, como bailes importantes e casamentos. Segundo Bingham (1996), era comum, por exemplo,

9. Espécie de gorro com aba para proteção do rosto dos raios solares.



Figura 2. Exemplos de: vestido feminino; vestido de lã vermelha com bordados prateados; vestido de seda branca com bordados dourados, c. 1800; vestido branco com barra bordada, c. 1800. Fonte: KÖHLER, 2012, p. 394, 395, 391.

que homens tivessem apenas golas e colarinhos brancos para usarem sob paletós no uso diário. Somente pessoas mais abastadas se davam ao luxo de possuírem muitos trajes brancos, já que poderiam custear lavagens bem-feitas ou a substituição frequente de peças.

CONSTRUTORAS DE PERSONAGENS

Para cumprir o principal objetivo deste artigo, que é discutir em que medida a caracterização visual do intérprete pode colaborar para a construção das personagens, duas pessoas envolvidas com as criações das personagens de *Orgulho e preconceito* serão apresentadas em ordem cronológica. A primeira é Jane Austen, escritora do romance *Orgulho e preconceito* e criadora das personagens. A segunda é Jacqueline Durran, figurinista responsável pelas CVI do filme homônimo lançado em 2005.

Jane Austen

A escritora Jane Austen, autora do livro *Orgulho e preconceito*, nasceu em Hampshire, sul da Inglaterra, em 16 de dezembro de 1775, durante o período da Regência Britânica, transição entre os períodos Georgiano e Vitoriano. Foi a

sexta dos sete filhos do reverendo George Austen e sua esposa, Cassandra. Com a morte do pai, a família Austen mudou-se com frequência pela Inglaterra, possibilitando que Jane conhecesse diversas das localidades que cita em sua obra. Jane apresentou interesse por literatura desde cedo, nunca se casou e dedicou sua vida a seus livros. Faleceu em Hampshire em 18 de julho de 1817, apenas quatro anos após a publicação de seu livro mais conhecido, *Orgulho e preconceito*.

Como a primeira mulher que se tornou romancista importante, está acima dos movimentos clássico e romântico; em um certo sentido, preenche a lacuna entre os séculos XVIII e XIX, mas não pode ser enquadrada em nenhum grupo - ela é única. Em seus romances - *Senso e sensibilidade*, *Orgulho e preconceito*, *Mansfield Park*, *Emma*, *A abadia de Northanger* e *Persuasão* -, ela tenta tão-somente mostrar um pequeno segmento da sociedade inglesa de sua época - o anestesiado pequeno mundo das famílias rurais com um razoável padrão de conforto. (BURGESS, 2002, p. 209).

Parte do êxito da obra de Austen se deve ao fato de ela escrever sobre o assunto do qual dominava, o cotidiano da moça solteira de classe média, aliado a finais felizes. Uma parcela de seus livros contava com acontecimentos da vida pessoal da autora e seus conhecidos e também com locais e cidades em que Austen já havia frequentado, como Hampshire, Bath e Londres.



Figura 3. Retrato de Jane Austen feito com base em uma ilustração feita por sua irmã, Cassandra. Fonte: AUSTEN, 2012, contracapa.



Figura 4. Jacqueline Durran com o figurino de Anna Karenina. Foto: Jessica Chou. Fonte: SNEAD, 2012.

Considerando o período em que atuou, o volume e alcance de sua obra, Jane Austen pode ser apontada como uma das autoras mais influentes da Inglaterra, sendo apreciada até os dias atuais. A escritora escocesa Margaret Oliphant (1828-1897) elogiou a maturidade e a profundidade da escrita de Austen, observando que:

Ela tinha apenas vinte anos de vida feliz e protegida em casa, no final do século passado, quando escreveu o que poderia ter sido o resultado dos mais profundos observação e estudo prolongados da humanidade - o que é, em nossa opinião, a mais perfeita de todas as suas obras - *Orgulho e preconceito*.¹⁰ (OLIPHANT, 1882, p. 184, tradução livre).

Jacqueline Durran

Jacqueline Durran é uma figurinista inglesa com formação em design de figurino. Embora não seja tão conhecida quanto figurinistas proeminentes como Sandy Powell (de *A jovem Rainha Victória* e *A favorita*) e Colleen Atwood (de *Chicago* e *Memórias de uma Geisha*), Jacqueline Durran vem consolidando uma reputação considerável ao longo da carreira de duas décadas. Ela não acredita que possua um estilo de projetar, mas admite que tem uma forma particular de ver e abordar as coisas, de modo que seus trabalhos possam ter atributos tangíveis. Embora, nos últimos anos, ela tenha expandido seu

10. Texto original: “She was only about twenty on her sheltered and happy life at home in the end of the old century, when she wrote what it might have been the outcome of the profoundest prolonged observation and study of mankind - what is, we think, the most perfect of all her works - *Pride and Prejudice*”.

repertório para filmes de fantasia como *O espião que sabia demais* (2011), *Macbeth* (2015) e *A bela e a fera* (2017), ela é mais conhecida por suas colaborações com diretores como Mike Leigh e Joe Wright, de *Orgulho e preconceito* (2005), seu primeiro trabalho de destaque no cinema. No filme, ela descreveu a família da protagonista, os Bennet, da seguinte forma: “Esta era uma família provinciana. Pensei em como uma costureira local teria feito algo, os tecidos que ela teria, desenhos de moda de Londres e como ela teria traduzido isso, e o que uma família provinciana faria com suas roupas”¹¹ (DURRAN, 2014, tradução livre).

Orgulho e preconceito abriu portas para Durran para filmes, como *Anna Karenina* (2012) e *Adoráveis mulheres* (2019), pelos quais ela recebeu dois Academy Awards de melhor figurino. Mesmo tendo atuado na caracterização visual de intérpretes de filmes de outros gêneros, seus trabalhos de maior evidência são figurinos de época, como *Desejo e reparação* (2007), seu segundo filme em colaboração com o diretor Joe Wright, e também a segunda parcela da tríade composta por *Orgulho e preconceito*, *Desejo e reparação* e *Anna Karenina*, todos filmes com a atriz Keira Knightley como protagonista. Para estes projetos, Durran trabalhou em conjunto com as diretoras de arte Sarah Greenwood¹² e Katie Spencer¹³, o

11. Texto original: “This was a provincial family. I thought about how a local dressmaker would’ve made something, the fabrics she would’ve had, drawings of fashions from London, and how she would’ve translated that – and what a provincial family would do with their clothes”.

12. Designer e decoradora de cenários britânica.

13. Decoradora de cenários britânica.

que esclarece a sincronia na cenografia das obras. O que reforça a ideia de que a caracterização visual do intérprete participa na formação e na tradução do conceito da cenografia de uma obra.

Acho infinitamente interessante como as pessoas combinam as coisas, o que escolhem vestir e o que vestem para dizer a você sobre elas, as misturas estranhas que as pessoas podem fazer ou as combinações comuns e como isso afeta o que você pensa sobre eles imediatamente. E todos nós julgamos as pessoas imediatamente, quando elas entram em um ambiente, pelo que estão vestindo, essa é a nossa primeira forma de conhecer os humanos com quem estamos lidando.¹⁴ (DURRAN, 2017, 01:08, tradução livre).

A OBRA

Orgulho e Preconceito

Originalmente chamado de *First impressions*, ou *Primeiras impressões*, *Orgulho e preconceito* era, segundo Fuks, chamado de “meu filho querido”, por Jane Austen. Ele foi finalizado em 1797 e publicado pela primeira vez somente em janeiro de 1813. Em seguida, teve traduções vendidas na Alemanha, Dinamarca, França e Suécia. Austen inicia sua narrativa afirmando que “é uma verdade universalmente reconhecida que um homem solteiro, possuindo uma boa fortuna, deve estar precisando de uma esposa.”¹⁵ (1994, p. 5, tradução livre), antecipando um tom crítico

14. “I find it endlessly interesting about how people combine things and what they choose to wear and what they wear to tell you about them you know the strange combinations that people might put together or the very ordinary combinations and how that impacts on what you think about them immediately and we all judge people straightaway by when they walk into a room by what they’re wearing you know that’s our first you know way is humans of analyzing who we’re dealing with”.

15. Texto original: “It is a truth universally acknowledged, that a single man in possession of a good fortune, must be in want of a wife”.



Figura 5. Keira Knightley em três caracterizações: como Elizabeth Bennet em cena do filme *Orgulho e preconceito* (2005); como Cecilia Tellis em cena do filme *Desejo e reparação* (2007); como Anna Karenina em cena do filme *Anna Karenina* (2012).

e satírico do romance, visto que a autora se utiliza de sarcasmo para criticar o fato de a sociedade da época preocupar-se mais com os estados civil e financeiro dos indivíduos do que com os reais sentimentos das pessoas. *Orgulho e preconceito* se passa no início do século XIX e acompanha a trajetória da jovem Elizabeth (Lizzie), a segunda das cinco filhas solteiras dos Bennet, rumo ao amadurecimento. Sua vida muda quando um jovem solteiro e rico adquire uma propriedade na vizinhança e muda-se trazendo consigo família e amigos, alterando a dinâmica cotidiana do vilarejo fictício de Meryton, em Hertfordshire, Inglaterra. As novas companhias levam Lizzie e suas irmãs a reagirem de diferentes formas sobre questões como patrimônio, herança, classe social e casamento. Antes do final feliz, a protagonista se vê em constantes debates sobre orgulho, preconceito e caráter com seu duo, o também protagonista Fitzwilliam Darcy.

A primeira adaptação teatral de *Orgulho e preconceito* ocorreu em Londres em 1936, criada por Helen Jerome. O romance também teve versões musicais: um musical intitulado *First impressions*, exibido em 1959 na Broadway, e um concerto chamado *Jane Austen’s pride and prejudice, the new musical*, apresentado em Rochester em 2008. A rede de rádio e televisão BBC produziu duas séries de *Orgulho e preconceito*, uma foi ao ar em 1980 e a outra em 1995.



Figura 6. Mulheres da família Bennet: Sra. Bennet, Jane, Kitty, Mary, Lizzy e Lydia.
Fonte: HUGHES, 2020.

e preconceito priorizando a veracidade e buscando a afinidade do público. O resultado foram várias indicações à prêmios, inclusive ao Academy Awards¹⁷ de direção de arte e figurino em 2006.

A primeira foi dirigida por Cyrill Coke e estrelada por Elizabeth Garvie e David Rintoul nos papéis de Elizabeth Bennet e Fitzwilliam Darcy. A série mais recente teve direção de Simon Langton, estrelando Jennifer Ehle e Colin Firth, foi ao ar em 1995. E em 2012, surgiu *The Lizzie Bennet diaries*, uma série americana de comédia adaptada do livro de Austen e exibida na internet em formato de vlog¹⁶, veiculada pelo site You Tube. Ambientada em 1935, apesar do livro ter sido publicado em 1813, a primeira versão cinematográfica de *Pride and prejudice* foi lançada nos Estados Unidos em 1940, em meio a Segunda Guerra Mundial. É possível que a história tenha sido adaptada para 1835 para que fosse possível oferecer alta qualidade mesmo em tempos de escassez de recursos cenográficos em função da crise decorrente da guerra. Em contrapartida, a versão cinematográfica de *Orgulho e preconceito* de 2005, dirigida por Joe Wright, com roteiro da romancista e roteirista inglesa Deborah Moggach e estrelada por Keira Knightley e Matthew Macfadyen, procura ser o mais fiel possível ao livro. Moggach teve o apoio da atriz e roteirista Emma Thompson, responsável pelo roteiro adaptado de *Razão e sensibilidade* (1995), versão cinematográfica do romance homônimo publicado por Austen em 1811. Deborah Moggach, autora do livro *These foolish things* (2004), que veio a ser o filme *O exótico Hotel Marigold* (2012), e roteirista do filme *Tulip fever* (2017), ou *Amor e tulipas*, escreveu o roteiro de *Orgulho*

16. Uma espécie de diário virtual que ocorre através de vídeos curtos.

ANÁLISE DE DADOS

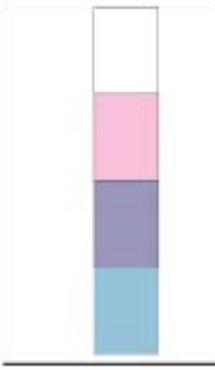
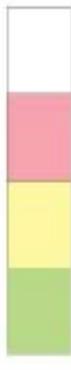
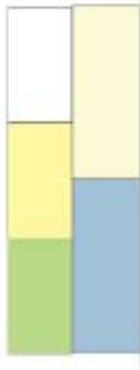
Materiais e métodos: livro, roteiro e imagem

As cinco personagens que compõem a prole dos Bennet possuem o mesmo nível social e idades aproximadas, porém, personalidades diferentes, de forma que é natural que sejam caracterizadas de acordo com seu próprio perfil. Portanto, apesar de serem mulheres solteiras em torno dos vinte anos e, por serem irmãs, com a mesma situação financeira, foram criadas cinco CVIs diferentes. Por vontade de Moggach, as intérpretes usaram o mínimo de maquiagem possível, “eu queria que fosse realista, a versão da bainha enlameada, com as meninas bem jovens, sem maquiagem, os mesmos vestidos todos os dias. Não é uma peça fofa de época, mas algo com o qual poderíamos nos envolver e nos importar” (MOGGACH, 2015), o que justifica a comedida quantidade de trajes elaborados por Durrant.

Jane Bennet, interpretada por Rosamund Pike, é a mais velha entre suas irmãs. Tem 22 anos e é considerada a jovem mais bela da cidade. É retratada por Austen como doce, reservada, sensível, tímida, sem muita malícia e preferindo ver apenas o lado bom das pessoas. É apresentada por Durrant vestindo-se de acordo com o padrão feminino vigente, sempre em tons claros de rosa, lilás e azul. Elizabeth “Lizzie”, representada por Keira Knightley, é a personagem principal e o leitor observa os acontecimentos

17. Academy Awards, popularmente conhecido como Oscar.

Tabela 1. Apresentação das irmãs Bennet

Jane	Elizabeth	Mary	Catherine	Lydia
				
22 anos	21 anos	19 anos	17 anos	15 anos
Doce, sensível, tímida e positiva	Independente, alegre e confiante	Recatada, séria e estudiosa	Tola, teimosa e influenciável	Tola, mimada e vaidosa
				

sob o ponto de vista dela. É a segunda filha dos Bennet e possui 21 anos. Seu caráter contrasta com o da irmã mais velha, Jane, por ser mais independente, alegre, sincera e, principalmente, por não se intimidar ou tolerar provocações a ela ou a seus queridos. A única orientação dada em relação à caracterização visual de Elizabeth veio da direção: “Joe [Wright] queria que a personagem de Lizzie fosse moleca, esportiva, brilhante, desinteressada nas modas vigentes, interessada e envolvida com a natureza a às coisas ao seu redor.”¹⁸ (DURRAN, 2014, p. 26, tradução livre). Na caracterização de Durran, Lizzie raramente é retratada usando chapéu ou bonnet, não é representada com luvas e, ao contrário das irmãs, usa botas pretas, o que não era comum em jovens de classe média na época. Tende a vestir tons mais frios, frequentemente combinando com a direção de arte do filme e, em algumas ocasiões, chega a usar um vestido com uma fita preta na cintura. Quando Elizabeth é introduzida à Netherfield Park, é descrita por Austen usando “meias sujas e com o rosto brilhando com o calor do exercício”¹⁹ (AUSTEN, 2012, p. 28, tradução livre), o que é reforçado pela observação da senhorita Bingley adicionada pela roteirista, “Deus, você viu a anágua dela? Quinze centímetros de lama!”²⁰ (*Orgulho*

18. Texto original: “Joe [Wright] wanted Lizzie’s character to be tomboyish, to be clever, to be bright, to not be very interested in current fashions, to be interested and involved in nature and the things around her”.

19. Texto original: “Dirty stockings, and a face glowing with the warmth of exercise”.

20. Texto original: “Goodness, did you see her petticoat? Six inches deep in mud!”.

As cinco irmãs com pais vivos, mas sem um irmão para sustentá-las após a morte dos pais.

Tabela 1. Apresenta as irmãs Bennet informando nome, idade, personalidade, paleta de cores empregada na caracterização visual das intérpretes no filme de 2005, além estados financeiro, familiar e educacional.

Fonte: formulada pela autora Paula R. Torres.

e preconceito, 2005, 00:17:03, tradução livre). Na página 23 (AUSTEN, 2012), o senhor Darcy faz um comentário sobre seus belos olhos, mas sem especificar cor ou fornecer mais detalhes. Todas as demais características de Lizzie encontradas no livro e no roteiro, são sobre sua personalidade independente e livre.

A Bennet de 19 anos, Mary, desempenhada pela atriz Talulah Riley, é descrita por Austen como a mais banal das Bennet. Ela é mais recatada, dedicando-se ao piano e à leitura, porém sem muita maestria. Mary se veste de forma despretensiosa e seu cabelo é preso de modo prático. Veste cores sóbrias como bege, cinza e marrom e é frequentemente retratada por Durran com o corpo todo coberto e com um modelo de avental. Catherine “Kitty”, vivida pela atriz Carey Mulligan, tem 17 anos, é teimosa, tola e sofre grande influência da irmã mais nova. Possui uma caracterização muito semelhante à de



Figura 9. A personagem Elizabeth Bennet em diferentes CVIs ao longo da obra. Fonte: capturas de tela do filme *Orgulho e preconceito* (2005).

Resultados e discussão

Jane Bennet é o retrato da moça delicada e feminina da época, por isso, Jacqueline Durran a caracterizou com tons pastéis, tecidos leves e sempre com cabelos arrumados. No livro, Mary não é sociável e, como introvertida, foi representada com cores sóbrias e cobrindo-se o máximo possível. Kitty e Lydia são as mais jovens Bennet e, portanto, foram caracterizadas vestindo cores frescas e com os cabelos semi presos.

A Figura 9 possui exemplos da caracterização visual de Elizabeth Bennet, que, como anteriormente mencionado, é a personagem principal de *Orgulho e preconceito*. Por estar presente na maioria das cenas do livro e do roteiro, ela é caracterizada por Durran com aspectos distintos e com uma paleta de cores mais variada do que as demais Bennet. A caracterização da personagem evidencia colaboração entre designer de figurino e direção de arte, pois, apresenta forte relação com a fotografia de cada cena em que aparece, mas sem perder sua personalidade. Lizzie distingue-se de suas irmãs pelos cabelos presos de modo singelo e prático, pela ausência de chapéu e luvas, pelas botas pretas e até acessórios negros, cor incomum na indumentária de jovens solteiras no início do século XIX, o que reforça sua indiferença pela aparência e destaca seu caráter mais independente, vanguardista e até feminista. A única ocasião em que todas as Bennet se vestem com homogeneidade é em um baile, evento que exige trajes sofisticados e para o qual todas vestem branco, cor que, como mencionado, era frequentemente associada a ocasiões especiais durante o período da Regência.

Como dito anteriormente, a figurinista Jacqueline Durran não se identifica com um estilo de projeto, porém, é possível perceber um padrão em suas produções. Em 2019, foi lançado o filme *Adoráveis mulheres*, baseado em um romance homônimo publicado em 1868 pela escritora Louisa May Alcott (1832-1888), que conquistou o segundo Academy Award de melhor figurino de Durran. Em entrevista, a designer afirmou que:

Lydia, o que reforça seu caráter de discípula de sua irmã mais moça. Usa os cabelos semi presos, com cachos soltos. Sua paleta de cores é mais fresca, com tons de rosa, verde claro e amarelo cítrico. Lydia, representada por Jena Malone, é a mais jovem das Bennet, tem 15 anos e é descrita por Austen como fútil, teimosa e paqueradora. É tão protegida pela mãe que, após sua fuga e casamento com um soldado da milícia, não demonstra remorso, mas age como se tivesse feito algo digno de admiração e inveja. Seus cabelos também são semi presos, carrega lenços para acenar para os soldados da milícia e traça verde claro e amarelo cítrico, como Kitty. Após seu casamento, sua caracterização muda, seus vestidos passam a ter maior volume de tecido e sua paleta de cores se converte em bege e azul claro.

É importante observar que as personagens, apesar da vontade de Moggach de que possuíssem aspectos comuns, têm aparências historicamente corretas quanto aos cortes dos trajes, comprimento dos cabelos e penteados, acessórios utilizados e maquiagem aplicada. O interesse principal de Austen ao escrever o romance *Orgulho e preconceito* são, evidentemente, as relações humanas, fato que fundamenta o detalhamento do caráter dos personagens e a ausência de descrições físicas no livro. O roteiro do filme também deixa as aparências dos personagens em aberto, o que indica que coube à equipe de caracterização visual dos intérpretes traduzir a essência dos personagens em uma manifestação aparente.

Figura 10. Intérpretes das mulheres da família Bennet aguardando início da filmagem do baile. Fonte: *Pride and Prejudice: The Companion Book* (2005), p.05

Eu fiz uma pesquisa histórica de maneira normal e encontrei diferentes estilos de imagens, que representavam cada personagem de cada uma das garotas para mim e, então, as compartilhei com as atrizes e trabalhamos em maneiras pelas quais isso poderia se tornar pessoal para elas e elas puderam usar as roupas em suas atuações.²¹ (DURRAN, 2020, 00:19 min, tradução livre).



É possível que este mesmo recurso tenha sido empregado em *Orgulho e preconceito*, tendo em vista a qualidade e verossimilhança dos figurinos apresentados. Outro fator importante na caracterização visual das personagens de *Orgulho e preconceito* é a elaboração de caracterizações individuais e conforme as personalidades.

Refletindo sobre os textos que deram origem o filme *Orgulho e preconceito* de 2005, é possível afirmar que as autoras de ambos, tanto do romance quanto do roteiro, deram maior valor a suas respectivas inclinações. A escritora Jane Austen dedicou-se a relatar as personalidades e relações entre personagens. A roteirista Deborah Moggach deu atenção à descrição técnica de cenas e diálogos. Ambas deixaram as caracterizações visuais dos intérpretes em aberto. Dada a falta de informações acerca de aparências, é presumível que a figurinista Jacqueline Durran teve que se dedicar a pesquisas nos campos históricos, de moda e técnicos para criar designs de figurino que expressassem a obra.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observados a metodologia e o trabalho da designer responsável pela caracterização visual

21. "I did for historical research in the normal way and I found different style different images that represented each character each of the girls to me and then I shared those with the actresses and we worked on ways in which that could become personal to them in there and they could use the clothing in their acting".

dos intérpretes, fica constatado que sua função não se restringe ao texto escrito, mas sim à tradução visual e emocional das personagens da obra. Considerando o filme *Orgulho e preconceito* de 2005, é possível afirmar que a caracterização visual do intérprete pode informar muito sobre a personagem, mesmo sem instruções textuais prévias. A produção do designer de CVI é resultado de formação e experiência profissionais, pesquisas cuidadosas e boa comunicação entre equipes.

Quando a professora Dra. Monica Rector afirmou, em 1995, que "nosso corpo tem um prolongamento: são as roupas e os acessórios de vestir" (RECTOR, 1995, p. 30), ela referia-se a pessoas reais. Essa declaração também se aplica à caracterização visual do intérprete, pois, a fim de conferirmos veracidade a personagens, precisamos conceder-lhes características igualmente verossímeis. Atributos que podem ser conferidos pelos designers responsáveis pela caracterização e trabalhados pelos próprios intérpretes.

A criação da caracterização visual do intérprete é o processo de se apoderar de uma personagem, conceder elementos que revelem seus atributos e fazer com que ele transmita a razão de sua existência. Ao associar design de figurino a processo de criação, é possível compreender que o trabalho de um designer de caracterização visual do intérprete é muito mais complexo do que simplesmente vestir um artista, começan-

do antes mesmo do projeto. Ele se inicia com a comunicação entre profissional e cliente, com o domínio do texto e do programa de necessidades por parte do designer. Só, então, a com-

inação de conhecimento e criatividade pode despertar o conceito da caracterização visual dos intérpretes, tornando-se, assim, um importante integrante da cenografia de um espetáculo.

REFERÊNCIAS

ANCHIETA, José de. *Auleum: a quarta parede*. Editora Books, 2002.

AUSTEN, Jane. *The Complete Novels of Jane Austen*. Nova Iorque: Race Point Publishing, 2012.

AUSTEN, Jane. *Pride and Prejudice*. Harmondsworth, Inglaterra: Penguin Books, 1994.

INGHAM, Janet. *More than a house: the story of Roedde House and Barclay Heritage Square*. Vancouver: Roedde House Preservation and Society, 1996.

BURGESS, Anthony. *Literatura inglesa*. São Paulo: Editora Ática, 2002.

DESEJO E REPARAÇÃO. Roteiro: Christopher Hampton. 2007. (123 min.), son., color. Legendado. Disponível em: www.netflix.com. Acesso em: 12 abr. 2021.

DURRAN, Jacqueline. *Exclusive Interview Costume designer Jacqueline Durran explains that she can't see her own style*. [21 de dezembro de 2017], 1:46 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5XlcCP83R4s>. Acesso em: 26 out. 2020.

DURRAN, Jacqueline. *Jacqueline Durran on working with Joe Wright and Keira Knightley and on the dresses and costumes at Anna Karenina Premiere*. [14 de fevereiro de 2014], 1:53 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MOv96DATk38>. Acesso em: 20 fev. 2021.

DURRAN, Jacqueline. *Oscar Winner Jacqueline Durran Full Press Room Speech*. [10 de fevereiro de 2020], 5:26 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gE6TSdWLIY>. Acesso em: 20 fev. 2021.

FUKS, Rebeca. *Livro Orgulho e preconceito, de Jane Austen*. In: Cultura genial. Disponível em: <https://www.culturagenial.com/orgulho-e-preconceito-jane-austen/>, 2019. Acesso em: 15 jul. 2020.

GIL, Maria Celina. O bordado narrativo nos trajes de Game of Thrones. In: VIANA, Fausto; MOURA, Carolina (orgs.). *Dos bastidores eu vejo o mundo: cenografia, figurino, maquiagem e mais*. v 2. São Paulo: ECA/USP, 2017. p. 244-260.

GUY, John. *Victorian Life*. Andover, Inglaterra: Ticktock Publishing Ltd., 1997.

HAMBURGER, Vera. *Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro*. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2014.

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

HUGHES, Sarah. *What Miss Bennet did next: today's writers put a fresh twist on Austen*. The Guardian. Londres. jan. 2020. Disponível em: <https://www.theguardian.com/books/2020/jan/05/jane-austen-inspired-books-to-be-published-in-2020#top>. Acesso em: 23 jul. 2020.

IGLECIO, Paula; ITALIANO, Isabel. *O figurinista e o processo de criação do figurino*. São Paulo: USP, 2012. Disponível em: https://www.academia.edu/17036834/O_figurinista_e_o_processo_de_cria%C3%A7%C3%A3o_do_figurino. Acesso em: 20 jun. 2020.

KÖHLER, Carl. *A history of costume*. Nova Iorque: Dover Publications, Inc., 2012.

MARRIOTT, Emma. *A história do mundo para quem tem pressa*. Rio de Janeiro: Valentina, 2006.

MISS Austen Regrets. Direção: Jeremy Lovering. Intérpretes: Olivia Williams; Greta Scacchi. [S.l.]: BBC, 2007. 90 min, son., color.

MOGGACH, Deborah. *Pride and Prejudice*. [16 de setembro de 2015]. Entrevistadora: Jeane. Disponível em: <http://prideandprejudice05.blogspot.com/2015/09/p-blogs-interview-with-pride-prejudice.html>. Acesso em: 09 set. 2020. Entrevista concedida ao blog Pride & Prejudice (2005) Blog.

O CLUBE de Leitura de Jane Austen. Direção: Robin Swicord. Intérpretes: Maria Bello; Emily Blunt. [S.l.]: Sony Pictures, 2007. 106 min, Filme, son., color.

OLIPHANT, Margaret. *Literary history of England, XVIII and XIX*. v 3. Michigan: Macmillan and Company, 1882.

ORGULHO e Preconceito. Direção: Joe Wright. Intérpretes: Keira Knightley; Donald Sutherland; Judy Dench. [S.l.]: Universal Studios, 2005. 129 min, Filme, son., color.

