



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Engenharias

Cenografia **“Uma trança de muitos fios”**

Joana Margarida Parra Forte

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Arquitectura
(ciclo de estudos integrados)

Orientador: Prof. Doutor Miguel João Mendes do Amaral Santiago Fernandes

Covilhã, Fevereiro de 2017



CENOGRAFIA

UMA TRANÇA DE MUITOS FIOS

DEDICATÓRIA

À minha mãe que me deu asas para voar.

Ao meu pai que me deu sonhos para sonhar.

(Bela e Victor)

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, pelo apoio incondicional. Em momentos de alegria e tristeza, de certeza e dúvida. Sem o seu carinho, afeto e persistência não teria chegado onde cheguei, nem conseguiria perseguir os meus sonhos. (Bela e Victor)

Agradeço aos amigos, de agora, de outrora e de sempre. Aos que estão presentes e fazem questão de estar de alguma forma. Aos novos amigos que abrem portas a outros mundos e aos de sempre que acreditaram e me fazem acreditar no meu potencial. E um especial carinho a todos os que de perto ou de longe sentem comigo a minha saga.

Agradeço aos professores, pela aprendizagem, pelo conhecimento, por noites intermináveis e o prazer de dever cumprido. Pela força, pelos sorrisos, pelos dias menos bons e trabalhos mais negros. O crescimento faz-se do somatório de tudo, do bom, do mau, do cansaço, dos resultados e da afinidade que se cria. Agradeço ao meu orientador, por acreditar em mim. Por tudo o que me ensinou e pela orientação neste longo, difícil e intenso caminho. Mas também por me abrir os horizontes e confiar que consigo superar este desafio. (Professor Miguel Santiago) E ainda ao professor Clemente Pinto por todo o auxílio prestado no desenvolvimento do projeto.

Agradeço ao Teatro das Beiras, por me ter acolhido, facultado a oportunidade de colaborar e perceber o meio artístico teatral e, acima de tudo, toda a aprendizagem que contribuiu fortemente para a realização desta dissertação. Agradeço ao Festival de Cinema de Avanca, por me dar uma visão sobre o cinema, pelo conhecimento que adquiri e, pela simplicidade e simpatia das pessoas. Estar presente nestas duas entidades e poder “sujar as mãos” foi para mim uma aprendizagem preciosa. (Todo o grupo do Teatro das Beiras em especial ao cenógrafo Luís Mouro, todo grupo do Festival de Avanca em especial ao Prof. António Costa Valente)

As palavras que me trouxeram até este momento são parte integrante de um grupo e com eles percorri este caminho.

Sem especial ordem de agradecimentos. A todos, um Muito Obrigada!

PREFÁCIO

A apresentação do tema proposto advém de um especial interesse e curiosidade que parte da infância. O fascínio pelo mundo do teatro e o deslumbramento pelos bastidores, a vontade de perceber e querer fazer parte do grupo que organiza e trás à vida a parte material da magia do teatro permitiu desenvolver o interesse em perseguir e descobrir toda a potencialidade da cenografia que está profundamente ligada à arquitetura. A cenografia vista muitas vezes como arquitetura efémera, devido à sua limitação temporal é também motivo de especulação no sentido de ocupar de forma diferente o espaço e a memória temporal que permanece no indivíduo.

A arquitetura efémera tem um fascínio diferente da arquitetura dita mais “habitual/tradicional”, apesar de ambas partirem dos mesmos princípios, procederem com formas de raciocínio semelhantes, existem outros tantos fatores que as distinguem profundamente, sendo que a arquitetura efémera, por norma, se faz a uma escala menor e, nesse sentido, mais próxima ao ser humano, não só fisicamente mas também ao nível da sensação. Este ramo da arquitetura se bem executado, possui um poder arrebatador num indivíduo, ainda que apenas de forma temporária, causa uma forma diferente de impacto ao nível visual e, conseqüentemente, de forma inconsciente ao nível emocional.

Outro aspeto a refletir sobre este tema prende-se ao facto de a cenografia ser interpretada automaticamente como cenários de teatro, situação que não retrata a realidade. Uma vez que estamos numa era em que as mentes estão poderosamente abertas e as sociedades deixaram de censurar as ideias mais excêntricas, temos portanto um momento especial para explorar o mundo cenográfico, que cada vez mais está presente em tudo o que nos rodeia.

A cenografia é peça importante em tudo o que se entende como transmissão para um público; e se a informação em exposição for suportada por uma cenografia qualificada, o impacto será muito maior e mais assertivo para o público. Neste sentido, esta dissertação propõe investigar todos os aspetos referidos anteriormente e perceber de que forma a cenografia deixou de ser exclusiva do mundo teatral e passou a ser arquitetura efémera do mundo em geral.

RESUMO

A arquitetura apresenta-se como a disciplina mais ampla e completa das artes. Contudo, esta só fica completa se interligada com as demais artes subjacentes, dos inúmeros espectros existentes. É neste sentido que propomos uma análise e uma reflexão sobre a ligação entre a arquitetura e outras artes, dando principal foco à arquitetura efémera ligada às artes performativas, mais concretamente a cenografia.

A cenografia tem vindo a ganhar maior relevo num contexto contemporâneo, ainda que de forma um pouco tímida mas com uma presença que se faz notar. Artes como o teatro sempre tiveram forte ligação com a cenografia, contudo, a enorme revolução tecnológica e evolução constante na sociedade leva-nos a uma maior abertura de mentalidades, onde a cultura tem grande peso e as várias disciplinas artísticas tornam-se mutáveis entre elas. Desta forma abrem-se portas à cenografia, como expositor do mundo que vemos ou imaginamos e interagindo com inúmeras áreas, deixando assim de estar somente ligada às artes performativas do teatro como é por norma associada. Para perceber a cenografia contemporânea, é necessário conhecer a sua origem e evolução até aos nossos dias. A cenografia enquanto ramo da arquitetura tem ainda grande impacto noutras artes, como por exemplo o cinema. É portanto óbvio, entender as ligações entre arquitetura e cenografia e quais são as outras artes em que a cenografia tem um papel preponderante e de que forma é feita essa ligação. É importante analisar e perceber o impacto entre as disciplinas, em que medida são semelhantes e o que as distingue.

Por último, a proposta apresenta uma componente prática onde se desenvolve o projeto de um cenário a partir do filme *The Grand Budapest Hotel* (2014) que irá traduzir os conhecimentos adquiridos durante a fase de investigação da dissertação.

PALAVRAS-CHAVE

Cenografia, Arquitetura efémera, Espaço, Interpretação, Sensação, The Grand Budapest Hotel

ABSTRACT

The architecture presents itself as the most embracing and complete discipline of all arts. However, this is only complete if interconnected with other underlying arts, in the many existing spectrums. This is why we propose an analysis and reflection on the connection between architecture and other arts, giving primary focus to ephemeral architecture linked to the performing arts, specifically the scenography.

The scenography has gained greater importance in a contemporary context, although in a shy way but with a presence that gets noticed. Arts like theater always had a strong connection with the scenography, however, the enormous technological revolution and constant evolution in society leads us to greater opening into thinking, where culture has great weight and the various artistic disciplines become mutable between them. Thus open up doors to scenography, as an exhibitor of the world we see or imagine and interacting with numerous areas, leaving only to be connected to the performing arts theater as is normally associated. To understand the contemporary scenography, it's necessary to know its origin and evolution to the present day. The scenography as an arm of architecture industry has great impact on other arts, such as cinema. It is therefore obvious, to understand the links between architecture and scenography and what are the other arts in the scenography has a leading role and how is made that connection. It is important to analyze and understand the impact between disciplines, to what extent are similar and what distinguishes them.

Finally, the proposal has a practical component which is developing the project of a scene from the film *The Grand Budapest Hotel* (2014) that will translate the knowledge acquired during the investigation of the dissertation.

KEY-WORDS

Scenography, Ephemeral architecture, Space, Interpretation, Sensation, The Grand Budapest Hotel

ÍNDICE

DEDICATÓRIA	IV	3.2 RELAÇÃO ENTRE ARQUITETURA E CENOGRAFIA	45
AGRADECIMENTOS	VI	3.3 VALOR DA CENOGRAFIA	49
PREFÁCIO	VIII	3.4 DIFERENTES USOS DA CENOGRAFIA	50
RESUMO	X	3.4.1 TEATRO, ÓPERA E OUTROS ESPETÁCULOS	50
ABSTRACT	XII	3.4.2 CINEMA E SÉRIES DE TELEVISÃO	51
ÍNDICE	XIV	3.4.3 FESTIVAIS E CONCERTOS	52
ÍNDICE DE FIGURAS	XVI	3.4.4 EVENTOS DE CARÁCTER EXPOSITIVO	53
ÍNDICE DE TABELAS	XXIV	3.4.5 EVENTOS DE CARÁCTER PUBLICITÁRIO	54
1 CAPÍTULO	1	3.5 ELEMENTOS CENOGRÁFICOS	55
1 INTRODUÇÃO	3	3.5.1 LINHA	55
1.1 ESTRUTURA	3	3.5.2 FORMA E ESPAÇO	56
1.2 METODOLOGIA	4	3.5.3 COR	56
1.3 OBJETIVOS	5	3.5.4 LUZ	57
1.4 ESTADO DE ARTE	6	3.5.5 SOM	57
2 CAPÍTULO	7	3.5.6 CORPO	58
2 DO LATIM À HODIERNIDADE	9	4 CAPÍTULO	59
2.1 ANTIGA GRÉCIA EM CENA	9	4 MÁQUINA DO SONHO	61
2.2 CENÁRIOS SIMULTÂNEOS DO MEDIEVAL	14	4.1 O FILME	61
2.3 RENASCIMENTO EM PERSPETIVA	16	4.1.1 HISTÓRIA DO FILME	62
2.4 BARROCO ILUSIONISTA	18	4.1.2 O LADO SOMBRIO	66
2.5 REVOLUÇÃO SIMBOLÍSTICA	20	4.2 ANÁLISE	68
2.6 VANGUARDAS DO SÉCULO XX	22	4.2.1 PERSONAGENS	68
2.6.1 EXPRESSIONISMO	22	4.2.2 ESPAÇOS	71
2.6.2 FUTURISMO	25	4.2.3 LINGUAGEM VISUAL	72
2.6.3 CONSTRUTIVISMO	27	4.3 CONSTRUÇÃO DO PROGRAMA	73
2.7 CONTEMPORANEIDADE	29	4.4 MEMÓRIA DESCRITIVA	75
3 CAPÍTULO	41	4.4.1 PROPOSTA	76
3 CENOGRAFIA	43	5 CAPÍTULO	87
3.1 O QUE É A CENOGRAFIA?	43	5 CONCLUSÃO	89
		REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA	91

ÍNDICE DE FIGURAS

- P. 13 | *Figura 1 - Ilustração da configuração do Teatro.*
Fonte: *Henriques, Ricardo; Letria, André (2015) - TEATRO, Atividário. Pato Lógico Editora, Lda. p. 4.*
- Figura 2 - Ilustração do edifício teatral.*
Fonte: *Henriques, Ricardo; Letria, André (2015) - TEATRO, Atividário. Pato Lógico Editora, Lda. p. 23.*
- Figura 3 - Ilustração do Periacto, prisma com três telas de diferentes ambientes.*
Figura 4 - Ilustração de Periactos e Chassi.
Fonte: <http://cenografiaunirio.blogspot.pt/search?updated-max=2009-10-26T16:52:00-02:00&max-results=20&start=7&by-date=false>
- Figura 5 - Ilustração de ekiclema um mecanismo do teatro.*
Fonte: <http://www.wou.edu/~aarndt08/myweb/Images/ekkyklema.jpg>
- Figura 6 - Ilustração do theologeion, a tribuna dos deuses.*
Fonte: <http://cenografiaunirio.blogspot.pt/search?updated-max=2009-10-26T16:52:00-02:00&max-results=20&start=7&by-date=false>
- Figura 7 - Teatro.*
Fonte: <https://uk.pinterest.com/pin/297659856600767595/>
- Figura 8 - Esquema do edifício teatral.*
Fonte: <http://cenografiaunirio.blogspot.pt/search?updated-max=2009-10-26T16:52:00-02:00&max-results=20&start=7&by-date=false>
- P. 15 | *Figura 9 - Ilustração dos primeiros cenários de rua e dos cenários múltiplos.*
Fonte: <http://cursodeteatro14.blogspot.pt/2012/01/teatro-medieval.html>
- Figura 10 - Ilustração dos cenários nos adros das igrejas.*
Figura 11 - Ilustração do cenário simultâneo dos palcos franceses medievais.
Fonte: http://web.uncg.edu/dcl/courses/eyeappeal/u3/u3_2_d.asp
- Figura 12 - Ilustração do cenário simultâneo dos palcos franceses medievais.*
Fonte: <http://laotraventana.obolog.es/teatro-medieval-2268344>
- P. 17 | *Figura 13 - Palladiano, Teatro Olímpico, Vicenza.*
Fonte: <https://ka-perseus-images.s3.amazonaws.com/338b075967fce6c114ce004476bae8415088aad6.jpg>
- Figura 14 - Desenhos em perspetiva com um ponto de fuga.*
Fonte: <http://www.amopintar.com/criar-profundidade/>
- Figura 15 - Palladiano, Teatro Olímpico, Vicenza em perspetiva.*
Fonte: <https://3.bp.blogspot.com/-zFKnG1jwuno/UrHQODklwjI/AAAAAAAAAkK/T5rprdWbrMI/s1600/teatro.jpg>
- P. 19 | *Figura 16 - Pintura a óleo: Concerto no Teatro Argentino, Roma, de G.P. Panini (1729).*
Fonte: http://cvc.cervantes.es/artes/paisajes_sonoros/p_sonoros03/chias_04.htm
- Figura 17 - Desenho de canto. Perspetiva de construção de Bibiena Giovanni com dois pontos de fuga.*
Fonte: <http://www.unav.es/ha/007-TEAT/bibiena/bibiena-giovanni-2-051.jpg>

Figura 18 - Palácio litomyšl, Teatro Barroco.

Fonte: <http://guias-viajar.com/chequia/wp-content/uploads/2014/03/fotos-palacio-litomyšl-teatro-barroco-007.jpg>

Figura 19 - Teatro Gotha Buehne Bernhard Hartmann. .

Fonte: <http://www.stiftungfriedenstein.de/ekhof-theater>

P. 21 | Figura 20 - Orpheus and Eurydice, cenografia de Adolphe Appia (1912).

Figura 21 - Dante's Divine Comedy, cenografia de Norman Bel Geddes (1921) com o estilo de Appia.

Fonte: <http://socks-studio.com/2013/12/13/a-revolution-in-stage-design-drawings-and-productions-of-adolphe-appia/>

Figura 22 - Desenho de cenografia para a peça Hamlet (1912) de Edward Gordon Craig.

Fonte: <http://fitheatre.free.fr/gens/Shakespeare/imgs/Hamlet-Craig,%201912pti.jpg>

Figura 23 - Cenografia da peça Hamlet (1912) de Edward Gordon Craig.

Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/d3/73/f5/d373f527699d75be6043d49c75e78fc3.jpg>

P. 24 | Figura 24 - Cenas do filme de Robert Wiene 1919, The Cabinet of Dr. Caligari.

Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/39/6e/68/396e6823d11e69d28e7d1f9af0402e69.jpg>

Figura 25 - Cenas do filme de Robert Wiene 1919, The Cabinet of Dr. Caligari.

Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/83/4a/b4/834ab4f62ceec7f45bfb336bab3d24c1.jpg>

Figura 26 - Cena do filme Metropolis (1927) de Fritz Lang.

Fonte: https://i.ytimg.com/vi/K1qH0_GlvMY/maxresdefault.jpg

Figura 27 - Mulher máquina. Cena do filme Metropolis (1927) de Fritz Lang.

Fonte: <https://oliviamacarte.files.wordpress.com/2013/06/metropolis-metropolis-08-08-1984-10-01-1927-5-g.jpg>

Figura 28 e 29 - Ópera dos três Vinténs de Bertolt Brecht e cenografia de Ezio Frigerio.

Fonte: http://www.peroni.com/_imgschede/Sipario_Brecht_10aa.jpg

Figura 30 - Ópera dos três Vinténs de Bertolt Brecht e cenografia de Ezio Frigerio.

Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/1200x/86/6e/01/866e0105b65c775eeeb2b094726fc473.jpg>

Figura 31 - Peça The Good Person of Szechwan, cenografia original de Bertolt Brecht (1920).

Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/cb/fb/8d/cbfb8d7c180546d3d1d54b07098b3292.jpg>

Figura 32 - Desenho final para a peça The Good Person of Szechwan de Caspar Neher.

Fonte: http://theredlist.com/media/database/settings/performing-art/Theatre/1920/015_1920_theredlist.gif

P. 26 | Figura 33 - Teatro do movimento futurista, personagens simulam máquinas.

Fonte: http://www.spazioscenico.altervista.org/img_sceno/futurista.jpg

Figura 34 - Coreografias de Busby Berkeley.

Fonte: <https://pt.pinterest.com/pin/383017143279354780/>

Figura 35 - Coreografias de Busby Berkeley.

Fonte: <https://pt.pinterest.com/pin/511721576387503697/>

Figura 36 - Coreografias de Busby Berkeley.

Fonte: <https://pt.pinterest.com/pin/554224297864772104/>

Figura 37 - Retrato cubista de Ambroise Vollard de Pablo Picasso (1910).

Fonte: http://galeriadefotos.universia.com.br/uploads/2014_03_25_15_25_172.png

Figura 38 - Natureza morta, harpa e violino de Georges Braque (1912).

Fonte:

[https://classconnection.s3.amazonaws.com/928/flashcards/2915928/jpg/braque__still_life_with_harp_and_violin_\(1912\)\(1\)1362717579265.jpg](https://classconnection.s3.amazonaws.com/928/flashcards/2915928/jpg/braque__still_life_with_harp_and_violin_(1912)(1)1362717579265.jpg)

Figura 39 - Ciclista atravessa la Città de Fortunato Depero (1945).

Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/f3/2e/0a/f32e0a6b9c366612b937117bc345abb6.jpg>

Figura 40 - Cena do filme *Thaïs* (1917) de Anton Giulio Bragaglia, com cenografia de Enrico Prampolini.

Fonte: <https://pt.pinterest.com/pin/536491374336042658/>

Figura 41 - Peça de marionetas *Ubu Roi* de Alfred Jarry cenografia de Franciska Themerson.

Fonte: <http://www.literaryramblings.com/wp-content/uploads/2014/01/uburoi.gif>

Figura 42 - Peça de marionetas *Ubu Roi* de Alfred Jarry cenografia de Franciska Themerson.

Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/05/68/d1/0568d1aac6e77e0f64fa477dca921a96.jpg>

P. 28 | Figura 43 - Cenário para a peça *The Man who was Thursday* de Chesterton's (cenografia de Alexander Vesnin).

Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/de/12/19/de121903ce392a471e8e877f0d5b1e03.jpg>

Figura 44 - Cenário para a peça *Magnanimous cuckold*, de Vesevolod Meyerhold com cenografia de Lyubov Popova (1922).

Fonte: <http://anotherimg.dazedgroup.netdna-cdn.com/640/azure/another-prod/320/2/322432.jpg>

Figura 45 - Figurinos de Oskar Schlemmer para a peça de dança *Triadic Ballet* (Bauhaus).

Fonte: http://4.bp.blogspot.com/_IOCiCvAEAOU/Ul6sQnc1u_/AAAAAAAAAyQ/_hFzL9Eg5nA/s1600/89858230-583333_0x420.jpg

Figura 46 - Figurinos de Oskar Schlemmer para a peça de dança *Triadic Ballet* (Bauhaus).

Fonte: https://performarch.files.wordpress.com/2015/06/bauhaus_schlemmer_costumes_4.jpg

Figura 47 - Figurinos de Oskar Schlemmer para a peça de dança *Triadic Ballet* (Bauhaus).

Fonte: http://65.media.tumblr.com/1b0f2a1a6e389e775f920a12f965c105/tumblr_nx5rhgF8Pd1rpa9zbo1_1280.png

Figura 48 - Figurinos e cenografia de Kurt Schmidt, F.W. Bogler e G. Teltscher, para a peça *Mechanical Ballet*, 1923.

Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/ab/4d/e9/ab4de9d6a5a714e0857dd340f984f21e.jpg>

Figura 49 - Teatro Total (1927) de Walter Gropius.

Fonte: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/16.185/5782>

Figura 50 - Plantas do Teatro Total assinalando as diferentes organizações da arena.

Fonte: http://spazioscenico.altervista.org/img_teatro/total.jpg

P. 31 | Figura 51 - Maquete da peça *A Midsummer Night's Dream* de Peter Brook (1970).

Fonte: http://imageweb-cdn.magnoliasoft.net/shakespeare/supersize/job_0320.jpg

Figura 52 - Cenário para a peça *A Midsummer Night's Dream* de Peter Brook (1970).

Fonte: https://cdn2.rsc.org.uk/sitefinity/images/productions/productions-2009-and-before/a-midsummer-night-s-dream-1970/mnd_1970_gallery_01.tmb-gal-670.jpg?sfvrsn=1

Figura 53 - Cenário para a peça *A Midsummer Night's Dream* de Peter Brook (1970).

Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/c5/67/42/c567422a77550b774016d95c9c92d780.jpg>

Figura 54 - Cenário para a peça *Uma flauta Mágica* de Peter Brook (2011).

Fonte: <http://www.funarte.gov.br/wp-content/uploads/2011/08/Uma-Flauta-Magica-e1312574595726.jpg>

Figura 55 - Cenário para a peça *Uma flauta Mágica* de Peter Brook (2011).

Fonte: <http://estela.dramaturgiamexicana.com/wp-content/uploads/2011/12/peter-brook-foto-christa-cowriecopia.jpg>

Figura 56 - Cenário para a peça *Valley of astonishment* de Peter Brook (2014).

Fonte: https://cdn02.tresc.cat/media/fitxes/31325/01_003_00164102/peterbrook1.JPG

Figura 57 - Cenário para a peça *Valley of astonishment* de Peter Brook (2014).

Fonte: http://scd.en.rfi.fr/sites/english.filesrfi/imagecache/rfi_16x9_1024_578/sites/images.rfi.fr/files/aef_image/the_vally_of_astonishment1_cpascal_victrartcomart.jpg

- P. 32 | *Figura 58 - Peça de bailado Kontakthof, cenografia de Rolf Borzik (1978).*
 Fonte: http://www.theartsdesk.com/sites/default/files/imagecache/mast_image_landscape/mastimages/1f29cfca6f705c0cec1c1e27b0c013dd.jpg
- Figura 59 - Peça de bailado Full moon, cenografia de Marion Cito e Peter Pabst (2006).*
 Fonte: http://67.media.tumblr.com/e9ba8ac2f2750dd8f31167aff79c7862/tumblr_mzz65e7Qbz1rpgpe2o2_r1_1280.jpg
- Figura 60 - Peça de bailado Café Müller, cenografia de Rolf Borzik (1978).*
 Fonte: https://c1.staticflickr.com/7/6065/6029294916_032bebc57f_b.jpg
- Figura 61 e 62 - Peça de bailado Sagração da primavera, cenografia de Rolf Borzik (1975).*
 Fonte: http://2.bp.blogspot.com/-kT6uJlz9Tvw/TxjRJ_p-jBl/AAAAAAAAJcw/5h-DvedyrUA/s1600/A-scene-from-The-Rite-of--001.jpg
- P. 34 | *Figura 63 - Polyekran, espetáculo para a EXPO 58 em Bruxelas.*
 Fonte: http://modernperiodresources.weebly.com/uploads/4/3/5/6/43560237/8217240_orig.jpg
- Figura 64 - Polyekran, espetáculo para a EXPO 58 em Bruxelas.*
 Fonte: <http://www.svoboda-scenograf.cz/en/polyekran-polyvision/>
- Figura 65 - Polyvision, instalação para a EXPO 67 em Montreal, dirigido por Emil Radok.*
 Fonte: <https://paustgroup.files.wordpress.com/2015/05/leading-image.jpg>
- Figura 66 - Polyvision, instalação para a EXPO 67 em Montreal, dirigido por Emil Radok.*
 Fonte: <http://www.svoboda-scenograf.cz/photogallery/polyekran-polyvision/slides/6.jpg>
- Figura 67 - Diapolyekran, espetáculo Creation of the World para a EXPO 67 em Montreal.*
 Fonte: <http://www.dchillier.com/expoextra/>
- Figura 68 - Diapolyekran, espetáculo Creation of the World para a EXPO 67 em Montreal.*
 Fonte: <http://www.svoboda-scenograf.cz/photogallery/polyekran-polyvision/slides/5.jpg>
- Figura 69 - Peça de teatro Laterna Magika de Josef Svoboda (1958 -1961).*
 Fonte: http://theredlist.com/media/database/settings/performing-art/Theatre/1950/026_1950_theredlist.jpg
- Figura 70 - Cenário da peça Faust, Fragments no teatro Piccolo (1988).*
 Fonte: http://www.peroni.com/lang_UK/_imgschede/PiccoloT_Faust_03aa.jpg
- Figura 71 - Cena da peça Odysseus, Praga (1979).*
 Fonte: <http://www.svoboda-scenograf.cz/photogallery/laterna-magika-concept/slides/6.jpg>
- Figura 72 - Cenários da peça La Traviata, projeção em espelhos de grande dimensão (1993).*
 Fonte: <http://1.bp.blogspot.com/-nKSifhZ6Ty4/TZtZCDozEaI/AAAAAAAAAb8/oQCpAKHB5fM/s1600/0000.jpg>
- P. 36 | *Figura 73 a 76 - Vários cenários para a ópera POEtry, por Robert Wilson e Lou Reed, baseado nos trabalhos de Edgar Allen Poe (2000).*
 Fontes: <http://www.robertwilson.com/poetry/>
- Figura 77 a 79 - Vários cenários da ópera The Threepenny Opera, de Bertolt Brecht, música de Kurt Weill e cenografia de Robert Wilson (2007).*
 Fonte: <http://www.robertwilson.com/threepenny-opera/>
- Figura 80 e 81 - Vários cenários para a peça Rhinoceros de Eugène Ionesco, cenografia de Robert Wilson (2014).*
 Fonte: <http://www.robertwilson.com/rhinoceros/>
- Figura 82 - Storyboard da peça Einstein on the Beach (1976).*
 Fonte: http://static1.squarespace.com/static/52797371e4b0f7d3b5b349c7152c73d0be4b076c49f5c2e28/52c73d28e4b0ef830a1fc5c6/1430291226858/EOB_Storyboard003.jpg
- P. 38 | *Figura 83 - Preparação da instalação de Greenaway no refeitório do mosteiro projetado por Palladio.*
Figura 84 - Pintura de Paolo Veronese - As Bodas de Caná.
Figura 85 a 88 - Segmentos do espetáculo cenográfico de Greenway, As Bodas de Caná de Veronese.

Fonte: <http://www.factum-arte.com/pag/431/Peter-Greenaway-sobre-Las-Bodas-de-Cana-de-Veronese>

- P. 50 | *Figura 89 - “Triangle of the Squinches”, é um trabalho colaborativo de ballet contemporâneo, cenografia de HAAS Architecture (2013).*

Fonte: <http://www.lemayonline.com/en/wow/triangle-of-the-squinches>

Figura 90 - Architecture of Dance, cenografia de Santiago Calatrava (2010).

Fonte: <http://www.yellowtrace.com.au/architecture-of-dance-set-design-by-santiago-calatrava/>

Figura 91 - Palco para o teatro grego de Siracusa, em Sicília. Projeto do OMA (2011).

Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/01-51219/cenografia-e-arquitetura-anfiteatro-grego-em-siracusa-oma>

Figura 92 - Teatro de Verão, cenografia de Kadarik Tüür Arhitektid (2011).

Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/01-47292/cenografia-e-arquitetura-teatro-de-verao-kadarik-tuur-arhitektid>

Figura 93 - “Ciclos de convidados Mortos e Vivos”, cenografia de João Mendes Ribeiro (2006).

Figura 94 - Cortes e plantas da produção cenográfica para a peça “Ciclos de convidados Mortos e Vivos” de João Mendes Ribeiro (2006).

Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/01-51219/cenografia-e-arquitetura-anfiteatro-grego-em-siracusa-oma>

- P. 51 | *Figura 95 - “The baby of Macon”, Peter Greenaway (1993).*

Fonte: http://www.stroom.nl/activiteiten/prijs.php?pri_id=1301335

Figura 96 - “Harry Potter and the Chamber of Secrets”, Chris Columbus (2002). Lojas e rua Diagonal, nos estúdios da Warner Bros.

Fonte: <http://www.hollywood.com/movies/all-the-harry-potter-filming-locations-you-can-actually-visit-60536014/#/ms-22660/1>

Figura 97 - “Dogville”, Lars von Trier (2003). O filme é todo realizado no mesmo local recorrendo a uma cenografia minimalista e representativa dos locais.

Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/01-115902/cinema-and-arquitetura-dogville>

Figura 98 - “The Grand Budapest Hotel”, maquete do hotel utilizada para as filmagens com 1,5 metros de altura e quase um metro de largura (esquerda). Miniatura da fachada do hotel (direita).

Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/01-184958/cinema-e-arquitetura-the-grand-budapest-hotel>

Figura 99 - “Hugo”, Martin Scorsese (2011). Representação de um acidente real, onde um comboio embate na fachada da estação.

Fonte: <https://www.fxguide.com/featured/hugo-a-study-of-modern-inventive-visual-effects/>

Figura 100 - Planta do apartamento da personagem de Dexter Morgan da série televisiva “Dexter”. Produtor: James Mason, Jr. (2006 a 2013).

Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/627087/de-friends-a-frasier-plantas-de-13-seriados-famosos>

Figura 101 - Planta do apartamento da série televisiva “How I met your mother”. Produtores: Carter Bays e Craig Thomas. (2005 a 2014).

Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/627087/de-friends-a-frasier-plantas-de-13-seriados-famosos>

- P. 52 | *Figura 102 - Festival “Electric florest”.*

Fonte: <https://pt.pinterest.com/pin/278801033161101146/>

Figura 103 - Programação dos espaços e atividades do Festival “The burning man”.

Fonte: <http://z9hbb3mwou383x1930ve0ugl.wpengine.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/BRC-sector-graphic.png>

Figura 104 - Instalação “xylophage flaming lotus girls” do Festival “The burning man”.

Fonte: http://i.dailymail.co.uk/i/pix/2014/08/28/article-2736748-20DF7C8C00000578-830_964x950.jpg

Figura 105 - Instalação “Radical self-expression” do Festival “The burning man”.

Fonte: <https://s-media-cache.ak0.pinimg.com/564x/49/86/ff/4986ff01fc693b922f69b1768f4dd6b6.jpg>

Figura 106 - Concerto da banda Silence Four (2014).

Fonte: http://sm1.imgs.sapo.pt/mb/0/k/i/x5C6lgWixpaqgaLfn67GYFbo_.jpg

Figura 107 - Concerto da banda Dead Combo (2015).

Fonte: http://www.cm-mgrande.pt/thumbs/uploads/news/image/293/Dead-Combo_1_1280_720.jpg

P. 53 | *Figura 108 - Desfile da Chanel na semana da Moda de Paris, com o conceito náutico. Cenografia de Zaha Hadid.*

Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/01-12853/zaha-hadid-criou-a-cenografia-do-desfile-da-chanel-na-semana-da-moda-de-paris-paris-franca>

Figura 109 - Roteiro Musical em São Paulo, apresentam 100 anos de história de São Paulo a partir de músicas. Cenografia do estúdio Guto Requena + Atelier Marko Brajovic.

Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/01-42718/roteiro-musical-de-sao-paulo-estudio-guto-requena-mais-atelier-marko-brajovic>

Figura 110 - Exposição Trienal de Arquitetura de Lisboa, no Museu da Eletricidade.

Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/01-40999/fundacao-edp-claudio-vilarinho/1289486489-plan-and-section-2>

Figura 111 - Bienal de Arquitetura de Veneza (2016).

Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/tag/bienal-de-veneza-2016>

P. 54 | *Figura 112 - Festival de Arquiteturas Vivas em Montpellier*

Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/625567/instalacoes-urbanas-no-festival-des-architectures-vives>

Figura 113 - The 12 Thousand Pairs of Shoes from Abrantes.

Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/625359/instalacoes-urbanas-vencedoras-do-180-creative-camp-sao-construidas-em-abrantes>

Figura 114 - “Uma explosão de cores e texturas cobriu uma das ruas da cidade com guarda-chuvas infintos multi-coloridos que abrigam os visitantes do Sol de Verão.

Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/01-62834/cenografia-e-arquitetura-guarda-chuvas-de-agueda>

Figura 115 - Bottom Up.

Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/01-57066/cenografia-e-arquitetura-bottom-up-intervencao-publica-eme3>

P. 61 | *Figura 116 - Cartaz do filme “The Grand Budapest Hotel” 2014.*

Fonte: https://abilolando.files.wordpress.com/2015/03/cast_budapest_hotel.jpg

P. 62 | *Figura 117 - Prólogo. - Imagem do autor.*

P. 64 | *Figura 118 - Sociedade das Chaves Cruzadas. - Imagem do autor.*

P. 65 | *Figura 119 - Epílogo. - Imagem do autor.*

P. 66 | *Figura 120 - As cinco partes do filme (exceto prólogo e epílogo). - Imagem do autor.*

P. 67 | *Figura 121 - Parte 2 - Prelúdio da guerra. - Imagem do autor.*

Figura 122 - Parte 2 - As fronteiras fecham e são vigiadas. - Imagem do autor.

Figura 123 e 124 - Parte 5 - Invasão dos militares e agentes ZZ, preparando-se para tornar o hotel em quartel. - Imagem do autor.

P. 68 | *Figura 125 - Personagens principais. - Imagem do autor.*

P. 70 | *Figura 126 - Personagens secundárias - Imagem do autor.*

P. 71 | *Figura 127 - Ilustração esquemática da relação entre espaços e ação principal da trama.- Ilustração do autor.*

P. 77 | *Figura 128 - Albert Ivar Theatre - Goodman Theatre, Chicago, EUA.*

<http://theatreprojects.com/files/projects/goodman-theatre-01.jpg>.

Figura 129 - Planta esquemática - Albert Ivar Theatre - Goodman Theatre, Chicago, EUA.

https://i.gse.io/gse_media/images/000/005/861/1380812666-goodman-seating.jpg?p=1

Figura 130 - Argyros Stage, South Coast Repertory, Costa Mesa, EUA.

http://lagerquist.com/SCR/argyros/Argyros_Stage_006.jpg

*Figura 131 - Planta esquemática - Argyros Stage, South Coast Repertory, Costa Mesa, EUA.
<http://www.scr.org/images/default-source/press/building/Argyrosseatingchart.jpg>*

Figura 132 - Frame within a frame, exemplos. - Imagem do autor.

P. 78 | *Figura 133 - Esquissos iniciais. - Ilustração do autor.*

Figura 134 - Espaços presentes no corpo cénico. - Ilustração do autor.

P. 79 | *Figura 135 - Esquissos do desenvolvimento da proposta. - Ilustração do autor.*

Figura 136 - Esquema simplificado do painel com representação dos espaços - Ilustração do autor.

P. 80 | *Figura 137 - Esquema que relaciona tempo e espaços e a dinâmica de movimento e passagem entre cenas ao longo de todo o filme.*

Ilustração do autor

P. 83 | *Figura 138 - Esquema ilustrativo da gama cromática luminosa utilizada para cada espaço e respetiva cena.*

Ilustração do autor

P. 85 | *Figura 139 - Legenda: A) 1ª Camada - Palco. B) 2ª Camada - Painel. C) 3ª Camada - Estrutura.*
Ilustração do autor

Figura 140 - Legenda: A) Painel. B) Montante - Estrutura secundária. C) Estrutura principal.
Ilustração do autor

ÍNDICE DE TABELAS

- P. 70 | *Tabela 1* - Personagens intervenientes do filme.
- P. 71 | *Tabela 2* - Espaços constituintes da trama do filme.
- P. 72 | *Tabela 3* - Relação entre espaços e cor do filme.
- P. 74 | *Tabela 4* - Análise da correspondência entre tempo, cenas, espaços e personagens.
- P. 81 e 82 | *Tabela 5* - Descrição dos espaços e respetivos adereços.

1 | CAPÍTULO

INTRODUÇÃO

3 | ESTRUTURA

4 | METODOLOGIA

5 | OBJETIVOS

6 | ESTADO DE ARTE

1 | INTRODUÇÃO

1.1 | ESTRUTURA

A génese desta investigação assenta nas possibilidades que a cenografia enquanto arquitetura efémera possui para oferecer ao público, sendo determinante o ambiente, espaço ou função à qual se destina. O desenvolvimento e criação de projetos de carácter efémero, capazes de gerar novas narrativas levantam algumas questões, desta forma, a investigação foi orientada com o intuito de responder a essas questões.

A investigação desenrola-se em cinco capítulos principais: introdução (capítulo 1); do Latim à hodiernidade (capítulo 2); cenografia (capítulo 3); a máquina do sonho (capítulo 4) e por último a conclusão (capítulo 5).

O capítulo introdutório (capítulo 1) é referenciado o tema da investigação, assim como os motivos e a forma como se desenvolve a análise teórica para dar base a uma componente prática.

Relativamente ao enquadramento teórico, a investigação possui dois capítulos principais. Um dos capítulos, do Latim à hodiernidade (capítulo 2) é apresentada a história da cenografia, partindo da sua origem a Grécia Antiga, passando por inúmeras épocas que influenciaram tanto as mentes, como a sociedade e cultura, que conseqüentemente influencia todas as componentes artísticas e, gradualmente percebemos as mudanças que nos levam a compreender a cenografia dos nossos tempos. O capítulo seguinte, a cenografia (capítulo 3) tem como intuito responder a questões como: o que é afinal a cenografia? Que ligações possui a cenografia com a arquitetura? De que forma e onde se verifica a cenografia como arquitetura efémera? Estas questões e outras que surgem na análise do tema têm um carácter mais informativo e, ao mesmo tempo reflexivo, na medida em que serão expostos alguns casos de estudo que auxiliam a compreensão do tema da dissertação.

O penúltimo capítulo, a máquina do sonho (capítulo 4), verifica-se a exposição da parte prática da investigação. Partindo de um filme, *The Grand Budapest Hotel*, propõe-se a elaboração de um espaço cenográfico de teor teatral. Inicialmente é explicada a história do filme, seguidamente é apresentada uma análise do mesmo, de forma a entender os espaços, lugar, ação, personagens, temas, cores, (etc.) e as relações que nascem destes variados componentes. A análise destes elementos do filme são essenciais para perceber e desenvolver um projeto que recria numa nova narrativa para um outro espaço. Ainda neste capítulo é apresentada a construção do programa que expõe as características mais relevantes do conteúdo narrativo,

que irão definir a trajetória e concepção da imagem cenográfica, que culmina com a investigação proposta.

Por último, a conclusão (capítulo 5), desenvolve-se uma reflexão crítica sobre a cenografia da atualidade. Os paradigmas que envolvem esta arte necessitam ser desmistificados, alguns preconceitos e equívocos de uma ideia ultrapassada que limita a cenografia, estão ainda hoje muito presentes na sociedade em que vivemos. Entender e conhecer a cenografia é dar-lhe poder, é dar-lhe um nome reconhecível nos nossos tempos. O seu valor é inequívoco, e o que interessa compreender é que a cenografia modifica o seu desígnio conceptual com o passar do tempo, contudo, amplia as possibilidades de utilização e este pensamento é fundamental para pensar a mesma.

1.2 | METODOLOGIA

Nos projetos de arquitetura, tal como nas outras artes, existem fatores que influenciam a forma de trabalho dos profissionais. As vivências e a identidade própria de cada indivíduo transformam a forma como percebem o mundo ao seu redor, e estas influências externas e internas projetam-se na intenção e nas ideias que imprimem num projeto. Assim, a relação que o arquiteto cria com o objeto, reflete as suas emoções, a imaginação e memória; por outro lado, o observador tende a captar essa mesma relação com o objeto e por transmissão, sente-as como suas. Tradicionalmente, a arquitetura destina-se a satisfazer necessidades concretas, do mundo palpável e faz-se de construções duráveis ligadas à vida real.

Contudo, o fator tempo é um elemento dúbio e, de certa forma, podemos afirmar que toda a arquitetura é efémera, pois desde o momento em que um projeto é materializado, luta contra vários fatores adversos como o clima, a erosão dos elementos ou a mão do homem. Portanto, o conceito de efemeridade depende sobretudo do tempo de vida pré-destinado a um projeto. A conceptualização de um projeto efémero anuncia à partida o seu fim, e nesse sentido a expressividade da linguagem poética torna-se mais intensa e, simultaneamente as emoções do arquiteto impressas no projeto passam de forma mais profunda para o observador.

A arquitetura efémera provém do grego *ephémeros*, que designa algo passageiro, transitório, que dura pouco ou que tem a duração de um só dia. Percebemos então, que a arquitetura efémera tem um carácter fugaz ou momentâneo e habita um espaço dessa mesma forma, num período de tempo temporário. A arquitetura efémera tem adquirido grande presença na cultura contemporânea, não obstante a sua ação temporária, trata-se de um tipo de arte que possui grande potencialidade para dinamizar um qualquer lugar ou espaço não convencional.

A cenografia é uma arquitetura com características ficcionais, faz-se de construções, tal como a arquitetura tradicional; essas construções do espaço visam contextualizar uma apresentação, contudo, usufruem de um carácter efémero, ligando-se ao mundo imaginário. A cenografia comunica algo específico, tem a capacidade de exprimir sensações ao público, sem que seja necessário texto ou falas para compreender a mensagem que pretende transmitir. Assim, a cenografia tem a capacidade de criar um universo próprio, lugar do acontecimento fabuloso.

Nesta dissertação pretende-se conceber uma produção cenográfica teatral que traduza e interprete a história do filme *The Grand Budapest Hotel*, torna-se portanto essencial compreender como se desenvolve o processo de conceção espacial no teatro, estabelecer limites, conhecer os elementos que fazem parte da composição cenográfica e qual a relação entre os mesmos. O principal desafio prende-se em traduzir um contexto cinematográfico num espaço cenográfico teatral, sem perder a identidade do filme, que se compõe pela história, movimento, espaços e linguagem visual.

1.3 | OBJETIVOS

A pesquisa realizada para esta dissertação tem como objetivo principal uma análise e reflexão sobre uma das extensões da arquitetura - a cenografia - e a forma como podemos traduzir e interpretar um contexto artístico para uma outra linguagem.

Numa primeira fase, propomos analisar a cenografia como arquitetura efémera, sendo que na atualidade nenhuma disciplina artística se move de forma autónoma, a interligação entre as diferentes linguagens artísticas torna-se muitas vezes componente essencial para o seu desenvolvimento e crescimento. Mas para perceber a cenografia contemporânea, é necessário primeiramente perceber qual a sua origem. Neste sentido, entender e conhecer a história da cenografia, os pontos de viragem que impulsionam grandes avanços e desenvolvimento e, as renovações sociais que se refletem também no mundo artístico, permitem compreender a importância da narrativa estética que a arte cenográfica contemporânea exprime.

Partindo da investigação histórica até aos nossos dias, conseguimos entender em que medida a cenografia cresce e evolui, assim pretendemos realizar uma reflexão sobre o tema e para tal tentamos responder a algumas questões que se levantam com a investigação: O que é afinal a cenografia? Qual a relação da cenografia com a arquitetura? Qual o valor da cenografia? Onde é aplicada a cenografia?

Com o intuito de responder a estas questões a investigação debruça-se em perceber quais as semelhanças e diferenças entre a arquitetura dita “tradicional” e a cenografia, uma vez que a cenografia deriva da arquitetura; é portanto necessário perceber qual o sentido da sua ligação,

explorando o paralelismo entre as duas áreas, que em momentos distintos podem ser tão semelhantes, mas ao mesmo tempo podem ser tão diferentes. Pretendemos ainda refletir sobre o valor da cenografia na atualidade e, em que medida a sua presença se faz sentir nos trâmites contemporâneos da nossa sociedade, ou seja, identificar onde e em que situações se aplica esta disciplina que muitas vezes não é reconhecida, mas que seguramente transmite sensações que nem sempre são perceptíveis no momento.

Numa segunda fase propomos uma abordagem mais prática. Com o propósito de reinterpretar o filme *The Grand Budapest Hotel* do realizador Wes Anderson numa imagem de palco teatral, procedemos a uma análise aprofundada do filme, a sua história, mensagens subliminares, personagens, espaços e características identificativas da película, são examinadas e interpretadas para dar origem à criação de uma produção cenográfica, que consiga captar a essência e história do filme, mas de uma forma adaptativa a um espaço diferente, que requer uma leitura com base na pesquisa realizada durante a investigação da dissertação.

1.4 | ESTADO DE ARTE

A construção da investigação proposta com o tema cenografia, parte de um levantamento bibliográfico que foi realizado em diversas áreas, como por exemplo: cenografia, arquitetura efémera, arquitetura, instalações, teatro, performance, cinema, exposições, concertos, (etc.).

Para compreender a cenografia desde o seu aparecimento na Grécia antiga até ao momento atual, a investigação passou por várias fases, que comportam não só por um levantamento da história da mesma, mas passa ainda por vários casos de estudo referentes a cada época. A história permite entender que a evolução das tecnologias teve grande impacto em inúmeras áreas, tanto sociais como artísticas e, neste sentido a cenografia também beneficiou dessas mudanças, que permitiram uma renovação e metamorfose da sua imagem.

Surgem alguns autores que pela sua individualidade imprimem um novo carácter à imagem visual criada e, por consequência, fazem com que a cenografia salte do seu espaço tradicional para lugares menos convencionais. A abordagem da pesquisa faz a ponte de ligação com a cenografia dita mais tradicional e as novas e diferentes aplicações que a sociedade contemporânea assim exige, através de alguns casos de estudo mais relevantes, permitindo reconhecer as inúmeras áreas de atuação da cenografia.

2 | CAPÍTULO

DO LATIM À HODIERNIDADE

9 | ANTIGA GRÉCIA EM CENA

14 | CENÁRIOS SIMULTÂNEOS DO MEDIEVAL

16 | RENASCIMENTO EM PERSPETIVA

18 | BARROCO ILUSIONISTA

20 | REVOLUÇÃO SIMBOLÍSTICA

22 | VANGUARDAS DO SÉCULO XX

22 | EXPRESSIONISMO

25 | FUTURISMO

27 | CONSTRUTIVISMO

29 | CONTEMPORANEIDADE

2 | DO LATIM À HODIERNIDADE

2.1 | ANTIGA GRÉCIA EM CENA

O termo cenografia tem origem do grego *skēnographia*, palavra composta por *skēnē* que significa cena e, *graphia* que pode exprimir ações diretamente relacionadas com a escrita mas também à arte de desenhar, pintar e colorir. Por outras palavras podemos definir que o termo cenografia é a arte de representar o espaço, lugares e objetos, logo, é a grafia da cena.

A ideia pré-concebida de cenografia é, muitas vezes, sinónimo de representações pictóricas ligadas ao fingimento e a artificialidade dos gestos num espaço designado, o palco de um edifício teatral. Porém, a cenografia é uma disciplina muito expansiva e encontra-se, ainda que de forma submissa, em diversos espaços que se exijam como mostragem a uma audiência. Para entendermos melhor a ideia enraizada no público em geral da definição de cenografia, é necessário conhecer a sua origem e evolução como hoje a identificamos.

A origem da cenografia remonta à Grécia Antiga, por volta do século V a.C., ligada intrinsecamente ao teatro que, na sua maioria é realizado ao ar livre e, onde a cenografia se produzia de forma limitada com apoio de tendas dos soldados de campanha, fachadas de palácios e templos.

Nas artes performativas a representação não é somente relativa ao ator, a interpretação de um texto pode também ser atribuída ao espaço cénico¹, em simultâneo com a representação do ator ou separadamente, portanto, a cenografia estende-se a todas as imagens visuais que acompanham a representação. A cenografia era entendida como a arte de adornar e decorar o palco, sendo que era simplificada pelas unidades de ação, tempo e lugar da tragédia grega, que se remetia aos traçados de fachadas e templos. Conseguimos perceber que estas representações muitas vezes realizadas em praças são claramente de carácter público, associados à celebração ou adoração religiosa.

Surge assim, num contexto público e urbano, o primeiro elemento cénico, a *Skenē* ou cena, identifica-se como o espaço onde os atores interpretam o texto e comporta todos os adereços, construções e diversos materiais associados à cena. Este elemento encontrava-se em oposição frontal ao público, era inicialmente uma tenda e dava lugar à troca de figurinos e

¹ Espaço cénico - Termo de uso contemporâneo para o palco ou área de atuação. Considerando-se a explosão das formas cenográficas e a experimentação sobre novas relações palco plateia, espaço cénico vem a ser um termo cómodo, porque neutro, para descrever os dispositivos polimorfos da área de atuação. *in* Pavis, Patrice (1999) - Dicionário de Teatro. São Paulo: Perspectiva. p. 133.

armazenamento dos mesmos. Mais tarde este elemento adquiriu configurações mais sólidas e sustentáveis constituindo-se por madeiras e, numa última fase por pedra, obtendo um caráter estático que se verifica nos primeiros edifícios teatrais. A representação agilizava-se sobre estrados de madeira montados de forma improvisada, assemelhando-se a construções de crianças, frágeis e primitivas, dando lugar a humildes cenários concretizados de forma grosseira, simples panos ou telas pintadas em tecido que simulavam lugares e espaços no tempo. Algumas peças de escultura, ou simples peças de cerâmica e ainda algum trabalho arquitetónico, no entanto exaltavam a magia do teatro que consegue tornar qualquer lugar banal num novo universo espacial, constituindo o lugar cenográfico ou a *Skenē*.

Com o aparecimento dos primeiros edifícios teatrais (nos séculos VI e VII a.C.), surgem os primeiros cenários pela responsabilidade de Sófocles² que para além de ter escrito inúmeras peças relacionadas com a tragédia grega, também criou e desenvolveu a primeira ideia de cenário.

Os primeiros teatros gregos começaram por ser construídos em encostas montanhosas, o que lhes conferia uma plateia com inclinação natural, esta plateia tinha o nome de *Theatron* e era o local onde o público observava a peça, sem qualquer distinção de classes. A plateia estava disposta à volta de um círculo central - a *Orchéstra* - local onde os atores e os membros do coro³ se misturavam e atuavam, distinguindo-se pelos trajés. Em frente à *Orchéstra*, encontrava-se a *Skenē* e no meio dos dois o *Proskénio*⁴, neste espaço dava-se a ação, a representação e interpretação das obras em expansão para a *Orchéstra*, que era utilizada pelo coro. A *Skenē* que no início se produzia em tendas, adquire agora um caráter estático e maciço com a sua construção em pedra e outros elementos arquitetónicos são acrescentados como colunas, portas e uma plataforma, que surge como um palco primitivo. Em suma, o espaço cenográfico dos teatros da antiga Grécia eram compostos por três principais elementos: o *Theatron*, a *Orchéstra* e a *Skenē* (figura 1 e 2).

² Sófocles (496-405 a.C.) - Além de dramaturgo e ator, foi tesoureiro de imposto e general na idade de ouro do poder ateniense. Sófocles escreveu mais de cem obras dramáticas... Venceu 24 vezes os concursos dionisíacos, o primeiro em 469 a.C., derrotando até o seu mestre Ésquilo. Com Sófocles o coro perde importância, as máscaras ficam mais subtis, e surge a cenografia pintada, o terceiro ator, os periactos (prismas de madeira de três cenários alternados) e os degraus de Caronte, uma escadaria subterrânea que permitia aparições vindas do mundo inferior. Sófocles é ainda hoje o mais representado autor do teatro grego no mundo inteiro. *in* Henriques, Ricardo; Letria, André (2015) - TEATRO, Atividário. Pato Lógico Editora, Lda. p. 63.

³ Coro - Nas peças da Grécia Antiga, o coro era o narrador que tudo sabia (omnisciente) sobre a ação. Era constituído por 15 coruetas na tragédia e 24 na comédia, que cantavam e dançavam na *orchestra*. O coro grego representa a voz do poeta. *in* Henriques, Ricardo; Letria, André (2015) - TEATRO, Atividário. Pato Lógico Editora, Lda. p. 19.

⁴ Proskénio (ou proscénio) - Na antiguidade Clássica era o único palco existente, limitado pela *skené* atrás de si. Hoje é o nome da parte dianteira do palco, a língua que fica fora do pano de boca até ao fosso da orquestra (quando existe) ou plateia. *in* Henriques, Ricardo; Letria, André (2015) - TEATRO, Atividário. Pato Lógico Editora, Lda. p. 54.

Outros elementos cénicos foram introduzidos nas peças, temos conhecimento do *periacto* (figura 3 e 4), uma estrutura capaz de mudar de acordo com as diversas cenas, as mudanças eram indicação de outros espaços relativos à encenação, podendo assinalar uma localidade ou a passagem de uma cena do interior para o exterior, assim como a variação de tempos diferentes. Os *periactos* eram chamados de *scaena ductilis* por Vitrúvio, eram cenas móveis que se pensa terem sido utilizados no espaço do proscênio, pois não existem certezas nem documentos que provem as especulações. As alterações dos cenários indicavam que todo o ambiente estava em mudança, levando os espectadores para um outro tempo espacial, enquanto era criado um novo espaço de representação à sua frente. A estrutura consistia num prisma triangular giratório sob um eixo, com telas em cada uma das faces. Existiam também painéis pintados que eram usados de forma mais recorrente e mostravam paisagens, perspectivas arquitetónicas, zonas urbanas simulando espaços reconhecíveis do mundo real e, pela primeira vez, é utilizado o artifício da perspectiva através de um ponto de fuga do qual eram puxadas linhas que possibilitam a representação de algo em perspectiva dando a ilusão de uma imagem real.

O *ekiclema*, outro elemento cénico bastante mais sofisticado que o *periacto*, é um mecanismo que possibilitava uma visão sobre o interior do palácio, templo ou gruta de onde era realizada a peça. Consistia numa plataforma rolante que avançava sobre uma porta do cenário trazendo os atores, podendo ainda caracterizar-se como uma plataforma circular, onde uma tela perpendicular ao círculo configura uma separação de dois espaços, diferenciados pelas pinturas da frente e trás da tela (figura 5). Este elemento cenográfico tem grande importância ainda nos nossos dias, uma vez que confere uma sensação de transformação e surpresa ao público, e apesar de ter sofrido algumas modificações em termos de mecanismos e evolução de como o ator se apresenta ao público, a ideia base de funcionalidade continua a mesma. Em conjunto com o *ekiclema* surge o *theologeion*, a tribuna dos deuses, que se definia como o lugar onde os deuses falavam, incumbia de fazer descer à cena uma divindade e apresentava-se no teto da *skene*, onde os atores nas alturas representavam as divindades olhando das alturas para os comuns dos mortais em terra firme, no palco (figura 6). Outros elementos foram introduzidos no espaço cénico como os alçapões que permitiam a subida dos atores por baixo do palco através de uma passagem subterrânea escavada, chamada pelos arquitetos de *as escadas de Caronte*⁵, conferindo uma imagem de ascensão de fantasmas, fúrias e divindades dos infernos vindos das entranhas da terra (figura 7).

A natural evolução da cenografia e os elementos que a constituem deram lugar ao aparecimento de um espaço cénico cada vez maior, os palcos tomaram proporções monumentais o que

⁵ Escadas de Caronte / Anapiesma - dois aparelhos que serviam para trazer dos abismos subterrâneos os deuses infernais. A "Escada de Caronte" eram simples degraus que vinham do subsolo até a superfície. E o "Anapiesma" mais aperfeiçoado era uma espécie de alçapão móvel, que elevava mecanicamente os personagens. [consultado 2016-05-03, disponível em <http://www.qgdaluz.com.br/historiateatro.html>]

originou o aparecimento de duas grandes portas laterais na *skēnē* que serviam de entrada e saída dos atores, desta forma a entrada em cena torna-se mais eficaz e menos distrativa para o público que por norma acabava por tentar espreitar e perceber o que estava por de trás da *skēnē*. Esta mudança dá-se porque a ação performativa da *orchestra* foi intencionalmente mudada para a *skēnē* uma vez que o coro e os bailarinos que originalmente exerciam as suas funções no espaço circular da *orchestra* começaram a diminuir, tendo por fim deixado de existir (figura 8).

As modificações e evolução do espaço cénico dão origem a uma nova era, contudo esta época é peça fundamental da história, marcando profundamente a cenografia e o teatro que nascem e crescem ligadas de forma inseparável. As duas artes juntas têm grande importância na vida moral dos gregos pois exercem grandes influências, sendo meios poderosos de ação, veículo de ideias, difusão e divulgação de doutrinas de uma forma mais eficaz que por exemplo um livro, são portanto um meio de expressão privilegiado, uma vez que têm contacto direto com o público, logo a mensagem é absorvida de forma direta e eficaz.

“A cenografia existe desde que existe o espetáculo teatral na Grécia Antiga, mas em cada época teve um significado diferente, dependendo da proposta do espetáculo teatral. O teatro é, como toda a arte, intimamente relacionado com o meio social onde surge, e será definido conforme o pensamento de cada época. Assim, o teatro e a cenografia da Grécia Antiga são diferentes dos de Roma, da Idade Média, do Renascimento e do Barroco.”

in MANTOVANI, Anna (1989) - Cenografia. São Paulo: Ática, p.14.

Desde o surgimento da cenografia na Antiga Grécia, esta pouco evoluiu; os romanos mantiveram os elementos cénicos e fizeram adaptações das cenas gregas já existentes todavia, usaram o teatro como meio de divertimento pois o público era mais adepto de peças vulgares como espetáculos circenses e pantomima⁶.

⁶ Pantomima - género de teatro que usa exclusivamente expressões faciais e corporais. Os intérpretes chamam-se mimos, e a sua maquilhagem é parte crucial do espetáculo. Na origem *panto* significa «tudo» e *mimo*, «imitação». O mimo é um criador original que conta histórias com gestos poéticos ou cómicos. *in* Henriques, Ricardo; Letria, André (2015) - TEATRO, Atividário. Pato Lógico Editora, Lda. p. 48.

