

Considerações sobre Cenografia e Design de Interiores: A evolução do projeto em espaços efêmeros

Laiz Regina Coelho
Thiago Berzoini

Resumo

O artigo pretende analisar de que maneira o *design* de interiores e suas ferramentas tecnológicas disponíveis podem contribuir para a arte cenográfica contemporânea. O estudo será desenvolvido sob a metodologia da exploração e sistematização da literatura específica, por meio da análise e síntese dos aspectos relevantes nela presentes. Através de aproximações entre essas áreas de atuação, pretende-se demonstrar que a cenografia contemporânea se molda através das necessidades adaptativas do espaço a ser representado e das condições relativas à dramaturgia. Entrevê-se, dessa forma, a relação intrínseca dos princípios fundamentais do *design* como meio contributivo, alcançando anseios cenográficos atuais. A cenografia é entendida como a representação do texto cênico em um espaço previamente estipulado, sendo a técnica capaz de construir uma tridimensionalidade visual e estética ao texto (RATTO, 1999). À arte cenográfica cabe a transmissão visual dos sentimentos contidos no texto cênico e vivenciados pelo corpo do ator, isto é, o elemento visual, o primeiro contato sensitivo daquele que assiste a uma peça (APPIA, 1963). A cenografia teatral através do tempo evolui em termos técnicos e conceituais, contribuindo para a desconstrução e reformulação desta arte, transpondo-a para um contexto equidistante daquele no qual se iniciou. As cenografias contemporânea e clássica têm em comum a técnica representativa. No entanto, na contemporaneidade a cenografia não mais é apartada do texto, passando a integrar a própria peça, como um todo indissociável (APPIA, 1963). No campo da cenografia, os elementos se propõem cada vez mais a ressignificar a ausência de elementos concretos para que se atinjam as emoções da cena. O vazio torna-se completo em si mesmo e será capaz de dizer ao ator o movimento que dele se espera (RATTO, 1999). Será por meio de uma nova reformulação do pensamento cenográfico que o espaço da cena emergirá para os olhos do espectador (ARTAUD apud RATTO, 1999). Destarte, o presente trabalho pretende dissertar sobre as questões relativas ao *design* e à cenografia lançando a seguinte pergunta: “O *design* se tornará um aliado para a construção de novos pensamentos cênicos, uma vez que seus princípios basilares levam, em um primeiro momento, a um olhar distinto e, em uma análise aprofundada, tão correlato à arte cenográfica contemporânea”? *Design* de interiores e cenografia partilham de alguns princípios construtivos naquilo que se refere à projeção do espaço. Esses princípios se constituem no elo entre o processo de concepção espacial e o criativo. Elementos como cor, luz, tridimensionalidade e a dinâmica espacial são apenas alguns dos aspectos mobilizados pelo *design* para solucionar a estruturação de um *layout* favorável ao espaço (GURGEL, 2013). Deve ser destacada, ainda, a dinâmica fluida entre esses dois campos de atuação: a cenografia como a arte capaz de traduzir a expressividade contida no texto dramático (APPIA, 1963) e o *design* como elemento projetual, meio facilitador, da criação do espaço destinado à cena, com auxílio de plataformas tecnológicas e ferramentas virtuais importantes para a concepção do

projeto. Logo, observa-se que a concepção projetual do espaço é um método indispensável da criação, sendo essa construção conjunta, do pensar o espaço e nele traduzir a dramaturgia, um meio que endossará a cenografia como parte fundamental da narrativa cênica e não mero aparato ilustrativo.

Palavras-chave: Cenografia. Design de interiores. Processos criativos.

O *design* como ferramenta construtiva da cenografia de exposições

Laiz Regina Coelho
Thiago Berzoini

Resumo

O estudo propõe uma análise sobre a importância da contribuição do *designer* na elaboração de ambientes destinados a exposições de arte contemporâneas. O *design* será compreendido como um elemento primordial para a construção do diálogo entre as obras expostas e o público, utilizando técnicas de apelo aos sentidos do observador. A expografia moderna contempla uma relação comunicativa entre o público e o conteúdo apresentado através de uma simbologia expositiva, pela qual se deixa as obras e seu entorno em evidência ao olhar de quem irá contemplá-las. Não é somente expor de forma a torná-las “visíveis” (GONÇALVES, 2004). Busca-se demonstrar a transdisciplinaridade entre a concepção do *designer* para a cenografia de exposições e as artes visuais contemporâneas. Pretende-se afirmar a programação visual cenográfica de exposições como um mecanismo de elaboração de linguagens do espaço destinado às exposições das artes visuais, o qual seria capaz de proporcionar uma experiência sensorial entre o observador e o teor das obras apresentadas. A cenografia de exposições será compreendida como uma ferramenta utilizada para moldar o espaço destinado às curadorias de Arte, permitindo não somente que a comunicação com o público ocorra através de uma linguagem verbalizada, mas também que a expografia e o espaço destinado a ela seja um condutor do propósito de uma mostra de obras artísticas. Nesse sentido, intenciona-se verificar a proposta de um espaço destinado à exposição de obras de Arte que compreenda um *design* apto aos anseios da expressividade das artes visuais contemporâneas frente à valorização das obras expostas através da ressignificação expográfica atual. O trabalho pretende expor ao leitor apontamentos sobre como o *designer* é capaz de desenvolver ambientes destinados à expografia de uma forma distinta dos padrões habituais, de que forma o layout proposto para o ambiente permite a utilização do espaço de maneira favorável aos anseios da exposição. Indaga-se sobre a capacidade contributiva do *design* em desenvolver uma experiência inovadora para o público de uma exposição, fazendo uso de elementos cenográficos que envolverão o ambiente, de forma a criar uma atmosfera sensitiva ao olhar daqueles que ali permanecerem. O uso da cenografia será então aplicado às exposições como um aparato para situar o público no contexto artístico da exposição, fazendo isso por meio do uso da arquitetura do espaço, luz, sons e mensagens signatárias do conceito da arte exposta (GONÇALVES, 2004). Para melhor entendimento do tema abordado, será desenvolvida uma proposta para a galeria Sérgio Rodrigues no *campus* Arnaldo Janssen da presente instituição de ensino superior CES/JF. Essa proposta envolverá a elaboração de um projeto de *design* de interiores de uma cenografia expográfica. Pretende-se fazer uso da galeria para demonstrar as possibilidades de uso do espaço. A fim de alcançar os significados que uma exposição de arte busca transmitir ao público, a proposta tencionará conduzir o uso da galeria para uma experiência sensorial de contemplação da arte.