ORGULHO e Preconceito. Direção: Robert Leonard. Intérpretes: Greer Garson; Laurence Olivier. [S.l.]: MGM Studios, 1940. 117 min, Filme, son., P&B.

ORGULHO e Preconceito. Direção: Simon Langton. Intérpretes: Jennifer Ehle; Colin Firth. [S.l.]: BBC, 1995. 55 min., Série de TV, son., color. 5 episódios.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PRIDE & Prejudice (2005) Blog. *Interview with Pride & Prejudice (2005) film's Screenwriter, Deborah Moggach*. Estados Unidos, 16 set. 2015. Disponível em: <http://prideandprejudice05.blogspot.com/2015/09/p-blogs-interview-with-pride-prejudice.html>. Acesso em: 09 set. 2020.

PRIDE & Prejudice Companion Book. Londres: Universal Studios, 2005. Disponível em: <http://prideandprejudice05.blogspot.com/2009/11/pride-prejudice-companion-book-screen.html>. Acesso em: 26 fev. 2021.

RAMOS, Adriana Vaz. Reflexões acerca da formação de figurinistas. In: VIANA, F.; MUNIZ, R. *Diário de pesquisadores: traje de cena*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012. p. 87-92.

RAMOS, Adriana Vaz. *O design de aparência de atores e a comunicação em cena*. Tese (Doutorado). São Paulo, Pontifícia Universidade Católica, 2008.

RECTOR, Monica; TRINTA, Aluizio Ramos. *Comunicação do corpo*. Rio de Janeiro: Editora Ática, 1995.

ROTTEN Tomatoes. *Pride and Prejudice*. Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/m/1016698_pride_and_prejudice. Acesso em: 08 jul. 2020.

RUTH Carter: Costume Design. Direção de Claudia Woloshin. 2019. (46 min.), son., color. Legendado. Série Abstract: The Art of Design. 2ª temporada, 3º episódio.

SILVA, Amabilis de Jesus da. *Figurino-penetrante: um estudo sobre a desestabilização das hierarquias em cena*. Tese (Doutorado). Salvador, Universidade Federal da Bahia, 2010.

SNEAD, Elizabeth. Behind the beams with Jacqueline Durran and Paco Delgado at THR's First Costume Designer Roundtable. [05 de dezembro de 2012] Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/news/behind-seams-jacqueline-durran-paco-delgado-at-thrs-first-costume-designer-roundtable-398525>. Acesso em: 02 mar 2021;

SOARES, Leônidas Garcia. *El diálogo entre la luz y la caracterización visual: la transformación de la apariencia del intérprete en la puesta en escena occidental de 1910 a 2010*. Tese (Doutorado). Madrid, Universidad Complutense de Madrid - Facultad de Bellas Artes, 2016.

STANISLAVSKI, Constantin. *A construção da personagem*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

VIANA, Fausto; MOURA, Carolina (orgs.). *Dos bastidores eu vejo o mundo: cenografia, figurino, maquiagem e mais*. v. 2. São Paulo: ECA/USP, 2017.

VIANA, Fausto; MUNIZ, Rosane. *Diário de pesquisadores: traje de cena*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012.

Luz Cênica

*Eu penso na luz desde o começo.
Para mim, a luz é o elemento mais
importante do teatro porque nos ajuda
a ouvir e a ver, que são as formas
primárias de nos relacionarmos.*

Robert Wilson (1941)



A Luz Cênica em um Cenário Inusitado de Teto: um estudo de caso

Tiago Forner Stefanello

Leônidas Garcia Soares

INTRODUÇÃO

A luz é parte fundamental na concepção de um espetáculo de dança, pois é por meio dela que podemos visualizar os bailarinos, a coreografia, os figurinos, os cenários, objetos cênicos e a proposta dramática dos intérpretes e do espetáculo. A luz revela e esconde, gera efeitos e ilusões óticas, pode ampliar ou reduzir o espaço, causa sensações como calor, frio, tranquilidade ou inquietação. Desde que o teatro passou a ser apresentado em salas fechadas e com o surgimento da luz elétrica, a iluminação cênica ganhou mais importância nas encenações, ela permite mais do que visualizar a cena, ela passa a ter função simbólica e narrativa. Conforme Simões (2015, p.127) “a grande novidade da iluminação elétrica, portanto, não é apenas a qualidade da luz, e sim a possibilidade da ‘não luz’, que ofuscada pela lâmpada acesa demorará décadas para ser percebida”. Nomes como o de Adolphe Appia que, em 1895, já explorava as relações de luz e sombra; Edward Gordon Craig, que criou as *screens*¹ em 1907; Jean Rosenthal que explorava as luzes laterais; Atanley McCandless que publicou em 1932 o livro *A Method of Lighting the Stage*, no qual definiu as funções básicas da luz; e Joseph Svoboda que, a partir

1. “As telas desdobráveis, de cor marfim, tinham a altura do palco e podiam ser compostas entre quatro ou doze painéis de largura. Eram confeccionadas com um tecido fino, quase translúcido, tensionado sobre um bastidor, montados com madeira leve. Sua colocação no palco permitia sugerir qualquer local ou espaço e, simplesmente mudando a ordenação dos painéis, operar uma transformação radical na organização e fisionomia do espaço de representação” (INNES, 2009, p. 442).

de 1967, realizou espetáculos ao vivo com o uso de projeção de imagens. Estes são exemplos, para citarmos alguns, de nomes que estudaram e experimentaram a luz cênica em sua relação com os outros elementos visuais do espetáculo ao vivo. O legado destes artistas-designers repercute diretamente nas soluções em lighting design² da atualidade.

A luz interage diretamente com o cenário e é parte importante da cenografia, considerando que esta última inclui todos os elementos que contribuem para estabelecer atmosfera e um sentido para a imagética do espetáculo, sendo estes elementos o cenário, a iluminação e o figurino. Entende-se “cenografia como ‘a escrita da cena’, ou seja, considerando-a na totalidade integradora dos elementos visuais que a compõe, não restringindo o termo ao cenário” (SOARES, 2016, p.45, tradução dos autores).³ A caracterização visual do intérprete (CVI) também possui um importante papel e requer cuidados por parte do *lighting designer*, pois ela traz muito da história e dos significados simbólicos da personagem. O uso que se faz da luz cênica tem o poder de po-

2. Neste trabalho foi adotada a expressão anglo-americana (theatre) *lighting design* para o projeto de iluminação para o teatro e a expressão *lighting designer* para o profissional/artista que a planeja e/ou executa. Considerando o projeto como “aspecto definidor da visualidade da cena” e que este profissional/artista esteja embuído do “interesse em projetar a luz de um acontecimento cênico de acordo com pressupostos sistematizados e reconhecidos”. (TUDILLA, 2012; 2017, p. 29)

3. Texto original, em espanhol: “Escenografía como ‘la escrita de la escena’, es decir, considerándola en toda su integralidad de los elementos visuales que la compone, no restringiendo el término a los decorados”.

tencializar os recursos semióticos e expressivos adotados para a CVI ou simplesmente arruiná-los. Ao adotar o conceito CVI, cunhado por Soares (2016), estamos abarcando as mais variadas presenças dos intérpretes em cena (atores, dançarinos, cantores etc.) e nos referimos aos aspectos visuais que vão muito além da ideia de figurino. Trata-se da “correlação expressiva de cores, formas, volumes e linhas, utilizadas de diferentes maneiras para materializar vestimentas, maquiagens, penteados e o uso de acessórios” (SOARES, 2016, p.127, tradução dos autores)⁴.

O espetáculo de dança contemporânea *Frágil - O baile cênico das relações*, de 2019, objeto de estudo deste trabalho, conta com um cenário de grandes dimensões localizado no teto do espaço de encenação. Por conta disso, faz-se necessário o uso da maquinaria⁵ do teatro para movê-lo, incliná-lo e, até mesmo, descer este cenário ao nível onde se movem os bailarinos, comprimindo-os ao nível horizontal do chão. Esta característica inusitada no âmbito do *design* cenográfico estabelece um desafio para o *lighting designer*. Posto que, pelo seu caráter pouco usual, descarta a maioria dos procedimentos adotados normalmente em projetos de luz cênica. Portanto, pode-se antever que o Cenário do Teto se configura como uma boa oportunidade para o *lighting designer* explorar novas possibilidades estético-funcionais e tecnológicas. O que, por um ponto de vista eminentemente visual, torna a arte da iluminação mais relevante para o espetáculo.

Buscando investigar o uso da luz cênica em um cenário de teto, foi realizada uma pesquisa de abordagem qualitativa que, segundo Viana (2013), pode ser utilizado um método que faz uso de levantamento documental, no caso composto principalmente por fotografias, vídeos e programa do espetáculo. Afora a pesquisa bibliográfica e o estudo de caso, procedimentos

4. Texto original, em espanhol: “la correlación expresiva de colores, formas, volúmenes y líneas, utilizadas de diferentes maneras para materializar vestimentas, maquillajes, peinados y el uso de accesorios”.

5. Maquinaria – conjunto de dispositivos mecânicos que permitem a instalação e o funcionamento dos elementos do cenário. (DEL NERO, 2009, p. 343).

também adotados neste trabalho. Para a análise da luz cênica desenvolvida nesta pesquisa, foram adotados os critérios trazidos por Patrice Pavis (2015), que traz, também, definições para a análise da luz cênica: o local dos equipamentos, a área iluminada, a posição da luz em relação à plateia, a intensidade, a cor, e a relação com as demais componentes do espetáculo. No que diz respeito à cor, foram analisadas a harmonia e a relação de contrastes, e também os aspectos psicológicos que as mesmas proporcionam ao espectador, que foram embasados na obra de Eva Heller (2013). Ao término do estudo será possível observar como foram superadas as dificuldades técnicas, bem como, as soluções de *design* encontradas pelo *lighting designer* para os desafios propostos pelo tipo de cenário da obra estudada.

A LUZ CÊNICA

Conforme Präkel (2015, p.9), “a luz é uma faixa estreita de radiação eletromagnética à qual o olho humano é sensível. Em geral, nossos olhos são sensíveis a uma variação de comprimento de onda entre 400 e 700 nanômetros (nm – um milionésimo de milímetro)”. Se não houvesse a luz não teríamos a compreensão de nada que é visual, como textura, cor, forma e volume. Em um espetáculo, os intérpretes, os figurinos e os cenários estão presentes em cena, e cabe ao *lighting designer* propiciar esta visibilidade para o público presente em um espetáculo ao vivo. Para atingir este objetivo, esse profissional/artista deve fazer uso de seu conhecimento do comportamento da luz. É importante compreendermos que a luz pode se apresentar e ser percebida de duas formas básicas: a luz dura, com suas sombras de contorno bem definidos; e a luz difusa, com suas suaves transições entre a área iluminada e área na sombra. Outra questão que deve ser observada é o posicionamento e a direção da luz, onde a contraluz ilumina os contornos e descola o intérprete do fundo trazendo profundidade de campo; a luz a pino que vem de cima a 90° em direção ao intérprete e é bastante utilizada para destaque, porém, causa sombra no



Figura 1: As diferentes direções da luz.

Fonte: VALENTIN apud PAVIS, 2015, p. 183.

rosto; a iluminação de contraplano que vem de baixo para cima e destaca a altura do intérprete; a iluminação frontal a 45° que é a mais adequada para ver com clareza o rosto do intérprete; e a luz lateral que é amplamente utilizada na dança por valorizar os volumes (Figura 1).

Breve história da iluminação cênica

Na Grécia antiga, século V a.C, o sol em suas diversas angulações e temperaturas de cor era a fonte de iluminação para os palcos nas tragédias e comédias apresentadas nos teatros. “Os gregos, apresentavam seus textos durante o dia visando o término da representação com o pôr do sol que, evidentemente atuava de forma dramática” (RATTO, 2011, p.91). O palco localizava-se na área sombreada de modo que a luz era refletida através de espelhos localizados no alto da colina. “Sobre grandes discos de madeira - escudos gigantes - colavam-se lâminas de mica reflexiva. Os espelhos eram móveis, permitindo o acompanhamento do sol, a captura de seus raios e a projeção sobre o espaço cênico” (DARIO FO, 1998, p.256). Segundo nos relata Gianni Ratto (2011, p.91), em Roma e na Idade Média, “tochas, lamparinas a óleo e velas eram utilizadas amplamente para realçar situações específicas, dramatizando-as com um jogo de sombras extremamente eficaz”. Simões (2015, p.122) nos situa que, durante o século XVI, “o espetáculo teatral passa a ocupar espaços fechados, primeiro improvisados e depois em teatros, sem acesso à luz do Sol”. No período do Renascimento surgiu na Itália o palco italiano, em princípio a plateia ainda ficava em declive semelhante aos antigos teatros gregos e a cenografia utilizava-se das técnicas da perspectiva na pintura para trazer a ilusão de uma rua, a iluminação era feita por janelas e luminárias à vela. Neste contexto, o arquiteto italiano Sebastiano Serlio (1475-1554) realizou experimentos de reflexão e refração da luz que resultaram em uma forma de colorir a mesma. Serlio utilizou líquidos pigmentados em garrafas

de vidro, com formato convexo, colocadas em frente às velas. Já em 1638, o também arquiteto italiano Nicola Sabbatini (1574-1654) publicou o livro *Prática para fabricar cenários e máquinas de teatro*, onde descreve como construir uma engrenagem para manipular a intensidade dos candelabros. Ele utilizava dois cilindros abertos em baixo, com um orifício em cima para permitir a passagem da fumaça. Estes cilindros eram suspensos e acionados por cordinhas permitindo que descessem cobrindo as velas, deixando o cenário repentinamente escuro.

No final do século XVIII havia uma preocupação em relação ao posicionamento das luzes e também quanto a escondê-las, nesse contexto surgiu o refletor de ribalta, feito de mica reflexiva com desenhos geométricos por trás das velas. Estes refletores eram instalados no chão na frente do palco, sua função era de aumentar a estatura do ator e destacá-lo do restante da sala, já que a luz sobre a plateia ficava acesa. Durante o Romantismo, que acompanha a chegada da luz a gás, Simões (2015, p.125) relata que “as atmosferas emocionais invadem os palcos, a possibilidade de controle das intensidades permite dar movimento à luz, respirando com o drama da peça para levar à plateia a emoção”. O físico e químico suíço Aimé Argand patenteou em 1780 a Lâmpada de Argand, que era energizada por óleo, sua combustão era controlada em uma cavidade circular e a chama cercada por uma chaminé de vidro. Esse sistema resultou em uma luz brilhante e com menos fumaça que equivalia a cerca de seis a dez velas. Essa lâmpada permitiu a manipulação a uma certa distância, através de um sistema de válvulas controladoras do fluxo de gás nos tubos colocados em diferentes pontos e possibilitou a instalação em novas posições e a criação de diferentes ângulos de iluminação. Os atores puderam sair da frente do palco e tiveram maior liberdade para utilizar o fundo do palco e

para interagir com a cenografia. Em 1826 Thomas Drummond cria um equipamento de iluminação chamado *Limelight*, que quando aquecido por uma chama de hidrogênio e oxigênio colocada no foco de um refletor parabólico produzia um feixe luminoso brilhante. Em 1856 ele passa a possuir a lente frontal que ampliou o seu uso no teatro, o equipamento funcionava como um canhão seguidor e para essa função era necessário um operador. A iluminação a gás foi um salto para a iluminação cênica, ela permitiu maior brilho, controle centralizado, regulagem de intensidade, novos ângulos e efeitos individualizados. Porém, produzia odor, fuligem, sonolência, riscos de explosão e incêndio e tinha alto custo.

A invenção da lâmpada incandescente (1879) possibilitou a disseminação do uso da eletricidade na iluminação: “Ela permitia uma grande intensidade de luz, com um custo possível e uma segurança maior [...], a eletricidade permitiu à iluminação cênica o controle central de todas as fontes de luz [...], possibilitou o blecaute” (SIMÕES, 2015, p.126-127). A vinda da energia elétrica trouxe a separação entre palco e plateia onde essa última passa a ficar no escuro, há uma alteração completa no aspecto visual do espetáculo, a iluminação se integra com a cenografia e até mesmo modifica o conceito desta que se torna não mais pictórica e passa a ser volumétrica. Os equipamentos de iluminação passaram a evoluir rapidamente, os refletores permitiam a instalação à distância da mesa de operação e propiciaram um direcionamento preciso de angulação permitindo assim a liberdade criativa. Os *spotlights* surgem com suas lentes e as vantagens do ajuste de foco, surgem também os suportes para os filtros de luz, o obturador para ajustes de abertura, entre outros.

Grandes nomes da iluminação cênica

Após o surgimento da luz elétrica, houve uma notável melhora no modo de iluminar os espetáculos. Esta evolução tecnológica ensinou que muitos artistas/*designers* partissem para a experimentação e lograssem muitos avanços cenográficos. A seguir, apresentaremos alguns desses

nomes que influenciaram a linguagem da iluminação cênica. Iniciamos pela coreógrafa norte-americana Loie Fuller (1862-1928), que utilizou a iluminação de forma peculiar em suas apresentações. Fuller usava espelhos, projeções, e acrescentou a estes a movimentação da dança. “Em suas coreografias, trabalhava a projeção de luzes coloridas sobre grandes tecidos de seda que compunham seus figurinos, uma união entre dança e tecnologia” (CABRAL, 2013, p. 16). Assim, Fuller utilizava vários tipos de movimentos: o movimento do corpo, através da sua dança; o movimento da materialidade dos tecidos de seu figurino; e por fim, o movimento da luz através das trocas de cores. Posteriormente, Fuller acrescenta os vídeos às suas projeções de luzes coloridas. “Já em 1911 usa a projeção de vídeo incidindo sobre o figurino e mudando sua coloração” (PEDREIRA, 2012, p.3). Fuller utilizava a luz para compor o design cenográfico, vendo a mesma como parte da sua arte, não apenas um instrumento para mostrar ou esconder os movimentos coreográficos: “Para Loie Fuller, a luz não era apenas um meio capaz de revelar e ocultar os movimentos de seu corpo, mas também um dinâmico parceiro de cena” (CAMARGO, 2012, p.57).

Adolphe Appia (1862-1928) elevou a iluminação cênica a um papel de protagonista da encenação. O encenador suíço “Propõe uma espécie de hierarquia de elementos, na qual a pintura ocupa o quarto e último lugar, após o ator, o espaço e a iluminação” (MONTEIRO, 2017, p.96). Em suas obras, Appia valorizava os contrastes e as trocas de luzes, “chegou mesmo a propor novas formas de iluminação, aplicando a luz na cena como se de uma pintura se tratasse, luz enquanto elemento da “partitura” de um espetáculo, realçando a importância do binômio luz/sombra” (CRUZ, 2020, p.2). Ele diferenciava a luz difusa da luz concentrada, defendia que “parte do equipamento de iluminação seja utilizado para iluminação geral, enquanto os demais irão projetar sombras por meio de feixes focalizados. Vamos chamá-las de luz difusa e luz viva” (BAUGH, 2005, p. 106). Appia desenvolveu uma cenografia baseada em formas geométricas básicas,

plataformas, rampas, paredes, pilares, painéis e escadas, onde ocorria um jogo entre o intérprete, a luz e o espaço cênico: “Appia baseia a sua ideia de que a luz deve tomar o lugar das cores pintadas nos telões, agora com movimento, intensidade e tonalidades variantes” (PEDREIRA, 2012, p.2). Seus cenários criavam uma hierarquia de planos que, juntamente com as trocas de luz, transmitiam diversas sensações e emoções.

Edward Gordon Craig (1872-1966) foi um diretor e cenógrafo inglês que defendia um teatro simbólico e priorizava a atmosfera do espetáculo: “Craig rejeitava o decorativismo, o excesso de cor, preferindo contrastes de claro-escuro, a iluminação frontal e vertical em vez de ribalta e bastidores” (CAMARGO, 2012, p.42). A ruptura com os cenários pintados planos, no início do séc. XX, está intimamente atrelada ao conceito de cenário tridimensional de Appia e Craig, o que “não vai apenas mudar a estrutura da cenografia, mas nos apresentará imagens mais subjetivas que aquelas encontradas nos telões” (PEDREIRA, 2012, p.2). Em 1907, Gordon Craig cria as *screens*, “telas abertas que se articulam como biombos que podem se fechar em cubos de até 4 metros de altura” (RAMOS, 2014). Os atores contracenariam com essas *screens* monocromáticas abandonando o painel pintado com representações de lugares e da natureza. Com isso, o volume, a profundidade, o movimento e as sombras ganham importância dramática: “As telas criam o que Craig chama de palco cinético, ou seja, é como se as telas deixassem de ser suporte para as narrativas dramáticas e passem elas próprias a linguagem” (RAMOS, 2014, p.1). Assim, Craig, desconstrói a rigidez arquitetônica do edifício teatral, tornando-o um espaço flexível: “O palco cinético de Craig reflete a necessidade de apropriação da profundidade da cena como forma de repensar o espaço e desdobrá-lo em outros, esvaziando-o de sua materialidade arquitetural” (MONTEIRO, 2017, p.101).

Stanley Russell McCandless (1897-1967) “é muito provavelmente o grande responsável pela introdução da figura do *lighting designer* na ficha artística da folha de sala ou programa de um

espetáculo” (CRUZ, 2020, p. 8). Foi ele quem organizou e definiu algumas funções base do uso da luz: a luz como agente de visibilidade (*visibility*), localização da ação (*naturalism*), composição (*composition*) e atmosfera (*mood*). Para que essas funções pudessem ser aplicadas, definiu algumas regras para análise no qual apresentava em forma de propriedades e qualidades da luz: intensidade (*intensity or brightness*), cor (*color*), forma (*form*) e movimento (*movement*) (CRUZ, 2020, p.4). McCandless propôs uma fórmula básica de iluminar o palco italiano que consistia em dividir o espaço em áreas de atuação, cada área era iluminada por dois projetores de modo que seus pontos focais se cruzassem onde variavam de intensidade e cor. Essas áreas eram autônomas e poderiam trabalhar em conjunto, resultando em um palco uniformemente iluminado e com os volumes valorizados. Foi este *lighting designer* americano que “também propõe a introdução de focos de luz pontuais dentro ou fora destas áreas, a utilização de torres laterais junto ao proscênio e uma boa iluminação do ciclorama em várias cores, preferencialmente nas cores primárias” (CRUZ, 2020, p.7). Visualizar as expressões faciais dos intérpretes durante a cena de um espetáculo era imprescindível para McCandless que “enfatizava a importância da luz frontal para fins de visibilidade do rosto e da fala do ator” (CAMARGO, 2003, p. 2). Para isso, as varas de luzes devem estar a um ângulo de 45° do rosto do ator. Ainda que fosse perceptível o avanço das tecnologias voltadas à luz cênica, “a grande dificuldade apresentada por McCandless continuava a ser a impossibilidade de o operador ter contato visual com a cena e deste modo não poder seguir o desenho delineado e determinado pela ação” (CRUZ, 2020, p.7). Posteriormente a mesa de luz passou a estar disposta em um local que permitia a visibilidade da cena.

Jean Rosenthal (1912-1960) foi aluna do McCandless, fez a iluminação para diversos espetáculos da Broadway, sua maior contribuição na iluminação cênica se deu na área da dança, quando trabalhou com Martha Graham, onde criou um peculiar feixe de luz diagonal. Segun-

do Azevedo (2011), Rosenthal seria a primeira representante mulher na área de luz cênica nos Estados Unidos, ou mesmo no mundo. Sua luz é caracterizada por valorizar os volumes, possuir contraste e ter o mínimo de sombra, para isso fazia uso de holofotes posicionados no alto do palco onde controlava os ângulos, utilizava também o cruzamento de luzes, o contraluz e as luzes laterais: “Rosenthal valorizava sobretudo a luz lateral, para esculpir os corpos dos bailarinos. A partir de seus experimentos, a iluminação lateral tornou-se quase que indispensável em dança, influenciando também o teatro.” (CAMARGO, 2012, p.58). Quanto às cores, para Rosenthal cada companhia de dança tinha o seu próprio azul e rosa.

Joseph Svoboda (1920-2002) foi um cenógrafo tcheco cuja obra “se caracteriza pelo grande despojamento técnico, busca de novos materiais, superfícies e texturas para fins estéticos em cenografia e iluminação” (CAMARGO, 2012, p.54). Svoboda explorou diferentes materiais com características como: opacidade, transparência, reflexão e brilho. “Graças a espelhos móveis em plástico preto, conseguiu enviar luz refletida para pontos quase inatingíveis do palco” (CAMARGO, 2012, p.55). Assim, Svoboda, a partir da década de 1950, junto ao seu grupo Lanterna Mágika, realiza experimentações com projeção e luz que resultam nas inovações características de sua obra: “em 1958 com a fundação do Lanterna Mágika por Joseph Svoboda e Alfred Radok, foi possível o desenvolvimento de três importantes dispositivos de iluminação: o projetor Svoboda; a cortina de luz; e o Polyscreen” (PEDREIRA, 2012, p.3). Svoboda criou sistemas multimídia: o Polyekran apresentado na EXPO 58, possuía oito telas de projeção posicionadas em um espaço escuro na qual filmes e fotografias eram projetados; a Polyvision criada para a EXPO de 1967 em Montreal, consistia em uma instalação espacial composta por objetos tridimensionais móveis nos quais slides, imagens e filmes eram projetados com música; e a Diapolyekran, uma instalação audiovisual apresentada no mesmo evento, possuía 112 pequenas telas que giravam indivi-

dualmente nas quais slides eram projetados com música formando mosaicos e imagens compostas⁶. “Efeitos que hoje vemos nos espetáculos, como sobreposição de projeções, alinhamento de luz e sombra em escadarias, cortinados de contraluz ao fundo e recortes geométricos remontam às antológicas concepções de Svoboda” (CAMARGO, 2012, p.56).

Camargo (2012) considera o coreógrafo americano Alwin Nikolais (1910-1993) como o experimentador estético mais significativo quando se trata da aliança estabelecida entre luz e dança: “Nikolais utilizava a luz como um elemento primordial, transformando os corpos de seus bailarinos em corpos sem aspecto humano, em uma dança não expressiva” (WOLFF, 2014, p.3). Seu objetivo era de descentralizar o foco de atenção de um objeto, personagem ou bailarino, e priorizar o conjunto visual do espetáculo. Por meio da luz e do figurino, Nikolais buscava desconstruir as formas do corpo. Por conta disso, foi “acusado por alguns críticos de despersonalizar os dançarinos, tornando-os meros suportes para a cenografia” (SILVA, 2007, p.25). Ainda, segundo Silva (2007), Nikolais compôs a cena por meio da “manipulação de objetos, tecidos, estruturas tubulares e iluminação”. Nos espetáculos que levavam a assinatura deste artista, o espectador apreciava muito além da dança, o público mergulhava em um ambiente diferenciado no qual se via “um ‘corpo visual’ em movimento que entrava em consonância com a projeção de vídeo, a iluminação, a cenografia e o figurino” (CABRAL, 2013, p. 17).

O norte-americano Robert Wilson (1941) se destaca por possuir uma notável sensibilidade na criação da luz em seus espetáculos. Para ele o “cenário é uma tela para a luz tocar como se fosse tinta”⁷ (CAMARGO, 2012, p.65). O modo com que Wilson trabalha a luz aparenta transformar o espaço tridimensional em bidimensional, recortando os intérpretes e os elementos cênicos por meio da luz, da cor e do contraste. “As ima-

6. Parte das informações sobre os sistemas criados por Svoboda foram traduzidas pelos autores, as informações originais encontram-se na língua inglesa no site: <http://www.svoboda-scenograph.cz/>

7. Apud HOLMBERG, 2005, p. 121.



gens que se criam no palco como pinturas vivas num espaço bidimensional vêm do uso do ciclo-rama, [...] o que chama atenção é a qualidade da luz difusa [...] construída por um sistema de lâmpadas fluorescentes tubulares.” (BEM, 2014, p.54-55). No que diz respeito à paleta de cores, Wilson costuma utilizar tons frios como o verde e o azul, ele “dá preferência à oposição amarelo-azul, empregando a cor fria para o rosto e mãos e a cor quente para o restante do corpo” (CAMARGO, 2012, p.66). O diretor norte-americano nos apresenta uma visualidade plana, com transição suave de luminosidades e cores de forma semelhante a uma pintura, “o palco é visto como um quadro, preenchido em sua totalidade” (CAMARGO, 2012, p.66).