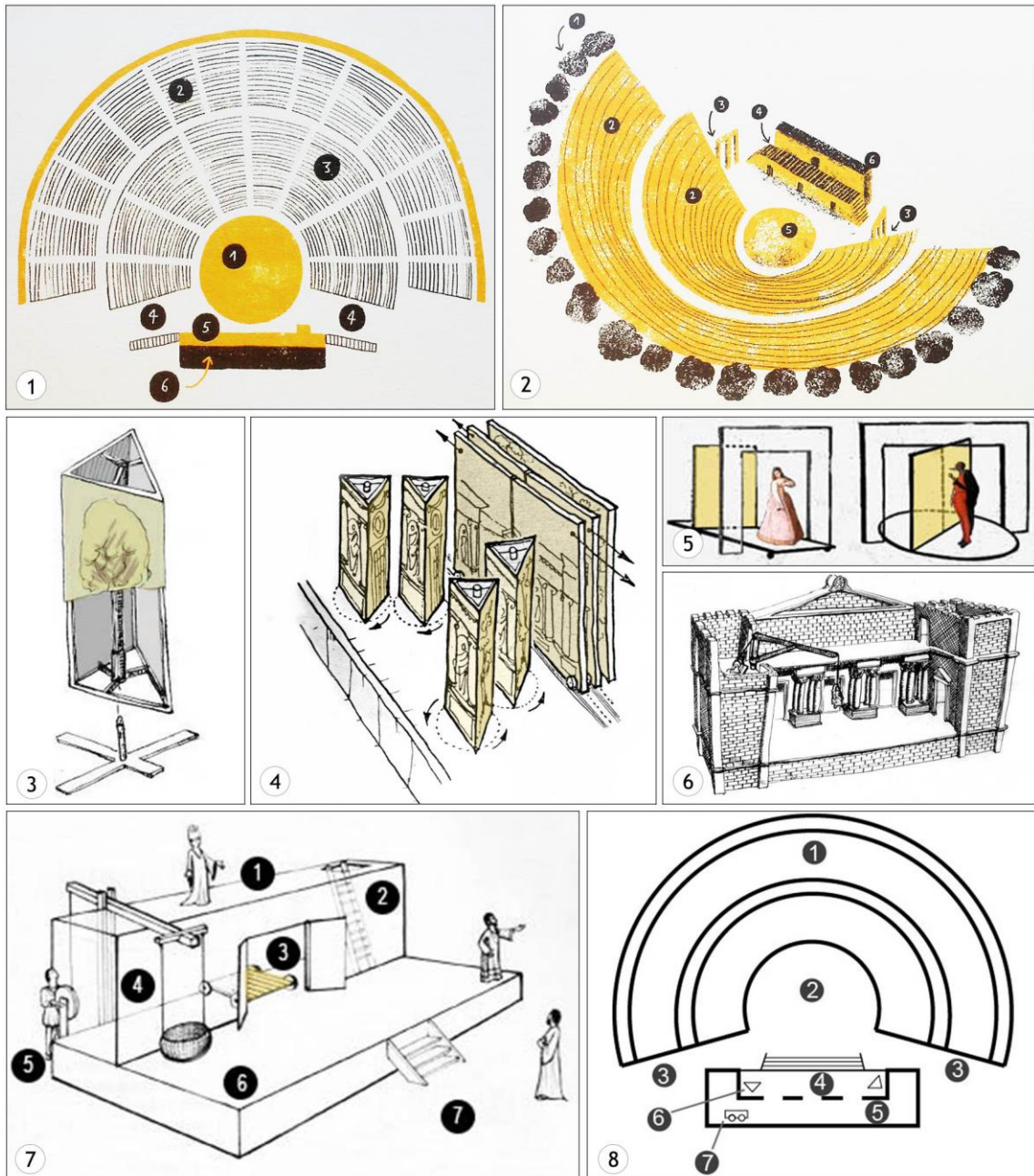


Figura 1 - Ilustração da configuração do Teatro. Legenda: 1-Orchéstra; 2 e 3-Theatron; 4-Párados; 5-Proscénio; 6-Skenē.

Figura 2 - Ilustração do edifício teatral. Legenda: 1-Árvores; 2-Theatron; 3-Párados; 4-Proscénio; 5-Orchéstra; 6-Skenē.

Figura 3 - Ilustração do Periactos, prisma com três telas de diferentes ambientes.

Figura 4 - Ilustração de Periactos e Chassi. Cenários móveis ou scaena ductilis.

Figura 5 - Ilustração de ekiclema um mecanismo do teatro.

Figura 6 - Ilustração do theologeion, a tribuna dos deuses.

Figura 7 - Legenda: 1-Theologeion; 2-Escadas de acesso ao Theologeion; 3-Ekiclema, deslizando pela porta principal em direção ao palco; 4-Skenē; 5-Mechane, permite levantar adereços ou figuras para o palco; 6-Palco; 7-Orchéstra.

Figura 8 - Esquema do edifício teatral. 1-Theatron; 2-Orchéstra; 3-Párados; 4-Proscénio; 5-Skenē; 6-Periactos; 7-Ekiclema.

2.2 | CENÁRIOS SIMULTÂNEOS DO MEDIEVAL

Durante a Idade Média (século X ao século XV), o conceito de teatro num edifício construído especificamente para tal, cai em desuso e as artes performativas passam a realizar-se dentro do átrio de Igrejas. Esta mudança do espaço cénico tem como principal motivo a mudança de mentalidades e a influência que a religião tem sobre esta época.

A Idade Média é caracterizada pela queda do Império Romano e a conseqüente fragmentação do seu vasto império levando a uma nova realidade estrutural, onde a igreja católica aumenta significativamente o seu poder e a sua soberania interfere em todas as áreas da sociedade como as artes, a arquitetura, a política, a cultura, a guerra e principalmente em questões religiosas, condicionando o quotidiano.

As encenações outrora ligadas aos deuses gregos passam agora a ter como base dramas religiosos, onde o foco se predomina em diálogos teatrais entre Deus, o Demónio, anjos e heróis; a representação consiste em passagens de eventos bíblicos e assim, o interior das igrejas é o próprio espaço cénico. Num outro momento, o teatro sai do interior das igrejas e passa a ser encenado no seu adro⁷, utilizando a fachada das mesmas como moldura cénica. As modificações são constantes e as encenações tornam-se produções cada vez maiores e mais elaboradas, o que fez migrar a cena para as ruas, pátios das igrejas e principalmente as praças públicas, onde era montado o espaço cénico que possuía já um grande porte e naturalmente teve a necessidade de muita mão-de-obra para montar, desmontar e manobrar os novos sistemas, dentro dos quais a produção de efeitos especiais que decorriam durante o espetáculo (figura 9 e 10). O espaço cénico consistia num conjunto de cenários ligados, eram montados sobre carros através de plataformas e tábuas de madeira parecendo-se com um estrado, onde estavam contidos vários painéis que representavam diferentes lugares ou um espaço específico, dando ao público pistas visuais que permitiam acompanhar a direção do ato. Os cenários, colocados lado a lado, assemelhavam-se a “mansões” ou casas, daí serem intitulados de “cenários simultâneos” ou “mansões” (figura 11 e 12), em conjunto com a encenação tinham como objetivo contar o caminho tortuoso dos pecadores, simples mortais ou santos e sua ascensão ao paraíso ou, descida aos infernos. A extensão do palco tinha uma estrutura capaz de sustentar grandes quantidades de peso devido ao grande número de atores e técnicos que produziam os efeitos especiais e manobravam todo o espaço cénico. Este, continha num dos cantos e acima do chão, o paraíso, enquanto no canto oposto existia uma enorme boca de dragão que representava a passagem dos pecadores para o inferno, no intermédio encontravam-se aberturas de portas, rampas, grandes colunas e escadarias, suportes para elevar os atores aos céus, uma piscina com uma pequena embarcação que tinha como motivo fazer a “viagem final” do personagem que

⁷ Adro - Espaço descoberto na frente das igrejas. [consultado 2016-05-14, disponível em <http://www.priberam.pt/dlpo/adro>]

tanto podia ser em direção ao paraíso como ao inferno, grandes efeitos de fogo e animais construídos em madeira. Devido à grande falta de instrução do povo medieval, este tipo de cenário torna-se o principal recurso de transmissão de informação, abrangendo todo tipo de faixa etária e classe social, caracteriza-se pelo grande impacto visual que causa e o facto de possuir uma grande extensão de cenários, permite ao público acompanhar a peça de uma forma simplificada e clara, conquista portanto, características de formas expressivas. Por outro lado, com o avançar do tempo o teatro adquiriu uma linguagem mais vulgar, um tom mais popular e, dos outrora grandes cenários derivaram cenários minimalistas, quase inexistentes, montados de forma improvisada em carroças que se deslocavam de praça em praça, lugar em lugar.

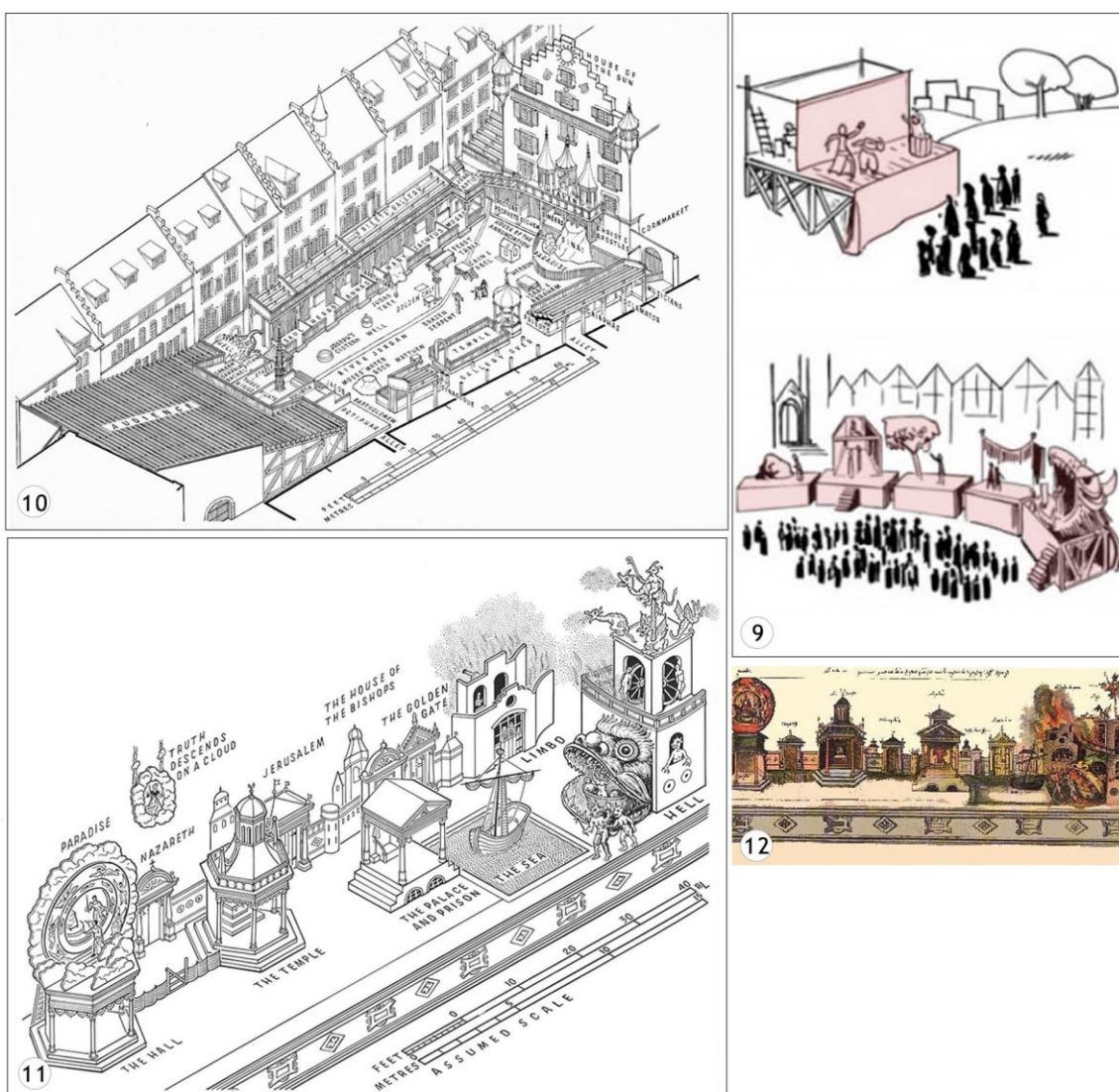


Figura 9 - Ilustração dos primeiros cenários de rua e dos cenários múltiplos.
 Figura 10 - Ilustração dos cenários nos adros das igrejas.
 Figura 11 - Ilustração do cenário simultâneo dos palcos franceses medievais.
 Figura 12 - Ilustração do cenário simultâneo dos palcos franceses medievais.

2.3 | RENASCIMENTO EM PERSPETIVA

No século XVI, época do Renascimento, o espaço cénico ganha novamente a harmonia clássica da arquitetura Grega, caracterizada pelo enaltecimento da razão, consequência do avanço dos humanistas. Predominante do Ocidente, principalmente em Itália que se tornou o centro da irradiação da revolução das mentes em inúmeras vertentes, incidiu também no mundo das artes e todas as suas ramificações. A renovação de mentalidades veio romper com o fanatismo religioso da época medieval, elevando os antigos valores Greco-romanos e despertando o sentimento de humanidade, voltando as ações para o homem deslocando-as do divino. Além do antropocentrismo⁸, ou seja, a valorização do homem na sua individualidade e potencialidade humana, surge o racionalismo, as pessoas passam a acreditar no progresso e a possibilidade de mudança e, estas características proporcionam o surgimento de um período de renovações do pensamento e um enriquecimento no contexto cultural.

O espaço cénico recupera o seu antigo brio e adquire um edifício específico, consequentemente a sua forma mais duradoura. Este edifício estabelece divisões hierárquicas, a plateia apresenta-se em forma de ferradura e o rei ocupa o centro com visão frontal e privilegiada sobre a encenação, a sala apresenta ainda camarotes, galerias e poltronas que afirmavam uma hierarquia social, consoante a maior visibilidade sobre a encenação, maior era o poder político e económico do público. O edifício assume-se pelo princípio de sala à italiana, em que o palco fica separado da plateia e esta característica assume um papel não só material, mas também simbólico, pois cria uma desunificação entre os espectadores e a representação. Partindo do modelo clássico Greco-Romano, o novo espaço cénico, segue as ordens e princípios arquitetónicos de Vitruvius sobre o ofício do projeto para teatro. Inicia-se o conceito de caixa ilusória, onde a cena se abre ao espectador, característica dos teatros à italiana (figura 13 e 15).

O palco passa a ter um cenário fixo, apresentava-se como um quadro, construído em perspetiva através de um único ponto de fuga e, aliando a ciência à pintura foi possível estabelecer um modelo de representação do espaço cartesiano em planos bidimensionais que tinham como objetivo alargar ilusoriamente o espaço onde decorria a ação cénica, ampliando os palcos com dimensões reduzidas por linhas convergentes num único ponto central (figura 14). Esta união entre os criadores das artes pictóricas e a arquitetura na cenografia resultou em magníficos projetos cénicos que introduzem a terceira dimensão ao cenário e uma maior riqueza no detalhe dos objetos. A tela plana, colocada no fundo do palco, simula paisagens naturais, ruas, fachadas de palácios ou o seu interior pintadas em *trompe l'oeil*⁹. O cenário, simulando o mundo real,

⁸ Antropocentrismo - Diz-se do sistema que considera a criação como feita expressamente para o homem. [consultado 2016-05-15, disponível em <https://www.priberam.pt/DLPO/antropoc%C3%AAntrica>]

⁹ Trompe l'oeil - Técnica de representação que pretende criar ilusão de relevo, perspetiva, materiais, (etc.). [consultado 2016-05-18, disponível em <https://www.priberam.pt/DLPO/trompe-l'oeil>]

recria assim, paisagens urbanas ou campestres, acompanhando o tipo de encenação, trágico ou comédia. Aliada à perspectiva havia uma iluminação de carácter frágil e pouco sonante, composta por velas e candelabros que pouco acrescentavam à cena ou à representação. Foram ainda desenvolvidas maquinarias específicas para a produção de efeitos visuais, como nuvens suspensas e figuras aladas, ondas do mar ou de um rio, fumaças e fogo, bastidores recortados e diferentes perspectivas para a representação de palácios e viagens.

Apesar do papel do cenógrafo não ser de grande relevo, no sentido em que a sua função passava quase somente pela elaboração de telas de grande dimensão, o que é verdadeiramente de notar na época renascentista são os grandes nomes que surgiram nas artes em geral, com a manipulação da imagem em perspectiva e, na arquitetura em particular, uma vez que o edifício teatral evoluiu de forma determinada, partindo dos princípios clássicos de Vitrúvio, inovando numa reestruturação continua apontada para o espaço cénico.

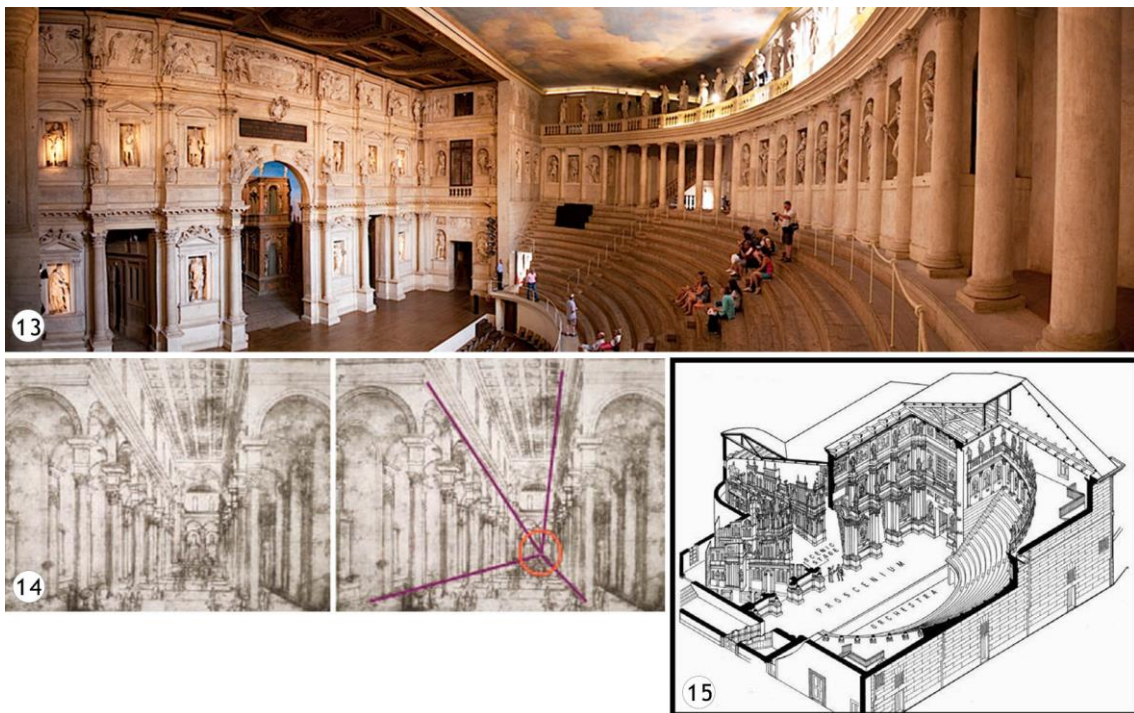


Figura 13 - Palladiano, Teatro Olimpico, Vicenza.

Figura 14 - Desenhos em perspectiva com um ponto de fuga.

Figura 15 - Palladiano, Teatro Olimpico, Vicenza em perspectiva.

2.4 | BARROCO ILUSIONISTA

A crise de valores Renascentistas permitiu o início do Barroco, este começa no século XVII e tem o seu auge no século XVIII, é um tempo de reação ao materialismo e o retorno à tradição cristã. O Barroco surge assim, num período conturbado de crises políticas e religiosas. Após a Reforma protestante e Contra-reforma, a Igreja católica perde força e procura através da arte, reafirmar os seus valores cristãos contrapondo com as ideias protestantes. Apesar de a arte partir de estilos clássicos, este período possui o desígnio de grotesco e absurdo devido às suas características excessivamente dramáticas e expressivas, que têm o intuito de perturbar os espectadores num sentido emocional, promovendo a exaltação do movimento e o jogo das aparências através de grandes contrastes de luz e efeitos ilusórios.

O edifício e espaço teatral mantêm o seguimento da linha do teatro à italiana, contudo o estilo barroco influencia a arquitetura do edifício, pelos excessos de ornamentação e efeitos visuais decorativos e, surge ainda um outro aspeto muito importante, o aperfeiçoamento do manuseamento da luz, ainda que não influencie a arquitetura em si, mas torna a cena visível (figura 16).

Este período é caracterizado pela ópera, como edifício simbólico, teatral e cénico é o espetáculo total, reunindo várias artes como o teatro, a dança, a música e o cenário. Aos poucos, a distância entre palco e plateia foi aumentando o que promove um maior sentido de ilusão e faz realçar as personagens e não o ator como antes acontecia.

O espetáculo teatral difunde-se pela Europa e a cenografia evolui de forma cada vez mais apurada, dando lugar a um sistema cénico requintado, apoiado por cenários que representam um espaço idealizado, ilusório e móvel. As enormes telas são pintadas a *trompe l'oeil* recorrendo ao uso de técnicas de desenho e múltiplas perspetivas com mais do que um ponto de fuga (figura 17). Surgem os bastidores que consistiam numa série de molduras laterais, e as telas têm carácter móvel através de roldanas e trilhos que deslizavam pelo palco. A nova tecnologia permite o desenvolvimento de novos recursos cenográficos e surge uma nova maquinaria cénica que oferece uma maior riqueza de dinamismo ao cenário, fazendo com que o espectador se sentisse dentro da cena (figura 18 e 19).

“O palco que é visto pelo espectador tem as mesmas medidas em baixo, em cima e nas laterais, como se existissem cinco palcos, em que um é visível e quatro não. Ele é feito assim para permitir a utilização de máquinas cénicas e para a mudança rápida de cenários, que podem subir, descer ou entrar pelas laterais. O palco é uma caixa mágica.”

in MANTOVANI, Anna (1989) - Cenografia. São Paulo: Ática, p.10.

Nos finais do período barroco os cenários têm a tendência para ter dimensões monumentais e conferem às cenografias criadas um aspeto esplendoroso. O desejo é de iludir, transpor o espectador do mundo real para o mundo do sonho, sem que este perceba onde termina a representação e começa a vida, aliado a este sonho prende-se a fusão das diferentes artes, como música, poesia, dança, cenografia, pintura, iluminação e arquitetura, que criam um conceito único.

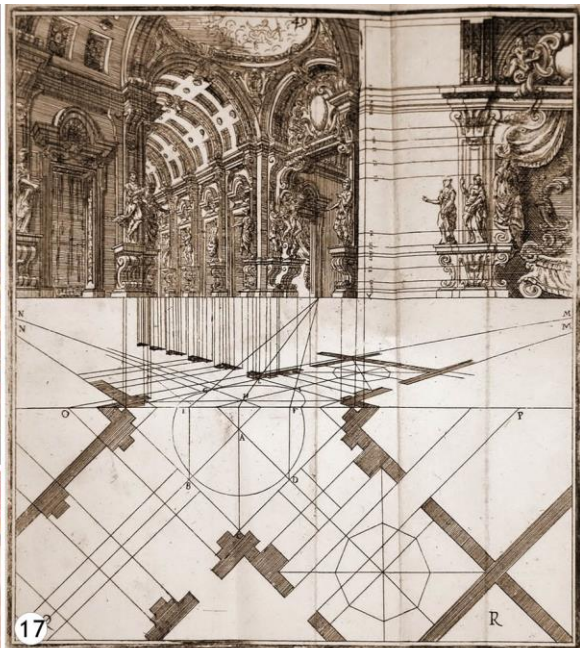


Figura 16 - Pintura a óleo: Concerto no Teatro Argentino, Roma, de G.P. Panini (1729).

Figura 17 - Desenho de canto. Perspetiva de construção de Bibiena Giovanni com dois pontos de fuga.

Figura 18 - Palácio litomysl, Teatro Barroco.

Figura 19 - Teatro Gotha Buehne Bernhard Hartmann.

2.5 | REVOLUÇÃO SIMBOLÍSTICA

Nos finais do século XIX e início do século XX, surge uma renovação nos princípios da cenografia e do teatro moderno europeu pela mão do cenógrafo suíço Adolphe Appia¹⁰ que revolucionou não só conceitualmente mas também fisicamente o espaço do palco e a arte da cena. Appia defendia o movimento do simbolismo, que abraça uma visão bastante individualista da realidade, o artista cria segundo a sua perceção e imaginação pondo à parte a observação objetiva e real do mundo físico. Seguindo este movimento, Appia transforma o espaço cénico num imaginário de possibilidades, para o cenógrafo a encenação não é o resultado da junção de todas as artes e portanto, propõe uma nova hierarquia dos elementos teatrais, em que o ator assume o primeiro lugar, seguindo-se a cenografia e por último a iluminação. O ator é responsável por trazer uma carga dramática à cena, e harmoniza a sua presença corporal com o espaço arquitetónico achando soluções expressivas para agir com os elementos tridimensionais do espaço cénico e o próprio corpo do ator. A cenografia é carregada de simbolismo, voltando-se para a tridimensionalidade com o surgimento de um sistema de formas e volumes reais, podendo ser rampas, escadas ou elevações de piso que assim, criam espaços rítmicos. Por último, a iluminação que surge como novo fator de revolução, uma vez que com o surgimento da luz elétrica, veio oferecer novas possibilidades cenográficas; a luz enfatiza sombras, cria espaços, fornece profundidade e distância ao palco, assim como a sua cor propõe uma abrangência de diferentes ambientes, promovendo o movimento e sugere sensações.

“A revolução potencial que a iluminação elétrica permite ao menos imaginar, enriquece a teoria do espetáculo com um pólo de reflexão e experimentação, com uma temática da fluidez que se torna dialética através das oposições entre o material e o irreal, a estabilidade e a mobilidade, a opacidade e a irisação, etc.”

in Roubine, Jean-Jacques (1998) - *O Nascimento do teatro Moderno*, a linguagem da Encenação Teatral. Rio de Janeiro: Zahar editores. p.24.

Todo o espaço cenográfico apresenta-se por formas puras, geométricas e mais abstratas, rompendo com toda a representação descritiva de outrora. Os novos conceitos sugerem uma reflexão sobre o espaço cénico, enfatizando o simbolismo à imitação, a sugestão em vez da realidade e uma conceção dos significados. O espaço simbolista é assim, mais do que uma perspectiva pictórica inserida na caixa cénica italiana, em vez de imitar um lugar do mundo real, a cenografia passou a criar o seu próprio lugar para as suas personagens e espectadores. Esta

¹⁰ Adolphe Appia (1862-1928) - Músico, cenógrafo, encenador e teórico suíço que estudou profundamente o ator e o modo como este toma conta do espaço cénico. Influenciou o construtivismo, o expressionismo e mudou a forma de tatear o teatro. *in* Henriques, Ricardo; Letria, André (2015) - *TEATRO*, Atividário. Pato Lógico Editora, Lda. p. 5.

característica da cenografia aproximou-a à arquitetura, traduzindo-se no desenvolvimento de temas tradicionalmente arquitetónicos, ligados à tridimensionalidade como a escala, perspetiva, luz e sombra e, cor (figura 20 e 21). Em última análise, o que Adolphe Appia propõe é uma cenografia que se transforma na ação, em vez de ser apenas um lugar onde se passa a ação.

Outro nome que influenciou esta era foi Edward Gordon Craig¹¹ que, apesar de seguir os mesmos conceitos cenográficos que Adolphe Appia difere num outro aspeto. Appia propunha o destaque para a figura do ator, porém Craig põe em evidência o cenário, sugerindo um tipo de arte que em vez de reproduzir a realidade por métodos tradicionais, interpreta-a através de símbolos, utilizando formas, iluminação e cor (figura 22 e 23). Defendia ainda que toda a cena deveria ser móvel, partindo do controle do ator, o chão, o teto e as formas plásticas cenográficas estriam associadas a efeitos de iluminação e constantes mudanças que provem o movimento e no seguimento produziram um efeito emocional aos espectadores.

