

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

APRESENTAÇÃO

A PUBLICAÇÃO DESTA 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 do artigo 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 artigo mostra como esta técnica contribui para a manifestação destas duas dimensões. Para isso, 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 repercute 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 Cíntia 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 filmada. 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 anteciper 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*