A luz em cenografias inusitadas: teto e parede

A luz é essencial em um espetáculo por possibilitar a visualização da cena, desta forma, “não há como pensar a cenografia sem a luz ou a luz sem a cenografia e que ambas não se juntam, mas são criadas como uma só expressão cênica” (SIMÕES, 2015, p. 139). Esta relação entre luz e cenografia se torna mais evidente quando se trata de cenários inusitados que preenchem espaços pouco ocupados ou pensados para este fim, como o teto e as paredes. Ou seja, o espaço horizontal superior e os espaços verticais laterais assumindo protagonismo cenográfico no espaço cênico.

No caso específico do cenário de teto, foco deste trabalho, um exemplo vem do designer brasileiro Gringo Cardia, que assina a cenografia e a direção de arte do espetáculo *Nó* (2005), da Cia de Dança Deborah Colker. No espetáculo, Cardia utilizou 120 cordas fixadas no teto que ganham formas de árvores imensas. No decorrer do espetáculo essas árvores se desmancham resultando em um emaranhado no qual os bailarinos intera-

Figura 2: No espetáculo Nó (2005) o lighting designer Jorginho de Carvalho destaca as formas dos corpos dos bailarinos, cria pontos focais e atmosfera através do uso de cor e da valorização da textura do cenário.

Fontes: <https://diariosm.com.br> e <https://www.tapisrouge.com.br/>

gem (Figura 2). Para esta obra o *lighting designer* Jorginho de Carvalho concebeu uma luz cênica que destaca as formas dos corpos dos bailarinos, cria pontos focais e atmosfera por meio do uso de cor valorizando as texturas que compõem o cenário. Sua luz também colabora com os movimentos coreográficos, intensificando a leveza e suspensão dos movimentos dos bailarinos no ar por meio de luzes laterais rentes ao solo.

Mesmo que se utilizando do espaço convencional horizontal inferior, a parceria entre a coreógrafa Pina Baush e o cenógrafo Rolf Börzik resultou no que se pode nomear de Cenografia de Chão, onde o protagonismo dos elementos de solo dão uma dinâmica toda própria para o espetáculo de dança (SOARES, 2016). Segundo Liz Dias relata no documentário sobre Pina Baush (2012), “Pina teve a parceria do holandês Rolf Borzik, foi dele a concepção dos cenários orgânicos e também dos tradicionais figurinos da companhia compostos por vestidos longos e ternos”. No espetáculo *Nelken* (1998), o palco é coberto por flores de cravo, criando uma textura visual uniforme. O ciclo-rama e o linóleo preto permitem ao *lighting designer* criar a ilusão de amplitude, a luz homogênea e brilhante no centro do palco vai se dissipando até a escuridão total nas bordas. Com isso, o público fica imerso em um espaço cênico sem limitações físicas, suspenso em lugar nenhum. O uso da contraluz cria a profundidade de campo, valoriza a textura do cenário através da relação de claro e escuro e amplia a diversidade de tons dos cravos. Quando se trata da CVI, os vestuários adotam uma paleta de cores que compõe e se mistura com as cores das flores. Já no espetáculo *Sagração da Primavera* (1975) o palco está coberto de turfa, que se contrapõe a livre



movimentação dos bailarinos, criando uma tensão repleta de significados e expressividade. A luz é brilhante no círculo onde estão os bailarinos e com uma suave transição para as bordas do palco não iluminadas. Luzes laterais valorizam o volume dos corpos, ajudam a iluminar sem revelar as limitações das dimensões da caixa cênica. Os bailarinos estão descalços, vestem apenas calça preta deixando o torso a mostra, as bailarinas vestem diáfanas curtas de tons claros. No decorrer do espetáculo o figurino perde sua leveza inicial, vai ficando maculado, impregnado da tonalidade marrom do orgânico Cenário de Chão (Figura 3).

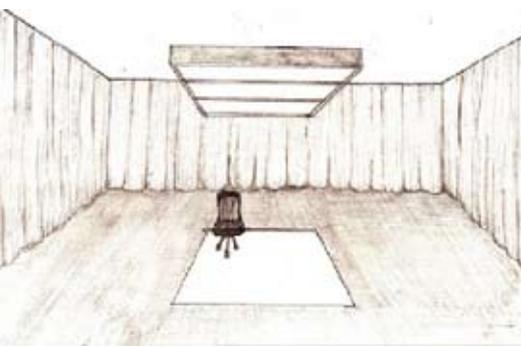
Em 2009 a cenógrafa brasileira Aurora dos Campos, na obra teatral *O estrangeiro*, contrapõe os pesos cenográficos de horizontais superiores com horizontais inferiores, sustentados por um equilíbrio minimalista em um cenário de teto e solo. A peça tem o texto de Albert Camus e a direção de Vera Holtz e Guilherme Leme. Aurora dos Campos (2009) declarou para a revista eletrônica *Questão de crítica* que “a peça tem duas partes. Tem a parte em que Mersault “tava” solto e livre e a parte em que ele já “tava” preso [...], minha preocupação era como fazer um espaço que desse liberdade e depois constrangesse a cena.” A cenógrafa conta ainda que em seu processo de criação pensou em um piso que diminuísse e também em um teto de onde caíssem algumas arestas “Linhas verticais geralmente são muito duras e impositivas. E para mim não ter linhas verticais daria uma tensão diferente.” Na solução encontrada, o espaço cênico foi delimitado por um

Figura 3: A cenografia orgânica de solo é característica do trabalho de Pina Baush nos espetáculos *Nelken* (1998) à esquerda e *Sagração da Primavera* (1975) à direita. A iluminação traz amplitude, não permite perceber os limites do espaço cênico. Fontes: <https://www.ellalabella.cl/la-bella> e <https://www.youtube.com>

recorte quadrado no linóleo do piso deixando aparente a madeira do palco e, no teto, acima deste recorte, foi delimitado por um quadrado luminoso de mesma dimensão (Figura 4). A crítica de teatro Daniele Avila Small (2009), na mesma revista eletrônica, assegura que em *O estrangeiro* “O espaço cênico se mostra como um espaço de tensão” e destaca que: “O cenário de Aurora dos Campos e a luz de Maneco Guinderé formam uma câmara de pressão, condensam uma atmosfera” (SMALL, 2009, v. 2 n. 12).

A coreógrafa brasileira Déborah Colker, no espetáculo *Velox* (1995), adota uma cenografia vertical, o chão foi esquecido e as paredes foram a área de evolução coreográfica. Para este espetáculo o designer brasileiro Gringo Cardia, que navega tranquilamente entre as áreas do design gráfico e cenográfico, criou um palco vertical azul (com sete metros de altura) com um círculo bidimensional vermelho no centro. Na luz cênica que Jorginho de Carvalho projetou para o espetáculo há o predomínio do uso de luz frontal em diferentes varas, resultando em uma luz homogênea que preenche o cenário com poucas sombras. Os figurinos criados por Yamê Reis são justos, pretos e deixam os braços e pernas à mostra (Figura 5).

Figura 4: Na peça brasileira *O estrangeiro* (2009), a cenógrafa Aurora dos Campos delimita o espaço com um cenário minimalista de solo e de teto que com a iluminação de Maneco Guinderé criam um ambiente de tensão. Fonte: <http://auroradoscampos.blogspot.com>





ESTUDO DE CASO:

FRÁGIL - O BAILE CÊNICO DAS RELAÇÕES

O estudo de caso do espetáculo *Frágil – O baile cênico das relações*, do grupo Integração e Arte, abordará a cenografia e os elementos que a compõe como a CVI, o cenário, os objetos cênicos e a luz cênica, com ênfase nesta última. Segundo Patrice Pavis (2015), é importante observar o “lugar das iluminações”, ou seja: a área de onde está partindo a luz, sua posição e a distribuição das fontes de luz em relação ao palco. Já a cor e a intensidade da luz colaboram com a dramaturgia da luz, que é fundamental em um espetáculo. A luz diz respeito ao efeito produzido no momento em que ela atua: “quais fenômenos passageiros ou duradouros ela permitiu perceber: efeitos pontuais ou mudança duradoura da atmosfera, revelação de um sentimento ou ocultação de uma ação etc.” (PAVIS, 2015, p.180). A iluminação influencia demais componentes do espetáculo, e alguns questionamentos podem ser levantados: A luz tende a iludir ou a desaparecer elementos do cenário? Os figurinos recebem luz de forma fácil, os tons são visíveis ou recebem alterações de filtros, as dobras são destacadas? A maquiagem é valorizada positivamente ou negativamente? Neste sentido, Pavis afirma que “a cor abóbora ou laranja realçará agradavelmente o tom da pele; a cor verde ou azul, pelo contrário, resultará numa pele cinza de aspecto particularmente sinistro”(PAVIS, 2015, p.181). O intérprete é afetado pela luz, sua energia é valorizada ou atenuada? Há uma relação transparente com o espectador através da luz geral, ou uma relação perturbada através de ofuscamento ou penumbra?

O grupo Integração e Arte da Faculdade Metodista Centenário

O Integração e Arte é um grupo adulto de dança vinculado ao curso de Educação Física da Faculdade Metodista Centenário e tem sua

Figura 5: Débora Colker e o cenógrafo Gringo Cardia criam um cenário de parede que funciona como um palco vertical. A luz cênica de Jorginho de Carvalho é predominantemente frontal, suave e traz poucas sombras. Fontes: <https://infonet.com.br> e <http://www.maringacvb.com.br>

sede na cidade de Santa Maria, localizada no estado do Rio Grande do Sul, Brasil. O grupo foi formado em 2006, pela professora do curso de educação física Aline Fernandez, como um programa de extensão da instituição, na época denominada Faculdade Metodista de Santa Maria e do Colégio Metodista Centenário. O programa permitia a participação dos alunos do ensino médio do colégio e dos alunos da faculdade em dois grupos distintos: a Companhia Universitária em Movimento e o Grupo de Dança do Colégio Centenário. Houve a necessidade dos dois grupos dançarem juntos e essa união originou o Integração e Arte. Como Integração e Arte o grupo passa a se destacar com coreografias de jazz, recebendo o ingresso de dançarinos de fora da instituição. Para contemplar os novos integrantes externos, o projeto do programa de extensão foi reescrito.

Em 2011, a bailarina e coreógrafa Pâmela Fantinel Ferreira ingressa no grupo a convite de Fernandez para colaborar na criação da obra de dança contemporânea intitulada *Tempo de silêncio*. No mesmo ano a obra foi agraciada com duas premiações no festival Santa Maria em Dança e, desde então, a dança contemporânea passou a fazer parte da linguagem coreográfica do grupo. Em quinze anos o grupo Integração e Arte recebeu diversos prêmios em festivais nos estados do Rio Grande do Sul, Santa Catarina e São Paulo.

O espetáculo *Frágil – O baile cênico das relações*

O espetáculo de dança contemporânea *Frágil – O baile cênico das relações* apresenta ao público uma reflexão sobre as relações pessoais no século XXI. Buscando estruturar esta narrativa, o grupo

Integração e Arte iniciou seu processo investigativo em dança a partir das relações biográficas e cotidianas para traduzir em cena uma atmosfera poética de movimentos e gestos. Buscando, desta maneira, aproximar o espectador de uma experiência estética sutil e significativa na era das relações individuais, efêmeras e imediatas.⁸ O espetáculo é dirigido e coreografado por Alline Fernandez e Pâmela Fantinel Ferreira; produzido por Oneide dos Santos; conta com o projeto de iluminação e operação de luz de Marcos Guiselini⁹; a cenografia de Isadora Stefanello e Tiago Stefanello; os figurinos de Henrique de Souza Goulart e cabelo e maquiagem de Lucimar Casagrande.

A inusitada cenografia de teto

As coreógrafas e diretoras do espetáculo buscavam uma cenografia que traduzisse o caos das relações humanas, que deveria ser representado cenograficamente por um emaranhado de fios dispostos em diversas direções, cobrindo massivamente o teto. Estes fios deveriam ter a paleta de tons de cinza como cor predominante, visando estabelecer uma harmonização com a CVI e a luz. Este emaranhado cinzento, pesando sobre as cabeças dos bailarinos, remeteria ao estabelecimento das conexões das sinapses cerebrais e aos cabos de tráfego de dados digitais. O cenário de teto deveria prever possíveis inclinações e diferentes níveis de altura durante a apresentação do espetáculo, incluindo sua descida até entrar em contato com o corpo dos intérpretes.

Para os estudos iniciais do projeto cenográfico, o *briefing* trazia a ideia de utilizar os fios elétricos como elemento compositivo da cena. Mas esta opção de material foi descartada por questões como: o elevado custo e dificuldade de consegui-los por meio de doações e/ou patrocínio; a baixa espessura não traria o efeito massivo

e por consequência, necessitaria de uma grande quantidade para preencher toda a área. O peso destas questões e o pouco tempo para a montagem no dia do espetáculo também se mostraram fatores desfavoráveis à ideia inicial.

Os requisitos de projeto para a criação de um cenário desse tipo eram o oposto das dificuldades encontradas na ideia original, ou seja, o cenário deveria permitir: um custo de materiais baixo; maior espessura dos elementos para melhor visualização e preenchimento de área; a estrutura deveria ser leve; a montagem tinha de ser rápida; o transporte facilitado e a estrutura do cenário teria que resistir para outras apresentações sem necessidade de reposição parcial ou total.

A solução encontrada pelos cenógrafos foi um cenário misto produzido em duas etapas. Na primeira etapa foi executada uma estrutura modular que pode ser transportada em rolos. Esses módulos são compostos por peças de madeira de um metro de largura que estruturam uma tela plástica com aproximadamente dez metros de comprimento. Nesta tela já está fixado o emaranhado de tecidos. Na segunda etapa, executada *in loco*, os módulos são unidos por parafusos nas estruturas de madeira. Esta união se dá por fios de *nylon* que perpassam todas as telas e por tecidos costurados entre as telas. Ainda *in loco*, os eletrodutos são entrelaçados e presos à estrutura com o auxílio de abraçadeiras de *nylon* preto. A estrutura básica é feita de ripas de madeira com bitola de três centímetros, com acabamento em pintura preta e tela plástica hexagonal preta com malha de duas polegadas. Nesta tela estão fixados tecidos de diferentes tons de cinza que geram o módulo e volume principal. Há dois fios de *nylon* que cruzam todos os módulos formando uma linha única que deixa bem amarrada a estrutura. É nos barrotes de madeira e nesses dois espessos fios de *nylon* que são feitas as 96 amarrações para a suspensão do cenário. Nessa grande estrutura percorrem eletrodutos corrugados de 25mm nas cores cinza, amarelo e preto que trazem o aspecto de cabos e ampliam a aparência de emaranhado criando uma textura que compõe grande parte do espaço cênico (Figura 6).

8. Conteúdo retirado do programa do espetáculo *Frágil – O baile cênico das relações*.

9. Natural de São Paulo (SP), Marcos Guiselini trabalha com iluminação cênica desde 1989, iluminando shows, peças de teatro, espetáculos, festivais e mostras de dança, além de ministrar workshops e oficinas na área de iluminação cênica. Atualmente é iluminador nos seguintes locais: Escola Macunaíma, Prefeitura da cidade de São Paulo, Centro Cultural São Paulo, Escolas SESI E SESC de todo o Estado de São Paulo, e escolas de dança e teatro.



Figura 6: O aspecto do cenário durante a montagem do espetáculo. É possível visualizar a estrutura de tela plástica hexagonal, os tecidos de cor cinza, os eletrodutos e as amarrações nas varas de cenografia. Fonte: Stefanello Studio.

A luz concebida para o espetáculo

A montagem da luz cênica geralmente inicia pelas luzes básicas que permitem a visualização e o preenchimento uniforme do palco. No espetáculo *Frágil – O baile cênico das relações*, essas luzes foram fixadas na vara de luz do proscênio, no qual, ao longo desta, estão uniformemente distribuídos os cinco refletores do tipo Fresnel com o propósito de criar uma geral de frente luminosa e que suavemente se dilui nas extremidades. Nessa vara de luz estão posicionados também dois refletores do tipo PAR 64 que geram um foco brilhante no centro do palco; um refletor com lente Fresnel que cria um foco com bordas difusas para criar uma área de destaque no lado direito do palco; quatro refletores PC que com suas lentes plano-convexas direcionam a luz para o meio e parte do fundo do palco de modo a complementar a luz da geral de frente; e um refletor PAR 64 posicionado na extremidade direita da vara de luz que tem por objetivo direcionar a luz para o proscênio em um determinado momento do espetáculo. Na primeira, terceira e quinta varas de luz do palco estão fixados nas extremidades da vara de luz os refletores que formam as luzes laterais altas. Na segunda vara de luz do palco estão posicionados três refletores do tipo Set Light, todos possuem grande abertura de campo e filtro azul para colorir a luz; um destes refletores está posicionado na esquerda da vara de luz e seu objetivo é iluminar o cenário quando o mesmo estiver no chão do palco, já os outros dois refletores estão fixados mais ao centro da vara de luz e seu propósito é gerar uma luz a pino azul que se espalha de modo a colorir o cenário de teto. Na quarta vara de luz do palco, nas extremidades da mesma estão fixados os refletores do tipo elipsoidal que são utilizados para exibir riscos de luz por meio do uso de gobos; ao centro dessa mesma vara de luz há dois refletores a pino do tipo Set Light que

possuem filtro de luz vermelho cujo propósito é de colorir o cenário de teto. Na vara de contraluz há oito dispositivos eletrônicos de LED que são comercialmente conhecidos como PAR LED 64, estes equipamentos são capazes de reproduzir uma vasta gama de cores obtidas através da mistura das cores primárias da luz mais o branco (*red, green, blue, white*). Nas extremidades da vara de contraluz há refletores do tipo elipsoidal que exibem pontos de luz por meio do uso de gobos. Também foram utilizadas escadas laterais, cada uma com dois equipamentos, um refletor do tipo elipsoidal e um refletor do tipo PAR 64, ambos são utilizados para valorizar a tridimensionalidade do corpo dos bailarinos. Por fim há uma fita de LED branco azulada que está fixada ao cenário de teto.

Luz, coreografia e cenografia: observação e reflexões

O espetáculo inicia com a relação materna que começa quando o bebê ainda está na barriga da mãe. Escuta-se uma música com o palco no escuro, algum tempo depois a luz branca, cuja intensidade vai aumentando aos poucos, revela um grupo de bailarinos, cobertos por leves tecidos brancos, realizando movimentos no lado direito do palco. Essa luz vem lateralmente valorizando as dobras e volumes e é complementada por um foco de luz frontal, que vem da vara de luz do proscênio com intensidade suave. Para obter este efeito é utilizado o refletor de luz Fresnel, com sua típica concentração de luz no centro e diluição suave nas bordas.

A música é interrompida por sons de fluídos líquidos e do pulsar de um coração, uma luz vermelha a pino se ascende sutilmente sobre o cenário, a plateia percebe que há algo no teto acima do pal-



co. A atmosfera criada remete ao interior de uma barriga em gestação. No momento seguinte, uma das bailarinas se desvencilha dos tecidos do cenário, sua veste é justa, escura e deixa os braços e pernas aparentes. A coreografia se desenvolve com parte do grupo se dispersando pelo palco, onde os mesmos são os próximos a se libertar dos tecidos embrionários, revelando vestes, justas, nas cores verde e vermelho, como se rompessem o cordão umbilical. A luz se espalha no palco por meio de fechos laterais altos e médios que vão delineando os volumes, completados por uma suave luz frontal, que permite maior visibilidade dos detalhes da representação desde a plateia (Figura 7).

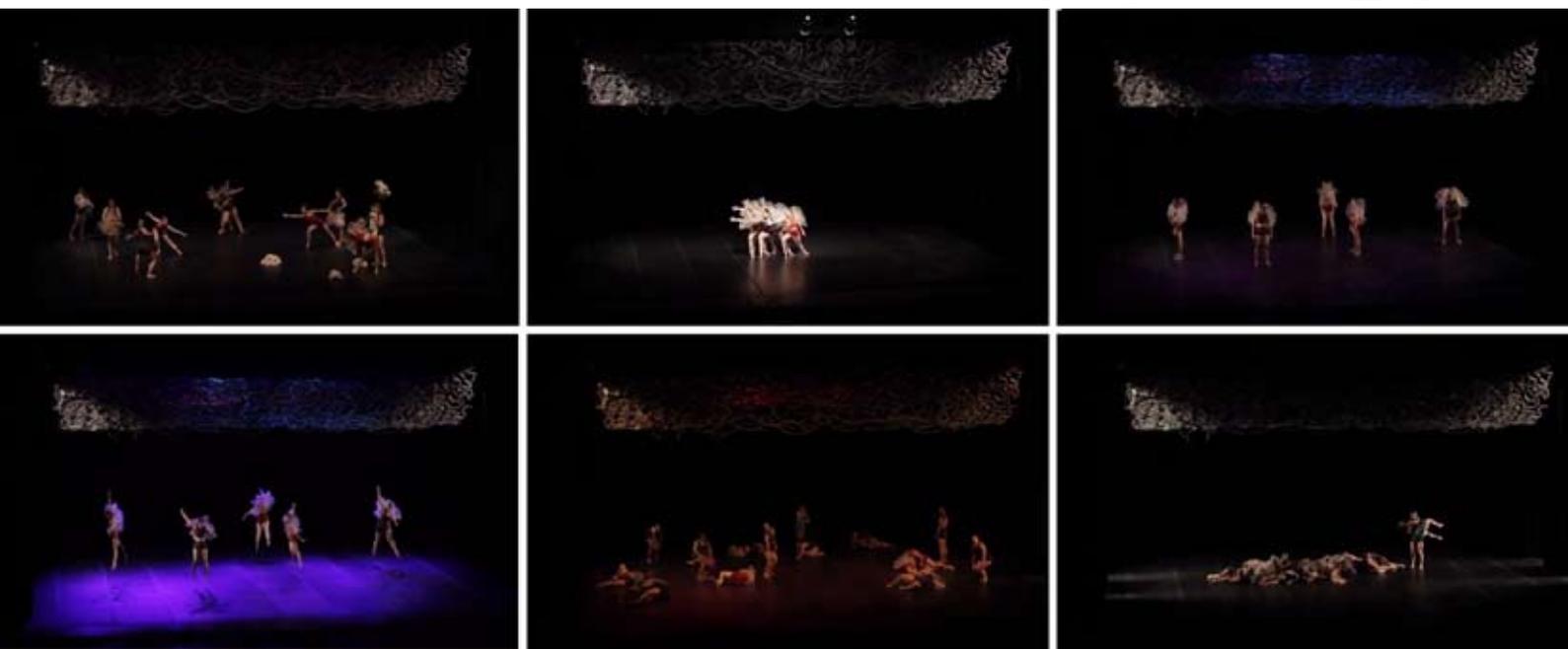
A próxima coreografia se refere à passagem da juventude para a vida adulta, com seus conflitos e dificuldades de relacionamento. Os bailarinos em cena vestem um acessório com forma circular nas costas sugerindo asas, que simbolizam a liberdade e a independência em relação aos pais. Estas “asas” são feitas de tule branco gerando boa interação com a luz devido às características translúcidas desse material que adquire a tonalidade da luz cênica. O grupo se aglutina no centro do palco onde é destacado por uma luz frontal branca e brilhante característica dos refletores PAR 64 posicionados no meio da vara de luz do proscênio. Com o avançar da coreografia, luzes vermelhas e azuis a pino ascendem-se gradualmente revelando a textura

Figura 7: À esquerda, o grupo dança no lado direito do palco e é iluminado por luzes laterais e por um foco de Fresnel localizado na vara do proscênio. Ao centro e à direita a luz se espalha através das luzes laterais altas e da suave luz geral de frente localizada na vara do proscênio. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=ZY_j_PKrQIM.

do cenário, gerando tons entre o violeta e o rosa. Segundo Eva Eller, a cor rosa sugere inocência, mas “perto do violeta e do preto [...], o rosa oscila entre a imoralidade e a paixão, entre o bem e o mal” (HELLER, 2013, p. 214). As cores das luzes vão pontuando a narrativa, a contraluz azul cria a profundidade e atmosfera em um momento de maior intensidade da música e na sequência coreográfica, a luz adquire um tom avermelhado conforme nos tornamos mais fortes ao atingimos a vida adulta. Ao término da coreografia as cores das luzes dão lugar ao intenso contraste gerado pelas luzes laterais de chão e luzes laterais altas que valorizam os volumes dos corpos dos bailarinos (Figura 8).

A coreografia seguinte apresenta os medos que acompanham a trajetória de vida das pessoas. Cada bailarina verbaliza seus medos enquanto dá um passo à frente. Quando avançam até o centro do palco e é pronunciado o último dos medos, desencadeia-se um movimento geral de combate como forma de enfrentar estes medos. Os bailarinos, porém, não falam sobre seus

Figura 8: No alto e ao centro o foco de luz frontal da vara do proscênio destaca o grupo. Na sequência, as cores acompanham a narração, do inocente rosa, ao profundo azul, até o forte vermelho. Por fim, o contraste das luzes laterais domina a cena abaixo no canto direito. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=ZY_j_PKrQIM.





medos, ficam estáticos no fundo do palco. É um questionamento sobre a masculinidade tóxica, segundo a qual os homens devem se mostrar sempre fortes e competitivos.

O grupo forma uma fila no fundo do palco que aos poucos avança e se fragmenta conforme as bailarinas falam seus medos e saem de cena, a luz vinda das laterais é repleta de sombra e contrastes evidenciando o aspecto tenso. Os três bailarinos que restam no palco passam a disputar entre si um lugar em um pódio que se forma por meio de três praticáveis de madeira empilhados, e ao som de uma percussão que remete a algo tribal. Os rasgos de luz gerados através de gobos se juntam à luz vermelha a pino sobre o cenário criando uma atmosfera brutal e selvagem. Segundo Eva Heller “o vermelho é masculino como cor da força, da atividade e da agressividade” (HELLER, 2013, pg. 57). A luz adquire um tom azul, que somado ao vermelho torna-se rosa, isso ocorre quando as mulheres entram e dominam a cena. “O azul é plácido, passivo, introvertido: no simbolismo ele pertence à água, que também é um atributo feminino” (HELLER, 2013, p. 33) (Figura 9).

A coreografia com as cartas faz referência às relações pautadas pela distância física. Trata-se das cartas enviadas e das que foram escritas, mas nunca enviadas. Faz uma reflexão com os momentos de se pôr em silêncio e de não escuta.

O palco está completamente escuro. No proscênio, uma bailarina solitária, com seu ajustado figurino vermelho, caminha lentamente da esquerda para a direita com uma carta na mão. Ela caminha pisando nos retalhos e fios espalhados pelo chão, enquanto a luz dramática e sombria incide lateralmente iluminando suas formas e face. Outros bailarinos entram

Figura 9: À esquerda bailarinos formam uma fila no fundo do palco, são iluminados pelas luzes laterais e luzes laterais altas. Ao centro o destaque é para a luz vermelha que remete à disputa, agressividade e masculinidade. À direita tons azuis trazem a passividade e iluminam o momento em que as mulheres dominam a cena. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=ZY_j_PKrQIM.

em cena com os figurinos que variam das tonalidades de verde, violeta acinzentado e vermelho escuro. Eles jogam dezenas de cartas para o alto as espelhando pelo palco, enquanto a bailarina com a carta na mão se junta aos mesmos. A luz inicial é azulada e fria, as luzes principais vêm das laterais e da suave geral de frente que se espalha sutilmente pelo espaço, quase não permitindo perceber que o cenário está inclinado e um pouco mais rebaixado ao fundo. No ponto alto da música a luz se torna rosada e as laterais ganham intensidade realçando os volumes dos corpos, há momentos em que a luz valoriza o desenho da coreografia com os focos frontais posicionados na vara de luz do proscênio. Aos poucos a luz se torna azul, os bailarinos recolhem as cartas do chão e resta somente um casal em cena (Figura 10).