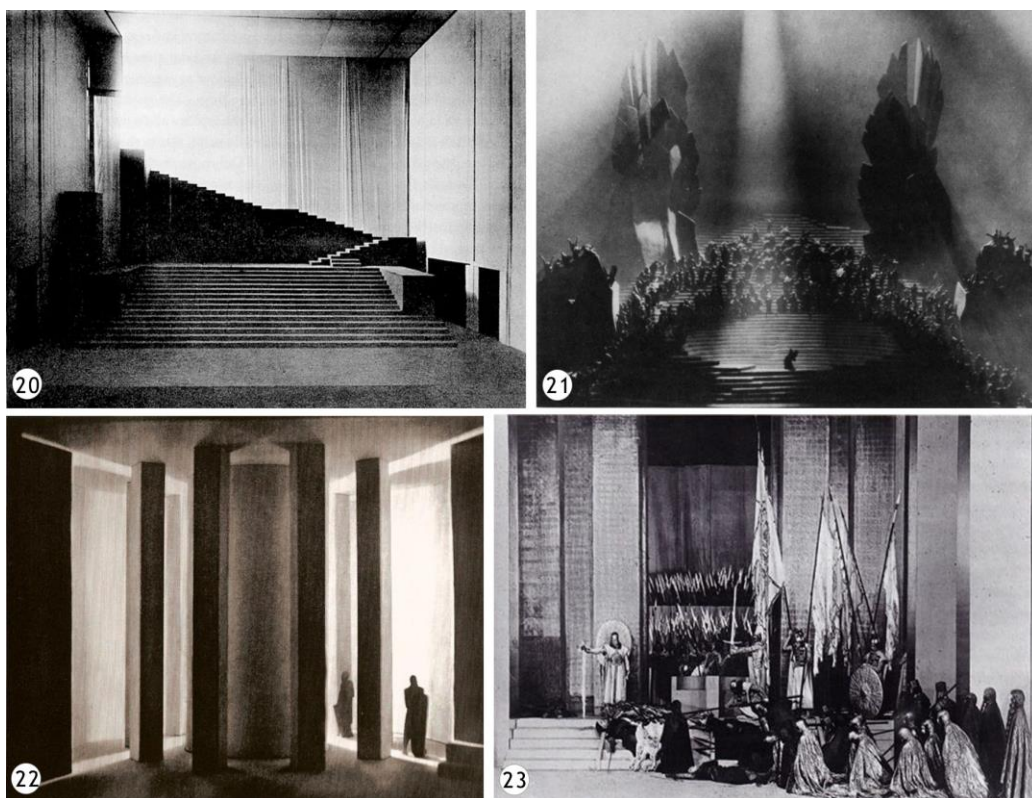


Figura 20 - *Orpheus and Eurydice*, cenografia de Adolphe Appia (1912).

Figura 21 - *Dante's Divine Comedy*, cenografia de Norman Bel Geddes (1921) com o estilo de Appia.

Figura 22 - Desenho de cenografia para a peça *Hamlet* (1912) de Edward Gordon Craig.

Figura 23 - Cenografia da peça *Hamlet* (1912) de Edward Gordon Craig.

¹¹ Edward Gordon Craig (1872-1966) - Ator, encenador e escritor. Defende, com Appia, um teatro total: gesto, palavras, linhas, cores e ritmo. Rejeita a conceção realista do teatro e o jogo psicológico do ator. Estilização e simbolismo. «Nada de realismo, estilo apenas». in Solmer, Antonino (2003) - *Manual do Teatro*. 2ª ed. Lisboa: Temas e Debates - Actividades Editoriais, Lda. p. 67.

2.6 | VANGUARDAS DO SÉCULO XX

O início do século foi marcado por avanços tecnológicos e científicos que atingem níveis de complexidade extraordinários e, conseqüentemente, alteram a percepção e forma como as pessoas absorvem o mundo. O real e ficcional confunde-se à medida que as noções de espaço, tempo e presença se alteram. Nasce portanto, uma necessidade de encontrar novas formas de entretenimento.

No campo das artes, promove uma crescente diversidade e interdisciplinaridade das diferentes áreas artísticas com o objetivo de solucionar esta nova realidade. As influências do cenógrafo Adolphe Appia iniciam o processo de mudança no modo de criar e usar o espaço cênico, os desenvolvimentos tecnológicos e a transformação do modo de pensar, geram novas experiências cênicas que são marcadas por vários movimentos artísticos. As novas soluções artísticas apresentam uma visão pessoal e particular do mundo, caracterizadas pelo dinamismo e uma concepção multifacetada das novas estruturas sociais. Os meios de comunicação, a imprensa e o cinema transformam e afetam a percepção do mundo que as pessoas tinham até então. A fotografia ganha grande relevância e, no espaço cênico torna-se um elemento forte, como meio de representação para a imagem. Este fator leva ao declínio da era da representação figurativa, a perspectiva dá lugar a um novo espaço cênico com cor e movimento mecânico, os planos sonoros definem o espaço e a luz passa a definir o cenário permitindo projeções em telas que possibilitam levar o público ao sonho.

Constatamos portanto uma revolução a vários níveis, que exploram tanto o lado construtivo como o lado metafórico e utópico, produzindo novas perspectivas e teorias espaciais, que conseqüentemente dão origem ao desenvolvimento de alguns movimentos importantes que influenciam a cenografia, como o expressionismo, futurismo e construtivismo.

2.6.1 | EXPRESSIONISMO

O termo expressionismo foi usado na viragem do século XX para descrever um estilo radical de arte visual, que teve como objetivo expressar a emoção não-naturalista, num protesto violento contra a repressão burguesa naturalista. Praticada em todo o campo das artes, o expressionismo teve as suas raízes ainda no século XIX, no seguimento da psicanálise, concentrando-se numa dimensão interior da experiência humana, subjetiva, visceral e envolve aspetos da existência e a sua contenção perante a realidade externa, ou seja, surge um especial interesse na vida emocional das pessoas e os seus sonhos. Este movimento foi prevalente na Alemanha (entre 1907 e 1920) e em grande parte foi uma resposta e consequência à primeira guerra mundial.

Nas artes performativas, o movimento expressionista caracteriza-se por ser polêmico, contudo é altamente poético centrando-se num estilo, o drama. As peças são violentas, e sugerem uma preocupação com o conflito humano (devido ao conflito das classes), tabus são desafiados (particularmente tabus ligados à sexualidade) e são adotadas qualidades associadas a sonhos.

A cenografia expressionista considerava o supérfluo desnecessário, os cenários não eram lugares mas visões sugeridas pela dramaturgia. Em conjunto com a iluminação - a cenografia - apresentam uma revolução, na medida em que as cores utilizadas são fortes e vibrantes, a luz é escura e ao mesmo tempo projeta sombras, as assimetrias criam enormes contrastes e deformações plásticas. Um bom exemplo visual do expressionismo a nível cenográfico encontra-se no filme de Robert Wiene (1919), *The Cabinet of Dr. Caligari* (figura 24 e 25), caracterizado por uma energia intensa, ângulos sinistros e cenários desproporcionados. Este filme é uma influência internacional para filmes de terror, devido às suas técnicas inovadoras, conservando a visão expressionista. Outro exemplo cinematográfico que exalta a arte expressionista encontra-se no filme *Metropolis* (1927) de Fritz Lang (figura 26 e 27) que explorou a distorção da realidade para produzir um efeito emocional ao público. Através da representação de um ambiente urbano arquitetónico louco e obsessivo e de uma justaposição bastante acentuada de luz/sombra.

Um nome a destacar do movimento expressionista é Bertolt Brecht¹² que contribuiu bastante para a cenografia, indo muito além das importantes alterações da aparência do palco cénico. Na sua escrita e na sua prática, Brecht desconstrói a complexidade humana entre a relação diretor - *designer* e apresenta um modo de criação teatral que, numa forma orgânica liga não só o produto final da dramaturgia e cenografia, mas também centraliza dentro deste processo as práticas do trabalho do dramaturgo, diretor e cenógrafo, ou seja, as três entidades funcionam em conjunto e simultaneamente (figura 28, 29 e 30). Este conceito desenvolvido por Brecht tem como reflexão as relações entre as visões políticas e filosóficas do teatro e, as suas expectativas sobre a cenografia. Os efeitos excepcionais que estas ideias e práticas tiveram (e ainda têm) e marcam o teatro contemporâneo e as obras realizadas em conjunto com o cenógrafo Caspar Neher¹³ são exemplo disso (figura 31, 32 e 33).

¹² Bertolt Brecht (1898 a 1956) - Dramaturgo e encenador. Tentou mostrar ao mundo o sentido social, político e de consciencialização do teatro. *in* Henriques, Ricardo; Letria, André (2015) - TEATRO, Atividário. Pato Lógico Editora, Lda. p.10.

¹³ Caspar Neher (1897 a 1962) - Designer e cenógrafo alemão, cuja carreira foi intimamente ligada com o seu colega de faculdade Bertolt Brecht. [consultado 2016-06-22, disponível em <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100227559>]

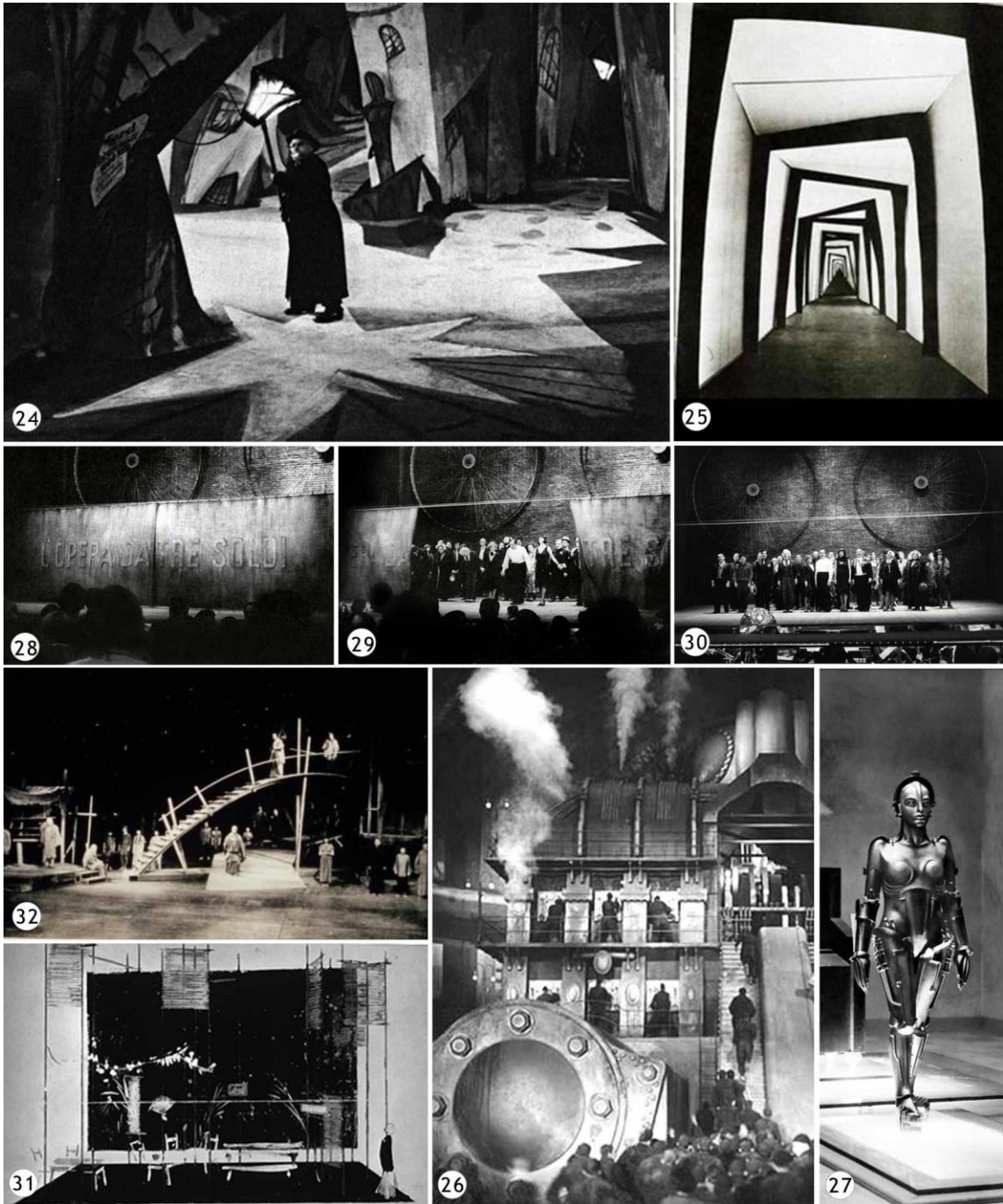


Figura 24 e 25 - Cenas do filme de Robert Wiene 1919, *The Cabinet of Dr. Caligari*.

Figura 26 - Cena do filme *Metropolis* (1927) de Fritz Lang.

Figura 27 - Mulher máquina. Cena do filme *Metropolis* (1927) de Fritz Lang.

Figura 28, 29 e 30 - Ópera dos três Vinténs de Bertolt Brecht e cenografia de Ezio Frigerio.

Figura 31 - Peça *The Good Person of Szechwan*, cenografia original de Bertolt Brecht (1920).

Figura 32 - Desenho final para a peça *The Good Person of Szechwan* de Caspar Neher.

2.6.2 | FUTURISMO

O futurismo foi um movimento *avant-garde*¹⁴ que surgiu em Itália depois da primeira Guerra Mundial, abraçando a destruição de museus, bibliotecas e locais de reflexão do passado, exaltava a espontaneidade, a velocidade, a mecanização da vida e a dinâmica da máquina (figura 33). O movimento futurista foi revolucionário, constituiu um movimento total que relaciona todos os aspetos da vida com as artes, especialmente para as artes visuais e performativas explorando-os sistematicamente nos seus manifestos. As experiências deste movimento expandiram-se por inúmeras artes como o teatro, cinema, dança, rádio entre outros. Os artistas deste movimento foram os primeiros a aperceberem-se do dinamismo e velocidade como essência da existência moderna e portanto, este foi o foco para o desenvolvimento artístico. Partindo dos diferentes manifestos futuristas podemos perceber algumas ideias centrais: a simulação do dinamismo; cruzamento de figuras, objetos, espaços e luz e a criação de um estado de espírito, uma experiência total para o espectador, utilizando uma multiplicidade de meios artísticos para influenciar os sentidos do público (figura 34, 35 e 36).

As maiores contribuições do futurismo dividiram-se em dois grandes aspetos, nos meios audiovisuais e acima de tudo em palco, nos cenários, figurinos e iluminação, embora poucos espaços cénicos tenham sido construídos. Tal como outros movimentos, o futurismo percebeu a importância do significado da percepção e, muitas das suas ideias podem ser identificadas nas obras de Appia e Craig. O movimento, embora se tenha apropriado claramente de outras influências conseguiu criar novos ideais, dando prioridade à percepção, em vez dos textos ou ao ator. Um grande número de artistas como Pablo Picasso, Georges Braque, Fortunato Depero (figura 37, 38 e 39) entre outros, trouxeram aos palcos pinturas *avant-garde* e anti-naturalistas que evocavam imagens e sugestões contrariamente ao século passado.

Cenograficamente, podemos perceber pelo manifesto de Enrico Prampolini¹⁵, *The color of Sound* algumas das mais importantes inovações, centradas na iluminação de palco, cenários mecanizados, figurinos e atores. Prampolini sugere uma distinção entre a cenografia tradicional a qual intitula de “objetiva” enquanto a cenografia futurista era intitulada de “subjativa”, uma vez que era criada através da síntese de vários meios de expressão que mais tarde deram ao palco futurista um entidade abstrata. O abstrato é propositado e tem como objetivo comunicar de forma inconsciente com os espectadores, provocando-o através da utilização de formas geométricas e abstratas, cores, movimento e luz, sons e ruídos, que geram um determinado

¹⁴ Avant-garde - Agente ou movimento intelectual, artístico e/ou político que está ou procura estar à frente do seu tempo, relativamente a ações, ideias ou experiências = Vanguarda. [consultado 2016-06-22, disponível em <http://www.priberam.pt/dlpo/avant-garde>]

¹⁵ Prampolini, Enrico (1894 a 1956) - Foi pintor, escultor e cenógrafo e membro do coletivo de arte Futurista. Seguiu um programa de pintura abstrata ou quase abstrata que combinou com a carreira de cenógrafo. [consultado 2016-07-03, disponível em <https://www.guggenheim.org/artwork/artist/enrico-prampolini>]

ambiente e, que em conjunto formam uma arte total, uma síntese de elementos muito importante que promove um programa de variedades e visa abranger todos os aspectos de um espetáculo futurista (figura 40, 41 e 42).

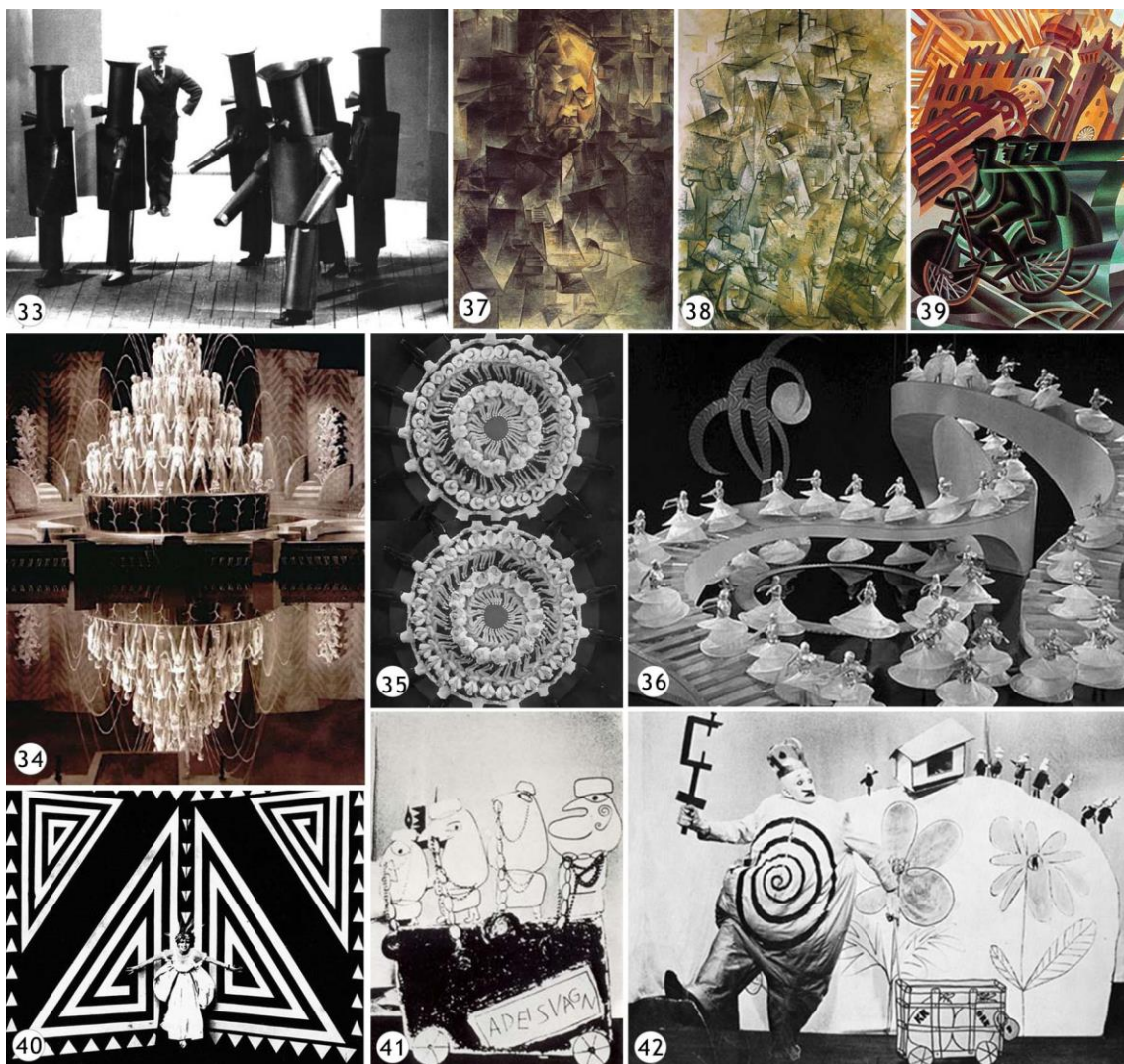


Figura 33 - Teatro do movimento futurista, personagens simulam máquinas.

Figura 34, 35 e 36 - Coreografias de Busby Berkeley.

Figura 37 - Retrato cubista de Ambroise Vollard de Pablo Picasso (1910).

Figura 38 - Natureza morta, harpa e violino de Georges Braque (1912).

Figura 39 - Ciclista atravessa la Città de Fortunato Depero (1945).

Figura 40 - Cena do filme *Thaïs* (1917) de Anton Giulio Bragaglia, com cenografia de Enrico Prampolini.

Figura 41 e 42 - Peça de marionetas *Ubu Roi* de Alfred Jarry cenografia de Franciska Themerson.

2.6.3 | CONSTRUTIVISMO

O movimento construtivista teve origem na Rússia, desenvolveu-se depois da Primeira Guerra Mundial tendo como ideia chave a reconstrução da sociedade através de um modelo utópico. O movimento engloba uma série de trabalhos em variadas áreas artísticas, como produção de logotipos, cartazes, esculturas, propagandas, mas foi na arquitetura que teve maior ênfase, a noção de arte pela arte é rejeitada, o foco do construtivismo está em servir a sociedade e a arte tem como intuito favorecer uma mudança social. O construtivismo foi capaz de ao mesmo tempo definir uma linha de experimentação, enquanto outras linhas floresciam num verdadeiro espírito revolucionário. O conflito e luta são componentes fundamentais ao movimento. Os elementos que melhor caracterizam este movimento são a invenção, manipulação, imaginação e fantasia aliadas à geometria. Contudo, não é uma geometria isolada, é uma síntese geométrica *avant-garde* e segundo o construtivismo, é a única que pode realmente servir as pessoas na reconstrução da sociedade, na compreensão da nova arquitetura que leva a um repensar da nova realidade social. A cenografia construtivista visa proporcionar um único conjunto, desde o momento que o espectador entra no auditório ou sala, observa uma estrutura funcional e rítmica onde ocorre a peça (Figuras 43 e 44). Aliado ao cenário denota-se uma preocupação persistente com os figurinos e adereços que são belos em si mesmos, assumem uma beleza objetiva e as formas puras. E, ao mesmo tempo que todo o cenário em si representa um único espaço, consegue ainda assim, apresentar pequenos nichos dentro de um ambiente esteticamente controlado. A utilização de projeção de imagens, filmes, motores e máquinas, tipografia, e estruturas metálicas são elementos constituintes da linguagem cenográfica que liga todos os participantes da revolução das diferentes áreas artísticas.

A Bauhaus, fundada por Walter Gropius, foi exemplo de algumas influências do movimento construtivista. A escola promovia a crítica e reflexão ao nível de todas as artes visuais e sobre os seus efeitos na nova realidade social (Figuras 45,46,47 e 48). Ainda relativo ao espaço cénico, surgiram novas ideias de conceção e de distribuição do espaço alternativas ao até então usual, teatro à italiana. A necessidade de criar espaços cénicos diferentes surge pelas experimentações mais ousadas que exigiam espaços de enormes dimensões, ou mesmo espaços ao ar livre. Consequentemente surge também a necessidade de projetar uma arquitetura que seja capaz de responder aos novos desafios cénicos. Dentro da Bauhaus são desenvolvidos alguns projetos que apresentam novas estratégias arquitetónicas para um edifício teatral multifuncional. Podemos salientar a proposta de Walter Gropius com edifício teatral intitulado *Totaltheater* ou Teatro total (figura 49 e 50).

“... composto por um envolvimento de casca de ovo que acolhe um cenário móvel adaptável às diversas formas históricas do espetáculo ...”

in BERNINI, Paolo (1989) - WALTER GROPIUS, GG. p.84.

Para além destas características o auditório possuía a clássica profundidade de perspectiva do teatro e uma arena que permitia alterações de organização ou disposição. Contudo este edifício nunca foi construído, porém apresenta uma nova visão sobre o como o entretenimento poderia ser levado ao público e público incluir-se dentro do mesmo.

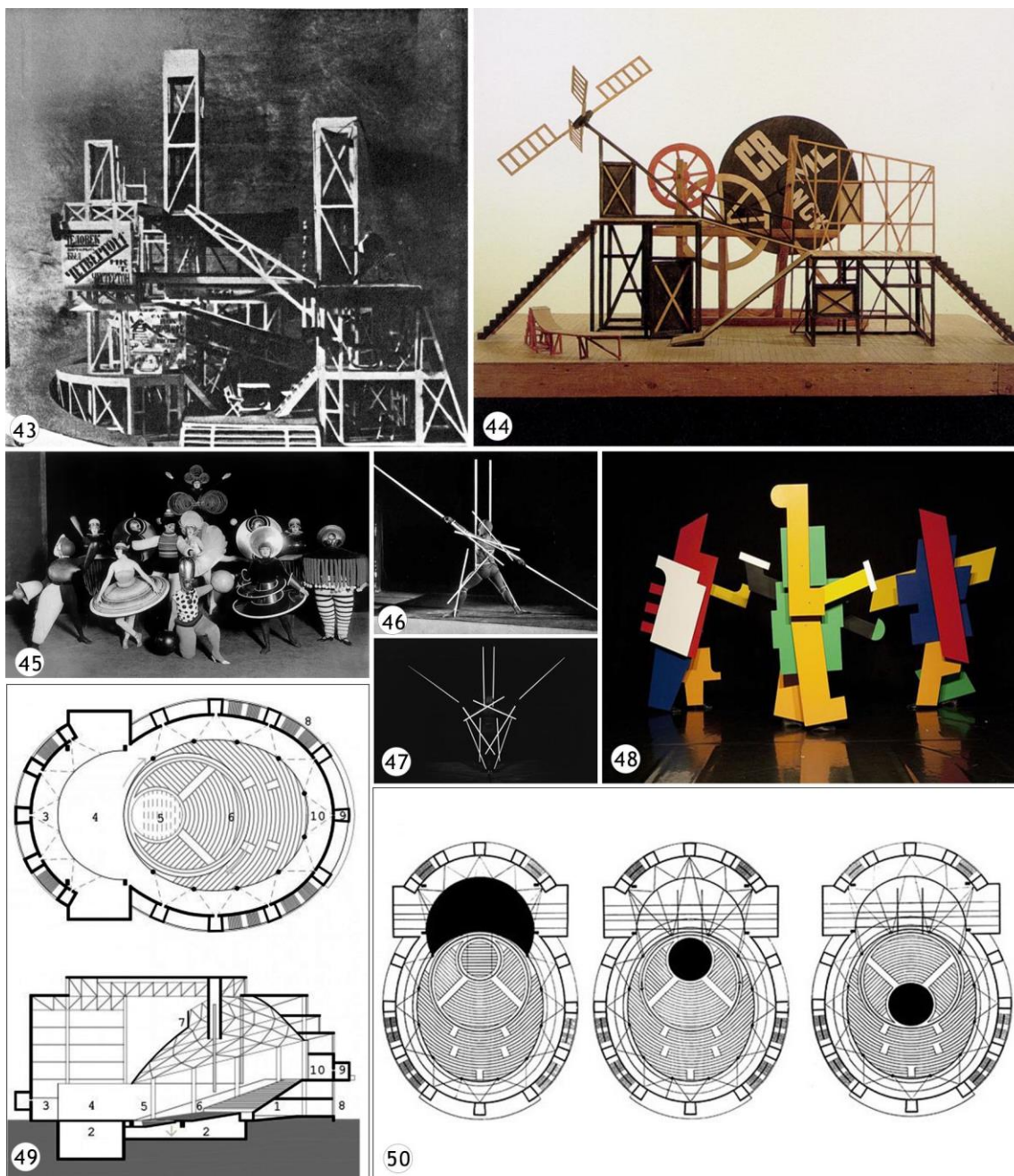


Figura 43 - Cenário para a peça *The Man who was Thursday* de Chesterton's (cenografia de Alexander Vesnin).

Figura 44 - Cenário para a peça *Magnanimous cuckold*, de Vesevolod Meyerhold com cenografia de Lyubov Popova (1922).

Figura 45, 46 e 47 - Figurinos de Oskar Schlemmer para a peça de dança *Triadic Ballet* (Bauhaus).

Figura 48 - Figurinos e cenografia de Kurt Schmidt, F.W. Bogler e G. Teltcher, para a peça *Mechanical Ballet*, 1923.

Figura 49 - *Teatro Total* (1927) de Walter Gropius. 1-hall e foyer; 2-instalações técnicas; 3-bastidores; 4-palco; 5-palco ou plateia com sistema giratório e elevador; 6-plateia; 7-concha; 8-pele de vidro; 9-cabine de projeção; 10-tela de proteção.

Figura 50 - Plantas do *Teatro Total* assinalando as diferentes organizações da arena.

2.7 | CONTEMPORANEIDADE

O mundo altera-se rapidamente e com o pós-guerra da segunda Guerra Mundial grandes são as mudanças na sociedade, economia, política, tecnologia entre outras. Alguns historiadores consideram que é um ponto de viragem e, no campo das artes, nenhuma disciplina atua de forma autónoma, a linha que separa as mais diversas áreas artísticas torna-se cada vez mais fina o que possibilita a troca e cruzamento de conceitos entre as diversas disciplinas.

Atualmente a cenografia não se limita à representação ou linguagem teatral da qual se originou, nem ao espaço teatral como é por norma identificada. Contudo, permanece uma noção enraizada de representação pictórica num espaço tridimensional como sinónimo de cenografia, estabelecida principalmente pela história e evolução da mesma, a par com as artes performativas.