Palavras-chave: Cenografia. *Design*. Estímulo sensorial. Expografia.

Construção de ambientes de interiores virtuais digitais tridimensionais:
A realidade virtual como possibilidade cognitiva e sensorial para o *Designer* de interiores

Júlio César Bertolotti
Thiago Berzoini

Resumo

O presente trabalho pretende ser uma análise reflexiva sobre as contribuições da utilização de realidade virtual (RV) para construção de Ambientes de Interiores Virtuais Digitais em 3D – AIVD3D, aplicada ao design de interiores, sabendo que essa tecnologia ganha cada vez mais visibilidade. Esse tipo de ferramenta é um artifício otimizador, principalmente no que diz respeito à percepção, compreensão espacial e visual do indivíduo em questão. Atualmente, há tecnologias que permitem trazer o espaço projetado como uma experiência imersiva de “ser transportado para um lugar primorosamente simulado, prazerosa em si mesma” (MURRAY, 2003) – entendendo a palavra “imersão” como uma construção digital envolvendo o utilizador da ferramenta a ponto deste sentir-se presente naquela realidade virtual, fazendo com que necessite aprender a lidar com aquela projeção, uma experiência intensa que afeta a cognição do usuário. Dessa forma, são despertadas sensações que uma simples apresentação de projeto talvez não causasse, atingindo o objetivo de compreensão e visão do espaço que não se obteria apenas com as ferramentas comumente utilizadas na área de design de interiores. O conceito de percepção, cuja etimologia vem do latim *per capere*, que dá a ideia de captar, nada mais é do que a capacidade do sistema nervoso de captar uma informação - nesse caso, visual - e codificar essa informação e representá-la mentalmente. De fato, a imersão em um universo paralelo que tem como função simular ou representar um espaço almejado trará não só a melhor compreensão e percepção de tal espaço, mas também lembranças e prazeres individuais do indivíduo que se coloca na posição de utilizador dessa tecnologia. Ao se encontrar imerso nessa experiência, pode, através da memória, sintetizar identidade, deslocando a noção de sujeito sociológico para uma concepção de sujeito fruidor – que preenche o espaço identitário através de uma fusão entre o interior (o Ser-aí no mundo, de acordo com Heidegger) e o exterior (nesse caso, o simulacro de um ambiente, conforme Baudrillard). Essa experimentação traz reconhecimento, através de uma parametrização da subjetividade do indivíduo como lugar objetivo do “vir-a-ser”, através do ambiente que, mesmo sendo virtual, apresenta a intenção de se tornar materializado quando finalizada a execução do projeto. Nesse contexto, a pesquisa aqui apresentada visa construir uma abordagem metodológica baseada na elaboração de um projeto residencial de acordo com o perfil do cliente, sendo que, em uma primeira abordagem, será apresentado para o mesmo em forma de material gráfico - plantas, desenhos, referências visuais, pranchas - demonstrando o desenvolvimento projetual. Em um segundo momento, será apresentada exatamente a mesma proposta, mas com o auxílio de ferramentas tecnológicas como os óculos de realidade virtual. Além de um equipamento que permite imersão como os óculos de realidade virtual, também serão utilizados como ferramentas de desenvolvimento da pesquisa softwares como o AutoCAD (AUTODESK, 1982), uma ferramenta de

modelagem 3D intitulada de 3DS Max (DISCREET; AUTODESK, 2016) e o aplicativo Fulldive (FULLDIVE, 2017), plataforma necessária para integrar o aparelho smartphone à Realidade Virtual apresentada pelos óculos RV. Destarte, pretende-se que a tecnologia tenha função de suporte de elemento comparativo em relação aos aspectos de percepção, compreensão, memória e identidade sobre o espaço apresentado projetualmente.

Palavras-chave: Realidade virtual. Ambientes. Imersão. Design de interiores. Processo criativo.