A próxima sequência coreográfica aborda as relações afetivas amorosas. A luz azul sobre o cenário traz um aspecto poético de luar para um casal que ocupa o palco. O chão adquire a textura do cenário e dos gobos de luz, que no alto do cenário criam pontos luminosos remetendo a um céu estrelado. O azul representa também a fidelidade, a confiança e “é a cor das dimensões ilimitadas. O azul é grande” (HELLER, 2013, p. 24). Nesse sentido, a luz amplia o espaço, e distancia a plateia, deixando o casal mais à vontade e íntimo, enquanto que as luzes laterais valorizam suas formas. Sai de cena a intimidade

Figura 10: À esquerda, o palco está escuro e a luz ilumina lateralmente o corpo e o rosto da bailarina que se desloca no proscênio. Ao centro a luz ganha tonalidade rosada, valoriza os volumes com o uso das luzes laterais e suave geral de frente. À direita, a luz valoriza momentos da coreografia com o uso de focos frontais. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=ZY_j_PKrQIM.





e entra uma atmosfera apaixonada. Os demais bailarinos entram em cena com figurinos que exibem um aspecto confortável, com tecidos leves e soltos de cor nude e suavemente dourada. O lenço vermelho se destaca na coreografia, como um acessório do figurino que simboliza o amor: “o amor é vermelho, em segundo lugar vem o gentil cor-de-rosa” (HELLER, 2013, p.54). A luz espalha-se pelo palco, torna-se mais difusa, luminosa e vem de várias direções como as laterais, laterais altas, geral de frente, contraluz de cor magenta e até mesmo a pino acima do cenário com luzes vermelhas e azuis que resultam em rosa. Ao término da coreografia a luz fica avermelhada (Figura 11).

Na sequência, são retratadas as relações de exclusão e de aceitação em um grupo. Muitas vezes indivíduos são rejeitados por questões de crença, raça, estética, gostos pessoais ou simplesmente afinidade. A música é tensa, três bailarinas interagem onde uma é claramente rejeitada. As luzes que vem das laterais não tocam o chão, elas geram contraste e deixam bastante área escura que, complementadas pela fumaça, cria a atmosfera sombria. O lenço vermelho agora é utilizado como meio de opressão: “O ódio é vermelho; em segundo lugar vem o preto, epitome do mal” (HELLER, 2013, p.54). A bailarina rejeitada é acolhida por um grande grupo de bailarinos que utilizam os figurinos leves, soltos e doura-

Figura 11: Na primeira linha, a luz azul e os desenhos dos gobos remetem ao luar em um céu estrelado, o azul distancia a plateia dando mais privacidade ao casal. Na segunda linha, o romantismo é luminoso, suave e rosa, destacam-se os lenços vermelhos da CVI que simbolizam o amor. As duas fotos centrais são do ponto de vista da quinta fileira da plateia. Fontes: Stefanello Studio e https://www.youtube.com/watch?v=ZY_j_PKrQIM.

dos. Em cena, o grupo a veste discretamente em uma formação circular no canto esquerdo do palco. Agora a bailarina pertence a esse grupo que realiza a coreografia com formações circulares. A luz suave característica do refletor com lente Fresnel é complementada pelos contornos gerados pelas luzes laterais (Figura 12).

A relação de amizade verdadeira e confiável, que surge ainda na infância é o tema da coreografia que segue. Ainda com os figurinos leves e dourados, duas bailarinas executam a coreografia que se inicia na frente e no lado direito do palco e se encerra no lado esquerdo. O cenário está no escuro, o destaque aqui são os elementos cênicos que são amplamente utilizados na coreografia. Trata-se de duas banquetas, uma menor que a outra que simbolicamente representam as amizades que se iniciam na infância e são levadas até a vida adulta. A luz lateral cria os recortes, volumes e toda a atmosfera intimista entre as duas (Figura 13).

De maneira geral, o espetáculo também retrata as relações por meio das tecnologias, que

Figura 12: Aspecto sombrio gerado pelos contrastes e pelas luzes laterais que valorizam os corpos sem iluminar o chão do palco. A bailarina é acolhida pelo grupo com vestes leves e douradas que realizam formações circulares. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=ZY_j_PKrQIM.

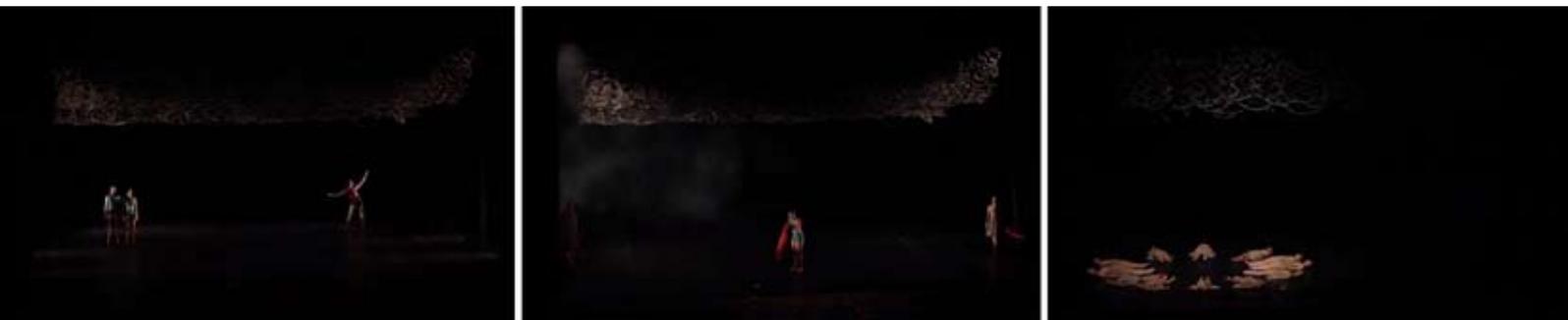




Figura 13: A coreografia inicia na frente do palco e evolui partindo do lado direito para o lado esquerdo. A luz lateral gera volume e cria a atmosfera intimista dessa relação de amizade. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=ZY_j_PKrQIM.

são instantâneas e ao mesmo tempo vazias. A coreografia cria cenas congeladas como fotografias que se diluem. O palco é preenchido pelos bailarinos que realizam poses, no qual somente um bailarino por vez se movimenta entre os demais. A luz geral de frente e a maquiagem bastante neutra permitem uma ótima visualização das expressões faciais enquanto as luzes laterais valorizam a tridimensionalidade dos corpos. Os figurinos funcionais, confortáveis e com extremidades livres, são previstos para todo o espetáculo. Este tipo de figurino permite uma boa visualização dos movimentos e a sua paleta de cores traz tons variados de violeta acinzentado, verde, azul, vermelho e preto (Figura 14).

As pressões da sociedade são retratadas em um momento de tensão no qual o cenário desce e comprime os bailarinos. Esse é o momento de maior interação entre bailarinos, cenário e luz. Os efeitos sonoros são tensos, apresentam sons de vento e de batidas repetitivas. A contraluz se ascende em um tom de azul e acima do cenário a luz a pino exibe uma

breve coloração avermelhada. No palco os bailarinos em pé preenchem uniformemente o espaço, abaixam-se e ajoelham-se, inclinam-se e olham para cima enquanto o cenário desce sobre eles. Ao chegar a uma altura de aproximadamente três metros do chão as fitas de LED fixadas no cenário se acendem exibindo sua luz de coloração branca azulada. Essa será a luz mais visível até a quase escuridão total. Os bailarinos deitam-se e são completamente cobertos pelo cenário de teto, que agora os comprime no chão. O palco fica em silêncio e uma luz azul suave e difusa cria uma atmosfera que trabalha a dualidade entre a densidade e o vazio (Figura 15).

O cenário ergue-se novamente, porém não completamente, sendo possível ver a sua inclinação. A coreografia que encerra o espetáculo expõe as relações humanas na continuidade através dos tempos, relações essas que sempre ocorrerão por sermos seres naturalmente sociáveis, como o verso da trilha sonora, que diz: “todos se diferem, e se parecem”. A luz exibe com



Figura 14: Essa coreografia cria cenas congeladas como se fossem fotografias, a luz geral de frente permite ótima visualização das expressões faciais enquanto as luzes laterais realçam os volumes. A fotografia do centro é do ponto de vista da quinta fileira da plateia. Fontes: Stefanello Studio e https://www.youtube.com/watch?v=ZY_j_PKrQIM.

Figura 15: À esquerda, a contraluz azul e a luz a pino vermelha criam a atmosfera. Ao centro o cenário desce a aproximadamente três metros do solo, onde se acende a fita de LED. À direita, o cenário está no chão cobrindo os bailarinos, destaca-se a luz branca da fita de LED que é complementada pela suave luz azul. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=ZY_j_PKrQIM.





Figura 16: A luz exibe com clareza a última coreografia. O cenário é valorizado pela contraluz e luz a pino, os bailarinos e figurinos são valorizados pelas luzes frontais e laterais que exibem com fidelidade as cores e volumes. A foto do centro é do ponto de vista da quinta fileira da plateia. Fontes: Stefanello Studio e https://www.youtube.com/watch?v=ZY_j_PKrQIM.

clareza o contexto da cena, pois a partir desse momento não há mais mistérios ou elementos a esconder. Se estabelece uma relação de total transparência com o público, onde este tem a total visualização do que acontece em cena. O cenário, que representa as sinapses cerebrais e as próprias conexões e relações humanas, é valorizado pelo contraluz e pela luz a pino ambas de coloração azul. Os bailarinos e seus figurinos são realçados pelas luzes gerais e pelas luzes laterais de cor branco amarelado, que exibem com fidelidade a variação dos tons dos figurinos. E assim, em um misto de dança, música, luzes e cores, as cortinas se fecham encerrando o espetáculo (Figura 16).

Em relação à luz cênica do espetáculo, o design proposto e desenvolvido por Marcos Guiselini busca destacar e valorizar o cenário de teto. Isso acontece, principalmente pelo uso da cor somente na luz a pino e no contraluz.

As luzes a pino possuem um campo de luz extremamente aberto, elas estão localizadas acima do cenário de modo que tingem de luz parte dos tecidos translúcidos de *voil* do qual é constituído o cenário. Estas luzes possibilitam uma variedade de tons que matizam do azul, magenta e vermelho, o que é de grande importância para a dramaticidade do espetáculo. Mas essa não é apenas uma escolha estética, essa luz também possui a função de tornar imperceptível qualquer vestígio da tela preta que estrutura o cenário.

Guiselini consegue dar importância estética ao cenário até mesmo nos instantes densos e escuros do espetáculo. É o que ocorre no momento em que o grande emaranhado de fios desce sobre os bailarinos. O recurso da fita de LED adicionada ao emaranhado de fios permite, ao ser ligada, um efeito de pontos luminosos que parecem cintilar ao menor movimento desse cenário.

O inusitado nesse tipo de cenário é a impossibilidade de utilizar os focos recortados a pino sobre os bailarinos, já que o cenário abaixo dos

projetores de luz causaria contrastadas sombras indesejáveis. O foco a pino é um recurso amplamente utilizado na dança para dar destaque em alguns momentos da coreografia. No estudo de caso aqui apresentado, por conta do cenário de teto, estes focos imprescindíveis foram obtidos pelo uso da luz frontal providas da vara de luz localizada no prosscênio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na atualidade os espetáculos buscam se reinventar o tempo todo para acompanhar a transformação da sociedade e o surgimento de novos conceitos e tecnologias. Os diretores das artes cênicas se esmeram nas diferentes maneiras para emocionar e surpreender o público. Nesta tendência, cada vez mais caberá ao *lighting designer* a incumbência de projetar a luz para cenários inusitados, que utilizam locais ainda pouco explorados do espaço cênico. Quando isso ocorre, este profissional deve estar preparado e, para isso, o *lighting designer* deve buscar se aprimorar em temas como o comportamento da luz e suas características, bem como se atualizar quanto aos equipamentos e as novas tecnologias. Outro caminho na busca pela melhor qualificação, é revisitar os grandes nomes da renovação das tecnologias e da linguagem da luz cênica, em nível nacional e internacional.

No espetáculo *Frágil - O baile cênico das relações*, o cenário de teto trouxe um desafio maior para o *lighting designer* Marcos Guiselini, que em função deste cenário impossibilitou o uso de focos com recortes a pino para destacar e valorizar os bailarinos. Isso não necessariamente desfavoreceu o trabalho de Guiselini, pelo contrário, possibilitou que as luzes a pino ganhassem cores e preenchessem uma grande área desse cenário

iluminando-o, criando texturas e gerando maior dramaticidade para o espetáculo. Também foi possível fazer uso das fitas de LED, uma tecnologia recente e ainda pouco explorada na luz cênica, que fixadas ao cenário, criaram um efeito de valorização deste cenário. Conhecer os materiais do qual se constitui o cenário foi fundamental para conseguir o efeito de luz desejado. Como foi o caso do tecido de *voil* que, por conta de sua transparência, permitiu a passagem da luz como um filtro regulando as intensidades lumínicas e transformando a paleta de cores, misturando a cor pigmento e a cor luz.

Os bailarinos foram valorizados pelas luzes laterais, que fizeram escola com Jean Rosenthal (1912-1960), e se mostraram eficientes para a

valorização dos corpos durante a execução dos movimentos de dança. É importante ressaltar a importância que teve a vara de luz do proscênio, pois nela estavam fixadas a maioria dos equipamentos que formavam a luz geral e os focos frontais.

A importância deste estudo reside na busca pelo maior entendimento da luz agindo em um cenário de teto e no aporte aos profissionais do impacto de lidar com um cenário inusitado, quando se trata de novas soluções projetuais. Porém, é importante ter a percepção de que em cada cenário de teto a luz deverá ser trabalhada de forma individualizada, devido às características particulares de cada espetáculo e de cada projeto cenográfico.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Jonathan de. *Lighting for Dance*. Monografia-projecto (Mestrado em Teatro – Design de Luz). Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo. Porto, 2011.

BAUGH, Christopher. *Theatre, Performance and Technology*. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

BEM, Cláudia Pinto de. *A luz, o Iluminador e o performer: uma experiência perceptiva*. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Porto Alegre, 2014.

CABRAL, Agnes A. de S. *Dinamizando a videodança: iluminação cênica como um elemento de linguagem*. Natal: UFRN, 2013.

CAMARGO, Roberto G. *Livros técnicos sobre iluminação cênica*. Campinas: Laboratório de Iluminação da Unicamp, 2003.

CAMARGO, Roberto G. *Função estética da luz*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2012.

CAMPOS, Aurora. Cenografia – Conversa com Aurora dos Campos. Questão de Crítica. *Revista eletrônica de críticas e estudos teatrais*. v. 2, n. 15, 2009. Disponível em: <http://www.questaodecritica.com.br/2009/05/cenografia/>. Acesso em: 29 jan. 2021.

CAMPOS, Aurora. O estrangeiro. Aurora dos Campos - Cenografia e direção de arte. Blog, 2009. Disponível em: http://auradoscampos.blogspot.com/2009/05/o-estrangeiro_31.html. Acesso em: 29 jan. 2021.

COLKER, Deborah. *Velox*. Rio de Janeiro, 1995. Disponível em: <https://www.ciadeborahcolker.com.br/velox>. Acesso em: 29 jan. 2021.

CRUZ, Miguel. *McCandless: Uma teoria da iluminação moderna*. Lisboa: Escola Superior de Teatro e Cinema, 2020.

DEL NERO, Cyro. *Máquina para os Deuses: anotações de um cenógrafo e o discurso da cenografia*. São Paulo: Editora Senac SP/Edições SESC SP, 2009.

DIAS, Liz. *Documentário sobre Pina Bausch*, 2012 Disponível em: <https://youtu.be/StaeF3-Czew>. Acesso em: 8 fev. 2021.

FERNANDEZ, Alline B.; FERREIRA, Pamela, F. *Espectáculo Frágil - O baile cênico das relações*. Santa Maria, 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ZY_j_PKrQIM. Acesso em: 8 fev. 2020.

FERNANDEZ, Alline B.; FERREIRA, Pamela, F.; SANTOS, Oneide S. Entrevista com Marília Chartune – Live Esperança H Vinte TV. Santa Maria, 2020. Disponível em: <https://www.facebook.com/510515095659573/videos/590895591862920>. Acesso em: 10 nov. 2020.

FIGUEIREDO, Laura M. Luz, tecnologia e arte. Blog, 2012. Disponível em: <http://luztecnologiaearte.weebly.com/antiguidade-seacutecv-ac.html>. Acesso em: 9 nov. 2020.

FO, Dario. *Manual mínimo do ator*. 5 ed. São Paulo: Editora Senac, 1998.

HELLER, Eva. *A psicologia das cores, como as cores afetam a emoção e a razão*. São Paulo: Editora G. Gili Ltda., 2013.

HOLMBERG, A. *The theatre of Robert Wilson: directors in perspective*. Cambridge University Press, 2005.

INNES, Christopher. Visiones del movimiento: Isadora Duncan y Gordon Craig. In: CASTAÑO, Antonia [ed.]. *Edward Gordon Craig: el espacio como espetáculo* [catálogo]. Madrid: Ed. La Casa Encendida/Fundación Caja Madrid, 2009.

- MARINGÁ CONVENTION & VISITORS BUREAU. Sala de Imprensa - Cia. de Dança Deborah Colker traz a Maringá espetáculo Velox. Maringá, 2016. Disponível em: http://www.maringacvb.com.br/imprensa/exibe_salas_imprensa/7570/cia.-de-dan-a-deborah-colker-traz-a-maring-espet-culo-velox.html. Acesso em: 30 jan. 2021.
- MONTEIRO, Gabriela L. G. As obras de Appia e Craig: contribuições artísticas para o teatro cinético. *Revista Moringá*, João Pessoa, UFPB, p. 95-107, 2017.
- MOURA, Marinalva. *Iluminação*. Cia. Teatral Sinestesia. Mecânica IFRN-CNAT. Disponível em: <https://ciasinestesia.wixsite.com/sinestesiateatral/iluminao>. Acesso em: 10 nov. 2020.
- PAVIS, Patrice. *A análise dos espetáculos*. 2 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2015.
- PEDREIRA, Juliana. A tecnologia teatral como resgate da memória da cena. *Anais do VII Congresso da ABRACE – Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas*, Porto Alegre, 2012.
- PRÄKEL, David. *Fotografia básica 02: iluminação*. 2 ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.
- RAMOS, Luiz F. A obra de Edward Gordon Craig na visão de Luiz Fernando Ramos. *1º Seminário de Difusão de Produção Científica*, maio 2014. Disponível em: <http://www3.eca.usp.br/noticias/luiz-fernando-ramos-aprofunda-estudos-sobre-edward-gordon-craig-0>. Acesso em: 12 set. 2020.
- RATTO, Gianni. *Antitratado de cenografia: variações sobre o mesmo tema*. 3 ed. São Paulo: Editora Senac, 2011.
- SILVA, Eliana R. *Encenação e cenografia para dança*. Diálogos Possíveis, jan./jun. 2007. Salvador: UFBA, 2007.
- SIMÕES, Cibele F. À luz da linguagem: um olhar histórico sobre as funções da iluminação cênica. *Revista eletrônica Sala Preta*, São Paulo, USP, 2015.
- SMALL, Daniele A. Uma verdade ainda negativa - Crítica da peça *O estrangeiro*. Questão de Crítica. *Revista eletrônica de críticas e estudos teatrais*. v. 2, n. 12. 2009. Disponível em: <http://www.questaodecritica.com.br/2009/02/uma-verdade-ainda-negativa/>. Acesso em: 29 jan. 2021.
- SOARES, Leônidas G. *El diálogo entre la luz y la caracterización visual: la transformación de la apariencia del intérprete en la puesta en escena occidental de 1910 a 2010*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2016.
- SVOBODA, Joseph. *Polyekran, Polyvision*, 2020. Disponível em: <http://www.svoboda-scenograph.cz/en/polyekran-polyvision/>. Acesso em 14 set. 2020.
- TUDELLA, Eduardo A. da S. *A luz na gênese do espetáculo*. Salvador: EDUFBA, 2017. 614 p.
- TUDELLA, Eduardo A. da S. Design, cena e luz: anotações. *Revista A[[]berto*, São Paulo, n. 3, p 11-24, 2012.
- VIANNA, Cleverson T. *Classificação das pesquisas científicas – Notas para os alunos*. 2p. Florianópolis, 2013.
- WOLFF, Silvia S. Corpo tecnológico: sobre as relações entre dança, tecnologia e videodança. *Revista Cena*, Porto Alegre, UFRGS v.14, p.1-12, 2014.
- XAVIER, Joelma R. Nó: entrelaçando pulsões. *Horizonte da Cena*. Site de crítica de Teatro, 2018. Disponível em: <https://www.horizontedacena.com/tag/danca-contemporanea/>. Acesso em: 12 nov. 2020.

As Cores no Universo Cinematográfico: paletas de cores utilizadas na saga *Harry Potter*

Priscila Gewehr Rios
Cíntia Kulpa

INTRODUÇÃO

A sétima arte, conhecida popularmente como cinema, exerce um grande poder sobre o seu público. Conforme Fantin (2005, p.13), existe uma evasão da realidade onde tempo/espaço permitem a identificação do público com os personagens, fazendo com que esses chorem com as amarguras, vibrem com as aventuras e se emocionem com a vida.

O cinema se mostra uma ferramenta muito eficiente em ensinar um novo idioma, cultura e até instigar a querer descobrir o desconhecido. Um exemplo disso está na saga *Star Wars* (Figura 1), franquia *space opera* estadunidense, que conta com nove filmes, criada pelo cineasta norte-americano George Lucas. Essa saga tornou-se um fenômeno mundial de cultura popular, e deu início à era dos *blockbusters*, que são as superproduções cinematográficas com sucesso de bilheteria e que viram franquias através de brinquedos, jogos, livros, parque de diversões, entre outros (STAR WARS, 2000).

Outro exemplo de filme que influencia na vida cotidiana de milhares de pessoas é *O senhor dos anéis* (Figura 2). Trilogia cinematográfica dirigida por Peter Jackson, com base na obra do escritor britânico J.R.R. Tolkien. É uma saga que conta com um público muito fiel à obra, e tem por costume incorporar peças (roupas, objetos etc.) que remetem aos personagens, fazem festas temáticas, estudam a linguagem dos elfos para uma conversa particular, assim como estu-



Figura 1: *Star Wars-Guerra nas estrelas*, 1977.
Fonte: www.starwars.com

dam o autor das obras literárias, J.R.R. Tolkien (FERGUSON, 2021).

O filme *Crepúsculo* (Figura 3) é baseado no livro de mesmo título, da autora Stephenie Meyer. Através de um enredo com narrativa simples baseada no amor e conflito entre uma garota humana e um vampiro, a saga arrecadou muitos fãs

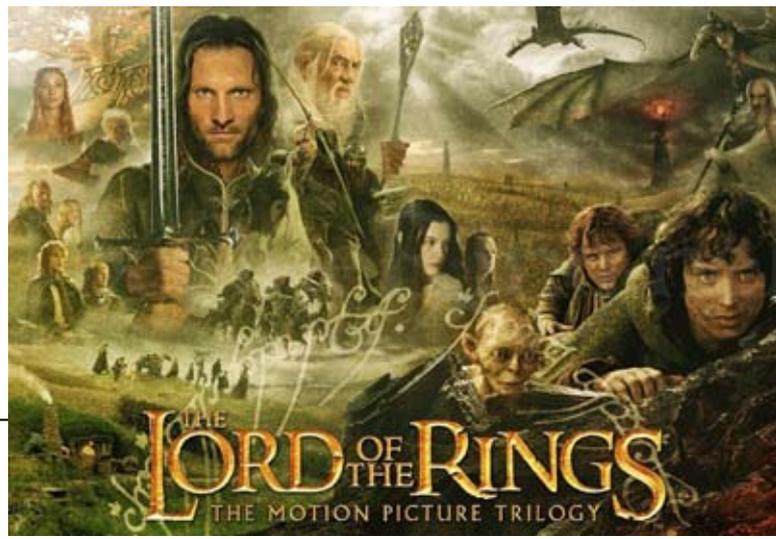


Figura 2: *The Lord of the Rings - O Senhor dos Anéis*, 2001.
Fonte: <https://bitly.com/ztKwK>



Figura 3: *Twilight saga - Crepúsculo-2008*
Fonte: <https://stepheniemeyer.com>

e desde o seu lançamento as pesquisas relacionadas a vampiros aumentaram sensivelmente, assim como a procura por leituras similares ao livro, levando, inclusive, muitas pessoas a se interessarem pela leitura (MEYER, 2008).

Os elementos escolhidos pelos autores para compor suas narrativas fílmicas, em sua maioria envolvem diretamente o seu público, criando uma afinidade. Um dos elementos importantes atribuído à narrativa é a cor. Pelo uso correto da cor criam-se novos mundos, determina-se tempo, espaço, sentimento e ação.

A partir do exposto anteriormente, este trabalho busca apresentar uma análise de como as cores influenciam na narrativa fílmica das sagas no universo cinematográfico, aprofundando-se na paleta de cores utilizada na saga *Harry Potter*¹, aplicando a teoria da Psicologia das Cores de Eva Heller (2012) e a Roda das Emoções de Robert Plutchik (1980), a fim de contribuir com a produção de conhecimento sobre esse assunto.

¹ Existem divergências quanto à definição de saga ou série, mas, neste artigo, por se tratar de uma análise feita em um objeto de estudo com apreço pessoal, *Harry Potter* será tratado como saga.

NARRATIVAS CINEMATOGRÁFICAS

Metz (1980) afirma que “A narrativa é um conjunto de acontecimentos”, e é ela que dá a direção da obra cinematográfica ao telespectador. No início do cinema o público não se interessava com a forma como a história era narrada, pois queriam ver a exibição das imagens, compostas em uma única tomada, uma vez que tudo era novidade (Mascarello, 2006, p. 20). O cinema não é meramente uma forma de exteriorização cultural, mas também um meio de representação, seja de uma vivência percebida e interpretada ou um mundo imaginário livremente criado pelas mentes dos autores/diretores de um filme.

Em geral, esse é o modo como o grande público relaciona-se com as narrativas cinematográficas: sem refletir sobre elas, não se dão conta de como essas imagens penetram seus cotidianos, seu comportamento, contribuindo de modo decisivo para a constituição de suas identidades. (MARTIN, 2005)

O conceito que a obra cinematográfica quer passar está ligado de modo direto aos eventos que são expressados em determinadas cenas, de forma marcante essa narrativa é feita através de suas imagens (Figura 4).

Tudo em um filme é ponderado para que o espectador se sinta familiarizado, mesmo que instintivamente, inclusive nos filmes de ficção e fantasia, quando algo que se sonha parece se tornar realidade de forma simples. Sugere-se citar que o tempo em que a história irá se passar dá o tom inicial da narrativa, levando o espectador para a época pretendida. A concepção do cenário, em conjunto com a iluminação, aclimata a disposição do personagem. E a trilha sonora e som trabalham com o psicológico do espectador levando-o mais a fundo na narrativa. Um exemplo disso é uma narrativa de terror, onde se apresentam cores sombrias e densas, a trilha sonora é baixa e grave, a iluminação

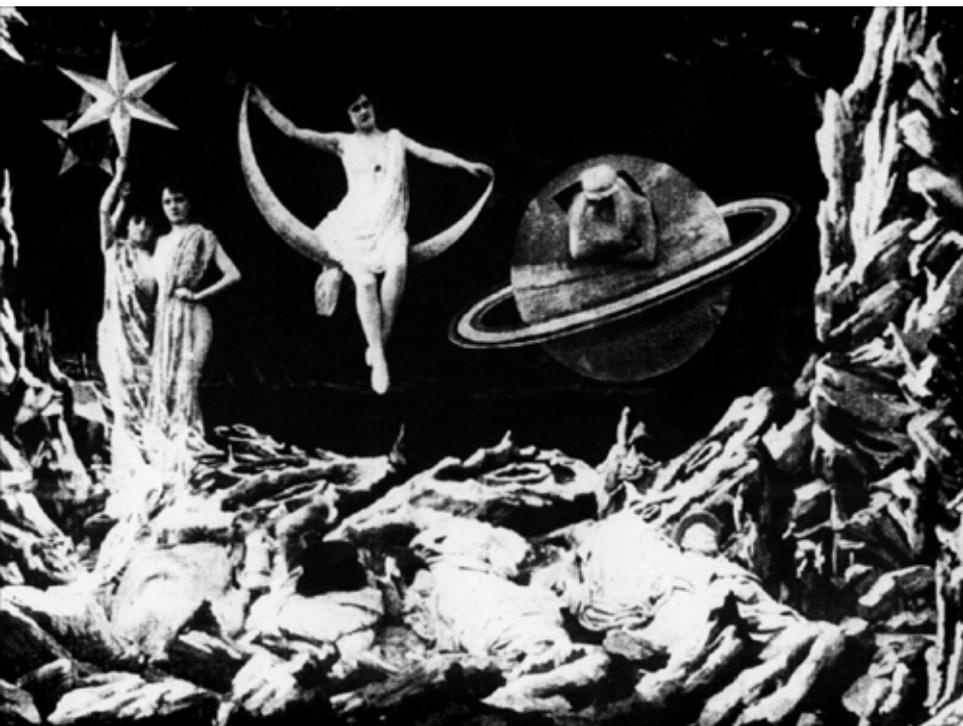


Figura 04: *Le voyage dans la lune - Viagem à lua, 1902.*
Fonte: <https://bitly.com/nKipP>

se torna quase inexistente, focando apenas no necessário, e o cenário geralmente é mais frio (Figura 5).