Refletindo sobre a história desde os primórdios gregos conseguimos perceber que a cenografia cresce e evolui, mas sempre amparada pela arquitetura ou mais especificamente, pelo edifício teatral. Com o avanço da tecnologia, experimentações e os vários acontecimentos que surgem ao longo da história percebemos a necessidade de mudanças que se refletem nas práticas culturais, num discurso aberto que compreende uma visão arquitetónica e cénica em rutura com o que é a formação construtiva espacial tradicional.

A cenografia tem contribuído de forma clara para esta nova realidade e, é atualmente um campo em expansão, juntamente com o edifício arquitetónico dão lugar à projeção de encenações teatrais e performativas incluindo concertos ou outro tipo de espetáculos, que faz deste conjunto uma representação significativa num centro urbano. A expansão que a cenografia tem vindo a experimentar, muito por meio de interligações com as mais diversas áreas artísticas, que possibilita uma maior gama de possibilidades e, pelas novas tecnologias contemporâneas, obriga à emancipação do palco de dentro do espaço cénico para outros locais que possuem sensações próprias e intransmissíveis e, cargas semânticas únicas, são portanto lugares ou espaços selecionados e, de forma alguma poderiam decorrer num palco convencional. O desenvolvimento de novas práticas e pensamento sobre a cenografia leva ainda à descoberta e criação de novas formas arquitetónicas e cénicas que tentam dar solução à demanda dos novos projetos.

À medida que o século XX vai decorrendo surgem novos ciclos e outras disciplinas agregam-se às mais diferentes áreas artísticas, enquanto nos anos sessenta há predominância dos espaços vazios e a relevância do ator, nos anos setenta, o peso da música aumenta e a importância da cenografia é amplificada. Outros lugares são explorados além dos teatros visando uma arte de carácter experimental que busca uma consciencialização social e política.

Seguidamente nos anos oitenta, volta-se ao espaço teatral e às grandes salas de espetáculos onde outras disciplinas ganham maior ênfase como a dança e a ópera. Surgem assim novas ligações com o teatro e, o papel do cenógrafo passa a ser um conjunto de interdisciplinas onde mais tarde, as artes plásticas tomam um valor implícito no espaço cénico. O impacto das novas tecnologias como sistemas complexos de computadorização ou mecânicos, que permite jogos de luzes, imagens e áudio ou, simples mudanças de cenário, foram e continuam a ser um elemento decisivo que pontua e oferece maior grandiosidade e interesse às grandes e pequenas produções.

A ligação que as diferentes artes adquirem não é só orientada ao espaço cénico, é sim mútua, e uma consequência natural da permuta do mundo artístico.

Alguns nomes ressaltam na cena contemporânea que pela sua forma de abordagem aos novos desafios apresentam propostas criativas proporcionando novas experiências cénicas aos espectadores. No teatro experimental dos anos sessenta surge Peter Brook¹⁶ que reclama a dominância do ator num espaço vazio.

“Um espaço vazio permite o nascimento de um fenómeno novo. Ora nenhuma experiência nova é possível se não existir, previamente, um espaço nu, virgem, puro para a receber.”

in Brook, Peter; Porto, Carlos (1993) - O Diabo é o Aborrecimento: conversas sobre teatro.
Porto: ed. ASA. p.12.

Cenograficamente, Peter Brook defende o seu conceito do uso do vazio, o palco surge nu onde tudo é possível, o corpo do ator torna-se o lugar cénico central, carregando conflitos e de onde parte a sua expressão, assim, com o palco vazio a atenção dos espectadores está nos detalhes e no corpo do ator. Peter Brook não pretende dar ao espectador o espaço como ele realmente é, mas pretende sim, que as pessoas vejam o espaço desejado, assim a imaginação torna-se ferramenta fulcral para encher o palco e quanto mais despidos são os palcos, maior é a imaginação dos espectadores pois, nem sempre os cenários grandiosos são sinónimo de cenografias brilhantes, já que os espaços vazios possibilitam a imaginação (figura 51 a 57).

¹⁶ Brook, Peter - Nascido a 1925 em Londres é diretor, produtor e cenógrafo. Apresentou montagens que marcaram pela sua engenhosidade e é pioneiro no teatro experimental. Em Paris, em 1971, funda The Internacional Centre for Theatre Research. Dirigiu óperas, peças de teatro entre outras. As suas produções são notáveis por sua natureza revolucionária. [consultado 2016-06-29, disponível em http://www.nytimes.com/2005/05/25/arts/peter-brook-a-biography.html?_r=0]



Figura 51 - Maqueta da peça *A Midsummer Night's Dream* de Peter Brook (1970).

Figura 52 e 53 - Cenário para a peça *A Midsummer Night's Dream* de Peter Brook (1970).

Figura 54 e 55 - Cenário para a peça *Uma flauta Mágica* de Peter Brook (2011).

Figura 56 e 57 - Cenário para a peça *Valley of astonishment* de Peter Brook (2014).

Outro nome que se distingue mas desta vez na dança é Pina Bausch¹⁷ que nas suas peças trás um novo género de dança - a dança-teatro - onde converge uma nova forma de combinação entre a dança e o texto com as artes performativas e as artes plásticas. As suas obras não ilustram uma narrativa lógica, são fragmentos de uma narrativa de um outro universo que nos remetem ao absurdo, contudo há uma constante neste universo, é a confluência de determinadas características como a estética, a ideia, as gentes e os gestos. Na cenografia, o que a companhia de Pina Bausch nos apresenta é desconcertante, na medida em que nos mostra uma ilusão de um local real, que ao estar presente num palco não deveria transmitir o mesmo

¹⁷ Bausch, Pina (1940 a 2009) - Nascida em Solingen (Alemanha) teve formação em dança. Em 1973 renomeou e montou o Tanztheater Wuppertal (conjunto de dança teatral). Controversa no início, mas gradualmente recebeu reconhecimento internacional. Premiada com alguns dos maiores prémios e homenagens. É uma das coreógrafas mais importantes do nosso tempo. [consultado 2016-06-29, disponível em <http://www.pinabausch.org/en/pina/biography>]

sentimento e sensação se a peça fosse realizada no local real; contudo, o espectador consegue absorver esta ilusão como real. Os cenários foram desenhados para direcionar as atenções para a intensidade das expressões corporais dos personagens (os bailarinos) e muitas vezes jogam com elementos da natureza ou aspetos do quotidiano. A temática presente nas peças de Pina Bausch prendem-se com a sua necessidade de dramatizar e, descobrir as cicatrizes psíquicas do homem que, conseqüentemente, o fazem mover de um determinado modo, juntando a esse estado, uma proximidade à realidade, que se reflete na cenografia e adereços utilizados na sua composição. Os objetos cénicos são maioritariamente de carácter doméstico ou objetos do quotidiano que apesar de possuírem o seu próprio significado, são deturpados, tanto no seu uso, como na sua função (figura 58 a 62). Metamorfose é portanto a palavra que define este estilo de cenografias, e o grande responsável por este estilo é o cenógrafo Rolf Borzik, que coloca em situações limite as obras da companhia de Pina Bausch.

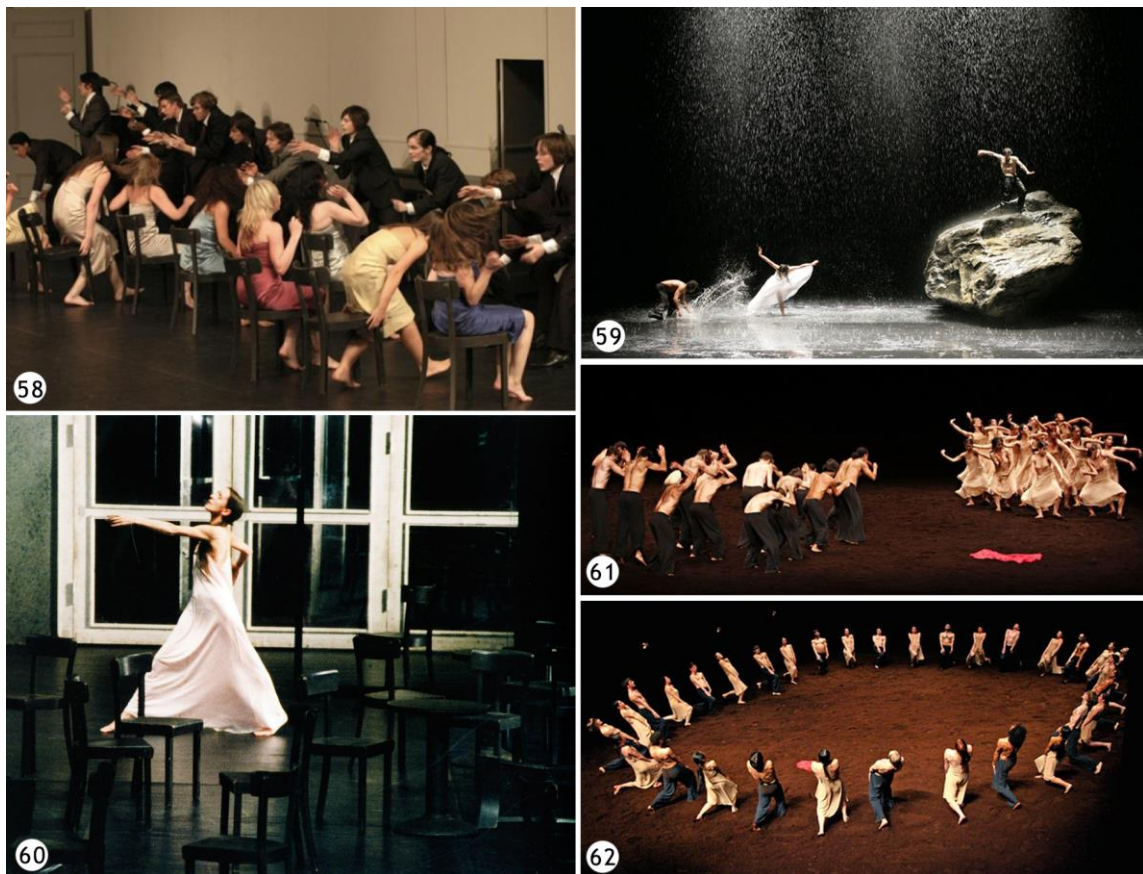


Figura 58 - Peça de bailado *Kontakthof*, cenografia de Rolf Borzik (1978).

Figura 59 - Peça de bailado *Full moon*, cenografia de Marion Cito e Peter Pabst (2006).

Figura 60 - Peça de bailado *Café Müller*, cenografia de Rolf Borzik (1978).

Figura 61 e 62 - Peça de bailado *Sagração da primavera*, cenografia de Rolf Borzik (1975).

Um dos maiores nomes da cenografia que tornou muitas vezes os sonhos em realidade, com a criação de mais de 700 espetáculos pelo mundo inteiro foi Josef Svoboda¹⁸. Ganhou a reputação de cenógrafo mais influente do século XX e pai da cenografia do teatro moderno. Projetou inúmeros espaços cênicos para os mais diversos fins, como óperas, televisão, cinema, dança e como não poderia deixar de ser, teatro. Partindo dos sonhos de Appia e Craig, Svoboda deu vida aos mesmos, as suas influências são perfeitamente visíveis na presença de elementos arquitetônicos de grande peso como escadarias majestosas ou o uso de plataformas.

Josef Svoboda desenvolveu constantes pesquisas cinematográficas a par com técnicas teatrais, introduzindo recursos tecnológicos, como sofisticados instrumentos de iluminação, som e projeção de imagens, através de elementos mecânicos inovadores, sistemas óticos e eletrônica que ofereceram ao espaço cênico uma nova expressão. As suas produções foram revolucionárias pela combinação de representações ao vivo dos atores e representações gravadas previamente através de artifícios bastantes complexos como podemos verificar nas instalações multimídia: *Polyekran*¹⁹, *Polyvision*²⁰, *Diapolyekran*²¹ e *Laterna Magika*²² (figura 63 a 69) que combinam a ação de palco ao vivo e cinema. E ainda, pela introdução de materiais contemporâneos e efeitos especiais originais. O ambiente da peça poderia estar em constante mudança, o que permitia a multiplicidade de espaço e tempo que, por exemplo, poderia ser realizada através da projeção de imagens num circuito de múltiplos monitores de televisão, ou pelo uso de espelhos que conferiam um reflexo, mas também uma distorção do palco, entre muitos outros (figura 70 a 72). Josef Svoboda considera o espaço cênico um lugar mágico, onde a expressão dramática toma toda a sua ação. As soluções que apresenta passam pela influência da sua formação em arquitetura e o contacto com a ciência, que facultava novas soluções e técnicas instrumentais inovadoras permitindo ao cenógrafo expandir os limites do espaço cênico e proporcionar uma percepção global do espetáculo.

¹⁸ Svoboda, Josef (1920 a 2002) - Tchecoslovaco, nascido em 1920. Um dos mais célebres cenógrafos da nossa época. A sua formação passa pelas artes plásticas, arquitetura e teatro. É nomeado chefe dos cenógrafos e diretor técnico do Teatro Nacional de Praga, em 1951. in MANTOVANI, Anna (1898) - Cenografia. São Paulo: Ática, p.81.

¹⁹ Polyekran - Contribuição de Svoboda para a Feira Mundial de Bruxelas, EXPO 58. Sistema de 8 telas de projeção, cuidadosamente posicionadas dentro de um espaço preto, no qual os filmes e fotografias foram projetadas, formando uma composição de audiovisual. [consultado 2016-07-01, disponível em <http://www.svoboda-scenograf.cz/en/polyekran-polyvision/>]

²⁰ Polyvision - Instalação criada por Svoboda para a EXPO 67 em Montreal. Instalação que compreendia objetos móveis tridimensionais, no qual slides e imagens de um filme foram projetadas com música, formando diferentes composições audiovisuais. [consultado 2016-07-01, disponível em <http://www.svoboda-scenograf.cz/en/polyekran-polyvision/>]

²¹ Diapolyekran - Espetáculo *Creation of the World* apresentado na EXPO 67 em Montreal por Svoboda e dirigido por Emil Radok. Sistema composto por 112 pequenas telas rotativas de forma independente sobre a qual vários slides foram projetados com música, criando compósitos de imagens e mosaicos. [consultado 2016-07-01, disponível em <http://www.svoboda-scenograf.cz/en/polyekran-polyvision/>]

²² Laterna Magika - Espetáculo apresentado em Bruxelas na EXPO 58. Combinou a ação ao vivo de apresentadores, músicos e dançarinos com um filme pré-gravado. Representa ponto de viragem na ação de representação ao vivo em conjunto com o espaço cênico cinematográfico. [consultado 2016-07-01, disponível em <http://www.svoboda-scenograf.cz/en/laterna-magika/>]

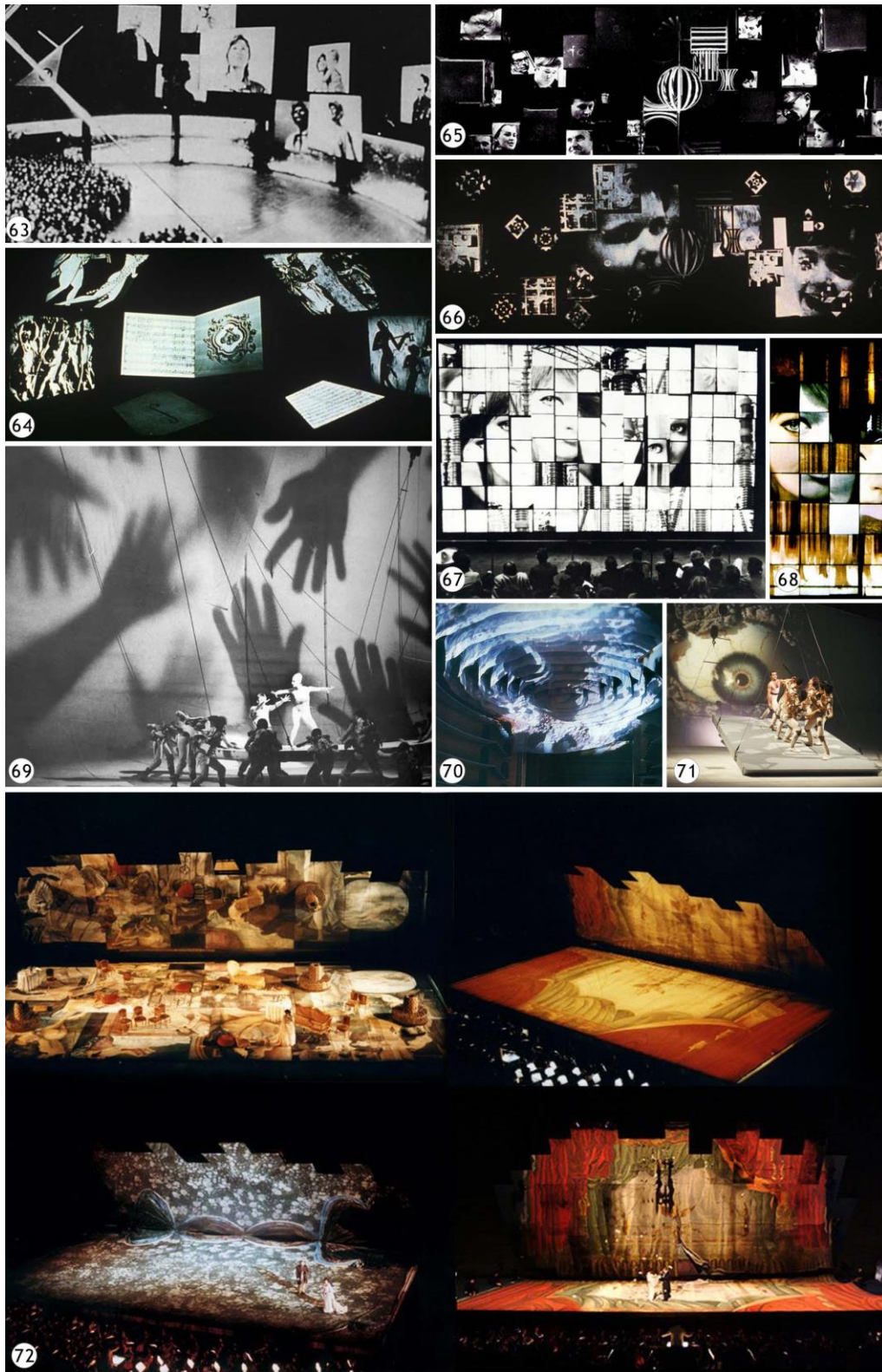


Figura 63 e 64 - Polyekran, espetáculo para a EXPO 58 em Bruxelas.
 Figura 65 e 66 - Polyvision, instalação para a EXPO 67 em Montreal, dirigido por Emil Radok.
 Figura 67 e 68 - Diapolyekran, espetáculo Creation of the World para a EXPO 67 em Montreal.
 Figura 69 - Peça de teatro Laterna Magika de Josef Svoboda (1958 - 1961).
 Figura 70 - Cenário da peça Faust, Fragments no teatro Piccolo (1988).
 Figura 71 - Cena da peça Odyseus, Praga (1979).
 Figura 72 - Cenários da peça La Traviata, projeção em espelhos de grande dimensão (1993).

A partir do final dos anos sessenta surge uma nova forma de olhar as produções de teatro e ópera pela visão original de Robert Wilson²³. As suas produções adquiriram uma assinatura muito própria em colaboração com grandes nomes de artistas, músicos e escritores e continuam a fascinar os espectadores a um nível internacional.

As suas produções constroem-se partindo da perceção do espaço como extensão do tempo, as imagens são uma parte que complementa um todo e dão lugar à reflexão sobre o que é o espaço cénico. A imagem cenográfica criada, mais do que um simples conjunto de elementos cénicos representam uma linguagem universal, onde Robert Wilson procura que o espectador experiencie de forma presencial e sensorial.

“Eu prefiro formalismo na apresentação de um trabalho porque cria maior distância, mais espaço mental...”

(Tradução do autor) in Wilson, Robert; Eco, Umberto (1993) - Robert Wilson and Umberto Eco: A conversation, “Performing Arts Journal 15”, no 1. p.93. [consultado 2016-07-01, disponível em <https://prelectur.stanford.edu/lecturers/wilson/>]

A estética e harmonia visual são também características bastante presentes nas suas obras, obedecendo a uma trajetória de lógica intelectual, que combinam precisão e simplicidade.

O trabalho que Wilson nos apresenta é enigmático e espiritual, mas oferece uma força que convence o público e produz um panorama de contemplação. Compreende um espaço cénico bastante formal, talvez frio e distante, sem muita interação humana ou conteúdo dramático privilegiando a perceção sensorial - visual e auditiva - situando em segundo plano a interpretação.

Devido à sua formação em arquitetura, Robert Wilson é dos que mais se aproxima da arquitetura em cena. Nos seus trabalhos, parte inicialmente de uma análise arquitetónica do espaço teatral, desconstruindo a cena, a ação e o tempo, para reorganizar de novo, não em função da trama literária mas sim, em função de uma estrutura arquitetónica. A representação é organizada consoante o tempo e o espaço de forma muito precisa, onde se busca construir um

²³ Wilson, Robert - Nascido em 1941 em Waco, Texas (Estados Unidos) é um aclamado diretor, cenógrafo, artista, escritor, designer de móveis, desenhador e professor de âmbito internacional e multidisciplinar que nunca estudou teatro. Porém é um artista de palco e chegou a esta profissão através da formação em arquitetura, pintura e encontros com indivíduos inspiradores. Fez e faz carreira na Europa em múltiplas produções em diversos países. A trajetória não-linear levou-o a uma visão diferente do teatro. [consultado 2016-07-01, disponível em <https://prelectur.stanford.edu/lecturers/wilson/>]

ritmo entre os dois elementos que formam o ponto de partida para os espetáculos, assim como a divisão entre atos e o começo de cada cena.

Todo o trabalho cenográfico tem a sua conceção por meio de vários desenhos que definem os diferentes ambientes da peça, servem como um guião das várias possibilidades visuais de enquadramento da cena no espaço, para uma determinada sequência de tempo. Os desenhos não são detalhados são meros esboços do dinamismo entre os diversos fragmentos sequenciais da peça, porém fornecem um panorama geral do espetáculo, ao qual são combinadas desenhos de luz, audiovisuais e elementos cénicos (figura 73 a 82).

Robert Wilson é único na sua forma de trabalho, pesquisando e inventando novos caminhos e soluções cenográficas para o espetáculo contemporâneo tendo por base uma fragmentação cultural que combina com um multiculturalismo global.

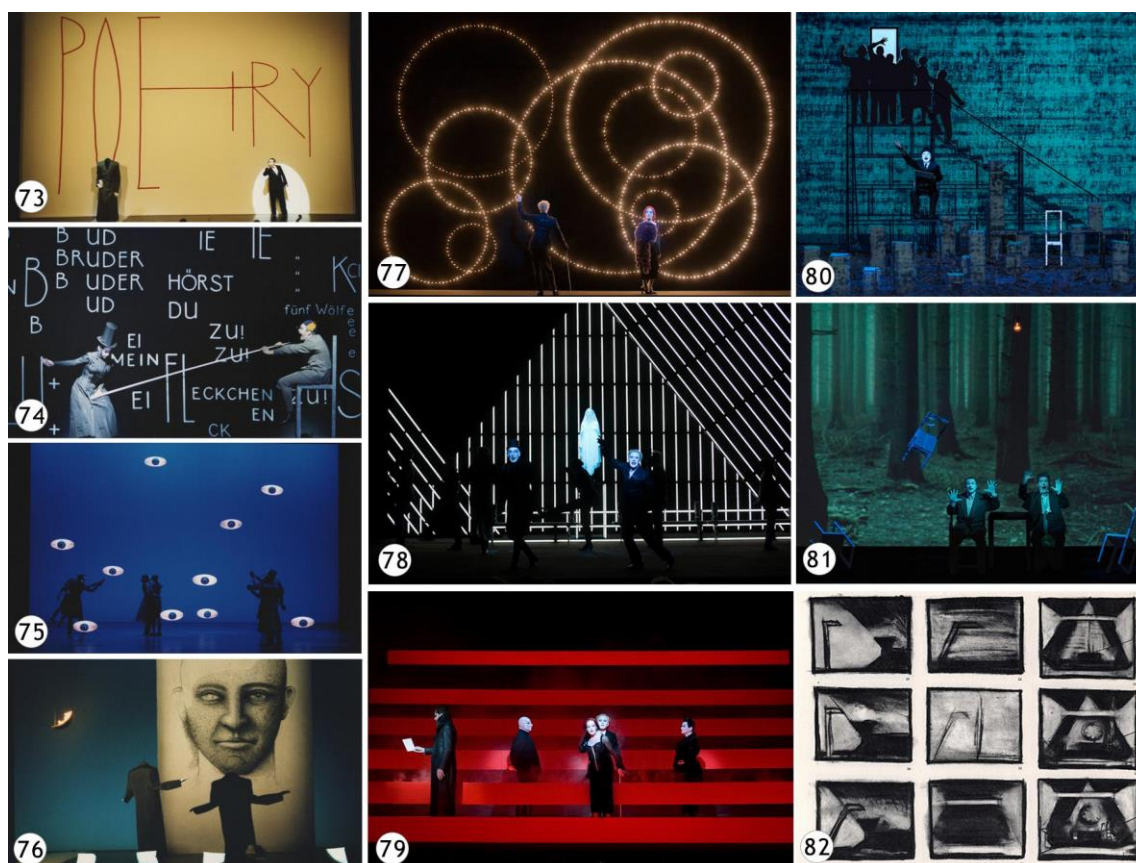


Figura 73 a 76 - Vários cenários para a ópera *POetry*, por Robert Wilson e Lou Reed, baseado nos trabalhos de Edgar Allen Poe (2000).

Figura 77 a 79 - Vários cenários da ópera *The Threepenny Opera*, de Bertolt Brecht, música de Kurt Weill e cenografia de Robert Wilson (2007).

Figura 80 e 81 - Vários cenários para a peça *Rhinoceros* de Eugène Ionesco, cenografia de Robert Wilson (2014).

Figura 82 - Storyboard da peça *Einstein on the Beach* (1976).

Como podemos verificar, até ao século XIX, a cenografia entende-se por norma como a prática artística pertencente ao teatro, à ópera e às artes de palco no seu sentido mais clássico e, enfatiza todos os elementos da encenação, narrativa, dramaturgia, incluindo a arquitetura e elementos experimentais. Entrando no século XX, a prática da cenografia foi evoluindo numa transdisciplinaridade e expandindo a sua manifestação noutros campos. Nos últimos tempos a cenografia tem-se tornado uma força regeneradora e um modelo ideológico de transformação, em relação à forma tradicional de montagem de exposições e à cultura de museu.

“Ao longo da última década, a prática cenográfica tem continuamente ultrapassado a caixa preta do teatro em direção a um terreno híbrido localizado na intersecção do teatro, arquitetura, exposição, artes visuais, e meios de comunicação.”

(Tradução do autor) in Spaces within Spaces, conference. Scenography Expanding 1: On Spectatorship. Prague Quadrennial²⁴ of Performance Design and Space the Victoria and Albert Museum, 2010. [consultado 2016-08-14, disponível em https://www.academia.edu/3845433/Spaces_within_Spaces_Conference_Scenography_Expanding_1_On_Spectatorship_25_27_2_2010_New_Theatre_Institute_of_Latvia_Riga_Latvia._Intersection_Intimacy_and_Spectacle_a_project_of_the_Prague_Quadrennial_of_Performance_Design_and_Space_the_Victoria_and_Albert_Museum_GB_]

Destacamos um nome, Peter Greenaway, diretor, encenador e cineasta, é um dos nomes mais criativos e sofisticados dos nossos tempos. A beleza pictórica das suas criações refletem a sua formação em artes plásticas; e nos seus filmes, espetáculos ou projetos de cariz expositivo percebemos que vão muito mais para além da beleza da imagem, são invariavelmente diálogos intelectuais e sensoriais entre a imagem, texto e linguagem cinematográfica que criam novos ambientes cenográficos que se apropriam da arquitetura presente. A envolvimento do público, a construção de uma nova leitura do espaço urbano ou edificado, aliada ao fascínio pelos novos média são características reconhecidas em Greenaway, e ainda as intervenções diretas sobre obras e paisagens arquitetónicas. Entre inúmeros trabalhos da mesma linha, Greenaway, em 2006, deu início ao ambicioso projeto *Nine Classical Paintings Revisited* (tradução do autor, Nove Pinturas Clássicas Revisitadas), iniciando uma análise primeiramente na *Ronda Noturna* de Rembrandt, seguidamente com uma apresentação-performance da *Última Ceia* de Leonardo, no refeitório da Igreja Santa Maria delle Grazie em Milão, 2008 e, *As Bodas de Caná* de Paolo Veronese, na 53ª edição da Bienal de Veneza em 2009. Este projeto foi a terceira intervenção do cineasta sobre uma obra canónica e teve como principal objetivo mostrar obras antigas de

²⁴ Prague Quadriennial (Quadriennial de Praga) - Evento realizado de quatro em quatro anos, iniciado em 1967, que reúne profissionais do sector para discutir os caminhos da cenografia e apresentar os seus melhores projetos.

forma original, para desta forma cativar a atenção do público e despertar curiosidade nos mesmos em visitar e conhecer obras clássicas. A obra *As Bodas de Caná* de Veronese encontra-se exposta no Museu do Louvre, é uma das obras mais importantes do museu, uma pintura quinhentista que representa um episódio bíblico em que Jesus Cristo transforma água em vinho numa pequena cidade da Galileia. Originalmente a tela foi cortada em quatro pelo general Napoleão Bonaparte, aquando dos saques realizados pelas campanhas francesas e, desde então, tornou-se uma obra de grande relevância.

A instalação desenvolvida por Greenaway foi realizada no refeitório do mosteiro benedito projetado por Palladio. O espaço ganhou vida com as imagens, música e palavras, diagramas animados, efeitos de perspetiva arrojados e efeitos especiais que decompunham diferentes ângulos da composição pictórica de Veronese. As imagens de duas dimensões que saltavam diante os olhos dos espectadores para imagens de três dimensões em constante movimento e transformação apesar de nenhuma parte da imagem da pintura se mover; assim a instalação oferece a sensação de nunca estar parada. O produto final é magnífico, contudo a organização para esta instalação exigiu uma complexa preparação, desde a análise arquitetónica do espaço, onde foi apresentada e projetada a pintura, ao *fac-símile*²⁵ de toda a pintura e o desenvolvimento e criação da obra (figura 83 a 88).

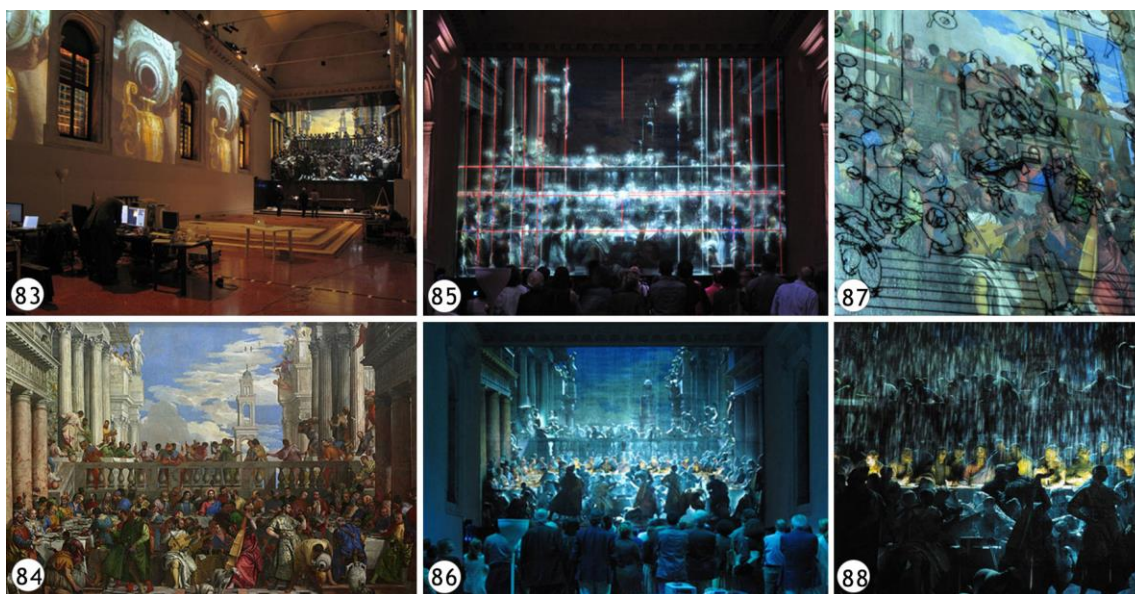


Figura 83 - Preparação da instalação de Greenaway no refeitório do mosteiro projetado por Palladio.

Figura 84 - Pintura de Paolo Veronese - *As Bodas de Caná*.

Figura 85 a 88 - Segmentos do espetáculo cenográfico de Greenaway, *As Bodas de Caná* de Veronese.

²⁵ Fac-símile - Reprodução exata de uma escrita ou de uma estampa; cópia; imitação. Digitalização de grande potência que também fotografa imagens. [consultado 2016-08-14, disponível em <http://www.priberam.pt/dlpo/fac-s%C3%ADmile>]

Este fenómeno cenográfico do século XXI tem vindo a desenvolver-se e evoluir como forma de resposta às necessidades culturais, condicionada pelos tempos e as correntes de pensamento da sociedade.

Sendo esta uma época em que a cultura e as exposições públicas têm grande valor na sociedade, a cenografia surge como uma solução geradora de espaço e formas que se auto valoriza pelo seu carácter aberto, experimental e transitório. Potencializando encontros sociais, estimulando a interação e diálogo que conseqüentemente dão lugar à reflexão, enquanto envolvidos por uma atmosfera sensorial associada a espaços metafóricos e efémeros que abraçam a arquitetura num gesto artístico unificado.

3 | CAPÍTULO

CENOGRAFIA

- 43 | O QUE É A CENOGRAFIA?
- 45 | RELAÇÃO ENTRE ARQUITETURA E CENOGRAFIA
- 49 | VALOR DA CENOGRAFIA
- 50 | DIFERENTES USOS DA CENOGRAFIA
 - 50 | TEATRO, ÓPERA E OUTROS ESPETÁCULOS
 - 51 | CINEMA E SÉRIES DE TELEVISÃO
 - 52 | FESTIVAIS E CONCERTOS
 - 53 | EVENTOS DE CARÁCTER EXPOSITIVO
 - 54 | EVENTOS DE CARÁCTER PUBLICITÁRIO
- 55 | ELEMENTOS CENOGRÁFICOS
 - 55 | LINHA
 - 56 | FORMA E ESPAÇO
 - 56 | COR
 - 57 | LUZ
 - 57 | SOM
 - 58 | CORPO

3 | CENOGRAFIA

3.1 | O QUE É A CENOGRAFIA?

“O espaço visual de uma representação concebida através de uma ideia, transformado num todo, físico e arquitetónico.”

(Tradução do Autor) Miodrag Tabacki.

in Howard, Pamela (2002) - What is scenography? London: 1 ed. Routledge. p.17. [consultado 2016-08-20, disponível em <https://pt.scribd.com/doc/189263196/Pamela-Howard-What-is-Scenography-Theatre-Conc-Bookos-org-pdf>]

No momento atual, a cenografia possui diversas definições em constante mutação devido às novas demandas da sociedade e cultura, que com o evoluir dos tempos e mentalidades, compelem a que os conceitos pré-existentes de cenografia sejam refeitos e repensados de forma sistemática em ordem a responder às novas necessidades contemporâneas.

Como foi referido no início do capítulo anterior, a palavra cenografia surge na antiga Grécia e do latim *skēnographia*, que significa de forma literal “a escritura do espaço cénico”, assim, e tendo como peso a história e ideias passadas, de forma intuitiva o conceito de cenografia é associado ao teatro ou à representação pictórica num espaço tridimensional. A invenção do desenho em perspetiva na época renascentista marcou o início de um novo estilo, onde a representação do real era a expressão de uma época. Cada época possui um ponto de viragem que é marcado por uma nova realidade que a define. No século XXI, o conceito pré-formado do termo cenografia já não se encontra encerrado ao mundo teatral, o progresso dos tempos e transformações sociais, permitiriam a evolução das ideias e a constante análise da evolução do vocabulário visual que, conseqüentemente, permitem encontrar diferentes formas metafóricas aplicáveis às novas formas de pensamento para a projeção de uma cenografia contemporânea.

O lugar da cenografia, outrora compreendido num contexto teatral, encontra-se em metamorfose; cresceu sobre outros sentidos e novas lógicas. Explicitamente no espaço teatral, as renovações arquitetónicas levam ao novo lugar da ação o surgimento de novos conceitos e o cruzamento dos mesmos, permitindo uma nova conceção do trabalho cenográfico. A partir deste momento, a cenografia saiu do seu lugar legítimo e, começou a explorar outros espaços não convencionais, o que possibilitou desenvolver uma nova abordagem do espaço cenográfico, através da assimilação de outras formas de arte e incorporação de novas tecnologias, reformulando-se numa multiplicidade e flexibilidade de elementos que compõem a atual

cenografia. Nos nossos dias, o termo cenografia estende-se em inúmeras vertentes, e encontra-se associado ao conceito de evento, entendido como condutor de dinamização cultural na atual sociedade contemporânea.

Uma questão imerge, o que é afinal a cenografia? O termo cenografia inclui todos os elementos organizados num espaço cénico que contribuem para o estabelecimento de uma atmosfera de carácter dramático e, qualquer espaço pode ser considerado cenográfico desde que possua um conteúdo dramático. Criar um espaço cenográfico é criar uma narrativa, que introduz uma história ou um tema a um público específico, reflete portanto uma ideia e não uma decoração.

Os elementos que compõem o espaço, como: esboços, proporções, aberturas, luz, materialidade e pequenos detalhes que ligam todos os componentes constituintes permitem conceber uma instalação de carácter efémero e o seu processo de planeamento até à concretização requer uma composição colaborativa e multidisciplinar de várias linguagens artísticas.

A cenografia tem como objetivo responder a uma questão espacial num projeto que existe numa determinada localização física, não só soluciona a questão como fortalece as ideias que se pretendem transmitir no projeto, podendo este ser um espetáculo, um filme, uma exposição, entre outras possibilidades. Deste modo, podemos entender que a cenografia possui um carácter bastante dinâmico e flexível, pois os limites onde opera dependem do local para onde se destina, a função que irá executar, ou mesmo o tipo de público que irá usufruir da mesma e ainda, a experiência que se pretende transmitir aos espectadores.

A conceção da cenografia tem como um dos seus pontos de partida a arquitetura à qual está intrinsecamente ligada, desde que se desenvolve a arquitetura do espaço teatral com o intuito de oferecer um local físico ao espaço cenográfico, até ao momento em que as duas disciplinas se interligam, especificamente na época renascentista, onde a arquitetura é projetada para que a expressão desta época - a perspectiva - seja parte integrante do edifício arquitetónico e simultaneamente do espaço cenográfico. Atualmente a arquitetura contemporânea favorece a evolução de novas técnicas cenográficas, sendo que a cenografia gravita entre linhas que definem as artes plásticas e arquitetura, a simultaneidade das disciplinas e contributo de novas tecnologias fazem da cenografia um complexo conjunto de várias linguagens artísticas que se multiplicam entre noções de espaço, atividades e comportamento, procurando acima de tudo providenciar algum tipo de sensação a um público específico.

Em suma, conseguimos perceber que atualmente o termo cenografia não possui uma definição absoluta, porém, a inevitável relação com a arquitetura, a renovação da linguagem em interligação com as artes plásticas e o efeito das novas condições de espaço, são definitivamente características que definem o novo conceito de cenografia contemporânea.

3.2 | RELAÇÃO ENTRE ARQUITETURA E CENOGRAFIA

O século XX trouxe uma mudança de paradigma no domínio das artes, criaram-se pontes entre as várias disciplinas artísticas e uma noção de comunhão que permitiu a partilha de técnicas e, uma multiplicidade de conceitos surge para um pensamento artístico mais abrangente. Novos tempos levam à necessidade da criação de novos conceitos, e, numa noção de espaço, a atualidade busca uma sinergia de sentidos que explorem as diferentes dinâmicas humanas, desde a forma de agir e pensar o mundo, à interação com a envolvente e elementos que compõem o mundo que nos rodeia.

Com a demanda dos tempos, a cenografia deixou de ter um carácter repetidor, ao invés de simular o mundo real, passou ela própria a criar um lugar para as suas personagens e até para o seu público. Começou a desenvolver com maior intensidade temas ligados à tridimensionalidade e, logicamente ligados tradicionalmente à arquitetura, como a perspetiva, luz e sombra, escala e espaço. Estes novos temas, encurtaram ainda mais a distância entre a cenografia e a arquitetura.

Voltando um pouco atrás na história, e como verificamos no capítulo anterior, foi através da criação do edifício arquitetónico teatral que a cenografia teve a sua origem e impulsionamento enquanto disciplina. À medida que os tempos evoluíram, as mentes e a sociedade sofreram mudanças também, mudanças essas que influenciaram fortemente aspetos culturais e, por conseguinte, proporcionaram a evolução e desenvolvimento das artes. Neste sentido, dá-se também o crescimento das duas disciplinas - arquitetura e cenografia - que apesar de crescerem em paralelo, desenvolvem-se em sentidos diferentes mas, ao mesmo tempo em colaboração uma com a outra, funcionando em constante sintonia; assim, a cenografia não prescinde da arquitetura. Atualmente, o contrário também se aplica, a arquitetura, disciplina tradicionalmente isolada, já não opera de modo autónomo e é cada vez mais palco da nova linguagem cenográfica.

A cenografia tem uma linguagem específica, embora se componha por uma multiplicidade de artes. Trabalha essencialmente com a manipulação do espaço mas com uma escala menor e um carácter efémero, partindo de um mundo imaginário e do fantástico, o que redefine a forma de olhar o espaço e influencia a criação do desenho, a escolha de materiais e a construção do espaço cenográfico. Destina-se claramente à criação de um mundo ilusório que tem como principal objetivo captar o interesse do espectador.

“... a cenografia é uma espécie de arquitetura da representação.”

in Dias, Manuel Graça; Ventura, Susana; Earl, Martin (2003) - JMR 92.02: João Mendes Ribeiro, Architectura e Cenografia. Coimbra: XM. p.19.

Tal como na arquitetura, a cenografia só se completa quando os seus espaços são preenchidos por ações. Na atualidade, várias artes tentam solucionar diferentes espaços, contudo, fundamentalmente a cenografia e a arquitetura conseguem solucionar e configurar novos espaços tridimensionais, com a finalidade de criar uma atmosfera própria que permita e proporcione interações humanas, ainda que na cenografia sejam apenas simulações, contudo, nestes aspetos a cenografia torna-se mais próxima da arquitetura.

Em entrevista a João Mendes Ribeiro, pela revista *Vitruvius*, com o tema “Relação arquitetura x cenografia”, o arquiteto/cenógrafo afirma:

“... as duas atividades não são estanques, há níveis de intersecção. Mas apesar de a cenografia e a arquitetura serem duas disciplinas distintas, a verdade é que em termos de metodologias de trabalho não encontro grandes diferenças.”

*in Revista Vitruvius, entrevista com João Mendes Ribeiro
[consultado 2016-08-29, disponível em
<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/entrevista/05.020/3320?page=6>]*

Pela leitura da entrevista podemos perceber que na opinião do arquiteto a cenografia é concebida através da arquitetura, sendo esta o seu ponto de partida e na qual está intrinsecamente inserida, como podemos verificar anteriormente. Tanto nos projetos arquitetónicos como nas produções cenográficas, ambos recorrem a processos de modelação de espaços a partir de temas comuns, como a escala, dispositivos geométricos, aspetos compositivos e construtivos e, a vivência desses espaços pela componente humana.

Contudo, algumas diferenças podemos destacar, embora o processo inicial de criação para ambas as disciplinas se basear nos mesmos princípios, existem diferenças pungentes na hora da conceção e materialização do projeto. Enquanto na arquitetura a criação e desenvolvimento de um projeto divide-se em duas fases distintas, em que primeiramente se desenvolve uma análise, um estudo prévio e um processo criativo e, somente depois o projeto é materializado em construção, na cenografia o processo criativo é simultâneo com o processo de construção, devido à necessidade constante de experimentação, que pode passar pelos materiais, texturas, luz, verificação da interação humana perante um determinado elemento cenográfico (etc.), uma vez que o espaço cenográfico é peça fundamental num espetáculo, e deve conseguir captar o interesse do público, independentemente do seu cariz.

Outra característica que diferencia as duas disciplinas, e as mais distancia uma da outra é o tempo, ou seja, a durabilidade dos projetos. Enquanto na arquitetura o objetivo consiste na criação de elementos duradouros, que tenham o máximo de tempo de vida possível, que

ultrapassem o homem em duração, a cenografia, por outro lado, caracteriza-se por um atributo efêmero, uma vez que a finalidade dos projetos possui um limite temporal, traduzindo a busca por respostas rápidas a necessidades transitórias.

“A solução dramática de espaço. Se a arquitetura é uma enorme escultura tridimensional numa situação ao ar livre, então a cenografia é para mim uma espécie de escultura invertida para dentro (e por vezes ao ar livre) em qualquer espaço concreto.”

(Tradução do Autor) Jaroslav Malina.

in Howard, Pamela (2002) - What is scenography? London: 1 ed. Routledge. p.15. [consultado 2016-08-20, disponível em <https://pt.scribd.com/doc/189263196/Pamela-Howard-What-is-Scenography-Theatre-Conc-Bookos-org-pdf>]

O desenho dos projetos cenográficos tem o seu maior foque na relação entre o espaço, corpos cénicos e os indivíduos que interagem nesse determinado espaço, com os corpos cénicos existentes. Cria-se uma estreita relação entre todos os elementos cénicos, os corpos são específicos e identificados, assim como os indivíduos que com ele interagem, movimenta e habitam o espaço, que é limitativo dessas relações. Portanto, o desenho destes projetos tem uma especificidade maior, para que se possa gerar empatia entre os elementos e a comunicação entre os mesmos seja clara para os intervenientes do espaço. Consequentemente, quando estes aspetos são conseguidos favorecem a transmissão dessas sensações de empatia que podem ser facilmente perceptíveis pelo público.

“ A arquitetura pode ser definida como a organização do espaço necessária para que o homem possa desenvolver (protegido, física e psicologicamente), as suas atividades. Se essas atividades decorrerem num palco, ao serviço de um texto ou uma linha musical que se procurará transmitir, esse texto ou coreografia “exigirem” para a sua passagem plena a concorrência de uma determinada figuração espacial, a cenografia assim tentada não será arquitetura? ...”

in Dias, Manuel Graça; Ventura, Susana; Earl, Martin (2003) - JMR 92.02: João Mendes Ribeiro, Arquitectura e Cenografia. Coimbra: XM. p.11/12.

Apesar de a cenografia e a arquitetura serem duas disciplinas distintas, as mesmas encontram-se a partir do momento que se tenta transportar o mundo real para o mundo fantástico e

imaginário de estórias, peças, eventos ou espaços cinematográficos, trazendo as ruas para um contexto metafórico ou levando as metáforas até às ruas. Através da construção de um conjunto de imagens imaginárias e sensações em algo prático, funcional e interativo, dá-se a fusão entre a arquitetura e a cenografia. Surge assim, uma arquitetura cenográfica, que tem por objetivo pensar a arte para uma determinada função, interação humana e espectadores da qual usufruem. Os projetos planeiam-se com um carácter efémero, passageiro, mas ao mesmo eterno. A proximidade com a realidade para fazer o público experimentar novas sensações, associada a uma subjetividade que estimula a reflexão e a imaginação do espectador, levando-o a eternizar na mente a magia que presenciou.

A cenografia é precisamente a magia que causa nas emoções humanas, é a permissão de usar o estado mais lúdico do público de modo a despertar o seu inconsciente.

3.3 | VALOR DA CENOGRAFIA

Pensar em cenografia não é pensar na reprodução de um espaço, ou no projeto que a compõe, é sim, pensar no deleite visual que é oferecido ao espectador, as sensações que emanam na transição do mundo real para um outro universo fantasioso. Procura-se valorizar o que é dado a ver, sentir e experimentar, a imagem de um todo que é constituído pelos elementos cenográficos.

“A sugestão do espaço que se transforma na cabeça do espectador em qualquer possibilidade.”

(Tradução do Autor) Erik Kouwenhoven.

in Howard, Pamela (2002) - What is scenography? London: 1 ed. Routledge. p.15. [consultado 2016-08-20, disponível em <https://pt.scribd.com/doc/189263196/Pamela-Howard-What-is-Scenography-Theatre-Conc-Bookos-org-pdf>]

A cenografia tem a intenção de tornar qualquer lugar banal, num lugar especial, ligando-o à magia, ao sonho, oferecendo-lhe um contexto para a sua existência. Se o espaço cenográfico não é convencional, a cenografia com todo o seu expoente de expressões e multiplicidades disciplinares consegue criar um novo universo, que transporta o espectador para o sonho, que por sua vez, de forma mais ou menos ativa vivencia as sensações proporcionadas pela envolvente cenográfica.

Habitualmente o visitante ou público a quem se destina a cenografia, não tem consciência que as sensações e experiências que retira de um espaço cenográfico provêm de um projeto, que possui uma análise profunda, do espaço, do lugar onde se insere, a função à qual se destina, o público-alvo e a mensagem que se pretende transmitir, passando por um processo de planeamento e organização, até chegar à concretização e materialização do mesmo. Dependendo do tipo de projeto, as fases de conceção cenográfica podem ser seguidas ou intercaladas com paragens para experimentações. O produto final, ou seja, o espaço cenográfico desenvolvido, remete o público para a experiência sensorial, reflexão e pensamento, é essencialmente um espaço desenhado para o ser humano, para a ação humana e relação humana.

De uma forma mais resumida podemos entender que a cenografia tem o poder de reconstruir espaços, imprimir novas perceções e criar novos significados, oferecendo a atmosfera desejada ao evento transportando o público temporariamente para um outro universo.

3.4 | DIFERENTES USOS DA CENOGRAFIA

Como foi referido anteriormente, a cenografia compõe-se por uma multiplicidade de linguagens artísticas e esta característica permite que seja uma disciplina bastante flexível e dinâmica, possibilitando a sua atuação em vários outros campos. Quando pensamos em cenografia, pensamos no mundo fantasioso, no mundo mágico do teatro, óperas e bailados; mas a cenografia também está presente no mundo da sétima arte - o cinema - assim como eventos de carácter expositivo que têm como objetivo oferecer uma experiência sensorial a um público. Seguidamente propomos uma breve síntese de alguns casos paradigmáticos.

3.4.1 | TEATRO, ÓPERA E OUTROS ESPETÁCULOS

A representação espacial que a cenografia oferece a estes espaços possui um desafio diferente, pois é limitada pelo espaço arquitetónico e a proximidade do público com o espaço cénico - o palco. A cenografia nestes espaços tem um grande peso metafórico, a representação de um espaço, não representa fielmente esse mesmo espaço, é apenas uma alusão, mas tem como objetivo fazer o espectador perceber a sugestão do espaço e preencher as lacunas visuais com imaginação. Neste tipo de espetáculos, a multiplicidade que compõe a cenografia apresenta-se mais preponderante, uma vez que neste tipo de espetáculos existe a procura de deslumbrar o público, fazendo-o submergir num mundo fantasioso, onde por momentos só esse mundo existe. Assim, a cenografia opera de um modo simbiótico com a arquitetura, as artes plásticas, a música, som, sistemas de luz e projeção de imagens e as novas tecnologias que permitem tornar real o sonho (figura 89 a 94).

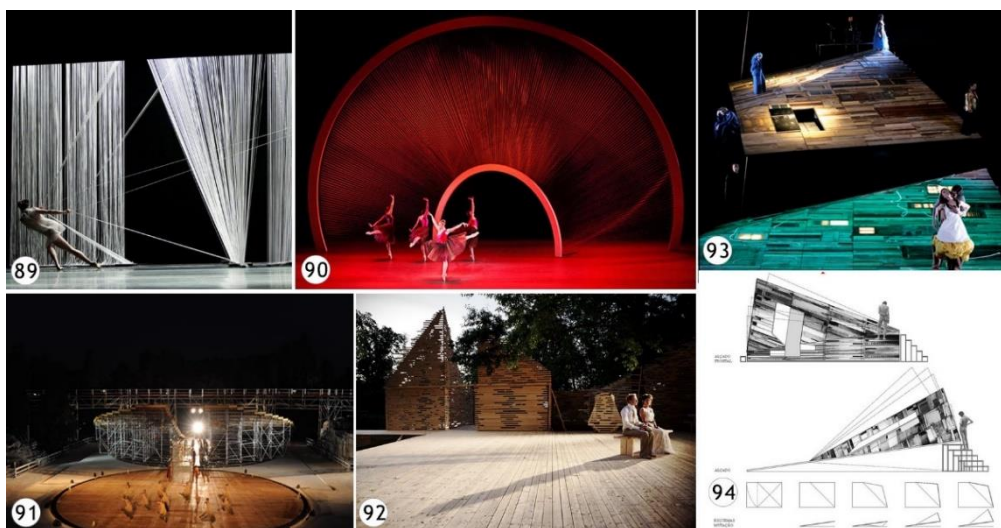


Figura 89 - “Triangle of the Squinches”, é um trabalho colaborativo de ballet contemporâneo, cenografia de HAAS Architecture (2013).

Figura 90 - Architecture of Dance, cenografia de Santiago Calatrava (2010).

Figura 91 - Palco para o teatro grego de Siracusa, em Sicília. Projeto do OMA (2011).

Figura 92 - Teatro de Verão, cenografia de Kadarik Tüür Arhitektid (2011).

Figura 93 - “Ciclos de convidados Mortos e Vivos”, cenografia de João Mendes Ribeiro (2006).

Figura 94 - Cortes e plantas da produção cenográfica para a peça “Ciclos de convidados Mortos e Vivos” de João Mendes Ribeiro (2006).

3.4.2 | CINEMA E SÉRIES DE TELEVISÃO

O cinema tem sido influenciada pela arquitetura desde o seu começo. À medida que a sétima arte se foi transfigurando num grande espetáculo, a produção de grandes cenários emerge. Os arquitetos de formação colaboram com os estúdios de cinema e muitos deles tornam-se cenógrafos, assim, os estúdios de cenários tornam-se verdadeiros ramos da arquitetura, onde a cenografia presente é de fachada e idealizada, tendo como propósito transmitir para a lente um imaginário fílmico, através de estruturas capazes de representar espaços de uma certa época ou um determinado lugar e, com o decorrer do filme ou da série de televisão, o público consegue reconhecer os elementos que marcam a personagem e, que por sua vez, constroem a narrativa (figura 95 a 100).

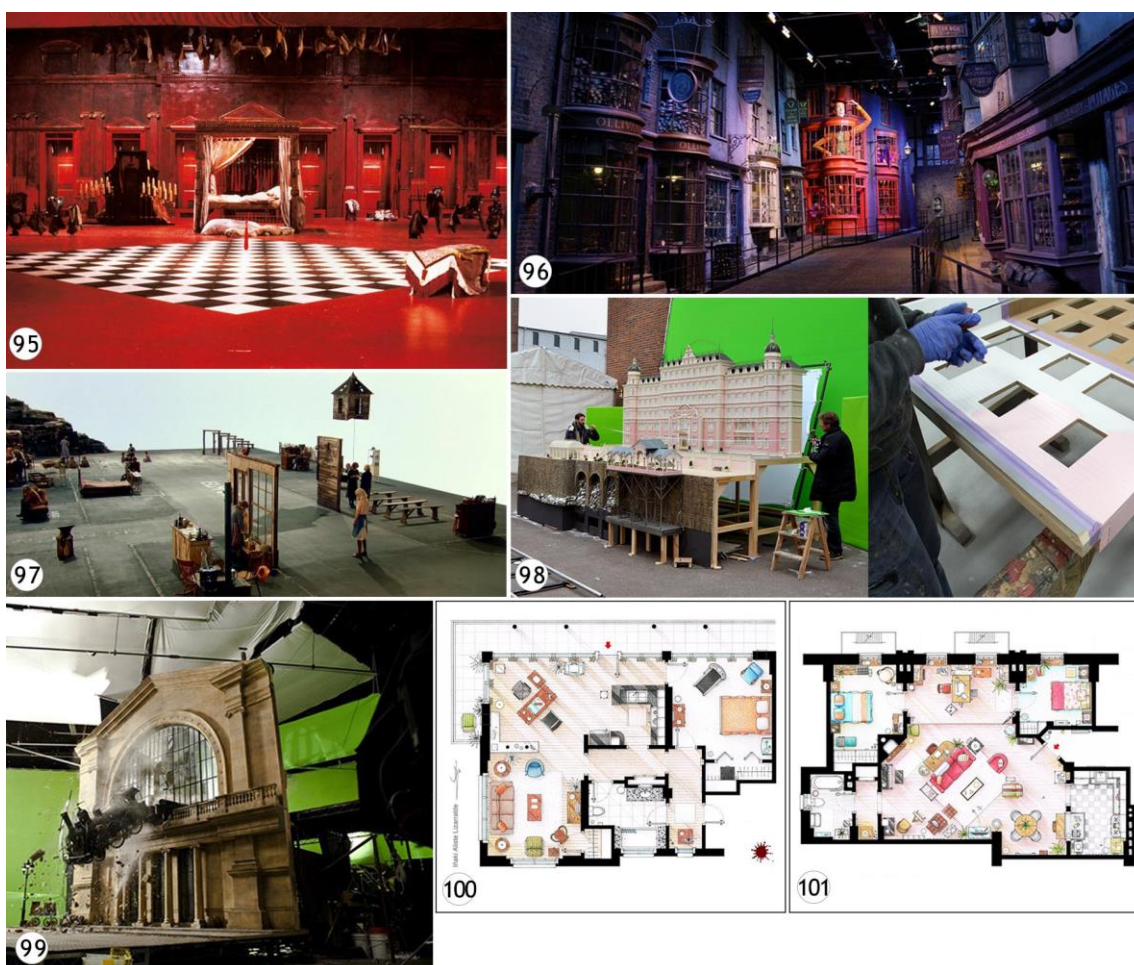


Figura 95 - “The baby of Macon”, Peter Greenaway (1993).