Assim sendo, tudo o que foi planejado para integrar a narrativa de um filme influencia e pode moldar os processos mentais do espectador (GONZAGA, 2011, p.22).

As narrativas cinematográficas as quais o público está mais ambientado são a linear e o *flashback*, sendo a linear a forma clássica de



Figura 5: *The Curse of La Llorona - A maldição da mulher que chora - 2019.* Fonte: <https://bitly.com/nBAHh>

se contar uma boa história, dispondo de início, meio e fim, precisamente nesse arranjo; enquanto a do *flashback* ocorre em meio ao período linear, transportando o público ao passado para explicar alguns pontos da narrativa presente, deixando, assim, ela completa. Além dessas, pode-se encontrar ainda a narrativa binária, que significa usar duas histórias contadas paralelamente; a fragmentada, quando mais de uma cena ocorre simultaneamente contando pontos de vistas diferentes; a circular, que termina onde começou a história fechando assim o ciclo, sendo esse o tipo de narrativa que está cada vez mais sendo utilizado; e a polifônica, que é a junção da narrativa binária, cenas que ocorrem simultaneamente contando diferentes pontos de vista, com a fragmentada (SETARO, 2013).

As cores trabalham com a narrativa visual, inicialmente sendo utilizadas para mostrar a qualidade onírica do cinema e posteriormente nos filmes de ficção científica como forma de mostrar o não real para o público (Figura 6). O emprego das cores é fundamental para a expressão de valores, os quais são percebidos e decifrados pela visão, interpretados pela cognição e transformados posteriormente em informação (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006, p. 5).

De acordo com Hercules (2013), a cor como arte, quando se trata de cinematografia, e do ponto de vista estético, psicológico e dramático, é considerada um elemento arrojado. O emprego das cores em projetos audiovisuais busca a reflexão sobre os personagens e sua ambientação, em cada situação proposta pelo enredo. As cores apresentadas em evidência na cena, buscam transparecer ao espectador, emoções, a época e a situação pretendida. Esse arranjo é elaborado pelo diretor do filme em conjunto com o diretor de arte e de fotografia (ZAGO, 2018; DURANTE, 2018). O diretor do filme normalmente é o profissional que transforma o roteiro em condições reais de “passar a mensagem” que se pretende (PALMER, 2015, p. 142)

Em um filme, a cor é considerada como um dos melhores estímulos visuais para o público. Como exemplo, pode ser apontado o filme *Divertidamente* (Figura 7). Ele utiliza como personagens principais formas básicas já conhecidas do público, tais como: estrela, lágrima, brócolis, nervo cerebral, tijolos em chamas. Aliados a es-

Figura 6: *Filme Aniquilação - 2018.* Fonte: www.youtube.com/watch?v=4VHhUYx8mQ4





Figura 7: Filme InsideOut - Divertidamente - 2015. Fonte: <https://bitly.com/Wsbzk>

sas formas, as cores dos personagens auxiliam na comunicação com o inconsciente do espectador. Assim sendo, a composição das formas e cores pode auxiliar na narrativa de acordo com o Princípio de Unidade da Gestalt, o qual consiste em afirmar que um elemento pode ser percebido por uma ou várias partes em proximidade, configurando o todo. (CHIE, 2015).

Dessa maneira, observa-se que as cores são forte influência na narrativa, sendo necessário aprofundar mais esses conhecimentos.

CORES

Goethe (2013), indica que a cor depende de três ciências para acontecer: a física, a fisiologia e a psicologia. Na física, o estímulo mais comum é a luz, que quando percebida, se transforma em cor, ou seja, sem luz não existe cor. Dessa forma, entende-se que a luz é o estímulo, o efeito, é a cor. “As cores são atos e pareceres da luz.” (GOETHE, 2013, p.44).

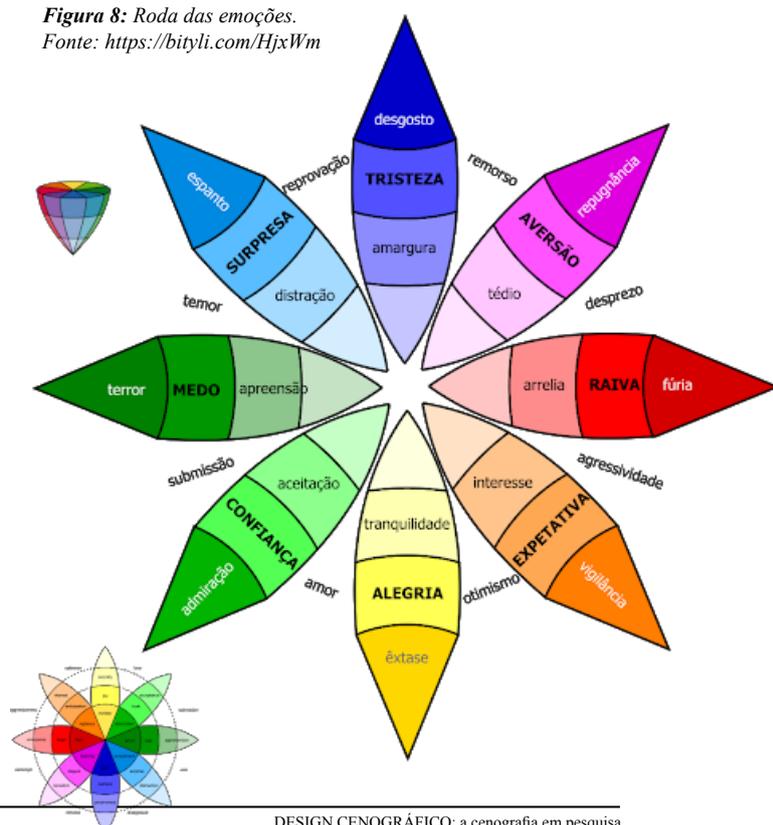
Na fisiologia do globo ocular, as ondas refletidas viram estímulos percebidos pelo nervo óptico, estímulos esses que são transmitidos ao córtex visual. Na psicologia, esses estímulos se transformam em associações arquetípicas, sensitivas e adestramentos. (GOETHE, 2013).

De acordo com a teoria de Plutchik (1980), as cores têm significados diferentes que despertam determinadas emoções. O autor estudou as emoções utilizando-se da psicologia evolutiva (emoções evoluem e mudam conforme o tempo passa) e utilizando-se das cores propôs uma Roda das Emoções (Figura 8) contendo oito sentimentos principais relacionados a oito co-

res determinadas pelo autor, tais como: alegria/amarelo; confiança/verde-claro; medo/verde-escuro; surpresa/azul-claro; tristeza/azul-escuro; aversão/lilás; raiva/vermelho; expectativa/laranja. Ampliando esse sistema em um cone de três dimensões, encontra-se uma graduação de cores e emoções de acordo com o que o ser humano interpreta. Quando um outro sentimento se encontra entre dois sentimentos da Roda de Emoções, ocorre uma emoção composta que, de acordo com o autor, é um espaço sem cor e por isso menos sentido. Além disso, a emoção que estiver mais próxima do núcleo (só aparece quando a Roda de Emoções é montada e se apresenta em três dimensões), terá a cor e a emoção mais acentuadas, refletindo diretamente no comportamento da pessoa. (PLUTCHIK, 1980).

De acordo com uma pesquisa sobre Psicologia das Cores, a pesquisadora Heller (2012), ao entrevistar cerca de duas mil pessoas que tinham entre 14 e 97 anos, das mais diversas profissões, conseguiu comprovar que alguns padrões são gravados no inconsciente das pessoas; outros vêm da natureza que as rodeia; e outros são construções culturais e tendem a variar através dos tempos, culturas e pessoas (HELLER, 2012).

Figura 8: Roda das emoções. Fonte: <https://bitly.com/HjxWm>



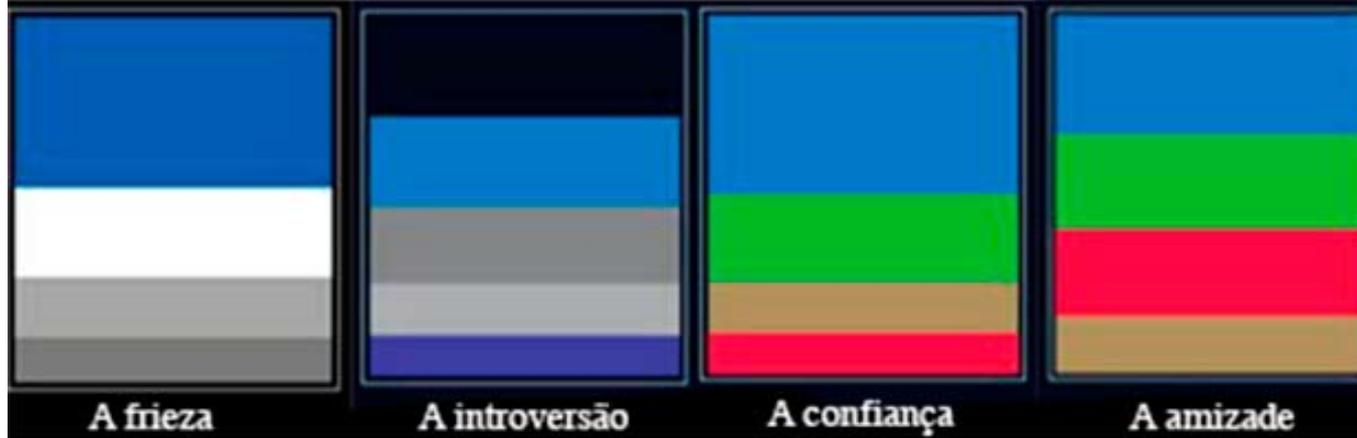


Figura 9: Uso das cores e suas sensações.
 Fonte: Desenvolvida pela autora Priscila G. Rios, 2021.

Heller (2012) afirma que existe uma relação estreita entre as cores e os sentimentos, uma vez que uma cor não pode ser relacionada objetivamente a determinado sentimento, pois se trata de uma questão subjetiva, onde ela tem uma relação psicológica direta com as experiências, linguagens e crenças construídas.

Para Heller (2012), cada cor tem um sentimento, o que será apresentado a seguir:

Azul: cor da amizade, da empatia, da honestidade, da confiança e de todos os tipos de valores que perduram, mas se estiver combinada com o preto ou cinza, por exemplo, pode ter aspectos negativos, como introversão, tristeza, solidão, frio (Figura 9).

Vermelho: cor bastante controversa, pode estar associada ao amor, à paixão, e ao erotismo, mas também, ao ódio, à violência e à guerra.

Amarelo: cor que está entre as favoritas do público mais velho, por lembrar dias ensolarados. Pode projetar alegria, positivismo, diversão, otimismo, contudo, também pode despertar ciúme, inveja, desconfiança, avareza e egoísmo, além de significar um sinal de advertência.

Verde: comumente alegre relacionada à natureza, energia, vitalidade e esperança, mas também pode se mostrar o verde horripilante (palavra utilizada pela autora Heller, 2012) dos monstros e assombrações e do veneno, o que o torna negativo.

Preto: considerada a cor mais popular entre os jovens, uma vez que enxergam no preto a cor da sofisticação, ou seja, carros caros, moda. Transmite maldade, luto, morte, mentira, infidelidade, mas pode ser visto como mistério e magia.

Branco: apesar de em alguns países da Ásia, ser relacionada à morte, luto e má sorte, o branco é

a cor do novo, da verdade, do ideal, da perfeição e da honestidade.

Laranja: carrega consigo entusiasmo, alegria, diversão, amizade, mas também pode ser vista como a cor do inadequado, do subjetivo, do frívolo e não convencional.

Violeta: cor que traz consigo a devoção, fé, superstição, magia, assim como pode ser vista com a cor da ambiguidade, do inadequado, do subjetivo e das solteironas.

Rosa: bem aceita entre as pessoas mais velhas, por ser uma cor que remete à juventude. Representa charme, gentileza, delicadeza, ternura, sedução, suavidade e doçura, assim como pode ser a cor da vaidade, do artificial e do barato.

Marrom: apesar de estar presente em tudo, é considerada como a cor mais feia, pois é associada à sujeira e excrementos. Geralmente possui efeitos negativos tais como: hostilidade, anti-erotismo, vulgaridade, preguiça e loucura. O marrom só se torna agradável quando combinado a outra cor, como exemplo, marrom com laranja, que indica aconchego.

Cinza: considerada uma cor sem caráter, por se anular ao lado das outras cores. É a cor do tédio, solidão, vazio, feiura, negativismo, grosseria, insensibilidade e indiferença.

O uso adequado das cores pode fazer total diferença na composição da mensagem que se quer transmitir, por esse motivo ela é fundamental no uso das criações cinematográficas. Além disso, a complementação da abordagem entre Plutchik e Heller sobre como as cores se relacionam com sentimentos está relacionada com o que este trabalho pretende analisar.



Figura 10: *Annabelle Serpentine Dance* (1895)
 Fonte: <https://bitly.com/NzJXb>

Cores no cinema

Inicialmente, os filmes coloridos se utilizavam da colorização artesanal, técnica que consistia em colorir fotograma por fotograma manualmente de forma meticulosa, e, por isso, realizada por mulheres. *Annabelle Serpentine Dance* (Figura 10), filme estadunidense produzido por Loïe Fuller (1862), foi o primeiro filme colorizado manualmente. O filme apresenta uma dançarina de vestido branco - figurino escolhido com o propósito de imitar, através da colorização manual, o efeito obtido das luzes do palco refletidas nele (MISEK, 2010).

De acordo com Barbosa (2007, p.30), os filmes de dança eram perfeitos para realizar as experiências cromáticas, por não terem qualquer compromisso com a representação realista, uma vez que na época se utilizava muito a cor para mostrar tudo o que não era real.

Na década de 1930, surge a ideia dos filtros coloridos para as gravações, onde as três cores: vermelho, verde e azul, eram gravadas com uma câmera especial da Technicolor² que dava mais realismo às produções (COSTA, 2009). O primei-

2. Empresa norte-americana pertencente à Technicolor Motion Picture Corporation, que consistia em colorizar filmes e foi utilizada até a década de 1970.

ro filme projetado pela Technicolor foi o curta-metragem *Flowers and Trees* (Figura 11). O curta pertence a uma série de animações feitas em cores estúdios Disney, intitulada *Silly Symphony*.

De acordo com Bellantoni (2005), o estudo da psicologia das cores, no âmbito cinematográfico, tornou-se uma ferramenta muito útil e extremamente importante na produção das obras. Em se tratando da área das artes, as cores, além de contribuir na narrativa do filme, são importantes artifícios para trazer informações sensoriais ao público. As cores são escolhidas desde a pré-produção, para acentuar as emoções transmitidas, ajudar na percepção de clima e tempo, representar o ânimo dos personagens, influenciar o público no entendimento do conceito da cena, e na pós-produção, onde é possível alterar a cor e a luz digitalmente (GONGRA, 2019).

É muito importante o cineasta ter cuidado ao escolher a cor de acordo com o sentimento que pretende transmitir ao espectador. Se o diretor escolhe a cor azul errada quando quer transmitir esperança, ao contrário do desejado, o público acaba por sentir cansaço e até mesmo melancolia. Por ter uma introspecção tanto boa quanto ruim, o azul apresenta-se também ligado ao divino, céu e mar, assim como é presente em narrativas que apresentem o sentido da vida. Por exemplo: no filme *O show de Truman* (Figura 12), dirigido por Peter Weir, o sentido da vida se apresenta na história de um homem que tem sua vida filmada 24 horas por dia e transmitida em



Figura 11: *Flowers and Trees* (1932)
 Fonte: <https://bitly.com/OCcyH>

um *reality show*, até seu aniversário de 30 anos, quando descobre que a vida dele não é real.

No contexto de cor contraditória, dependendo da narrativa, o amarelo está associado à loucura, doenças, inseguranças, obsessões, e também ao idílico e ao inocente. Como exemplo, *Iluminado* (Figura 13), dirigido por Stanley Kubrick, conta a história de um homem que é contratado como vigia de um hotel, para onde ele se muda com a família. O isolamento contínuo ao qual é submetido no hotel, faz com que comece a ter grandes problemas mentais. Nesse caso, a cor predominante é o amarelo.

O vermelho está presente em tramas onde o enredo é violento, com grandes paixões, sendo elas românticas ou não. Como exemplo, *Beleza americana* (Figura 14), dirigido por Sam Mendes, traz a história de um homem casado, pai de uma adolescente, que se sente impotente perante sua vida até que se apaixona pela amiga da filha.

O verde também é uma cor contraditória, da mesma forma que o amarelo, embora sua associação mais rápida seja com as coisas relacionadas à natureza. É interessante ver como essa cor se comporta quando utilizada para a corrupção, perigo e sinistro.

Não é à toa que os vilões da Disney, como a *Malévola* (Figura 15) e também Lord Voldemort, da saga *Harry Potter* (2000 - 2010), estão associados a essa cor.

O laranja traz o tom alegre e positivo para os filmes, remetendo a paisagens exóticas e idílicas, como, por exemplo, *Perdido em Marte* (Figura 16), dirigido por Ridley Scott, que conta a história de um astronauta deixado pela sua equipe no planeta Marte após um acidente que faz com que ele seja dado como morto.

Já o lilás costuma ser utilizado para trabalhar enredos etéreos e místicos, assim como o erotismo e o mistério, uma vez que mescla tons azuis com a solidez e sexualidade de outros tons mais quentes. Como exemplo, *Avatar* (Figura 17), dirigido por James Cameron, traz a história de um homem paraplégico que é chamado, no

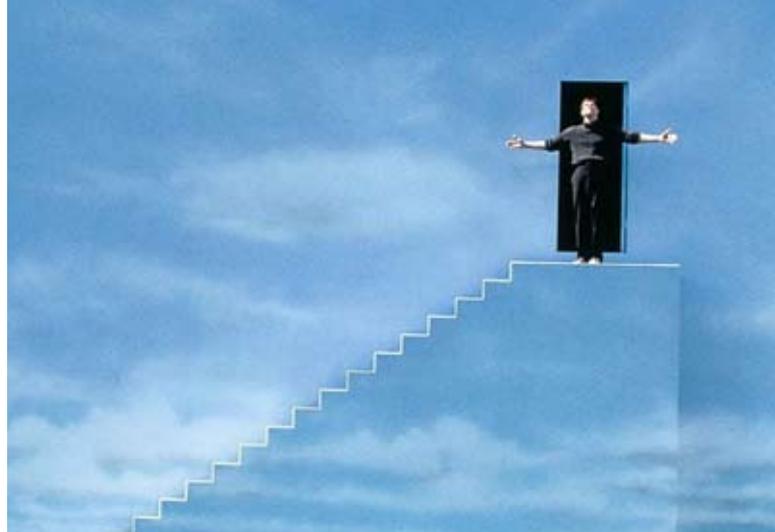


Figura 12: *The Truman Show - O show de Truman* (1998)
Fonte: <https://bityli.com/2ZN6l>



Figura 13: *Shining - Iluminado* (1980)
Fonte: <https://bityli.com/OaJUi>



Figura 14: *American Beauty - Beleza americana* (2000)
Fonte: <https://bityli.com/TyKAq>



Figura 15: *Maleficent - Malévola* (2014)
Fonte: <https://www.omelete.com.br/malevola>



Figura 16: *The Martian - Perdido em Marte* (2015)
Fonte: <https://www.20thcenturystudios.com/movies/the-martian>



Figura 17: *Avatar* (2009)
Fonte: <https://bityli.com/qvhQo>

lugar de seu irmão gêmeo falecido, para participar do programa *Avatar*.

Bellantoni (2005) afirma que é um sinal positivo quando a cor não é percebida nas cenas, uma vez que a sutileza de tornar a cor parte da narrativa faz com que todo o embasamento teórico estudado tenha surtido efeito. As questões complexas de uma cena podem se transformar através do uso correto das cores a fim de evidenciar o sentido da narrativa. Na saga *Harry Potter*, o toque mágico é representado por cores específicas que levam o público a se identificar e entender a mensagem, fato que será apresentado a seguir.

HARRY POTTER

Toda uma geração cresceu assistindo e lendo a história de um garoto com uma cicatriz em forma de raio na testa que se descobre bruxo aos 11 anos de idade. Um fenômeno que completará 20 anos do primeiro filme, *Harry Potter e a pedra filosofal*, e 10 anos do último, *Harry Potter e as relíquias da morte* (Part. II), em 2021. A saga *Harry Potter* é composta por oito filmes baseados em sete livros lançados pela escritora britânica J.K. Rowling (Figura 18). Cada livro narra um ano da vida de Harry, e por esse motivo, seu conteúdo amadurece conforme o personagem principal cresce. Um grande número dos leitores que começaram a ler a saga ainda muito jovens, amadureceram junto com seu herói. A estrutura da história, que se passa entre os anos 1991 a 1998, torna-se mais complexa e sombria a cada novo volume.

O mundo mágico de *Harry Potter* existe em paralelo com o mundo real e contém versões mágicas de elementos encontrados comumente na vida cotidiana, como, por exemplo, a lareira, que não é simplesmente uma lareira, mas sim um portal (Figura 19).

Em sua maioria as cenas se passam em instituições e locais pré-existentes e reconhecidos, tais como Londres, a Faculdade de Oxford, entre outros, criando uma conexão com o público. O mundo bruxo é composto de ruas escondidas,

bares antigos, mansões, castelos solitários e isolados, e cidades inteiras que permanecem invisíveis para a população trouxa - os não mágicos -, nomeada assim pelos bruxos. Muitos dos elementos utilizados no filme também passam a integrar a realidade dos fãs, como ter sua própria varinha, sua capa com o símbolo e as cores das casas às quais os personagens pertencem, assim como ter algum ambiente de sua casa pensado a partir do cenário e iluminação utilizados nos filmes.

Desde a publicação do livro *Harry Potter e a pedra filosofal* (1997), algumas tendências sociais vêm sendo atribuídas à saga. Em 2005, médicos do Hospital John Radcliffe, em Oxford, relataram que uma pesquisa realizada nos finais de semana de 21 de junho de 2003 e de 16 de julho de 2005, ambas datas de lançamento dos dois livros mais recentes, apontou para um decréscimo de crianças que precisaram de assistência médica por acidentes, ao contrário de outros finais de semana pesquisados. Isso devido ao fato de elas terem ficado em casa lendo Harry Potter ao invés de saírem para brincar (BBC NEWS, 2005).

Segundo a *Revista Abril*, na matéria “Educação para crescer”, as escolas e o ambiente familiar passaram a utilizar os livros como estímulo à leitura, para assim então discutir assuntos da atualidade ou da história mundial. Através da saga se conseguiu abordar temas como preconceito, censura e corrupção. No Brasil, propriamente em São Paulo, o poder de aprendizagem através das histórias de Harry Potter se tornou significativo a partir de 2008, uma vez que os livros passaram a fazer parte das salas de leitura de 4.200 escolas do 5º ao 8º ano do Ensino Fundamental e do Ensino Médio em todo o estado, a fim de despertar o interesse pela leitura dos jovens estudantes (COSTA In: Revista Abril, 2011).

No lançamento do livro *Harry Potter e o cálice de fogo*, em 08 de julho de 2000, foi notável o aumento expressivo de fãs. A ansiedade que eles demonstraram foi tão grande que as livrarias do mundo todo resolveram proporcionar eventos paralelos ao lançamento, que ocorreu à meia-noite no mesmo dia (BBC NEWS, 2005).



Figura 18: *Harry Potter e a pedra filosofal* (2001).
Fonte: <https://bitly.com/v4S7q>

Os fãs de Harry Potter promovem eventos que incluem jogos, concursos de fantasia, musicais, pintura facial, *do it yourself* (faça você mesmo), entre outros. Graças a esses eventos, as livrarias venderam quase 9 milhões dos 10,8 milhões de livros da tiragem inicial de *Harry Potter e o enigma do príncipe* (2005), nas primeiras 24 horas após o lançamento (BBC, 2005).

Os livros deram origem a uma das mais famosas adaptações cinematográficas, produzida pela Warner Bros, o filme *Harry Potter e a pedra filosofal* (2001), classificada como a décima quarta posição no ranking de filmes de maior bilheteria de todos os tempos (BBC, 2005).

A saga é recheada de atrativos para o público, como, por exemplo, os cenários, objetos cênicos, animais, luzes, som e as cores consideradas ponto fundamental para a narrativa da saga, assunto abordado no próximo tópico.

Figura 19: *Cena da lareira sendo utilizada como portal*.
Fonte: <https://bitly.com/v4S7q>





Figura 20-A: A esquerda o violeta presente nas roupas de Dumbledore.

Figura 20-B: A direita o violeta desbotando.

Fonte: Desenvolvida pela autora Priscila G. Rios, 2020.

bledore, que é considerado o maior bruxo de todos os tempos, na saga, diretor de *Hogwarts* e um dos personagens de grande impacto na vida do protagonista, utiliza dessa cor em suas vestes (Figura 20-A). Conforme a narrativa progride e o grande antagonista da saga vai ganhando destaque, fica nítido o cansaço de Dumbledore na luta contra as trevas através do violeta em suas vestes, que vai desbotando (Figura 20-B) (ROWLING, 2017).

Significado das cores no universo Harry Potter

As cores utilizadas na saga Harry Potter foram previamente pensadas pela autora e publicadas no site *Pottermore*, onde explica o porquê de cada cor e o que pretendia através delas. Em uma de suas explicações aparece o porquê do uso das cores violeta e verde para os figurinos dos bruxos.

Na Europa, onde foi construído todo o enredo da saga, a cor violeta sempre foi ligada à realeza e à religião - os vestidos das damas da alta sociedade eram tingidos com essa cor e os anéis utilizados pelos bispos possuíam uma pedra nessa tonalidade, mostrando a sensação de importância e exclusividade que a cor carrega (ROWLING, 2017). Por esse motivo, Alvo Dum-

Na América, a cor verde representa a fortuna e/ou esperança, segundo a própria autora, na Europa é considerada a cor das fadas, que por terem um ciúme extremo, não gostam quando os humanos a usam. Ressaltando que as primeiras lendas sobre as fadas as consideram seres temperamentais, vingativos e de uma inteligência ímpar. Para representar a Marca Negra dos Comensais da Morte, a luminosidade da maldição da morte *Avada Kedavra* (Figura 21) e a casa Sonserina atribuída à arte das trevas, a autora se utiliza da cor verde (ROWLING, 2017).

Entende-se então que o violeta e o verde representam os dois lados da magia: o nobre e o destrutivo.

As cores estão presentes nas outras casas de Hogwarts também (Figura 22), como o vermelho da casa Grifinória, representando o elemento fogo além da coragem e bravura. O azul da casa Corvinal, fazendo associação com o elemento ar, assim como a sabedoria e aceitação e a águia; e, por último, o amarelo da casa Lufa-lufa, associado ao elemento terra, gentileza e justiça.

A autora aproveitou para utilizar a psicologia das cores no nome de alguns dos personagens que têm contato direto com o protagonista, como forma de figuras paternas. Rúbeo - provindo de rubro, e Albus - provindo de alvo, são o

Figura 21: Lado esquerdo Marca negra dos comensais e no lado direito a maldição imperdoável. Fonte: Desenvolvida pela autora Priscila G. Rios, 2020.



Figura 22: As quatro casas de Hogwarts e suas cores. Fonte: <https://bitly.com/tzRVQ>

Figura 23: Alvo Dumbledore à esquerda e Rúbeo Hagrid ao lado direito. Fonte: Desenvolvida pela autora Priscila G. Rios, 2020.

vermelho e o branco, ingredientes simbólicos da alquimia presente nos livros. O vermelho representando paixão e calor, e o branco autocontrole e brilhantismo, encaixam-se perfeitamente na personalidade dos personagens (Figura 23).

À medida que os anos vão passando para o protagonista, os filmes vão ganhando tons mais frios, tais como azul, preto, verde-escuro e cinza. Percebe-se, com isso, a mudança da narrativa para um tom mais sombrio. Justamente por esse motivo, alguns personagens marcados como sendo de caráter mais leve, utilizam-se de cores mais chamativas, como rosa choque e laranja, para contrastar com o universo cinza que o mundo bruxo vai se tornando. A Figura 24 apresenta as aberturas dos sete filmes, em sua ordem cronológica, em que se pode observar a mudança no enredo da saga já no início.

A partir das observações apresentadas anteriormente, tendo a Psicologia das Cores de Heller (2012) e com o apoio da Roda das Emoções de Plutchik (1980), é possível realizar uma análise fílmica indicando as sensações transmitidas através das cores e os significados pretendidos, que apresentada a seguir.

Análise fílmica

A partir da pesquisa de contexto com levantamento bibliográfico realizado, foi feita uma análise de requisitos a fim de demonstrar a teoria de Heller (2012) e a teoria de Plutchik (1980) e entender as cores que se apresentam nos ambientes dos filmes da saga Harry Potter com relação às sensações transmitidas, utilizando-se dos seguintes critérios: o uso das cores como destaque na narrativa e os quatro primeiros filmes, escolheu-se: *Harry Potter e a pedra filosofal*, *Harry Potter e a câmara secreta*, *Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban* e *Harry Potter e o cálice de fogo*.



Para tanto, foram utilizados *screenshots* (capturas de tela) escolhidos com base na temperatura das cores *versus* sentimentos. Foram criadas paletas de cores das cenas escolhidas possibilitando a percepção da cor predominante. O resultado da análise dessas duas categorias busca comprovar o uso proposital da cor como elemento narrativo.

Os quadros a seguir apresentam-se da seguinte maneira: a primeira coluna mostrará o filme escolhido e o *screenshot* selecionado, logo abaixo está o contexto que representa a cena, seguido do sentimento que ela pretende transmitir. Na segunda coluna é apresentada a paleta de cores da cena, destacando a cor predominante nessa paleta e o seu significado perante a Teoria de Heller e a Roda das Emoções de Plutchik.

No Quadro 1, o protagonista encontra-se no púlpito principal sentado com o chapéu-seletor (objeto mágico que, quando posto na cabeça, faz uma análise da personalidade do aluno e apresenta qual casa é a mais indicada para ele na escola). De acordo com o quadro, o aluno demonstra expectativa em saber a qual casa irá pertencer. A cor laranja com toques de marrom foi escolhida como cor principal da cena, uma vez que reflete o sentimento de expectativa. Na psicologia das cores, Heller (2012) traz o laranja como a cor que carrega entusiasmo, mudança, amizade e, quando acompanhada do marrom, aconchego.

Figura 24: Alvo Dumbledore à esquerda e Rúbeo Hagrid ao lado direito. Fonte: Desenvolvida pela autora Priscila G. Rios, 2020.



Harry Potter e a Pedra Filosofal



Contexto da Cena (CDC) A escolha da casa do personagem principal, a qual família irá pertencer.	Cor Predominante (CP) Laranja - marrom.
Sentimento Percebido CDC Expectativa, pertencer a algum lugar, se sentir acolhido pela primeira vez.	Significado CP Calor, excitação, entusiasmo, mudança, expansão, dinamismo e amizade.

De acordo com a Roda das Emoções, de Plutchik (1980), a cor laranja é a cor da vigilância, antecipação e interesse. A análise de ambos se complementa no caso do laranja, apesar de Plutchik não mencionar o marrom na teoria dele.

No Quadro 2, o protagonista encontra-se em uma sala escura encarando pela primeira vez o antagonista da história. Para este momento a cor escolhida foi o azul, remetendo a momentos angustiantes e de ansiedade. O azul, conforme a psicologia das cores, de Heller, é a cor que representa tranquilidade, serenidade e confiança, mas quando acompanhada de preto ou cinza

Quadro 1: Imagem do Filme escolhido e detalhes.

Fonte: Desenvolvida pela autora Priscila G. Rios, 2021.

pode ter conotação negativa, como introversão, tristeza, solidão, frio.

Para Plutchik, o azul apresenta-se como uma cor que desperta angústia, tristeza, ansiedade e solidão, fazendo com que a análise apresentada por ambos se encaixe no esperado pela narrativa da cena.

No Quadro 3, o protagonista finalmente descobre quem abriu a câmara secreta e o porquê, ele é apresentado ao passado do antagonista e o mesmo passa a explicar com ardis tudo até o momento. A escolha do verde como cor predominante foi certa, uma vez que o espectador já associou a cor às trevas.

Para Heller, o verde representa fertilidade, esperança, é utilizado pela burguesia, e também pode ser horripilante e estar ligado a monstros e/ou demônios. Em contrapartida, Plutchik apresenta o verde diretamente como uma cor que carrega perigo, assombro, surpresa, intimidações, com isso, as duas análises acabam se complementando nesse quadro.

No Quadro 4, o protagonista e seus amigos, em um momento de tensão, descobrem que um de seus professores mais próximos é um lobisomem. Para dar o tom necessário a este quadro, foi escolhida a cor azul com tons verdes.

Para Heller, como já mencionado, o azul quando acompanhado, pode significar introversão, tristeza, solidão e frio; e o verde, cor horripilante. Em contrapartida, Plutchik apresenta o azul como uma cor que desperta a angústia, tristeza, ansiedade, solidão e traz o verde como perigo, assombro, surpresa e intimidação; o que mostra que a análise de Plutchik se encaixa mais adequadamente a este quadro.

No Quadro 5, o protagonista se encontra em um beco sem saída a espera do beijo dos dementadores (seres das trevas que se alimentam da

Quadro 2: Imagem do filme escolhido e detalhes. Fonte: Desenvolvida pela autora Priscila G. Rios, 2021.



Contexto da Cena (CDC) O primeiro confronto entre o bem e o mal.	Cor Predominante (CP) Azul - escuro.
Sentimento Percebido CDC Ansiedade, angústia, tristeza.	Significado CP Ansiedade, tristeza, angústia, solidão.

Quadro 3: Imagem do filme escolhido e detalhes.
Fonte: Desenvolvida pela autora Priscila G. Rios, 2021.

felicidade humana e, assim, podem causar depressão e desespero), mas em um último ato de coragem consegue lançar, com perfeição por tempo suficiente, o feitiço *expecto patronum* (conjurado a partir da lembrança mais feliz) salvando, assim, sua vida. Para essa cena, que deseja passar para o espectador os sentimentos de ansiedade, angústia, surpresa e superação, foi escolhido o azul com toques de cinza. Como já foi apresentado, Heller indica o azul combinado com o cinza para a introversão, tristeza, solidão, uma vez que o próprio cinza é uma cor de sentimentos sombrios e de adversidades que destroem a alegria de viver. Por outro lado, ficou claro que Plutchik percebe o azul como uma cor que desperta ansiedade, angústia, tristeza e solidão e o cinza como horror. Essa avaliação faz com que os dois autores se tornem complementares em suas análises nesse quadro e passem o sentimento correto necessário à narrativa.

No último quadro, o quadro 06, o protagonista tem seu primeiro embate direto com o antagonista, o qual está determinado a matar o menino que sobreviveu. Para emoldurar essa narrativa foi escolhido o verde claro, passando para o espectador a determinação, o poder, o medo e a ganância. Ambos os autores apresentam o verde como uma cor horripilante. Enquanto para Heller, o verde claro pode ser considerado venenoso, para Plutchik, o verde claro traz a confiança, admiração e aprovação, o que torna a análise de Heller mais adequada a esse quadro e entrega a sensação/sentimento esperados para o espectador.

Quadro 4: Imagem do filme escolhido e detalhes.
Fonte: Desenvolvida pela autora Priscila G. Rios, 2021.

	050A0D
	2B382C
	1D2A23
	253431
	344636
Contexto da Cena (CDC) Descoberta do verdadeiro inimigo e quem é ele.	Cor Predominante (CP) Verde.
Sentimento Percebido CDC Surpresa, medo, confronto, mistério, poder.	Significado CP Ganância, perigo, poder, medo.

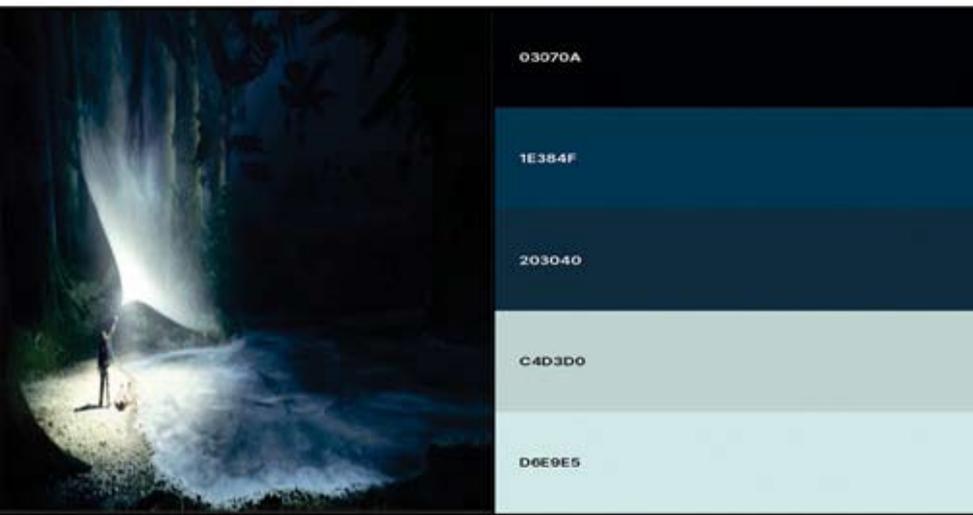
CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada neste trabalho nasceu de uma curiosidade pessoal sobre como as sagas cinematográficas podem influenciar e moldar seus espectadores através da cor, que ao ser utilizada na narrativa fílmica, contribui para que a atmosfera

Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban

	080F11
	092026
	0F353E
	22515B
	2C5D6B
Contexto da Cena (CDC) Descoberta do segredo de um dos professores do protagonista.	Cor Predominante (CP) Azul - esverdeado.
Sentimento Percebido CDC Surpresa, medo, descobertas, solidão.	Significado CP Remorso, solidão.

Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban



03070A

1E384F

203040

C4D3D0

D6E9E5

Contexto da Cena (CDC)

Ato de desespero, salvando sua vida.

Cor Predominante (CP)

Azul - acinzentado.

Sentimento Percebido CDC

Ansiedade, angústia, surpresa, suspense.

Significado CP

Surpresa, superação, ansiedade.

requerida seja absorvida, mesmo que inconscientemente. Tendo como base de pesquisa o apreço pela saga Harry Potter e a percepção sobre a influência dessa obra na vida dos fãs da saga, utilizou-se o estudo da Psicologia das Cores de Eva Heller (2012) e a Roda das Emoções de Robert Plutchik (1918) para realizar as análises cromáticas.

Desta forma, ao longo dos dois primeiros filmes, pôde-se notar claramente o uso das cores quentes como o vermelho e o laranja para cenas que querem representar aconchego, lar, proteção,

Quadro 5: Imagem do filme escolhido e detalhes.

Fonte: Desenvolvida pela autora Priscila G. Rios, 2021.

assim como calor e feitiços ligados ao bem. Também é bastante claro o uso de filtros em tons esverdeados e azuis para cenas que não são amistosas, com certa tensão no ar ou com a presença do inimigo. Além disso, o verde também é encontrado nas maldições proferidas.

É muito forte a presença de tons azuis escuros, no quarto e quinto filmes, para cenas que apresentam uma grande pressão psicológica dos personagens. Quando acompanhadas do tom verde, o cenário muda para a presença iminente do inimigo. Pôde-se notar que o uso das cores quentes continua com suas mesmas representações.

Levando em consideração tudo o que foi apontado anteriormente, entende-se a importância da cor e seus significados como instrumento fundamental na narrativa fílmica, assim como o uso errado da escolha de uma paleta de cores pode estimular sentimentos/emoções contrários ao que o diretor gostaria que o espectador percebesse na cena.

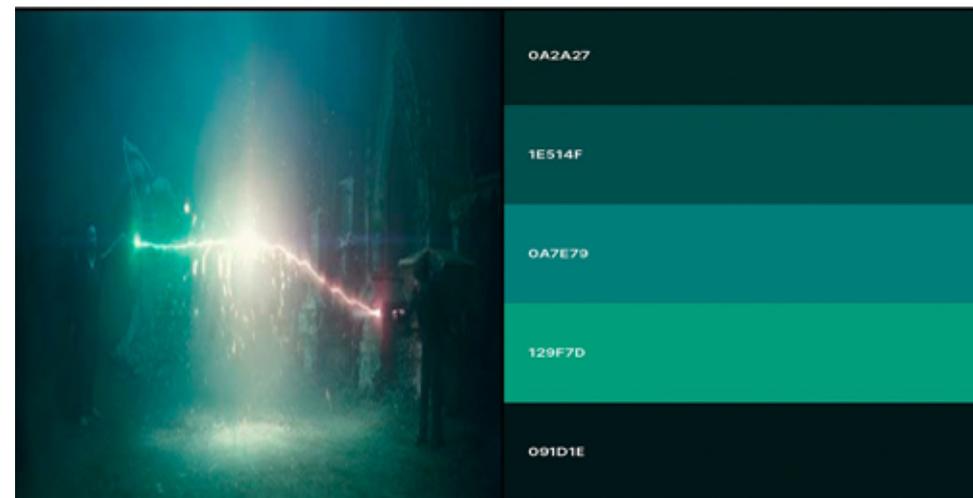
Com isso, entende-se que a saga Harry Potter, ao utilizar-se da Psicologia das Cores como narrativa, faz com que o espectador consiga antecipar os sentimentos pretendidos no momento da cena, tais como: angústia, solidão, medo, excitação, ganância, conforto, surpresa, superação, entre outros.

Como sugestão de pesquisas futuras, recomenda-se trabalhar esta abordagem com outras sagas ou séries, a fim de identificar padrões de cores vinculadas a sentimentos nas narrativas, trazendo, assim, discussões mais aprofundadas sobre as cores no universo cinematográfico.

Quadro 6: Imagem do filme escolhido e detalhes.

Fonte: Desenvolvida pela autora Priscila G. Rios, 2021.

Harry Potter e o Cálice de Fogo



0A2A27

1E514F

0A7E79

129F7D

091D1E

Contexto da Cena (CDC)

Primeiro confronto direto entre o protagonista e o antagonista. Bem x mal.

Cor Predominante (CP)

Verde - claro.

Sentimento Percebido CDC

Determinação, ganância, poder, medo.

Significado CP

Apreensão, poder, ganância.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Paulo. *A primeira cor no cinema: tecnologia e estética do filme colorido até 1945*. 2007. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Universidade Federal de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Belo Horizonte, 2007.
- BELLANTONI, Patti. *If It's Purple Someone Gonna Die: the power of color in visual storytelling*, v. 1, 2005.
- CHIE, Teoh. *Book review: the art of inside out*. Disponível em: <http://www.parkablogs.com/content/book-review-art-of-inside-out>
- COSTA, Cynthia. *Harry Potter na escola*. *Revista Abril*, 2011. Disponível em: <https://bityli.com/nPOQS>
- COSTA, Maria Helena B. V. da. *Cores e filmes. Um estudo da cor no cinema*. Curitiba: Editora CRV, 2009.
- FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. *Psicodinâmica das cores em comunicação*. 5 ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.
- FANTIN, Mônica. Crianças no cinema: fragmentos e olhares. *Revista de Educação*, Salvador, ano 13, 2005.
- GOETHE, J. W. *A doutrina das cores*. São Paulo: Nova Alexandria, 2013.
- GONGRA, Amanda. *Da teoria à prática: a influência das cores no cinema*, 2019. Disponível em: <https://bityli.com/7NYav>
- GONZAGA, Bento Matias. *Amarelo Manga em projeções teóricas: três luzes sobre o filme dirigido por Cláudio Assis*. 2011. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários). Universidade do Estado do Mato Grosso. Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, Cáceres, 2011.
- Harry Potter e a Pedra Filosofal. Direção de Chris Columbus. EUA: Warner Bros, 2001. 1 DVD (2h39min).
- Harry Potter e a Câmara Secreta. Direção de Chris Columbus. EUA: Warner Bros, 2002. 1 DVD (2h54min).
- Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban. Direção de Alfonso Cuarón. EUA: Warner Bros, 2004. 1 DVD (2h22min).
- Harry Potter e o Cálice de Fogo. Direção de Mike Newell. EUA: Warner Bros, 2005. 1 DVD (2h37min).
- HELLER, E. *A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão*. 2 ed. São Paulo: GGBrasil, 2012.
- HERCULES, Laura Carvalho. *Sob o domínio da cor: análise dos filmes Pierrot le fou e Le bonheur*. 2013. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <https://bityli.com/5eB7X>
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2005.
- MASCARELLO, Fernando. *História do cinema mundial*. 7 ed. São Paulo: Papyrus editora, 2006.
- METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980.
- MEYER Stephenie. *The Twilight Saga*, 2008. Disponível em: <https://stepheniemeyer.com/>
- MISEK, Richard. *Chromatic cinema. An history of screen color*. Singapore: WileyBlackwell, 2010.
- NEWS, BBC. *Potter book smashes sales records*. Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/4692093.stm>
- NEWS, BBC. *Reading 'cuts childhood injuries*. Disponível em: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/oxfordshire/4553110.stm
- PALMER, Marcos Ubaldo. *Cor e significação no cinema: produção de sentido no filme. A invenção de Hugo Cabret, de Martin Scorsese*. 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Belo Horizonte, 2015.
- PORTAL DO GOVERNO. *Harry Potter e crepúsculo entram nas escolas*, 2009. Disponível em: <https://www.saopaulo.sp.gov.br/ultimas-noticias/harry-potter-e-crepusculo-entram-nas-escolas-publicas/>
- PLUTCHIK, Robert. The Nature of Emotions: Human emotions have deep evolutionary roots, a fact that may explain their complexity and provide tools for clinical practice; *American Scientist*, v. 89, n. 4, p. 344-350, july/august 2001.
- ROWLING, J.K. *Red, green and shocking pink: the importance of wizarding world colours*, 2017. Disponível em: <https://www.wizardingworld.com/features/importance-of-wizarding-world-colours>
- STAR WARS. Disponível em: <https://www.starwars.com/>
- SILVA, C. C; MARTINS, R. A. A nova teoria sobre luz e cores de Isaac Newton: uma tradução comentada. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, v.18, p. 313-327, 1996.
- SETARO, André. *Da narrativa cinematográfica*. Disponível em: <https://cultureinjection.wordpress.com/2020/09/12/da-narrativa-cinematografica-por-andre-setaro-1950-2014-texto-de-2013/>
- ZAGO, Mayara; DURANTE, Stéphanie. *Significado do uso de cores em cenas de filmes e séries*. Disponível em: <https://revistacasaed Jardim.globo.com/Curiosidades/noticia/2018/07/descubra-o-significado-do-uso-de-cores-em-cenas-de-filmes-e-series.html>

Autonomia da Luz Cênica: o teatro pós-dramático e a obra de James Turrell

Giovana Birck

Maria do Carmos Gonçalves Curtis

INTRODUÇÃO

Este artigo investiga a relação entre cenografia teatral e instalação artística, abordando a luz cênica¹ como elemento autônomo em espetáculos teatrais contemporâneos pós-dramáticos, em paralelo com trabalhos do artista estadunidense James Turrell, explorando dois períodos da evolução da iluminação cênica² artificial. Tendo em vista momentos essenciais na construção e no desenvolvimento de novas possibilidades de uso do espaço, realiza-se um exame da iluminação a gás nos edifícios teatrais a partir de 1800 e, posteriormente, a introdução da iluminação elétrica por volta de 1880, revelando as circunstâncias que ocasionaram a manifestação das características dramáticas da luz nos espetáculos abordados. Os estudos fundamentam-se em relatos de espectadores sobre o encontro com as obras e espetáculos, descrevendo como o momento foi experienciado e percebido por cada um deles.

A revisão bibliográfica sobre o estado da arte do tema proposto expôs uma escassez de material sobre a relação entre instalações artísticas e cenografia teatral. Em sua maioria, os trabalhos apresentam apenas eventuais paralelos entre as manifestações, geralmente apontando suas distinções. Miriam Aby Cohen (2007), por

1. Aqui, emprega-se *luz cênica* para caracterizar o trabalho de criação a partir da luz (PAVIS, 2008, p. 202), sendo um conceito que abrange o campo artístico.

2. Neste estudo, *iluminação cênica* é um termo utilizado para se referir às evoluções tecnológicas que a área sofreu ao longo da história, com interferências técnicas.

exemplo, afirma que instalações e cenografia são campos seguidamente confundidos, mas, na cenografia, há o encontro entre seres, os intérpretes e os espectadores, ao contrário da instalação, que se caracteriza pela interação entre ser e obra. Patrice Pavis (2008, p.26), por outro lado, alega que o elemento insubstituível do teatro é o espectador, podendo o intérprete ser “substituído por um objeto ou um dispositivo cênico figurado pela cenografia”, salientando a possibilidade de autonomia da prática cenográfica e de criação de uma cena onde o significado reside na visualidade.

Yaron Abulafia (2015) aprofunda mais ainda essa questão ao apresentar estudos que exemplificam a relação de movimentos artísticos com a evolução da visualidade de peças teatrais. Apesar disso, em seu livro *The Art of Light on Stage*, o autor foca primordialmente na análise de espetáculos contemporâneos pós-dramáticos ocidentais abordando, entre outras questões, a poética da luz, sem se ater numa análise direta entre instalações artísticas e cenografia teatral. Observando este contexto e percebendo uma possibilidade fértil de relação entre as duas áreas, considerou-se relevante o desenvolvimento desta pesquisa, buscando produzir sobre o tema e, assim, gerar mais conteúdo reflexivo sobre luz cênica.

Os estudos iniciam seguindo um percurso histórico cronológico a partir dos trabalhos de James Turrell, com uma relação entre a sua obra *Afrum-Proto* (1967) e a sequência *Bed*, do quar-

to ato da ópera *Einstein on the beach* (1976)³, de Robert Wilson e Philip Glass. Em ambos os casos, a luz gerada pela eletricidade é concebida para ser apreciada como uma peça material que expande suas funções primordiais, tornando-se um fenômeno a ser percebido com protagonismo.

O segundo estudo explora a ausência da luz com a obra *Minami-dera* (1999) - ou *Back Side of the Moon* (1999) -, também do artista, e a vertente *Dark/Noir* (1993), criada por Michel Reilhac. Historicamente, a escuridão intencional acompanha o teatro desde a implementação de sistemas de iluminação artificial nos edifícios teatrais, ocasionando uma situação que permite maior controle da luz em cena, assim como a possibilidade de novas experimentações, como a sua ausência. Nos trabalhos selecionados, a escuridão estimula a percepção pessoal e possibilita a criação de um espaço individual em que o espectador se torna integrante ativo na construção do trabalho final.

METODOLOGIA

A metodologia adotada compreende uma adaptação da implementada por Yaron Abulafia (2015), em que o *designer* se concentra em diferentes enfoques do fenômeno, analisando a luz segundo uma perspectiva estética, fenomenológica, semiótica e poética. Neste artigo, optou-se por suprimir as duas últimas etapas de análise realizadas por Abulafia, permanecendo a abordagem pelo exame estético e relatos de espectadores.

As circunstâncias de escrita deste artigo não possibilitaram às autoras o contato direto com as obras e espetáculos, seja por questões espaciais ou temporais. Sendo assim, adequou-se processos de modo a permitir as observações dos trabalhos selecionados, buscando viabilizar o desenvolvimento da investigação da melhor maneira possível considerando a conjuntura. As técnicas de pesquisa são de natureza qualitativa e estruturada num estudo comparativo entre a

3. Ópera em quatro atos, de Robert Wilson e Philip Glass, foi lançada em 1976 no Festival de Avignon, na França, sendo posteriormente remontada em 1984, 1992 e 2012.

luz nas obras de Turrell e a luz cênica em espetáculos pós-dramáticos, com enfoque em uma observação estética seguida de relatos descritivos. Sendo assim, pode-se afirmar que se trata de uma investigação que privilegia a subjetividade da percepção individual.

O exame das características estéticas ocorreu a partir da contemplação de imagens e vídeos das obras e dos espetáculos, realizando uma observação descritiva da luz, ressaltando como esse fenômeno se comporta e se apresenta visualmente.

Após esse momento, realiza-se uma revisão bibliográfica (Quadro 1) de relatos descritivos registrados em livros e artigos científicos, procurando aprofundar no modo como o conhecimento da luz, dentro de cada experiência, apresenta-se para cada espectador ao vivenciar as obras e os espetáculos. O critério de seleção dos relatos considerou o conhecimento sobre os trabalhos abordados e seus criadores, assim como a experiência e a relevância de sua produção acadêmica. Dentre os espectadores compreendidos neste artigo, temos Craig Adcock (1990), Amy Lone (2004), Maria Shevtsova (2018), Clark Lunberry (2009), Scott Palmer (2017) e Tom Espiner (2017).

James Turrell foi selecionado como o artista referência desta pesquisa por ser considerado um dos principais nomes da arte contemporânea, com obras que possibilitam inovação e reflexão sobre o potencial da luz de se manifestar de modo autônomo. Sua relevância na área, seu pensamento sobre a luz como elemento protagonista e suas obras concebidas a partir da luz pura, justificam o artista como o mais apropriado para a elaboração deste trabalho. Os critérios para a seleção de suas obras basearam-se em situações em que a luz se apresenta como o único elemento de contemplação, possibilitando um encontro direto entre espectadores e fenômeno (ou sua ausência).

Do mesmo modo, os espetáculos foram selecionados avaliando seu caráter de inovação e relevância na área, considerados como marcos expressivos na evolução da visualidade de pe-

Espectador	Produção Bibliográfica	Sobre o espectador
Craig Adcock	<i>James Turrell: the art of light and space</i> (1990)	Produziu o material mais completo e aprofundado sobre Turrell, explorando a essência de seu trabalho e possibilitando uma visão íntima da relação de sua vida e obra.
Amy Lone	<i>Space, Light, Nature: James Turrell and Robert Irwin</i> (2004)	Artista e pesquisadora que investiga a relação entre arte e ciência, concentrando-se na percepção, cognição e tecnologia.
Maria Shevtsova	<i>Robert Wilson</i> (2018)	Apresenta um estudo focado na produção de Robert Wilson, examinando espetáculos e explorando a sua linguagem inovadora.
Clark Lunberry	<i>Soliloquies of Silence: James Turrell's theatre of installation</i> (2014)	Artista que explora a relação entre arte e poesia, abrangendo instalações artísticas, teatro, música e literatura, conectando diferentes manifestações.
Scott Palmer	<i>Harnessing Shadows: a historical perspective on the role of darkness in the theatre</i> (2017)	Desenvolve pesquisas enfocadas em espaços teatrais imersivos, explorando como a luz cênica é utilizada como um elemento cenográfico dramático.
Tom Espiner	<i>Darkness, Perceptual Ambiguity and the Abyss</i> (2017)	Ator e artista que explora a realização de performances na total escuridão desde 1998, com sua companhia teatral Sound & Furry.