Figura 96 - “Harry Potter and the Chamber of Secrets”, Chris Columbus (2002). Lojas e rua Diagonal, nos estúdios da Warner Bros.

Figura 97 - “Dogville”, Lars von Trier (2003). O filme é todo realizado no mesmo local recorrendo a uma cenografia minimalista e representativa dos locais.

Figura 98 - “The Grand Budapest Hotel”, maquete do hotel utilizada para as filmagens com 1,5 metros de altura e quase um metro de largura (esquerda). Miniatura da fachada do hotel (direita).

Figura 99 - “Hugo”, Martin Scorsese (2011). Representação de um acidente real, onde um comboio embate na fachada da estação.

Figura 100 - Planta do apartamento da personagem de Dexter Morgan da série televisiva “Dexter”. Produtor: James Mason, Jr. (2006 a 2013).

Figura 101 - Planta do apartamento da série televisiva “How I met your mother”. Produtores: Carter Bays e Craig Thomas. (2005 a 2014).

3.4.3 | FESTIVAIS E CONCERTOS

A cenografia para festivais condiciona a experiência do público, pela organização dos espaços, disposição e distribuição. O sucesso de um festival não se prende ao conteúdo do mesmo, mas à capacidade de envolver as pessoas num determinado ambiente, proporcionando-lhes uma experiência sensorial prazerosa. Prende-se principalmente com conceitos de design, arquitetura e por vezes urbanismo, uma vez que se trata de um recinto por norma fechado e limitado, é necessário um estudo dos espaços que são utilizados, como palcos ou zonas de atividades diversas, os acessos e zonas de circulação. Assim, a cenografia é parte integrante da experiência vivenciada no festival funcionando como agente de comunicação com identidade própria. O mesmo se verifica nos concertos apesar destes possuírem um mais carácter mais intimista, contudo a cenografia de palco dá lugar a um espaço mágico que em conjunto com a música abraça o espectador e o transporta para a mágica sonora. (figura 102 a 107).

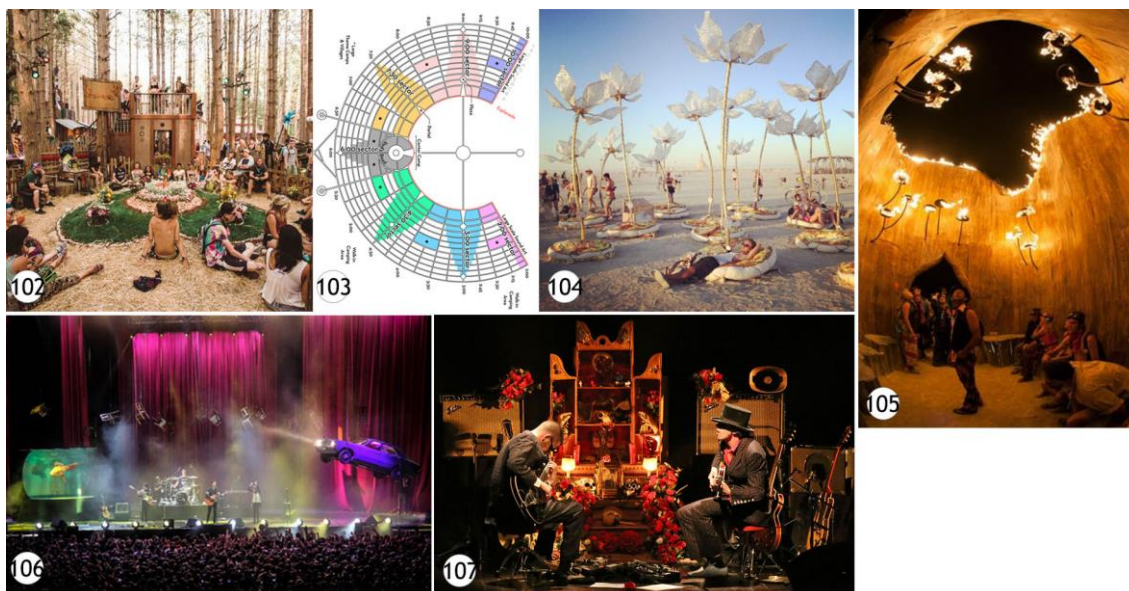


Figura 102 - Festival “Electric florest”.

Figura 103 - Programação dos espaços e atividades do Festival “The burning man”.

Figura 104 - Instalação “xylophage flaming lotus girls” do Festival “The burning man”.

Figura 105 - Instalação “Radical self-expression” do Festival “The burning man”.

Figura 106 - Concerto da banda Silence Four (2014).

Figura 107 - Concerto da banda Dead Combo (2015).

3.4.4 | EVENTOS DE CARÁCTER EXPOSITIVO

A grande maioria dos eventos possui um planeamento prévio, um tema ou uma narrativa própria que tem como fim transmitir uma mensagem e que o público possa obter uma experiência sensorial enquanto percorre o espaço. Os eventos vão desde convenções ou feiras, onde a cenografia tem um papel importantíssimo em cativar os visitantes, para que os mesmos se interessem pelo espaço e possam apreciar e conhecer os produtos em exibição. Podem ser eventos dedicados somente à exposição, desfiles de moda ou museus, sendo que o principal objetivo se prende em conquistar a atenção do público e, ao mesmo tempo, proporcionar uma atmosfera descontraída (figura 108 a 111).

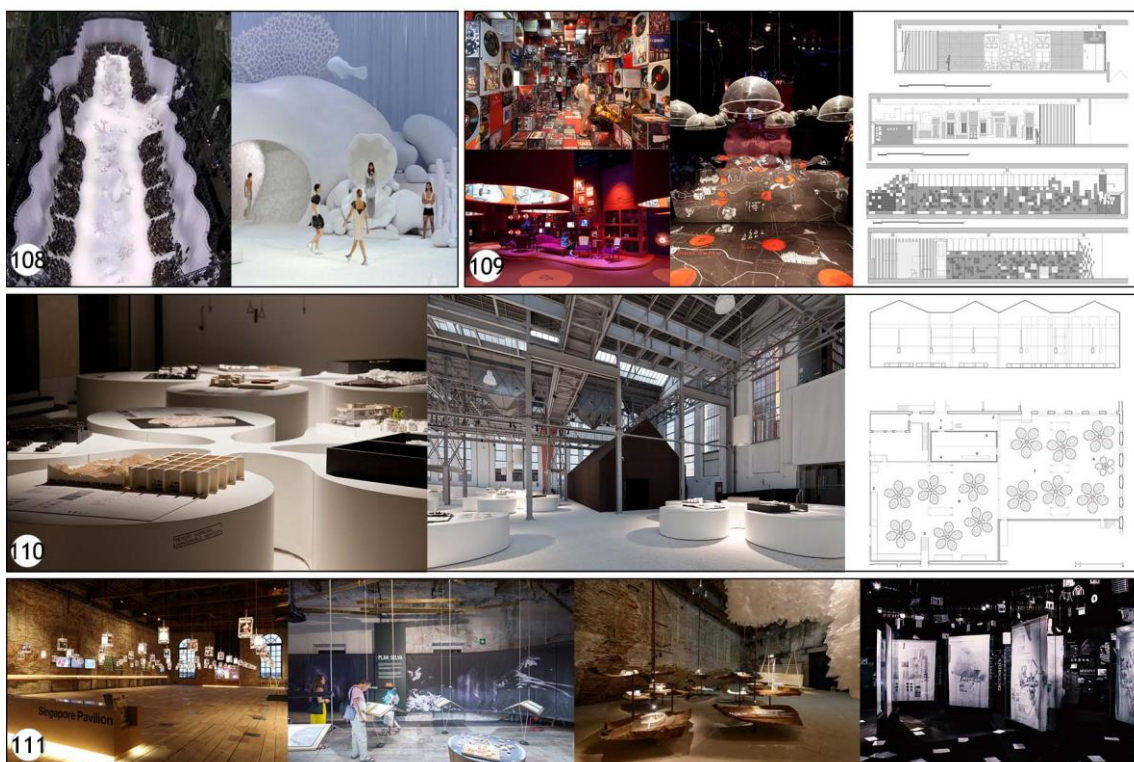


Figura 108 - Desfile da Chanel na semana da Moda de Paris, com o conceito náutico. Cenografia de Zaha Hadid.

Figura 109 - Roteiro Musical em São Paulo, apresentam 100 anos de história de São Paulo a partir de músicas. Cenografia do estúdio Guto Requena + Atelier Marko Brajovic.

Figura 110 - Exposição Trienal de Arquitetura de Lisboa, no Museu da Eletricidade, Ideia relacionada o (a casa) e o exterior (o seu jardim), cenografia de Cláudio Vilarinho.

Figura 111 - Bienal de Arquitetura de Veneza (2016). Pavilhão de Singapura (autores: Wong Yunn Chii, Teo Yee Chin e Tomohisa Miyachichi). Pavilhão do Peru (autores: Claudia Ortigas e Mateo Eiletz). Pavilhão do Chile (autor: Juan Román). Pavilhão do Egito (autores: Ahmad Hilal, Eslam Salem, Gabriele Secchi, Luca Borlenghi e Mostafa Salem).

3.4.5 | EVENTOS DE CARÁCTER PUBLICITÁRIO

O tipo de cenografia utilizada nestes eventos assemelha-se ao que foi referido anteriormente, sendo que o objetivo continua a ser a transmissão de uma mensagem, conquistando o visitante não só pelo carácter expositivo que é absorvido diretamente pelo mesmo, mas também pela sua interação e participação ativa com o espaço ou instalação presente. Estes projetos servem muitas vezes de veículo para fortalecimento de conhecimento entre vizinhança, atração de público para visitar não só o evento mas também a localidade, dar a conhecer as possibilidades do reaproveitamento de materiais, entre outras possibilidades que num todo oferecem uma experiência ativa e única ao público participante (figura 112 a 115).



Figura 112 - Festival de Arquiteturas Vivas em Montpellier. Objetivo sensibilizar o público em relação à arquitetura e proporcionar visibilidade ao trabalho de arquitetos e designers. Explora lugares da cidade menos conhecidos.

Figura 113 - The 12 Thousand Pairs of Shoes from Abrantes - “Em 1807, durante a invasão francesa, os habitantes de Abrantes foram obrigados pelo General Jean-Andoche Junot a doar seus calçados aos soldados. Ao idealizar este projeto os autores decidiram devolver os calçados para a cidade (...) A obra serve como uma recordação do passado e também proporciona proteção contra o forte sol português”. Projeto de Victor Lledó Garcia, Juan José Pérez Moncho e Mateo Fernández-Muro (2014).

Figura 114 - “Uma explosão de cores e texturas cobriu uma das ruas da cidade com guarda-chuvas infantis multi-coloridos que abrigam os visitantes do Sol de Verão. As cores cobrem o céu e animam a cidade que por sua vez animam todos os que lá passam!” Águeda (2012)

Figura 115 - Bottom Up - 7ª Edição do Festival Internacional de Arquitetura em Espanha (2012). O objetivo de revitalizar diferentes locais de abandono da cidade, com a construção de várias estruturas com materiais reaproveitados.

3.5 | ELEMENTOS CENOGRÁFICOS

“...um espetáculo é composto por vários elementos organizados e orquestrados de tal forma que o espectador possa apreciá-los no seu conjunto. Podemos dizer que todo e qualquer tipo de espetáculo é o resultado de um trabalho coletivo.”

in MANTOVANI, Anna (1989) - Cenografia. São Paulo: Ática, p.5.

A cenografia, como tem vindo a ser referido anteriormente, apesar de possuir uma linguagem própria, não podemos defini-la sem referir os elementos básicos que a compõem e impulsionam os aspetos visuais de uma produção. Estes elementos fazem parte de uma composição, possuem presença, criam equilíbrio ou desequilíbrio, promovem movimento, possibilitam contrastes e num todo desenham a atmosfera única de uma produção cenográfica.

3.5.1 | LINHA

A linha para além de definir os limites permite ainda perceber a forma e, consoante o tipo de linha obtemos diferentes resultados que influenciam o resultado visual do todo cenográfico. As linhas podem ser divididas em duas categorias: linhas curvas ou retas e, a combinação das duas geraram muitas outras variações. O espaço cenográfico possui linhas dominantes que se dividem em horizontais e verticais, enquanto as linhas horizontais estão para o palco e algum elemento que possua a mesma característica, as linhas verticais estão para as unidades que estão sobre o espaço cenográfico. O padrão que estas linhas formam pode ser rompido com a adição de componentes como rampas, degraus, mobiliário, estruturas ou pela simples repetição de adereços. Assim, as linhas dominantes sofrem quebras na sua continuidade, que dão origem a novas linhas, criadas pelo movimento e relação entre os componentes cénicos inseridos no espaço. A forma que as linhas podem gerar, são muitas vezes evocação para respostas identificáveis, por exemplo, linhas retas oferecem um sentido inerte, estático ou monótono, enquanto linhas curvas oferecem um sentido dinâmico, orgânico ou ativo. Num espaço cénico, a movimentação da linha permite criar ilusões, dependendo do que é desejado, a ilusão pode ser uma sensação de abertura, quando duas linhas paralelas ascendem na vertical ou, sensação de opressão, quando duas linhas inclinadas se aproximam ou, pode ainda ser de profundidade. A manipulação das linhas é portanto muito importante, na medida em que faculta ao espaço uma determinada linguagem, permite criar ilusões e dar resposta a limites espaciais que podem condicionar uma produção cenográfica.

3.5.2 | FORMA E ESPAÇO

A forma e o espaço estão intrinsecamente relacionados e são frequentemente tratados em conjunto como um único elemento - volume. Considerando que a linha possui apenas duas dimensões: sentido e comprimento; o volume, por outro lado, possui três dimensões que identificam a forma - quadrada, redonda, oblíqua, (etc.) - e o espaço - altura, largura e comprimento. O espaço cenográfico pode ser pensado como um cubo (ou outro formato) oco que pode ser organizado e modificado de diferentes maneiras, alguns elementos cenográficos podem ser os componentes limitantes ou delineadores do espaço, e outros podem evidenciar os participantes do mesmo, enquanto outros ainda, podem ser os elementos que promovem a circulação dentro do espaço. Tal como a linha, a forma e o espaço podem ser utilizados para afetar a maneira como o público absorve o espaço cenográfico, o volume que habita esse espaço cenográfico, reflete-se no lugar que ocupa e na interação que proporciona (no caso de cenografia com conceito de exposição) ou a interação que o ator realiza com o volume (no caso de cenografia para espetáculos).

3.5.3 | COR

A cor é um elemento fundamental para o espaço cenográfico, consegue transmitir um conjunto complexo de sensações ao público, podendo também criar percepções diferentes do espaço real. Para melhor entendermos a sua importância é necessário primeiramente perceber como esta é composta. A cor pode ser descrita em três propriedades básicas: tonalidade ou matiz, saturação ou intensidade e valor ou brilho. A tonalidade ou matiz é o atributo que permite a identificação da cor, é o estado mais puro da mesma sem o branco o preto agregado e, pode ser classificada em primária, secundária ou intermédia. As cores primárias são aquelas que não podem ser criadas a partir da mistura de outras cores, mas é a partir da mistura destas que se podem formar outras combinações, criando novos tons. Os tons primários partem de pigmentos do amarelo, magenta e ciano, enquanto os tons secundários surgem da mistura de dois tons primários e dão origem ao laranja, verde e púrpura. Os tons intermédios são todas as misturas possíveis de realizar com um tom primário e um tom secundário. O atributo tonalidade pode ainda definir a temperatura de uma cor, isto é, tons quentes referem-se a amarelos, laranjas e vermelhos, ao passo que os tons frios são associados às cores azuis, verdes e púrpuras. A manipulação da cor num espaço cenográfico é muito importante, porque confere a atmosfera desejada, permite configurar ligações entre o espaço e os elementos cénicos, sugerir relações entre personagens e dar a conhecer ao público a sua personalidade (no caso de ser um espetáculo) e permite ainda destacar tanto personagens, como o espaço ou componentes cénicos ou, uma determinada atmosfera onde se pretende envolver o público. A saturação ou intensidade refere-se à pureza relativa de uma cor, a vivacidade ou palidez da mesma. Quanto mais saturada é a cor, mais pura se considera, assim, uma cor muito intensa é uma cor muito

viva, e esta característica provoca uma impressão de movimento nos objetos. Outra forma de definir a saturação de uma cor é pela quantidade de cinzas que a esta contém, ou seja, quanto mais níveis de cinza possuir, menos brilhante e menos saturada é a cor. Esta propriedade é importante no sentido que vai criar sensações de movimento, e pela intensidade da mesma oferece uma riqueza maior ao espaço cenográfico uma vez que torna o espaço mais vivo e mais alegre, se pelo contrário a saturação for baixa, reflete um ambiente mais triste, obscuro e sem cor. O valor ou brilho utiliza-se para descrever o quão escura ou clara é determinada cor, ou seja, refere-se à quantidade de luz percebida. É portanto a relação de uma determinada cor com níveis mais próximos ao branco ou preto, se a cor for mais próxima do preto então o seu valor é menor, no sentido inverso, se a cor for mais próxima do branco, então o seu valor será maior. A importância desta propriedade remete para sensações espaciais, assim porções de uma determinada cor com fortes diferenças de valor definem porções diferentes de espaço, enquanto mudanças graduais do valor transmitem a sensação de continuidade de um objeto no espaço.

3.5.4 | LUZ

A luz é talvez o meio mais eficaz para revelar, dissimular ou alterar o espaço cenográfico apresentado ao público, através da sua direção, intensidade e cor, podendo criar ou eliminar contrastes de luz e sombra, que conseqüentemente permitem criar ilusões de dimensão. A manipulação da cor através da luz pode ainda melhorar, distorcer ou reduzir a cor aparente de um espaço cenográfico ou dos outros elementos que o compõem, criando assim a atmosfera pretendida para a produção cenográfica.

3.5.5 | SOM

Sonoplastia é o termo técnico utilizado para definir um conjunto de sons que servem para criar uma atmosfera específica, podem auxiliar a evidenciar determinados momentos decorrentes de uma produção, acrescentando maior ou menor conteúdo dramático. Pode ser composto por um conjunto de sons vocais, sons de objetos criados ou músicas, e tem como finalidade transportar o espectador para o universo fantasioso, envolvendo o público e facilitando a construção de imagens, sensações e percepções.

3.5.6 | CORPO

Neste campo incluímos um conjunto de elementos que podem ser essenciais para enriquecer e dar “corpo” à cenografia, consoante o objetivo do projeto. Os adereços de palco, são por norma elementos que fazem parte integrante do espaço cenográfico e têm como finalidade dar a entender ao público o espaço, lugar ou época onde se insere a produção, porém, ao mesmo tempo, podem ser simples elementos metafóricos que obrigam a uma reflexão sobre imagem visual que o público está a absorver, ainda a falta ou inexistência desses elementos pode ser propositada, o que permite a libertação do espaço cenográfico, e no caso de espetáculos permite a maior liberdade de movimento dos atores, o que conseqüentemente faz com que a imaginação tenha um papel muito importante neste tipo de espetáculo.

Os figurinos (quando aplicáveis) são elementos de grande relevância na linguagem visual do espaço cénico. O figurino define-se como um conjunto de vestimentas e acessórios destinados ao ator, que permitem perceber e conhecer a personagem, são carregados de simbolismo e podem salientar o perfil psicológico da mesma. Podem ainda exaltar uma época, um local, ou determinada ação e são muitas vezes elementos unificadores do espaço cenográfico. Conforme o que é pretendido, o figurino pode dar pistas diretas ao público, e exibir-se em consonância com o contexto do projeto, por outro lado, o contrário também pode acontecer e, assim, o enigma torna-se a essência do espetáculo.

4 | CAPÍTULO

MÁQUINA DO SONHO

61 | O FILME

62 | HISTÓRIA DO FILME

66 | LADO SOMBRIO

68 | ANÁLISE

68 | PERSONAGENS

71 | ESPAÇOS

72 | LINGUAGEM VISUAL

73 | CONSTRUÇÃO DO PROGRAMA

75 | MEMÓRIA DESCRITIVA

76 | PROPOSTA

4 | MÁQUINA DO SONHO

4.1 | O FILME

THE GRAND BUDAPEST HOTEL



Figura 116 - Cartaz do filme "The Grand Budapest Hotel" 2014.

SINOPSE:

"O GRANDE BUDAPESTE HOTEL narra as aventuras de Gustave H, um lendário concierge (rececionista) de um famoso hotel europeu entre as guerras, e Zero Moustafa, o lobby boy que se torna o seu amigo mais confiável. A história envolve o roubo e recuperação de um quadro renascentistas de valor inestimável e a batalha por uma enorme fortuna de família - com o pano de fundo de uma repentina e dramática mudança no continente."

(Tradução do autor) in Artigo escrito por Fox Searchlight Pictures
[consultado 2016-08-01, disponível em <http://www.imdb.com/title/tt2278388/>]

Gênero: Aventura, Comédia e Drama.

Director: Wes Anderson

Escritores: Wes Anderson, Hugo Guinness e Stefan Zweig (apontamentos)

4.1.1 | HISTÓRIA DO FILME

PRÓLOGO²⁶

O filme começa de forma única e muito interessante, com uma série de narrativas dentro de narrativas, incorporadas como matrioskas, passando por diferentes épocas. No início vemos uma rapariga prestar homenagem no túmulo de uma personagem que é conhecida como “o *Autor*” e, com ela, um livro da autoria do mesmo - o Grande Budapeste Hotel (pós-1985). O *Autor* surge no seguimento da narrativa, introduz à audiência a história por detrás do seu livro e a forma inesperada como lhe foi transmitida (1985). O *Autor* surge novamente, porém, mais novo, narrando a história de quando visitou o Grande Budapeste Hotel, outrora glamoroso e refúgio para as classes mais elevadas, encontra-se agora num estado decadente, com poucos clientes, solitários como o próprio hotel. Durante a sua estadia conhece o dono do Grande Budapeste Hotel, *Zero Moustafa* (mais velho) um dos homens mais ricos da Europa, que o aborda, com o intuito de lhe contar a sua história, como se tornou dono do hotel e a razão para o manter em funcionamento (1968). A narrativa começa com as palavras do velho *Zero Moustafa* que nos conta a história de uma outra época começando por introduzir o seu amigo e protetor *Monsieur Gustave H*, rececionista do luxuoso hotel (1932).



Figura 117 - Prólogo. Legenda: A) Antiga república de Zubrowka, cemitério de Lutz - Presente. B) Casa do Autor - 1985. C) Decadência do Grande Budapeste Hotel - 1968. D) Auge do Grande Budapeste Hotel - 1932.

²⁶ Prólogo - 1) Primeiro ato de um drama em que se representam acontecimentos passados antes da ação principal. 2) Texto que antecede a parte principal de uma obra literária. [consultado 2016-08-01, disponível em <http://www.priberam.pt/DLPO/prologo>]

PARTE 1 | M. GUSTAVE

A história narrada por *Zero* (velho) ocorre no ano 1932, nos tempos de glória do hotel, onde *M. Gustave* surge como peça fundamental do seu funcionamento. O hotel possui um proprietário incógnito que transmite as mensagens importantes através do seu advogado *Kovacs*. A personagem dedica-se com afinco ao hotel, gerindo os seus funcionários e atendendo às necessidades da clientela mais abastada, com especial apreço por mulheres mais velhas, que visitam o hotel com o intuito de disfrutar do seu serviço excepcional. Uma das clientes é *Madame D* (*Madame Céline Villeneuve Desgoffe und Taxis*) que na sua despedida transmite o medo de regressar a casa. *Zero* surge como um jovem e recém-chegado lobby-boy que fica sob a proteção e orientação de *M. Gustave*. Eventualmente conhece *Agatha*, uma emigrante irlandesa que trabalha como chefe na conceituada confeitaria *Mendel's* e os dois apaixonam-se.

PARTE 2 | MADAME C.V.D.U.T

Um mês depois, *Zero* informa *M. Gustave* da morte de *Madame D*. através do jornal que também informa o espectador da iminência de uma guerra na nação europeia de *Zubrowka*, onde se situa o hotel. Os dois partem em direção à casa da *Madame D*. para o funeral e leitura de testamento. O advogado da família *Mr. Kovacs* revela que *M. Gustave* é herdeiro de um dos mais valiosos pertences da família, a pintura renascentista “*Boy with Apple*” (tradução, menino com maçã) facto que enfurece a família da falecida, especialmente o filho *Dmitri*. Entretanto, e com o auxílio de *Zero*, *M. Gustave* rouba a pintura onde *Serge X*, o mordomo da família, esconde um documento de grande importância. Os dois regressam ao Grande Budapeste Hotel e pelo caminho fazem um pacto, em que *M. Gustave* assegura *Zero* como seu legítimo herdeiro. Pouco tempo depois *M. Gustave* é acusado e preso pelo homicídio de *Madame D*. pelo seu filho *Dmitri*, sob o depoimento forçado do mordomo da família, *Serge X*.

PARTE 3 | CHECK-POINT 19 - CAMPO DE DETENÇÃO DE CRIMINOSOS

M. Gustave encontra-se na prisão de *Zubrowka*, numa cela com mais criminosos onde ganha o respeito dos mesmos. Numa das visitas de *Zero*, acorda com o seu protegido fugir da prisão e com o seu auxílio e de *Agatha*, consegue enviar ferramentas de trabalho dissimuladas em bolos da confeitaria *Mendel's*. *M. Gustave* e os seus companheiros de cela conseguem fugir da prisão com êxito. Despedem-se e separam-se no check-point 19, onde *Zero* aguarda impaciente por *M. Gustave* e os dois tentam provar a sua inocência. Entretanto *Jopling*, um assassino contratado por *Dmitri*, mata *Mr. Kovacs* o advogado da família, quando este se recusa a trabalhar a seu favor. *Jopling* prossegue o seu caminho em direção às montanhas.

PARTE 4 | SOCIEDADE DAS CHAVES CRUZADAS

Num descampado coberto de neve, *M. Gustave* telefona a *M. Ivan*, um membro da Sociedade das Chaves Cruzadas (figura 118) apelando à sua ajuda. A sociedade, composta por uma ordem fraternal de rececionistas que fornece auxílio a companheiros de serviço, ajuda *M. Gustave* e *Zero* a viajar para um mosteiro na montanha onde se encontra *Serge X*, a única pessoa que pode provar a sua inocência. Quando finalmente os três se encontram, *Serge X* é estrangulado por *Jopling* e inicia-se uma perseguição na montanha coberta de neve, terminando com o a morte de *Jopling* e novamente a fuga à polícia de *M. Gustave* e *Zero*.



Figura 118 - Sociedade das Chaves Cruzadas.

PARTE 5 | A SEGUNDA CÓPIA DO SEGUNDO TESTAMENTO

A guerra irrompe e o Grande Budapeste Hotel é ocupado por inúmeros militares e agentes ZZ (Zig-Zag) que se preparam para transformar o hotel em quartel. *M. Gustave* e *Zero* planeiam uma forma de reaver a pintura (escondida dentro de um cofre do hotel) e *Agatha* entra em seu auxílio, fazendo uma suposta entrega de bolos da confeitaria Mendel's, onde trabalha. Consegue entrar sem obstáculos no hotel e rapidamente adquire a pintura. Contudo, ao mesmo tempo que *Agatha* desce a escadaria central do hotel para sair do mesmo, entra *Dmitri* que a reconhece e ao quadro da pintura ainda embalado, iniciando uma cena de perseguição. Ao mesmo tempo *M. Gustave* e *Zero* entram no hotel em salvação de *Agatha* e no meio do caos, perseguição e tiroteio, *Agatha* e *Zero* descobrem uma carta nas costas do quadro. A pintura é recuperada e a carta é na verdade uma cópia do segundo testamento de *Madame D.* que prova a inocência de *M. Gustave* e releva ser ela a proprietária do Grande Budapeste Hotel. O testamento revela ainda que *Madame D.* deixou grande maioria da sua fortuna a *M. Gustave*, assim como o hotel e a pintura "Boy with Apple". Tornando-o o homem mais rico de Zubrowka. *Zero* converte-se no novo rececionista do hotel e casa-se com *Agatha*, tendo como ministro de casamento *M. Gustave* e os membros da Sociedade da Chaves Cruzadas.

EPÍLOGO²⁷

A história muda para uma viagem de comboio com *M. Gustave*, *Zero* e *Agatha*. Param na fronteira, como sucedeu numa cena anterior. Os soldados verificam os papéis dos três, porém, *Zero* possui a categoria de imigrante e, *M. Gustave* ao tentar defendê-lo acaba por ser levado pelos soldados e é eventualmente morto. *Agatha* morre dois anos depois, com uma doença fatal, assim como o seu filho pequeno. *Zero* assume o legado de *M. Gustave* como dono do hotel e herda toda a sua fortuna que gasta em manter o hotel aberto, depois de uma revolução em Zubrowka e os consequentes estragos.

A narrativa muda, voltando ao ano de 1968, o diálogo entre *Zero Moustafa* (velho) e o *Autor* expõe a verdadeira razão que leva *Zero* a manter o hotel em funcionamento. Não pela lealdade a *M. Gustave* mas porque é a última ligação que tem à sua amada *Agatha*, onde por momentos, foram muito felizes. *Zero* despede-se e o *Autor* e este, em modo narrativo afirma que mais tarde viria a viajar e nunca mais voltou ao hotel, o qual descreve como “ruínas maravilhosas às quais nunca regressou”.