ças teatrais contemporâneas pós-dramáticas. Foi possível estabelecer relações entre os espetáculos e as obras de Turrell por meio de similaridades estéticas no emprego da luz. Questões relativas a orçamentos, abrangência de público, tecnologias utilizadas, datas e localidades não se apresentaram como fatores relevantes para este trabalho. Isto ocorre pois se trata de uma pesquisa que se desenvolve por meio de relatos sobre a percepção dos espectadores, e não por fatores externos, contextuais e técnicos.

A presente metodologia se apresenta ao longo dos estudos comparativos estruturada em quatro momentos: exame da obra de James Turrell, exame do espetáculo teatral, contextualização histórica da iluminação cênica e pontos de relação entre as duas manifestações (instalações artísticas e cenografia teatral). A estruturação detalhada de como cada um desses momentos são abordados ao longo do artigo, pode ser observada na Figura 1.

Tratando-se de uma pesquisa que aborda a visualidade, imagens das obras e espetáculos são disponibilizadas no decorrer do trabalho considerando a proporção de 16:9 – comumente utilizada no cinema contemporâneo –, buscando instigar a percepção de movimento por meio de uma relação entre formato e conteúdo. Essa foi a maneira encontrada para tentar amenizar o im-

Quadro 1: Especificações sobre os espectadores e produções bibliográficas selecionadas. Fonte: Desenvolvida pela autora Giovana Birck (2021).

pacto causado pela utilização de imagens estáticas para ilustrar obras que mantêm uma relação íntima com o espaço e com o tempo.

RECORTE CONCEITUAL

O recorte conceitual expõe os quatro principais assuntos que compõem este artigo, relacionando-os de modo interdependente. Inicia-se com uma contextualização sobre instalações artísticas e considerações acerca do movimento artístico⁴ *Light Art* - também intitulado *Light and Space Art* -, acontecimento relevante por possibilitar uma nova visão sobre a função da imagem, repercutindo nos palcos. Após, aborda-se o papel da cenografia em períodos específicos da história do teatro até a contemporaneidade, expressando seu compromisso na construção da dramaturgia visual do espetáculo. Seguindo no teatro, discorre-se sobre a luz cênica e sua possibilidade de autonomia, explorando avanços tecnológicos que viabilizaram seu desenvolvimento, apresentando uma evolução estética e perceptiva. Finalizando, apresenta-

4. Aqui, fala-se em “movimento artístico” como uma estratégia de organização de conteúdos, porém *Light and Space Art* não era um movimento organizado e intencional, mas sim um conjunto de trabalhos que inicialmente apresentaram características similares no uso da luz e espaço (BARROS, 1999, p.19).

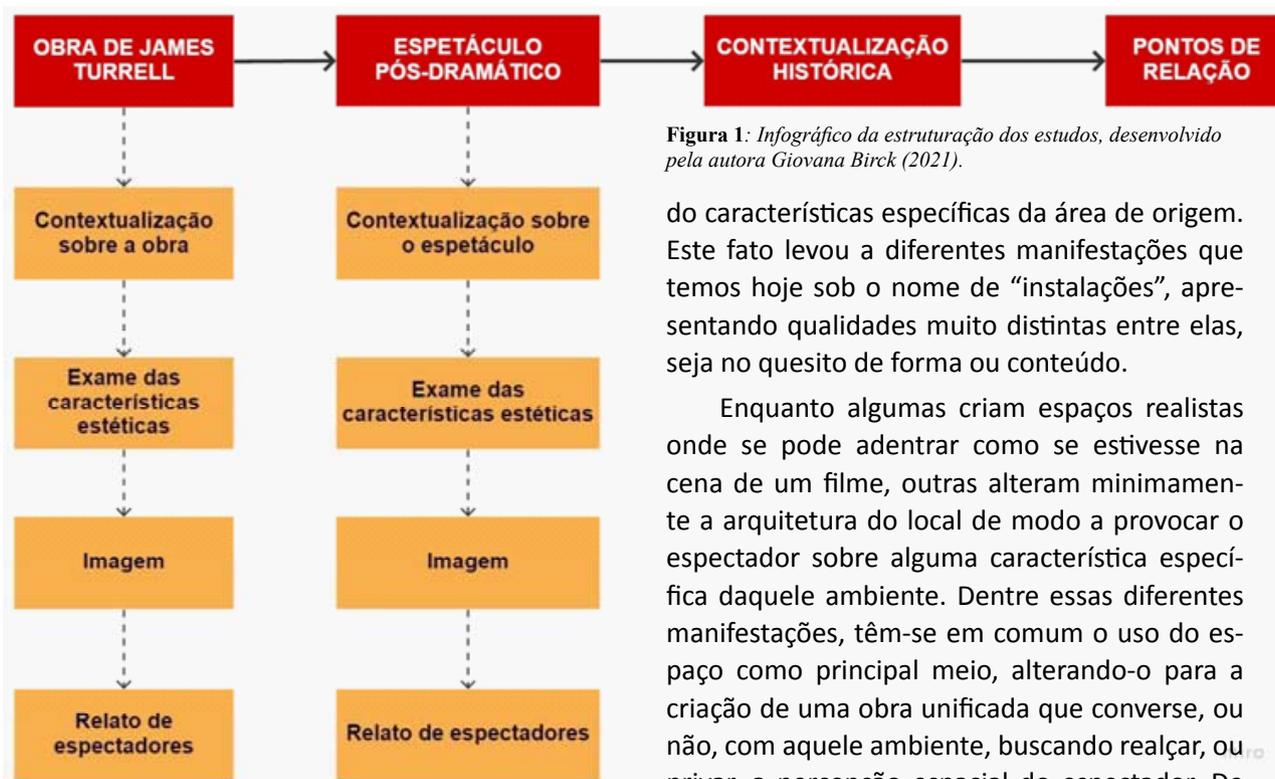


Figura 1: Infográfico da estruturação dos estudos, desenvolvido pela autora Giovana Birck (2021).

do características específicas da área de origem. Este fato levou a diferentes manifestações que temos hoje sob o nome de “instalações”, apresentando qualidades muito distintas entre elas, seja no quesito de forma ou conteúdo.

Enquanto algumas criam espaços realistas onde se pode adentrar como se estivesse na cena de um filme, outras alteram minimamente a arquitetura do local de modo a provocar o espectador sobre alguma característica específica daquele ambiente. Dentre essas diferentes manifestações, têm-se em comum o uso do espaço como principal meio, alterando-o para a criação de uma obra unificada que converse, ou não, com aquele ambiente, buscando realçar, ou privar, a percepção espacial do espectador. De modo geral, pode-se afirmar que artistas que trabalham com instalações possuem “o desejo de ativar a consciência de como os objetos estão posicionados (instalados) em um espaço, e a nossa resposta corporal a isso” (BISHOP, 2005, p.6, tradução nossa).

Na década de 1960, artistas, em grande parte reunidos na cidade de Los Angeles, explorando a função da imagem nas artes, iniciam o movimento *Light and Space Art*. Os trabalhos instalativos desse período utilizavam, primordialmente, a luz, transformando a “percepção espacial [em] seu procedimento especial para o adensamento perceptivo” (SANTAELLA, 1999, p.13). Surge, assim, um movimento em busca da criação de espaços que permitissem o encontro direto com um fenômeno, de modo individual e intransferível, evidenciando a percepção como o contato com o mundo (BARROS, 1999, p. 17).

Esses trabalhos influenciaram diretamente a estética do teatro, principalmente da luz cênica (WEIBEL apud ABULAFIA, 2015), acarretando em novas investigações das possibilidades dramáticas desse elemento. Alterando-se o modo de apresentar informações visualmente, modi-

se James Turrell, responsável pela criação das instalações artísticas selecionadas, explorando seu percurso e relação íntima com a percepção.

Cabe destacar que, ao produzir um material acadêmico sobre determinado objeto de pesquisa, faz-se necessário o alinhamento de certos conceitos, a partir de um recorte conceitual específico eleito como o mais apropriado para o alcance do objetivo proposto. Sendo assim, torna-se importante frisar que as informações aqui expostas não são as únicas existentes, mas se apresentam como adequadas para desenvolver a abordagem da pesquisa em andamento.

Instalações artísticas e o movimento *Light and Space Art*

De acordo com Claire Bishop (2005), as instalações artísticas desenvolveram-se de fontes distintas e de maneira autônoma, com cada uma moldando uma das possíveis expressões para essa manifestação. Esse fenômeno ocorreu na arquitetura, cinema, performance, escultura, teatro, cenografia, curadoria, *land art* e pintura, e os trabalhos que provêm de cada um desses segmentos manifestam-se de maneira única, expon-

fica-se, também, a relação do público com os espetáculos e, conseqüentemente, surge uma necessidade de reflexão sobre o momento desse encontro.

Assim, as performances teatrais também evoluíram para obras mais sugestivas e conceitualmente elaboradas que, conseqüentemente, exigiram estudos teatrais para reavaliar a nova inter-relação entre o espetáculo teatral e o público, no contexto da experiência fenomenológica e da negociação de sentido. (ABULAFIA, 2015, p. 2).

Instalações e obras escultóricas deste período aumentaram a compreensão do potencial da luz de atuar de modo autônomo na recepção do espectador, exibindo a capacidade da luz de se apresentar como uma mídia própria, colocando-a em primeiro plano como objeto de expressão artística e experiência, impactando a luz cênica de maneira inovadora (ABULAFIA, 2015).

Cenografia enquanto dramaturgia visual

A cenografia é uma manifestação artística de difícil definição, sendo arriscado estabelecer um conceito único que abranja toda sua grandeza de significados e responsabilidades. A complexidade reside, entre outras questões, na pluralidade e na diversidade de manifestações possíveis para a área, podendo se apresentar em stands de eventos, shows, cinema, moda, videogames, teatro e mais uma série de espetáculos distintos. Ainda, presente em todo o mundo, funções e definições diversas são aplicadas à cenografia de acordo com a realidade de cada cultura, local e situação (HOWARD, 2015).

Desse modo, é compreensível que se tenha atribuído diferentes funções para cenografia ao longo da história, variando conforme sua localidade, realidade, desenvolvimentos tecnológicos e movimentos artísticos e sociais. Mesmo não havendo registro exato do início da prática cenográfica, sabe-se que a cenografia teatral acompanhou o teatro em sua trajetória histórica (COHEN, 2007), modificando-se com ele e, em alguns casos, moldando-o.

Com os espetáculos confinados em edifícios teatrais a partir do século XVI, surge a necessidade do desenvolvimento de estratégias de iluminação artificial. Inicialmente, utilizava-se um sistema com velas, possibilitando suaves e trabalhosos efeitos de alteração de luminâncias, até que, no século XIX, surge o sistema a gás. A luz proveniente do gás é mais intensa e neutra quando comparada às técnicas utilizadas anteriormente, possibilitando uma visão mais uniforme da cena (SIMÕES, 2008). Com uma luminosidade constante e agradável do palco, amenizam-se as preocupações com a visibilidade do espaço e se inicia, então, um pensamento estético mais aprimorado, com a introdução de profissionais especializados para o controle das luzes do ambiente (ABULAFIA, 2015). Com a viabilidade de administrar as luzes remotamente, novas possibilidades dramáticas surgem, como é o caso da diminuição das luzes da plateia, proporcionando um foco maior na cena. A partir deste momento, o palco torna-se o principal foco de atenção, exigindo uma cenografia mais elaborada que aquela decorativa e pictórica do Renascimento⁵, necessitando, agora, de um espaço construído (CAMARGO, 2006).

Por volta de 1880, com a descoberta e disseminação da energia elétrica nos edifícios teatrais, a tridimensionalidade da caixa cênica revela-se pelos intensos e vibrantes jatos de luz⁶, transformando a percepção de espaço do público como um todo. A eletricidade torna-se a principal alavanca para o desenvolvimento da cenografia, interferindo tanto na organização espacial da cena, como na caracterização visual dos intérpretes, estabelecendo uma necessidade de comunicação entre os elementos de *design*⁷. A partir desse momento, sucessivos desenvolvimentos tecnológicos viabilizaram uma constante investigação

5, No Renascimento, os edifícios teatrais eram uniformemente iluminados à luz de velas, ficando tanto a cena como a plateia sob a mesma luz tênue e constante. A cenografia se resumia a um telão pintado ao fundo do palco. Pela baixa visibilidade, ele se tornava um elemento ilusório satisfatório (CAMARGO, 2006).

6. Ibid.

7. Ibid.

das possibilidades dramáticas do espaço, buscando, incessantemente, a criação de atmosferas envolventes.

Apesar de alguns pesquisadores e teóricos das artes cênicas considerarem o teatro como uma manifestação artística por si só, composto por diversos elementos dramáticos - como luz, figurino, maquiagem e texto -, a vertente que adere ao teatro contemporâneo pós-dramático acredita na autonomia desses meios. Ao contrário dos momentos citados anteriormente, o texto escrito/falado perde sua posição de protagonismo, criando-se um sistema teatral não-hierárquico, em que os diversos elementos que compõem a peça possuem autonomia para se expressarem de modo independente. Fortemente influenciado pelo movimento *Light and Space Art*, surge uma dramaturgia visual intensa em que o papel elementar da cenografia não é o de ilustrar o texto, mas sim, de se manifestar livremente, evidenciando um “teatro de cenografia” (LEHMANN, 1999, p. 93, tradução nossa).

Luz cênica e a possibilidade de autonomia

A visão compreende grande parte da percepção pelos sentidos entre seres humanos e a luz é o fenômeno que possibilita a visualidade, trabalhando coletivamente com diversos processos biológicos, sendo, então, o principal meio de perceber o mundo e de experienciar a vida. Precisa-se da luz para que haja a absorção de nutrientes nos corpos, para a sobrevivência de bactérias e algas que purificam águas e para o desenvolvimento e crescimento de flora. “Sem luz, não haveria vida” (BEM, 2014, p. 21), ela é a nossa principal criadora e responsável pela manutenção dos seres no planeta.

A luz cênica é o resultado de um trabalho de criação utilizando a luz, explorando suas qualidades estéticas, suas possibilidades físicas e seus efeitos perceptivos. Ela intervém ativamente no espaço, não sendo “simplesmente decorativa, mas participa da produção de sentido do espetáculo” (PAVIS, 2008, p. 202). Quando em cena, luz e meio se comunicam e interagem, trocando informações dinamicamente.

A concepção de visualidade do espetáculo na contemporaneidade começou a se moldar a partir do momento em que foi possível controlar remotamente intensidades, tonalidades e construir atmosferas distintas em pontos específicos do edifício teatral de maneira dinâmica e automatizada. Efeito decorrente da implementação do sistema de iluminação a gás, estimulando um trabalho ativo, intencional e criativo com a luz. Segundo Yaron Abulafia (2015), a possibilidade de alterar qualidades luminosas durante o espetáculo foi um marco histórico, pois “vinculou a luz à dimensão do tempo e, mais tarde, permitiu aos teatros começar a refletir sobre a função artística da luz dentro de uma prática de *design*” (ABULAFIA, 2015, p. 11, tradução nossa). Com profissionais dedicados exclusivamente a esse elemento, investigando e explorando sobre ele, inicia-se um processo gradativo de conscientização da possibilidade da luz de criar atmosferas e trabalhar a percepção do espectador em relação ao espaço e ao tempo (ABULAFIA, 2015).

No final do século XIX surge a eletricidade e, aos poucos, essa nova tecnologia é disseminada nos teatros ao redor do mundo, ocasionando em mudanças drásticas no teatro (CAMARGO, 2006), seja na maneira de o perceber, até a necessidade de alterações de quesitos estéticos. Agora, o espetáculo pode receber fortes pontos de luz localizados em variados ângulos, revelando a tridimensionalidade da caixa cênica, transformando completamente a concepção de espaço⁸.

James Turrell

James Turrell é um artista estadunidense que cria instalações que primam pela percepção da luz. Ao projetar espaços onde a luz se torna a protagonista, Turrell direciona o pensamento do espectador para o meio que o cerca e como ele é percebido.

“A obra de Turrell nasce primordialmente de experiências fenomenológicas pelas quais passou” (BARROS, 1999, p. 91), a começar pelo espaço que o cerca fisicamente. O desenvolvimento da sensibilidade expressa em suas obras

8. Ibid.

torna-se resultado de sua trajetória de vida. Como Merleau-Ponty (1975, p. 312) afirma, “é certo que a vida não *explica* a obra, porém certo é também que se comunicam. A verdade é que *esta obra a fazer exigia esta vida*”.

A cidade de Los Angeles, com a sua “textura visual” (ADCOCK, 1990, p. 1, tradução nossa) única, foi o local do nascimento e desenvolvimento de Turrell, onde ele teve seu primeiro contato com a particularidade dos espaços e as qualidades da luz.

Sem um centro geográfico, [Los Angeles] estende-se por quilômetros, englobando contrastes climáticos, culturais, sociais e religiosos. [...] A luz dourada e o céu sempre azul na zona próxima à praia podem ser velados repentinamente por um denso *fog*, que aprisiona a luz e lhe dá corpo, numa massa etérea esbranquiçada que acirra a percepção do espaço como um falso vazio. Esse mesmo espaço pode ser sentido como enorme, pelas condições planas do terreno e das ruas largas, com prédios baixos. (BARROS, 1999, p. 20).

Como uma extensão de sua vivência na cidade, os trabalhos de Turrell “moldam espaços visuais etéreos usando luz pura”. Em certo sentido, o artista fala sobre “a vastidão do céu e o vazio do deserto, e o sentimento de solidão que isso pode produzir” (ADCOCK, 1990, p. 1, tradução nossa).

Suas obras seguem uma estrutura de classificação de acordo com o uso do espaço e, conseqüentemente, na maneira e forma que a luz é apresentada. Apesar de não haver definições e regras rígidas e, em alguns casos, seus limites serem imprecisos, é possível observar algumas características em comum nos trabalhos que englobam cada uma delas. Neste artigo se abordará os *Projection Pieces* e *Dark Spaces*.

Nos *Projection Pieces*, Turrell projeta um feixe de luz em superfícies de parede, teto e chão, criando uma forma geométrica que aparenta ser um objeto tridimensional no espaço. Estes foram um dos primeiros trabalhos do artista, quando ainda estava desenvolvendo um estudo e pensamento sobre luz e percepção, explorando como o ser humano percebe as formas.

Nos *Dark Spaces*, Turrell “brinca com o escuro e a luz interna da vista” (BARROS, 1999, p. 117), compondo espaços sem luz visível aparente, onde os processos biológicos e a percepção do espectador assumem o protagonismo, criando as próprias imagens na retina. Essas são obras que questionam a maneira que nos relacionamos com o ver e como criamos a realidade que vivemos (TURRELL apud BARROS, 1999).

O trabalho de James Turrell busca o “atravessar dos limites da percepção” (BARROS, 1999, p. 93), refletindo sobre a maneira como se vive no mundo e como a realidade é concebida. Para isso, ele cria ambientes onde há a interação entre luz e espaço de modo que a luz supere sua função primordial de ser apenas algo que revela, para tornar-se a própria revelação (TURRELL apud Barros, 1999).

Meu trabalho é sobre o espaço e a luz que o habita, é sobre a maneira como se confronta este espaço e se mergulha nele. É sobre você vendo Minha arte lida com a própria vida. (TURRELL apud BARROS, 1999, p. 98).

Ao criar ambientes onde a luz interage e altera o espaço, evoluindo com a percepção do espectador e construindo, assim, um sistema de troca de informações ativa, Turrell reflete sobre a experiência humana no mundo.

DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Baseando-se nas informações coletadas e agrupadas no recorte conceitual proposto, realiza-se um estudo comparativo entre duas instalações artísticas de James Turrell com peças contemporâneas pós-dramáticas, relacionando-as com pontos-chave da história da iluminação cênica.

Iniciando com *Afrum-Proto* (1967) e a constante reinvenção na utilização da luz elétrica no teatro, desde a sua primeira implementação em palcos europeus no final do século XIX, busca-se explorar a autonomia da luz e sua manifestação enquanto peça escultórica e performática. Após, o estudo se refere à instalação *Minami-dera* (1999) e os momentos de escuridão no edifício



teatral, prática que tem suas origens a partir da implementação de sistemas a gás no teatro.

Afrum-Proto (1967) e a luz performática

Afrum-Proto (1967) é a primeira obra de Turrell utilizando a luz como mídia. Exposta no Museu Norton Simon, na Califórnia, em uma mostra sob o nome de *Jim Turrell - Light as Form and Structure*, o trabalho inseriu Turrell no circuito artístico da cidade de Los Angeles, consolidando sua posição como um dos principais artistas a trabalhar com luz (ADCOCK, 1990).

A instalação é composta por duas projeções de luz branca, posicionadas em paredes adjacentes, encontrando-se e unindo-se. Essas projeções apresentam uma luz de forte intensidade, ganhando uma qualidade de solidez que beira ao material. Em função da alta luminosidade da obra, torna-se difícil perceber o momento de encontro entre uma parede e outra, fazendo com que as projeções aparentem ser um objeto sólido posicionado à frente das paredes, pairando no espaço (Figura 2).

A percepção da luz enquanto matéria é intensificada pelo fato de a obra parecer mudar de perspectiva conforme o observador se move no ambiente, fazendo com que a luz assuma uma qualidade escultural (ADCOCK, 1990). Essa visualização de um objeto tridimensional concebido a partir da luz permite que Turrell conecte “energia, matéria, a percepção humana e a mente” (IONE, 2004, p. 4, tradução nossa), expondo uma luz que se apresenta como a protagonista do espaço.

Figura 2: Imagem de *Afrum-Proto* (1967) disponibilizada no site do Museu Solomon R. Guggenheim, New York Panza Collection, 1992.

Como comumente ocorre em suas obras, Turrell expõe a luz como o fenômeno a ser visto e, conseqüentemente, a realidade que se vive. Aqui, a luz torna-se *performer*, trabalhando em parceria com a percepção do espectador para a criação de sua própria coreografia envolvendo mudanças de perspectiva e alteração de sua forma - de um cubo sólido e material para duas projeções bidimensionais e intangíveis - conforme o engajamento físico dos espectadores. Sem a presença e envolvimento do público, a obra torna-se incompleta, sendo necessária a sua participação para que haja a criação por meio da subjetividade perceptiva, qualidade também percebida em espetáculos contemporâneos pós-dramáticos.

Uma das características desses espetáculos é o seu texto sinuoso e, em alguns casos, fragmentado, influenciando diretamente sua relação com as demais mídias em cena, entre elas, a própria luz. Robert Wilson, um dos diretores de teatro mais aclamados da contemporaneidade, trabalha com uma estrutura não-hierárquica entre luz, cenografia, música, atores, movimento e texto, sustentando uma “orquestração” única (ABULAFIA, 2015).

Em *Einstein on the beach* (1976), Wilson, em parceria com o compositor Philip Glass, criou um espetáculo de aproximadamente 4 horas e meia de duração onde o seu interesse residia na visualidade e autonomia de cada segmento da peça. Com intérpretes proclamando textos des-

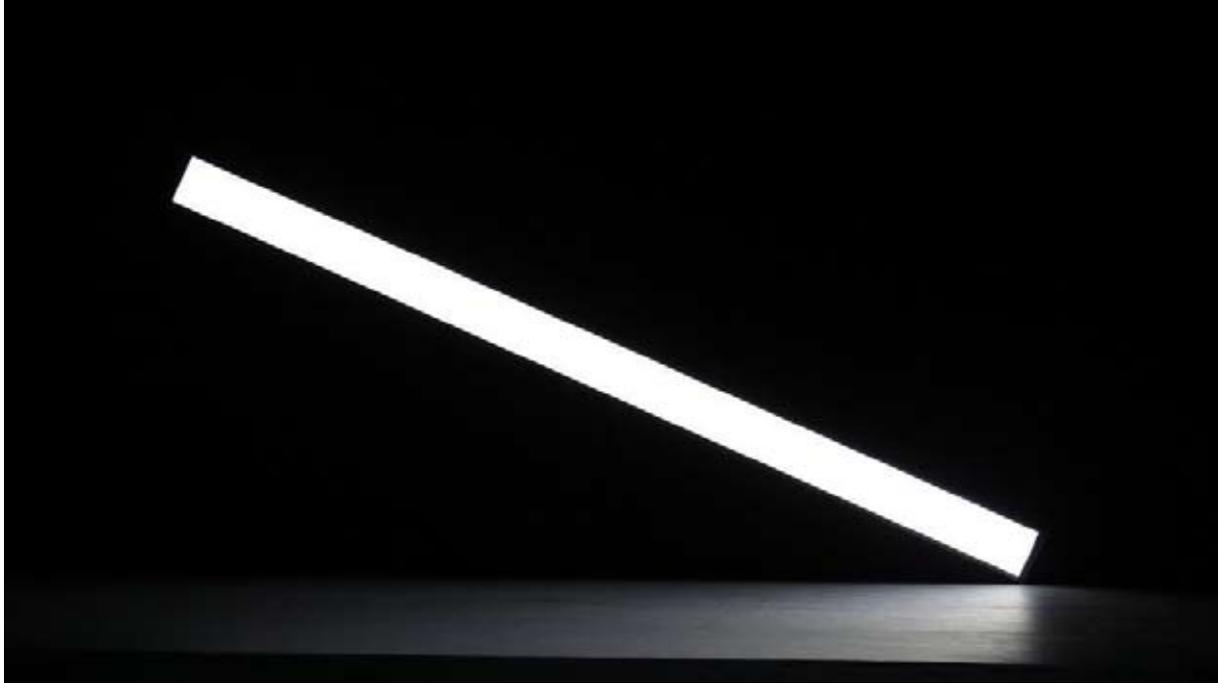


Figura 3: Imagem da sequência Bed disponibilizada no site oficial de Robert Wilson, 2012.

conexos repetitivamente, a fala, usualmente tão primordial no teatro, perde seu conteúdo lógico, restando o visual. No quarto ato da ópera, uma sequência de 20 minutos intitulada *Bed* assume o palco, apresentando uma barra de luz, de caráter escultórico, performando como um intérprete em cena (SHEVTSOVA, 2018).

O ato inicia na escuridão, apenas com suaves pontos de luz na orquestra. No palco, uma barra, que aparenta ter aproximadamente 4 metros de largura, posicionada na horizontal e apoiada no chão, acende-se lentamente. Aos poucos, uma de suas extremidades começa a se elevar (Figura 3) e depois de 10 minutos, aproxima-se da posição vertical. Após se encontrar completamente perpendicular ao chão, a barra, que até o momento sempre esteve apoiada, eleva-se e direciona-se para o teto. Ela, lentamente, sai de cena, desaparecendo no urdimento e escurecendo o espaço.

A luz intensa da barra inverte a convenção tradicional da iluminação cênica contemporânea, que mantém o público na escuridão e o palco na luminosidade, expressando uma possibilidade de co-criação com os espectadores. Característica comum em espetáculos contemporâneos, o significado da imagem é irrelevante para o contexto da peça, sendo função do público a atribuição de um sentido à cena, de maneira individual e perceptiva (ABULAFIA, 2015).

Tanto em *Afrum-Proto* como em *Bed*, percebe-se a autonomia da luz ao subverter a

atribuição comumente esperada dela, evidenciando que, além da luz poder existir como um objeto, ela também pode existir como um meio artístico (ABULAFIA, 2015). A luz expande sua função de possibilitar a visualização, tornando-se uma peça escultórica desprendida de significações pré-estabelecidas pelos seus criadores, permitindo que a percepção do público assumira essa função, fazendo com que ambas manifestações possam ser livremente interpretadas no imaginário de cada indivíduo que com elas tiver contato.

***Minami-dera* (1999) e a escuridão**

Minami-dera (1999) é uma instalação de James Turrell localizada na ilha de Naoshima, no Mar Interior de Seto, no Japão, desenvolvida em parceria com o arquiteto Tadao Ando. Afastada de complexos centros urbanos, o acesso à obra exige uma viagem de aproximadamente uma hora e meia de carro ou 45 minutos de balsa, partindo da cidade de Okayama.

A estrutura mimetiza as tradicionais construções em madeira carbonizada da ilha e apresenta um formato retangular, sem aberturas de janelas (Figura 4). A única entrada possível é um vão estreito e alto, praticamente da mesma altura da construção como um todo. Ao entrar no seu interior, encontra-se escuridão total, não sendo possível identificar se há a presença de outras pessoas ou objetos. A privação de luz



Figura 4: Imagens do exterior do Minami-dera, disponibilizadas no site Arch Gardener, 2020.

que Turrell submete seus espectadores gera uma experiência de “profunda desorientação” (LUNBERRY, 2009, p. 35), com a perda de referências primordiais de dimensões espaciais.

Tal como ocorre em outras obras do artista, o tempo de permanência na instalação se torna de extrema importância. Clark Lunberry (2009), professor na Universidade do Norte da Flórida, relata que, entre 10 a 15 minutos na escuridão a íris, responsável pelo controle de luminosidade, “como a cortina de um teatro lentamente se abrindo, muito gradualmente começa a dilatar” (p. 37), em uma tentativa de adaptação à escuridão do espaço. Esse fenômeno acarreta em um estresse na retina, transformando os estímulos luminosos recebidos em estímulos nervosos, enviando essa informação para o cérebro, que interpretará as imagens. Ao armar uma situação em que o aparelho visual do espectador se submete a esse processo mesmo não havendo a luz para ser transformada e, conseqüentemente, imagens para serem interpretadas, criam-se abstrações, possibilitando a manifestação da “luz interna” (BARROS, 1999, p. 117) do espectador, criada pelo órgão da visão. O que se experiencia neste momento é o “ver o próprio ato de ver”, percebendo como se cria a realidade que se vive (TURRELL apud BARROS, 2017).

Essa manifestação ocorre no cérebro e compreende a última etapa do processo da visão, sendo a que envolve a percepção (BEM, 2014). Assim, espera-se que se expresse de maneira única e distinta em cada espectador que tenha contato com a obra, salientando o caráter individual da percepção. Após alguns momentos dessa ativação inicial, torna-se possível identificar a presença de outras pessoas, assim como as dimensões espaciais, com uma realidade que começa a entrar em foco (LUNBERRY, 2009).

Peças teatrais que apresentem essa situação de privação, do início ao fim, começaram a surgir de maneira mais enfática no Festival de Avignon de 1993, com a vertente intitulada *Dark/Noir*, criada por Michel Reilhac. Nestes espetáculos, a vivência da escuridão prolongada promove efeitos muito semelhantes aos relatados por Clark Lunberry ao experienciar a instalação de Turrell, com “sentimentos de desorientação e uma sensação de experiência sensorial intensificada” (PALMER, 2017, p. 59, tradução nossa). Ainda, “a relação entre os artistas e o que está acontecendo no palco é compartilhada com o público” (ESPINER, 2017, p. 134, tradução nossa), pelo fato de cena e espectadores estarem imersos na mesma atmosfera dramática.

Com zero de luz residual, o processo de adaptação ao escuro não pode ocorrer e, portanto, subverte nossas âncoras perceptivas habituais [...]. Leva tempo para o público se reajustar a um novo desafio perceptivo. [...] o próprio confronto com a escuridão total, com esse alongamento do tempo, leva o público a se envolver com mais do que simplesmente antecipar o que acontece a seguir. (ESPINER, 2017, p. 134, tradução nossa).

Assim, o público, apesar de ainda se posicionar como espectador, desloca-se da experiência usualmente passiva no teatro, sentindo-se integrante da ação, em que a escuridão atua como uma força tensionadora da atenção constante, ao invés de uma mera sinalização de um acontecimento futuro ainda desconhecido. Essa escuridão, ao possibilitar um espaço vazio, permite que o público sinta o que quiser, em vez de dizer-lhe o que sentir (ESPINER, 2017).

Do ponto de vista histórico, os instantes de escuridão no teatro, intencionais ou não, iniciaram no momento em que as peças se fecharam em edifícios teatrais. A realidade é que não se tem certeza quando a ausência de luz intencional durante os espetáculos começou (PALMER, 2017), porém, sabe-se que a prática ganhou mais abrangência a partir da chegada da iluminação a gás nesses ambientes, quando se tornou possível um maior controle das possibilidades criativas da luz. A prática da escuridão iniciou com o desligamento das luzes do auditório, permanecendo apenas com o palco iluminado, melhorando a visibilidade do espetáculo e preparando o corpo do público para o acontecimento teatral (PALMER, 2017).

De modo geral, o início de um espetáculo teatral é acompanhado por um breve momento de escuridão, o blecaute, criando a sensação de antecipação, ajudando a estimular um foco compartilhado e criando uma atmosfera (ESPINER, 2017). Essa situação “envolve o público nos acontecimentos do teatro” (ALSTON; WELTON, 2017, p. 3-4, tradução nossa), como uma transição de suas vidas cotidianas para o universo dramático, “preparando os espectadores para a experiência da performance” (PALMER, 2017, p. 38). Ainda, o desligar das luzes estabelece um modelo de comportamento, com o público ciente que, neste momento, deve-se ficar em silêncio e preparar-se para o que está por vir (PALMER, 2017).

Diferente do que ocorre na instalação *Mi-nami-dera* e na vertente *Dark/Noir*, no blecaute, o público tem ciência que essa escuridão é momentânea e que, após alguns instantes, a luz do palco acenderá e o espetáculo iniciará. Se no teatro tradicional a performance inicia com esse acender das luzes, na obra de Turrell ela é a própria manifestação da percepção e no espetáculo de Michel Reilhac ela é a própria escuridão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Instalações artísticas e cenografia teatral interligam-se há anos, com histórias que se complementam e influenciam, relação que se torna

mais evidente a partir do movimento *Light and Space Art*, na década de 1960. Nesse momento, considera-se a percepção do espectador como a própria obra, valorizando a experiência individual por meio da visualização de peças desenvolvidas com luz. Evidencia-se, assim, o potencial da luz de se manifestar como meio de expressão artística, posicionando-a como protagonista da obra, o que influenciou diretamente a visualidade de espetáculos teatrais.

Ao longo deste artigo, observou-se a luz nas instalações artísticas de James Turrell, em paralelo com a luz cênica em espetáculos contemporâneos pós-dramáticos, evidenciando situações que possibilitam o encontro entre seres e luz, sem a presença de intérpretes e *performers*. Da mesma maneira, observam-se contextos em que o espaço é utilizado como suporte e a luz como mídia, criando uma obra incorporada ao ambiente, buscando potencializar a percepção do espectador.

A evidência dessas características comuns em ambos os segmentos, ocorrida a partir da influência que uma área teve na outra, possibilitou estabelecer relações entre as instalações artísticas e a cenografia teatral. Isso não significa, porém, que James Turrell realize obras teatrais ou peças cenográficas, nem que os espetáculos abordados sejam, em realidade, instalações artísticas. O que se pretende expor e examinar são situações em que aspectos específicos das duas áreas se integram, assim como sua história. Para esta pesquisa, buscou-se essa observação através da luz, estudando o fenômeno como o elemento que aproxima instalações artísticas e cenografia teatral, observando sua autonomia e importância do encontro com os espectadores.

Em *Afrum-Proto* (1967) e em *Bed* (1976), observa-se que a luz inverte sua função tradicional, tornando-se o principal elemento a ser visto, apreciado e percebido, instigando os espectadores a desenvolver uma reflexão sobre ela. A ilusão de materialidade com que a luz se apresenta, em ambos os casos, provoca a percepção de se estar diante de uma peça escultórica, que se movimenta e se exhibe ao espectador. Ao expan-

dir sua função de iluminar para se tornar um elemento de contemplação, beirando à fisicalidade, a luz expõe sua possibilidade de liberdade e de existência independente.

Em *Minami-dera* (1999) e a escuridão teatral, especificamente a vertente *Dark/Noir* (1993), a ausência da luz serve como situação em que os espectadores se encontram em uma experiência de imersão, na qual todos os corpos situam-se na mesma atmosfera dramática. Assim como no estudo anterior, a ausência da luz possibilita uma inversão de funções, deslocando a usual passividade do espectador, que passa a integrar a obra, experienciando-a por meio de uma percepção

mais ativa. A vivência da escuridão intensifica a experiência sensorial a partir da privação da luz, fenômeno que possibilita a visualização, proporcionando um questionamento sobre a realidade em que se vive.

Importante frisar que esta pesquisa examinou apenas um ponto específico da relação entre instalações artísticas e cenografia teatral e os resultados encontrados são frutos desse enquadramento. Este artigo é um recorte entre uma infinidade de possibilidades na relação entre diferentes segmentos artísticos, utilizando a luz como elemento protagonista.

REFERÊNCIAS

ABULAFIA, Yaron. *The Art of Light on Stage: lighting in contemporary theatre*. Abingdon: Taylor And Francis, 2015. 256 p.

ADCOCK, Craig E. *James Turrell: the art of light and space*. Berkeley: University Of California Press, 1990. 272 p.

ALSTON, Adam; WELTON, Martin (ed.). *Theatre in the Dark: shadow, gloom and blackout in contemporary theatre*. Londres: Bloomsbury Publishing, 2017. 304 p.

ARTS InSight: James Turrell. Houston: Houston Public Media, 2015. (25 min.), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tjQik2RJZ5w>. Acesso em: 03 nov. 2020.

BARROS, Anna. *A arte da percepção: um namoro entre a luz e o espaço*. São Paulo: Annablume Editora, 1999. 186 p.

BEM, Cláudia de. *A luz, o iluminador e o performer: uma experiência perceptiva*. 2014. 156 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Cênicas, Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

BISHOP, Claire. *Installation Art: a critical history*. Abingdon: Routledge, 2005. 144 p.

CAMARGO, Roberto Abdelnur. *Luz e cena: processos de comunicação co-evolutivos*. 2006. 181 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2006.

CHOE, Jonathan. *Japan's Architecture Island*. 2020. Disponível em: <https://www.archigardener.com/2020/03/japans-architecture-island.html>. Acesso em: 28 jan. 2021.

COHEN, Miriam Aby. *Cenografia brasileira século XXI: diálogos possíveis entre a prática e o ensino*. 2007. 207 f. Dissertação (Mestrado em Teatro e Educação), Artes Cênicas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

Einstein on the Beach. Disponível em: <http://www.robertwilson.com/einstein-on-the-beach>. Acesso em: 02 dez. 2020.

EINSTEIN ON THE BEACH THEATRE DU CHATELET 2014. Paris: Produção Independente, 2014. (270 min.), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mlov3SIgtVM>. Acesso em: 20 ago. 2020.

ESPINER, Tom; HOME-COOK, George; ALSTON, Adam; WELTON, Martin. Darkness, Perceptual Ambiguity and the Abyss. In: ALSTON, Adam; WELTON, Martin (ed.). *Theatre in the Dark: shadow, gloom and blackout in contemporary theatre*. Londres: Bloomsbury Publishing, 2017. cap. 5. p. 131-146.

HOWARD, Pamela. *O que é cenografia?* 3ª ed. São Paulo: Editora Sesc São Paulo, 2015. 279 p.

IONE, Amy. Space, Light, Nature: James Turrell and Robert Irwin. In: KYOTO INSTITUTE OF TECHNOLOGY SYMPOSIUM ON AESTHETIC INNOVATION PROJECT, 1., 2004, Kyoto. Proceedings [...]. Kyoto: Kyoto Institute Of Technology, 2004. p. 1-6.

JAMES Turrell: You Who Look. Direção de Jessica Yu. Los Angeles: Los Angeles County Museum Of Art, 2017. (8 min.), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kUf7KkkRmM>. Acesso em: 03 nov. 2020.

LEHMANN, Hans-Thies. *Postdramatic Theatre*. Abingdon: Routledge, 2006

LUNBERRY, Clark. Soliloquies of Silence: james turrell's theatre of installation. *Mosaic: a journal for the interdisciplinary study of literature*. Winnipeg, p. 33-50. 01 mar. 2009.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. 4 ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2011. 662 p.

MERLEAU-PONTY, Maurice. A Dúvida de Cézanne. In: CIVILTA, Victor (ed.). *Os Pensadores*. São Paulo: Abril S.A. Cultural e Industrial, 1975. p. 303-316.

PALMER, Scott. Harnessing Shadows: a historical perspective on the role of darkness in the theatre. In: ALSTON, Adam; WELTON, Martin (ed.). *Theatre in the Dark: shadow, gloom and blackout in contemporary theatre*. Londres: Bloomsbury Publishing, 2017. cap. 1. p. 37-63.

PAVIS, Patrice. *Dicionário do teatro*. 3 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008. 481 p.

SABROSA, Almyr. *O que é retina*. Disponível em: <https://iorj.med.br/o-que-e-retina/#:~:text=A%20Retina%20%C3%A9%20uma%20das,nervo%20%C3%B3tico%20at%C3%A9%20a%20pupila>. Acesso em: 24 dez. 2020.

SANTAELLA, Lucia. Apresentação: a percepção como alvo da arte. In: BARROS, Anna. *A arte da percepção: um namoro entre a luz e o espaço*. São Paulo: Annablume Editora, 1999. cap. 1. p. 11-13.

SHEVTSOVA, Maria. *Robert Wilson*. 2 ed. Abingdon: Taylor And Francis, 2018. 198p.

SIMÕES, Cibele Forjaz. *À luz da linguagem: a iluminação cênica: de instrumento da visibilidade à 'scriptura do visível'*. 2008. 232 f. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) - Curso de Teoria e História do Teatro - Literatura Dramática, Artes Cênicas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

SPECTOR, Nancy. *James Turrell: afrum i (white)*. Afrum I (White). Disponível em: <https://www.guggenheim.org/artwork/4084>. Acesso em: 02 dez. 2020.

SOBRE OS AUTORES

Leônidas Garcia Soares (Organizador)

Doutor em Belas Artes/Design Cenográfico pela Universidad Complutense de Madrid (UCM, 2016), com a tese intitulada *O diálogo entre a luz e a caracterização visual: a transformação da aparência do intérprete na encenação ocidental de 1910 a 2010*. Graduado em Design Gráfico e em Design de Produto pela Ulbra (1995) e mestre em Ergonomia/Usabilidade de Interfaces Digitais pelo PPGEP/UFRGS (2005). Foi professor na Unisinos, Feevale, Senac e Centro Tecnológico Parobé. Atualmente é professor nos cursos de graduação em design do Departamento de Design e Expressão Gráfica DEG/UFRGS, onde organizou e é responsável pela disciplina Design Cenográfico e coordena o curso de Pós-Graduação/Especialização em Design Cenográfico. Integra a equipe do Laboratório de Artefatos Digitais-LAD da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS. Integra o Corpo Curatorial da representação brasileira da Mostra de Países e Regiões da Quadrienal de Praga PQ-2023, maior evento internacional na área de espaços cênicos e cenografia. No DEG foi responsável pelos cursos de extensão Análise Cenográfica de Audiovisuais, Oficina de Design Cenográfico: Maquiagem Cênica, Oficina de Criação de Espaço Visual Cênico, Oficina de Iluminação Cênica, Técnicas de Design Visual para Espetáculos e Referências e Concepção em Cenografia Cinematográfica. Premiado, em 2016, no Concurso Provincial de Teatro de Burgos/Espanha pela melhor Caracterização Visual do Intérprete (*Mejor Vestuario*) com a obra *La Revuelta*, onde, integrando a equipe do Grupo de Teatro D'Sastre, também foi o responsável pelo cenário e pelo design gráfico do espetáculo. Ministra(ou) as disciplinas: Design Cenográfico, Projeto Visual, Organização e Prática Profissional em Design, Estudos Tipográficos, Processos de Produção Gráfica, Design de Embalagem e Ergonomia Aplicada ao Design.

Marion Divério Faria Pozzi (Organizadora)

Graduada em Arquitetura pela FA/UFRGS (1990), Mestre em Arquitetura pelo PROPARG/UFRGS (1999) e Doutora em Educação com ênfase em Semiótica pelo PGEDU/UFRGS (2013) com a tese intitulada *Apreensão de sentidos em vídeos contemporâneos: contribuições teórico-metodológicas da semiótica à leitura de recursos de aprendizagem audiovisuais*. Foi docente da graduação em Arquitetura da Universidade de Caxias do Sul (UCS, 1996). É docente da UFRGS desde 1995, lotada no Departamento de Design e Expressão Gráfica. Atuou nos cursos de graduação em Arquitetura e Engenharias e, atua nos cursos de Design Visual e Design de Produto, nos principais temas: Processos Criativos, Metodologia de Projeto, Modelagem Tridimensional, Linguagens Gráficas, Desenho Arquitetônico e Desenho Técnico. Integra o Grupo de Pesquisa em Educação e Arte GEARTE/UFRGS na linha de pesquisa Educação, Arte, Linguagem e Tecnologia, desde 2009, com experiência em pesquisa no campo da Semiótica Discursiva/Semiótica Visual com ênfase em linguagens sincréticas, participando da organização de vários eventos acadêmicos, entre eles: congressos, conferências, encontros, ciclos de palestras e painéis. Chefe do Departamento de Design e Expressão Gráfica DEG/UFRGS, gestão 2015-2017. Coordenadora Adjunta do *Programa de Extensão Design no Bairro - Abordagem do Design Social* (2013-2015) e Coordenadora do Projeto de Extensão da Empresa Faísca Design Júnior/ UFRGS (2018-atual). Vice-Coordenadora do curso de Pós-Graduação/Especialização em Design Cenográfico da UFRGS (2018-2021) e docente nas disciplinas: Processos de Significação em Design Cenográfico, Metodologia de Projeto, Projeto de Cenários e Objetos Cênicos e Projeto de Ambientes Virtuais para Audiovisuais..

Cíntia Kulpa

Doutora em Engenharia de Produção (UFRGS, 2017), na área de Sistemas de Produção, com ênfase em Sistemáticas para o Desenvolvimento de Interfaces Digitais. Mestre em Design (UFRGS, 2009), na área de Design & Tecnologia, com ênfase em Cores para Acessibilidade Digital. Graduada em Comunicação Visual/Design Gráfico (UFPr - 1991). Professora Adjunta II no Departamento de Design e Expressão Gráfica nos cursos de Design Visual e Design de Produto da UFRGS. Coordenadora da Equipe de Editoração NAPEAD e da *Série Educação, Aprendizagem e Tecnologia* (EATec), da Secretaria de Educação a Distância (SEAD). Conselheira do Laboratório de Inovação e Fabricação Digital da Escola de Engenharia (LIFEELAB - UFRGS). Integrante do Grupo GT Educação e Tecnologia da UFRGS. Experiência em Pesquisa e Desenvolvimento em: Design Gráfico, Editoração de eBooks, Design de Interfaces Digitais - UI, UX, UCD, Usabilidade, Acessibilidade Digital, Jogos Pedagógicos.

Giovana Birck

Graduada em Produção Audiovisual - Cinema e Vídeo pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS, 2015) e pós-graduada/especialista em Design Cenográfico pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS, 2021) com o trabalho intitulado *Autonomia da luz cênica: o teatro pós-dramático e a obra de James Turrell*. Atualmente, trabalha de forma autônoma nas áreas de Arte e Design, tendo participado de exposições coletivas em Porto Alegre (Fluxo - Escola de Fotografia Expandida) e Londres (Gerald Moore Gallery), além de projetos instalativos e experimentais publicados em revistas britânicas (*A5 Magazine*, *Art Hole Magazine*), uma pré-seleção para participar do Leeds International Festival (Leeds, Inglaterra) e uma conversa sobre seu projeto de Cinema Itinerante, realizado pela Iksvy Art e publicado em suas plataformas digitais. Tem interesse nas áreas de Produção Cultural, principalmente que envolvam ocupação de espaço público e interatividade; Cenografia, incluindo teatro, cinema

e demais eventos culturais; Arte e Tecnologia, com ênfase em interatividade coletiva e interdisciplinaridade; Arte Urbana, ressaltando a deselitização da arte.

Isadora Forner Stefanello

Graduada em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Luterana do Brasil (ULBRA, 2014), especialista em Arquitetura e Cenografia pelo Centro Universitário Ritter dos Reis (UNIRITTER, 2017), com o trabalho intitulado *Balé da Cidade de Santa Maria: uma análise cenográfica*; e especialista em Design Cenográfico pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS, 2021) com o trabalho intitulado *Cenário de Teto: uma alternativa contemporânea à cenografia local*. Foi aluna Especial I do Curso de Dança - Licenciatura da Universidade Federal de Santa Maria - UFSM e Conselheira do segmento Dança no Conselho Municipal de Política Cultural de Santa Maria. Atualmente é pesquisadora no Grupo de Pesquisa em Dança da Faculdade Metodista Centenário - FMC, Diretora de Arte na Cia Independente de Cinema, Coordenadora Geral e Diretora Artística do evento Baila Santa Maria e voluntária na Darth Vader - Legião do Bem. É atriz e bailarina registrada no Sindicato dos Artistas e Técnicos de Espetáculos de Diversão SATED - RS e Arquiteta, Diretora de Arte e sócia-proprietária do Stefanello Studio. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Cenografia e Direção de Arte, atuando principalmente nos seguintes temas: cenografia, direção de arte, arquitetura, dança, cinema, teatro e eventos.

Leonardo Batista da Silva

Graduado em Tecnologia em Jogos Digitais pela Universidade Feevale (2014) e pós-graduado/especialista em Design Gráfico pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS, 2018). Pós-graduado/especialista em Design Cenográfico pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS, 2021) com o trabalho intitulado *Vídeo Mapping: ressignificando o olhar sobre o Design Cenográfico*.

Marco Fronchetti

Ator do Grupo Tear de 1980 a 1998, diretor teatral e técnico-administrativo responsável pela Sala Qorpo Santo, teatro universitário da UFRGS. Graduado em Letras pela Universidade Paulista (UNIP, 2016) e pós-graduado/especialista em Design Cenográfico pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, (UFRGS, 2021), com o trabalho intitulado *O aprendizado de um cenógrafo: o processo de criação e as cenografias do Grupo Tear (1982-1987)*.

Maria do Carmo Gonçalves Curtis

Graduada em Artes Plásticas-Desenho (1991) e Licenciada em Educação Artística (1985) e Mestre em Artes Visuais (1997) pela UFRGS. Doutora pelo PGDesign/UFRGS (2017), com a tese intitulada *O fator interacional no desenvolvimento do projeto de produto: contribuição metodológica de Bornancini e Petzold*, menção honrosa no Prêmio Museu da Casa Brasileira, 2018, na categoria de trabalhos não publicados. Foi professora na Ulbra/Canoas e na Universidade Feevale. Atualmente atua na área de Teoria e História dos cursos de graduação em design do Departamento de Design e Expressão Gráfica DEG/UFRGS. Como orientadora, em 2016 recebeu o Prêmio Bornancini Design Visual Identidade Visual pelo *Projeto Adoção Tardia* (apDesign). Em 2015, recebeu Prêmio Top Cidadania pelo *Projeto Adoção Tardia* (ADVb). Em 2014 ficou com o primeiro lugar do Prêmio Braskem em Plástico e Borracha com o *Projeto Compor* (Braskem/apDesign). Atua(ou) nas disciplinas de História da Arte e da Tecnologia, Metodologia Visual, Desenho de Objetos e Ambientes, Estética e História da Arte, Formas de Expressão, Design: Identidade Cultural e Artesanato, Análise e Representação da Forma, Design Contemporâneo: Teoria e História e Introdução ao Design.

Mariana “Annie” Ruaro de Vasconcelos

Graduada em Tecnologia em Design de Moda pela Faculdade Senac-Porto Alegre (FSPOA, 2018) e pós-graduada/especialista em Design

Cenográfico pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS, 2021) com o trabalho intitulado *Furiosa Sukeban: Um relato de Construção de Figurino com inspiração Pós-Apocalíptica*. Foi 5º lugar no prêmio Novos Designers de Moda (Erechim Moda Show, 2015), painelistada convidada da Comic Con RS (2018), vencedora do Desafio Fashion na categoria Acadêmicos (FBV, 2019), expôs a instalação *Apocalypse (NOW!)* na FIBRA I Bienal de Arte Têxtil Contemporânea (Plano B Espaço Cultural, 2019) e figurinista da peça teatral *Guia nada prático para o amor* (2019/2020). Tem suas pesquisas e criações voltados para cultura pop e moda japonesa.

Paula Reis Torres

Graduada em Arquitetura e Urbanismo pelo Centro Universitário Ritter dos Reis (UNIRITTER, 2010) e e pós-graduada/especialista em Construção Civil: Gestão, Técnica e Sustentabilidade pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS, 2013), com o trabalho intitulado *Análise experimental de defeitos comuns na resistência de pilares de concreto armado*. Pós-graduada/especialista em Design Cenográfico pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS, 2021) com o trabalho intitulado *Do texto à imagem cinematográfica: a caracterização visual do intérprete e a construção do personagem*.

Priscila Gewehr Rios

Graduada em Arquitetura e Urbanismo pelo Centro Universitário Ritter dos Reis (UNIRITTER, 2018) e pós-graduada/especialista em Design Cenográfico pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS, 2021) com o trabalho intitulado *As cores no universo cinematográfico: paletas de cores utilizadas na saga Harry Potter*. Tendo feito o curso de aperfeiçoamento em Cenografia na Casa de Teatro de Porto Alegre. Tendo um grande apreço por livros e filmes, gosta de voltar suas pesquisas e trabalhos para este vasto universo.

Rosane Muniz

Graduada em Comunicação Social/Jornalismo pela Universidade Anhembi Morumbi (2001). Doutora e Mestre em Artes Cênicas pela Escola de Comunicações e Arte da Universidade de São Paulo (USP, 2016 e 2008), com a tese intitulada *Um panorama do traje teatral brasileiro na Quadrienal de Praga (1967-2015)* e a dissertação intitulada *A Trajetória de Gianni Ratto na Indumentária*. É autora do livro-reportagem *Vestindo os nus: o figurino em cena* (Ed. Senac Rio, 2004), no qual contextualiza a importância do figurinista com personalidades do teatro brasileiro, e dos catálogos *Brasil PQ'11: Quadrienal de Praga - Espaço e Design Cênico* (Rio de Janeiro: Funarte, 2011) e *Brasil: Tudo por Recomeçar – Quadrienal de Praga: Espaço e Design da Performance 2015* (Rio de Janeiro: Funarte, 2015). Atualmente é docente do curso de Pós-Graduação em Cenografia e Figurino do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, do curso de Direção de Arte do Centro Universitário Senac e do curso Design Cenográfico da UFRGS. Em 2018 atuou como professora convidada no curso Costume and Research do programa de Mestrado em Design para Teatro, Cinema e Televisão: Figurino (Departamento de Cinema, TV e Cenografia) na Universidade de Aalto – Escola de Artes, Design e Arquitetura/Finlândia.

Thamy Kirsch

Graduada em Design de Moda pelo Centro Universitário Ritter dos Reis (UNIRITTER, 2018) e pós-graduada/especialista em Design Cenográfico pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS, 2021) com o trabalho intitulado *Processo metodológico para a criação de figurinos no audiovisual*. Em sua bagagem carrega experiências acadêmicas na área criativa. Artista e profissional multidisciplinar.

Tiago Forner Stefanello

Graduado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Luterana do Brasil (ULBRA, 2014), especialista em Arquitetura e Cenografia pelo Centro Universitário Ritter dos Reis (UNIRITTER, 2017), com o trabalho intitulado *Paletas de Cores no Cinema: uma análise dos filmes do diretor santamariense Luiz Carlos Grassi*; e especialista em Design Cenográfico pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, (UFRGS, 2021), com o trabalho intitulado *A luz cênica em um cenário inusitado de teto: um estudo de caso*. É ator registrado no Sindicato dos Artistas e Técnicos de Espetáculos de Diversão (SATED - RS), voluntário em Darth Vader - Legião do Bem, diretor de arte e secretário na Cia Independente de Cinema e sócio-proprietário do Stefanello Studio. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Cenografia e Design Gráfico, atuando principalmente nos seguintes temas: design gráfico, ilustração, direção de arte, arquitetura e cenografia para dança, teatro e eventos.

Este livro foi planejado e editorado em formato impresso e eletrônico entre maio e julho e publicado eletronicamente em agosto de 2021.
Suas dimensões são 210 x 280 mm. As fontes tipográficas utilizadas foram Calibri, Kozuka Gothic e Kozuka Mincho.



www.ufrgs.br/design-cenografico

DESIGN CENOGRÁFICO

a cenografia em pesquisa