A narrativa muda outra vez, e volta para o ano de 1985 onde o *Autor* conclui as memórias do seu livro com o neto ao lado e a casa em remodelações.

Uma última vez a narrativa muda, desta vez de volta ao presente, onde a menina que prestava homenagem no início, encontra-se agora sentada num banco e termina de ler o livro “The Grand Budapest Hotel”.

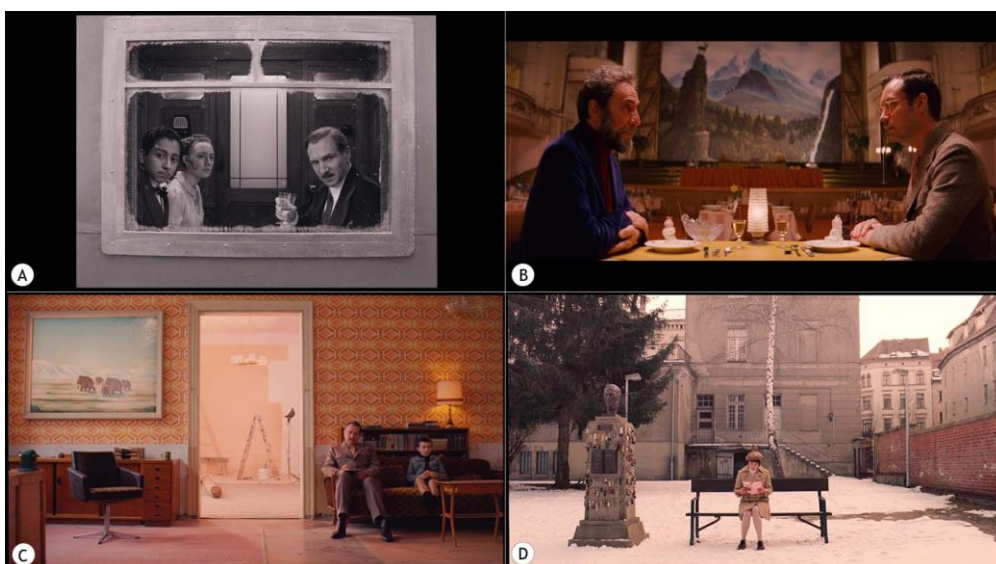


Figura 119 - Epílogo. Legenda: A) Viagem de Comboio antes de chegar à fronteira - 1932. B) Decadência do Grande Budapeste Hotel - 1968. C) Casa do Autor - 1985. D) Antiga república de Zubrowka, cemitério de Lutz - Presente.

²⁷ Epílogo - 1) Última parte de um discurso, na qual se faz uma leve recapitulação das razões principais que nele entraram. 2) Resumo. 3) Remate, fecho. [consultado 2016-08-01, disponível em <http://www.priberam.pt/DLPO/EP%C3%8DLOGO>]



Figura 120 - As cinco partes do filme (exceto prólogo e epílogo).

4.1.2 | O LADO SOMBRIO

A primeira vez que se vê o *The Grand Budapest Hotel* é fácil perceber onde está a comédia e facilmente se aprecia o filme, pela rapidez das aventuras e cenas estouvadas que acontecem do início ao fim, contudo, a escuridão existe, ainda que mascarada com a estranheza e por vezes cómico panorama cinematográfico que Wes Anderson nos apresenta.

O tema subliminar do filme é o Holocausto e podemos evidenciar as mensagens subliminares em algumas cenas e falas, assim como pequenos pormenores que não saltam a uma primeira vista do espectador.

O Grande Budapest Hotel situa-se numa nação europeia do leste, fictícia - Zubrowka - é claramente um hotel ficcional que existe num universo fantasioso, todavia o conteúdo do filme é referência real ao crescente que foi a Segunda Guerra Mundial, desde a subida ao poder de Hitler e a mudança na história que tal acontecimento produziu. Alguns acontecimentos que decorrem no filme são uma clara evidência à segunda Guerra Mundial, temos o primeiro exemplo numa cena em que a personagem *Zero* mostra o jornal a *M. Gustave* com o intuito de informar da morte de *Madame D*, o título do jornal refere-se a um prelúdio de guerra (figura 121), ainda no mesmo contexto, a primeira cena do comboio as duas figuras centrais param na fronteira e são revistadas por militares (figura 122), aqui apresentam-nos ao início da guerra e as fronteiras são fechadas. A determinada altura do filme, vemos o Grande Budapest Hotel decorado com faixas e um grande número de militares e agentes ZZ (*Zig-Zag*). O hotel encontra-se ocupado pelos militares que estão em processo de conversão em quartel. Surge uma cena de perseguição e tiroteio, onde o foco se prende na pintura não-roubada, pertencente a *M. Gustave* por direito. Os militares e agentes ZZ são uma clara alusão aos oficiais nazis das SS

(figura 123 e 124) e a perseguição à pintura não-roubada é a referência ao roubo de arte que foi bem documentado pelos nazis.

Por último, e de forma mais subtil conseguimos perceber que duas das personagens principais e uma secundária são de facto referência ao público-alvo dos nazis. A personagem *M. Gustave* é abertamente bissexual, este facto implicaria que a sua orientação sexual fosse posta em causa e seria considerado homossexual, logo, seria colocado nos campos de concentração para homossexuais. A personagem *Zero*, não possui família e representa as minorias étnicas que foram perseguidas e mortas durante o Holocausto. E de forma mais evidente pela sua nacionalidade, o advogado judeu *Kovacs*, que é perseguido e assassinado por *Jopling*, um assassino contractado pela personagem antagonista, *Dmitri* o filho da *Madame D* e líder da organização *ZZ*.

“... é um dos filmes mais inteligentes e sofisticados algumas vez produzidos sobre os efeitos e causas do Holocausto e as suas consequências ...”

(Tradução do autor) in Artigo escrito para The Atlantic, pelo ex-embaixador dos Estados Unidos na República Checa - Norman L. Eisen

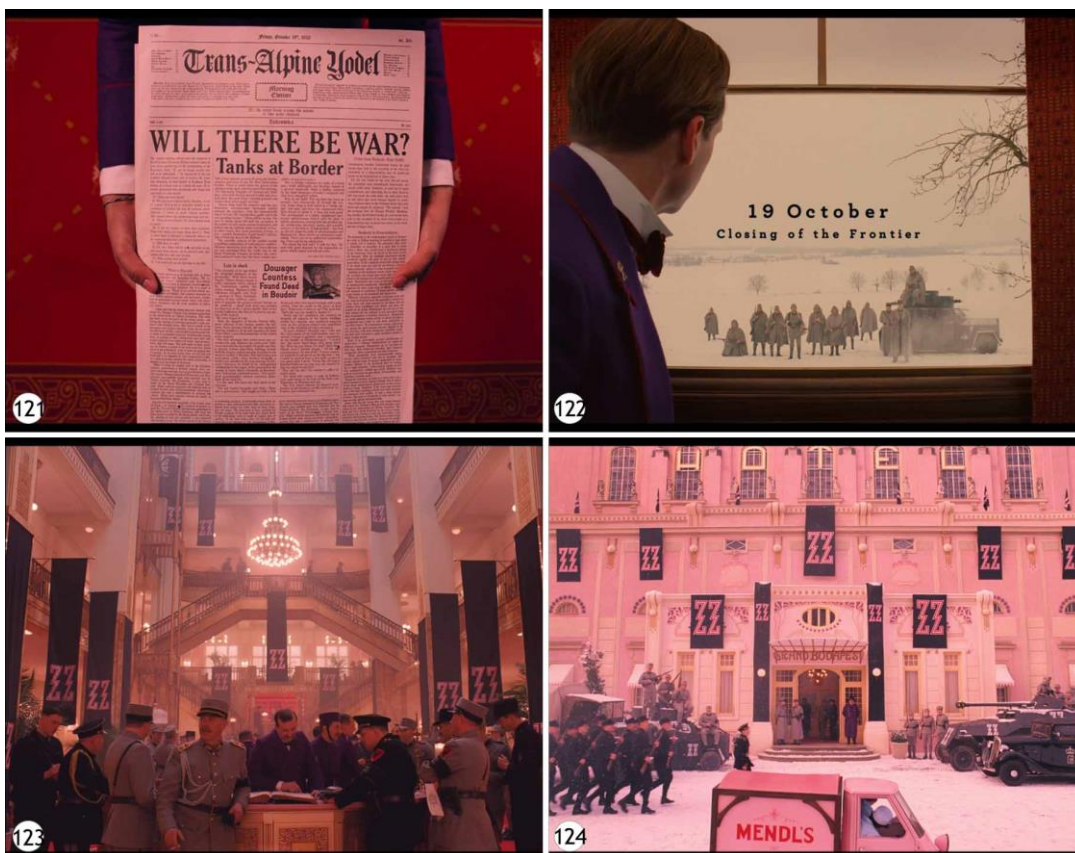


Figura 121 - Parte 2 - Prelúdio da guerra (minuto 18:29).

Figura 122 - Parte 2 - As fronteiras fecham e são vigiadas (minuto 20:08).

Figura 123 e 124 - Parte 5 - Invasão dos militares e agentes ZZ, preparando-se para tornar o hotel em quartel (minuto 1:21:05 e 1:22:05).

4.2 | ANÁLISE

4.2.1 | PERSONAGENS

PERSONAGENS PRINCIPAIS

Monsieur Gustave H

A personagem *Gustave H* apresenta-se como uma pessoa de classe superior, recita poesia, fala de forma eloquente e elegante, e possui um vasto conhecimento sobre a arte de ser um bom rececionista. Contudo, conseguimos verificar ao longo do filme que este *Gustave H* é uma personagem inventada pelo próprio, pois em determinados momentos em que perde a compostura assistimos ao verdadeiro ser, que não tem tento na língua e fala de forma mais corriqueira.

Zero Moustafa

A personagem *Zero Moustafa* tem um passado trágico, o próprio conta-nos a sua história em duas ocasiões, a primeira quando é entrevistado por *M. Gustave* e a segunda, quando se encontra com o rececionista depois de este escapar da prisão. *Zero* está sozinho no mundo, fugiu do seu país depois de membros da sua família serem assassinados, foi preso e torturado e a sua vila foi destruída. O nome *Zero* não é apenas coincidência e não poderia ser mais simbólico. Mais tarde, por um número de eventos, torna-se um dos homens mais ricos de Zubrowka e o dono do Hotel Grande Budapeste.

Agatha

A personagem de *Agatha* é de certa forma omitida, apesar da sua grande importância em todo o enredo, conseguimos saber que é uma emigrante irlandesa com uma marca curiosa na face, com o formato do estado do México e tal como *Zero*, está só no mundo. A omissão parte de *Zero* e é intencional, com o intuito de preservar as suas memórias e o amor que ainda sente por *Agatha*.



Figura 125 - Personagens principais. Legenda: A) Monsieur Gustave H. B) Zero. C) Agatha.

PERSONAGENS SECUNDÁRIAS

Zero Moustafa

A personagem *Zero Moustafa* (velho) apresenta-se como o narrador da história principal e um dos principais intervenientes da mesma. Foi um dos homens mais ricos de Zubrowka e é, o ainda dono do Grande Budapeste Hotel.

Autor

A personagem *Autor* surge em três narrativas diferentes. A primeira como a lembrança de uma grande figura da literatura de Zubrowka. A segunda como narrador, onde nos explica como travou conhecimento da história do hotel. A terceira e última, o *Autor* é personagem a quem *Zero Moustafa* recorre para ouvir e escrever a sua história e do hotel.

Madame D.

A personagem *Madame D.* é uma misteriosa e abastada senhora de idade que frequenta o Hotel e os serviços de *M. Gustave*. A personagem é assassinada e deixa um quadro de grande valor a *M. Gustave* que o rouba. Este ato cria a aventura e, a batalha pela fortuna da família.

Mr. Kovacs

A personagem *Mr. Kovacs* surge como o mensageiro do dono anónimo do hotel. Mais tarde percebemos que é também o advogada de *Madame D.* E o possível salvador de *M. Gustave*, contudo é morto por *Jopling*, o assassino contratado por *Dmitri* o filho de *Madame D.*

Inspector Henckels e Polícias

As personagens referentes à polícia aparecem como figurinos, porém o seu líder, *Inspector Henckels* é uma das peças importantes na trama, pois é ele que de certa forma salva *Zero* por não ter os seus documentos legalizados, mais tarde é o próprio inspetor que prende *M. Gustave* e o persegue depois da fuga da prisão. É ainda com a sua presença que se desvenda o mistério do testamento deixado por *Madame D.*

Dmitri

A personagem *Dmitri* surge como um dos filhos de *Madame D.* que desesperadamente e sem escrúpulos, batalha pela fortuna da falecida mãe e acusa *M. Gustave* injustamente, de roubar a pintura que na verdade lhe pertence por direito e ainda de matar a sua mãe. É também o presidente da organização ZZ.

Jopling

A personagem *Jopling* aparece como um dos agentes ZZ e como um assassino a sangue frio contratado por *Dmitri*.

Serge X

A personagem *Serge X* surge como o mordomo de *Madame D.* e testemunho do seu assassinato. É ainda o responsável por esconder uma carta de *Madame D.* na pintura que *M. Gustave* levou para o hotel, contendo a segunda cópia do testamento.

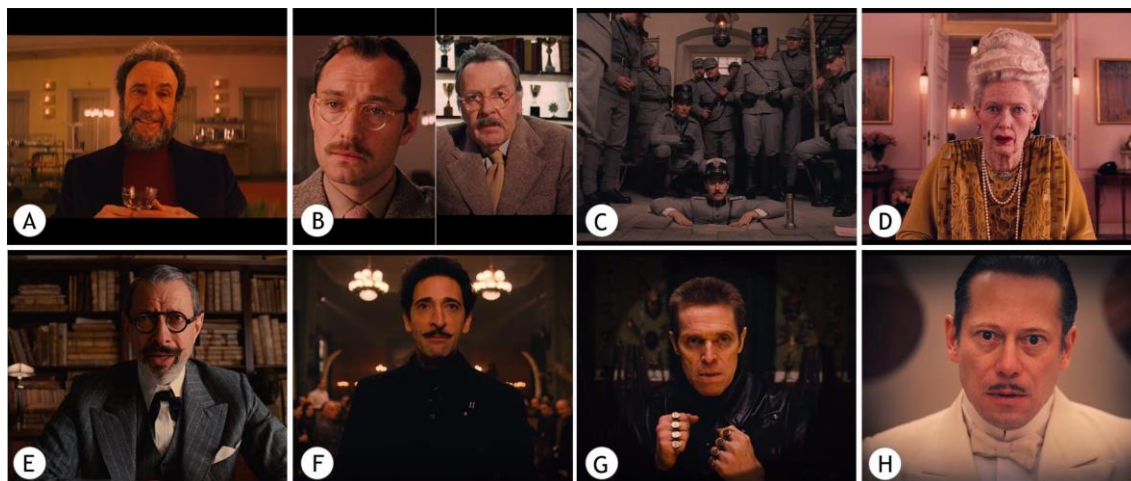


Figura 126 - Personagens secundárias. Legenda: A) Zero Moustafa (velho). B) Autor: novo (esquerda) e velho (direita). C) Inspetor Henckels. D) Madame D. E) Mr. Kovaccs. F) Dmitri. G) Jopling. H) Serge X.

CONSTRUÇÃO DO PROGRAMA

As personagens são importantes para definir os espaços, uma vez que são as mesmas que os ocupam e dão vida e, por consequência, tornam necessária a sua existência. É portanto necessário definir quais as personagens intervenientes e perceber qual é a sua interação com o espaço.

Temos portanto as personagens principais, essenciais para a trama, as personagens secundárias que nos guiam e oferecem informações subtis mas importantes sobre o desenrolar da história e, por último, os figurinos que sustentam determinadas cenas. Na tabela seguinte verificamos de forma simplificada as personagens presentes.

PERSONAGENS			
PRINCIPAIS	SECUNDÁRIAS		FIGURINOS
M. Gustave	Autor (velho)	Mr. Kovacs	Menina
Zero	Autor (novo)	Dmitri	Criminosos
Agatha	Zero (velho)	Jopling	Sociedade das Chaves Cruzadas
	Madame D.	Serge X	
		Polícia	

Tabela 1 - Personagens intervenientes do filme.

4.2.2 | ESPAÇOS

O filme *The Grand Budapest Hotel* possui inúmeros espaços onde se passa a ação, estes têm lugar em diferentes épocas, locais e tempo. Com o decorrer do filme, podemos verificar e distinguir os espaços que possuem maior relevância para análise e, conseqüente, a proposta. Começamos por distinguir dois tipos de espaços: interiores e exteriores. Os espaços exteriores destacados são apenas três e têm ocorrência no cemitério de Lutz, num descampado e na montanha coberta de neve. Enquanto os espaços interiores ocorrem na casa do Autor, no Grande Budapest Hotel (em diferentes épocas), no comboio (diferentes comboios para diferentes situações), na confeitaria *Mendel's*, na casa de *Madame D.*, na prisão, no museu e no mosteiro que está situado na montanha coberta de neve (anexos - folha 1 e 2).

CONSTRUÇÃO DO PROGRAMA

Analisando o filme num todo podemos verificar que existe uma ligação entre os espaços das diferentes cenas. Partindo de um lugar de memória, o cemitério, o filme desenrola-se até chegar ao Grande Budapest Hotel, à medida que surgem novos espaços, a ação torna-se intensa e rápida. Porém, depois do desenlace da trama, a ação volta de novo ao Grande Budapest Hotel e, da mesma forma que começa, assim termina o filme, ou seja, no mesmo espaço, o cemitério. Na figura seguinte podemos entender a ligação entre os diferentes espaços onde se dá a ação e ao mesmo tempo identificamos os espaços mais importantes (figura 127).

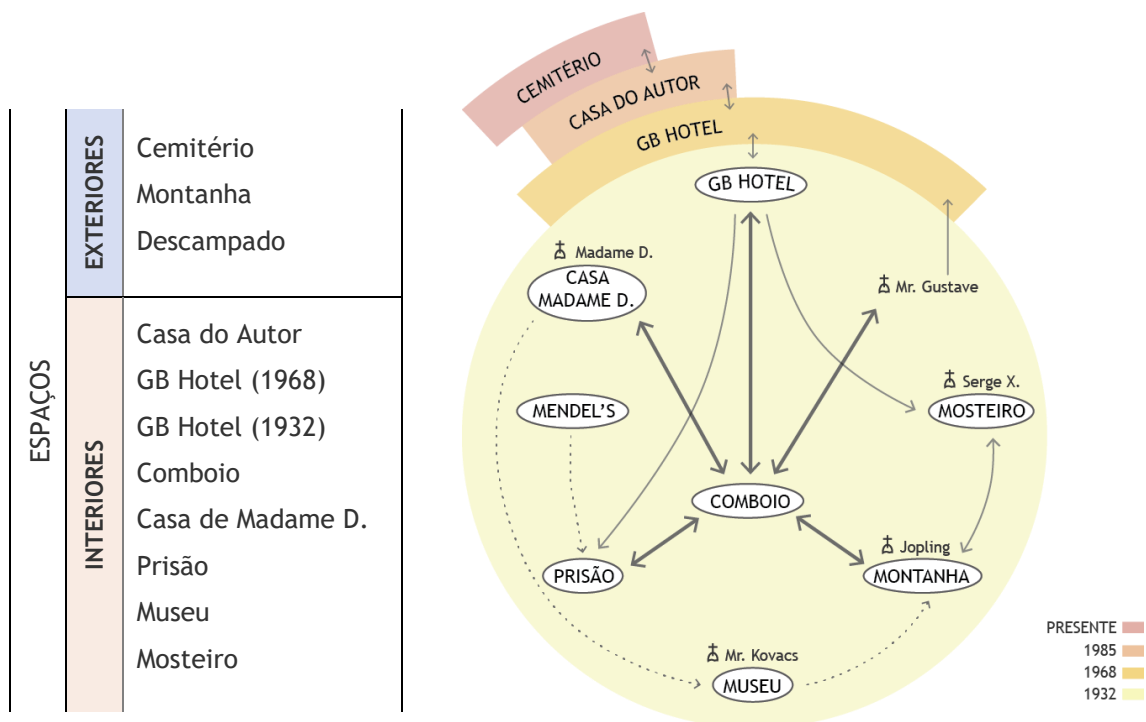


Tabela 2 - Espaços constituintes da trama do filme.

Figura 127 - Ilustração esquemática da relação entre espaços e ação principal da trama.

4.2.3 | LINGUAGEM VISUAL

As cores são parte integrante de um contexto cinematográfico e o impacto visual que o filme causa ao espectador é notável. A riqueza das cores e a forma como são conjugadas as paletas de cor presentes em cada espaço embelezam as cenas, possibilitando que o espectador mergulhe num mundo esplendoroso e se sinta absorvido pela trama. A linguagem visual presente permitem ainda perceber as mudanças de espaço, e as características que a comportam. Num conjunto geral, podemos verificar que as cores pastel de tom claro são as mais predominantes em todo o filme, contudo, determinadas situações requerem uma carga dramática mais intensa, nestes momentos verificamos que a paleta de cor muda de valores para tons mais escuros que sugerem espaços onde a trama tem características de tensão. Situações em que a trama tem características de melancolia estão associadas a tons médio-escuros dentro de cores quentes, como vermelhos e amarelos. Já em momentos de aparente calma a paleta de cor, mantendo os tons pastéis, diverge entre brancos, cinzas e azuis e os valores das cores aproximam-se dos brancos. Quando na trama observamos cores mais vivas, significa que o realizador pretende dar ênfase a determinado espaço, acontecimento ou personagem que apresenta uma importância maior para o desenrolar da história (anexos - folha 3).

CONSTRUÇÃO DO PROGRAMA

A linguagem visual utilizada neste filme compõem um misto de sensações que são associadas a diferentes momentos temporais, acontecimentos e espaços. Na imagem a baixo (figura 129) podemos verificar as diferentes gamas cromáticas e tons, relacionadas com os espaços e acontecimentos mais relevantes. Na tabela seguinte podemos entender de forma simplificada as relações espaço/cor. Alguns dos espaços foram agrupados devido à sua semelhança cromática, o que acontece especificamente nos espaços: “casa do autor” com “GB Hotel 1968”; “casa de Madame D.” com “museu” e “descampado” com “montanha”.

ESPAÇOS	COR
Cemitério	Tons pastel: castanho, brancos e beges
Casa do Autor GB Hotel 1968	Tons quentes: vermelhos, laranjas e rosas
GB Hotel 1932	Tons vivos: amarelos, rosas, vermelhos e roxos
Casa Madame D. Museu	Tons escuros: castanhos, verdes e beges
Comboio	Mistos: castanhos, vermelhos, beges e cinzas
Prisão	Tons pastel: brancos, cinzas e beges
Montanha	Tons pastel e frios: brancos, cinzas e azuis
Mosteiro	Tons pastel e escuros: beges, castanhos e vermelhos

Tabela 3 - Relação entre espaços e cor do filme.

4.3 | CONSTRUÇÃO DO PROGRAMA

A proposta prática que apresentamos não possui um programa estruturado, com objetivos delineados ou qualquer ponto definido. Tal aspeto permite-nos uma total liberdade de atuação, que se reflete no pensamento do espaço, na dinâmica entre os diferentes espaços ou a dinâmica entre os espaços e as personagens, que irão interagir com os mesmos e com os objetos que com eles se fundem. Outro aspeto importante e viável de reflexão são as possíveis relações entre o público e o futuro espaço cenográfico.

Se por um lado, esta não limitação nos permite ser totalmente livres e liberais com processo criativo, por outro lado, a falta de limites leva-nos a inúmeras possibilidades de atuação, o que por consequência leva a um prolongamento e uma maior complexidade no desenvolvimento do processo criativo.

Assim, torna-se importante definir um programa pelo qual possamos traçar um plano que dê resposta ao que propomos no início desta dissertação, a projeção de um espaço cénico que contenha a adaptação de uma narrativa cinematográfica do filme *The Grand Budapest Hotel* (2014) do diretor e realizador Wes Anderson; uma narrativa que apresenta uma combinação de géneros como aventura, comédia e drama.

Ao fim de inúmeras visualizações da película, de uma pesquisa aprofundada sobre o tema e contexto do filme e, uma análise aos aspetos que caracterizam, não só o filme mas também o estilo de produção cinematográfica do realizador, podemos retirar algumas conclusões, perceber determinados padrões e estabelecer uma relação espacial entre os elementos mais relevantes da película. Tendo em conta que a narrativa num filme é muito diferente da narrativa em teatro é necessário recorrer a outros conhecimentos que permitam realizar a tradução das narrativas. A inexistência de um guião ou encenação permite uma maior liberdade ao arquiteto-cenógrafo para o desenvolvimento do processo criativo, contudo, o facto de existir uma peça já estruturada facilita a visão do espaço cenográfico, uma vez que a peça escrita já possui determinadas pistas e visões deixadas pelo autor.

Ao longo da elaboração da análise da película verificamos e identificamos determinados pontos-chave que são referidos nos subcapítulos anteriores e através dos mesmos iniciámos a construção do programa.

Primeiramente procedemos à identificação das personagens chave: as principais, as secundárias e os figurinos. Cada personagem tem o seu valor e a sua relevância é determinada pela função que exerce na apresentação da narrativa. Por consequência a identificação dessas personagens permite-nos entender quais os espaços que estas usufruem, logo conseguimos perceber e identificar os espaços mais importantes da película. Outro aspeto que sobressai é o tema cor, que só no subcapítulo seguinte será abordado.

Na tabela seguinte podemos perceber a relação entre os vários fatores que compõe a película. Ordenados e organizados de forma sequencial, conseguimos distinguir diferentes momentos no tempo e, dentro dos mesmos encontramos vários espaços e as personagens que neles interagem. Os elementos que compõem a película encontram-se separados por cenas, atributo que foi introduzido por forma a relacionar todos os elementos num todo e conseguir constituir uma sequência que catalogue as principais características da película.

	TEMPO	CENAS	ESPAÇOS	PERSONAGENS	
PROLOGO	Presente	1	Cemitério 	Menina	
	1985	2	Casa do Autor 	Autor (velho)	
	1968	3	GBHotel 	Zero (velho) Autor (novo)	
1932					
PARTE 1		4	GBHotel 	Zero (novo) M. Gustave Madame D. Agatha	
		PARTE 2		5	Comboio 
6	Casa de Madame D. 			Zero M. Gustave Mr. Kovacs Dmitri Jopling Serge X	
7	Comboio 			Zero M. Gustave	
8	GBHotel 			Zero M. Gustave Polícia	
PARTE 3		9	Prisão 	Zero M. Gustave Criminosos	
		10	Museu 	Mr. Kovacs Jopling	
		11	Montanha 	Zero M. Gustave	
PARTE 4		CONTINUAÇÃO	11	Soc. Chaves Cruzadas 	Soc. Chaves Cruzadas
			12	Comboio 	Zero M. Gustave
			13	Montanha 	Zero M. Gustave
			14	Mosteiro 	Zero M. Gustave Serge X Jopling
			15	Montanha 	Zero M. Gustave Jopling Polícia
			16	GBHotel 	Zero M. Gustave Agatha Dmitri Polícia
PARTE 5		CONTINUAÇÃO	16	GBHotel 	Zero M. Gustave Agatha Soc. Chaves Cruzadas
			17	Comboio 	Zero M. Gustave Agatha Polícia
EPILOGO	1968	18	GBHotel 	Zero (velho) Autor (novo)	
	1985	19	Casa Autor 	Autor (velho)	
	Presente	20	Cemitério 	Menina	

Tabela 4 - Análise da correspondência entre tempo, cenas, espaços e personagens.

4.4 | MEMÓRIA DESCRITIVA

“Um mundo de imaginação, um lugar onde eu posso viajar pelo futuro e passado e trazer o meu próprio mundo para um palco.”

(Tradução do Autor) George Alexi-Meskhishvili.
in Howard, Pamela (2002) - What is scenography? London: 1 ed. Routledge. p.17. [consultado 2017-01-05, disponível em <https://pt.scribd.com/doc/189263196/Pamela-Howard-What-is-Scenography-Theatre-Conc-Bookos-org-pdf>]

A cenografia tem como principal objetivo transmitir uma mensagem através de uma imagem marcante, que pode influenciar profundamente a percepção do público, despertando no mesmo a imaginação e sensações fantasiosas.

O processo de criação começa com uma folha em branco, passando pelas margens do nada e do vazio, atravessando o mar de pequenas visões, até à primeira ideia. Surgem os esboços representativos da ideia, representações pictóricas onde o traço dá lugar ao projeto e ao desenho, do qual nasce o processo criativo e as ideias materializam-se num projeto concreto e real, estruturado visualmente pelo espaço, sensação e imagem.

O processo criativo composto pelos primeiros esboços progride para uma sequência gráfica de duas dimensões - o *storyboard* - que equivale a uma referência visual, semelhante a um livro de banda desenhada, no qual uma série de imagens desenhadas individualmente transmitem a sequência de uma história visual. Este método dá expressão visual ao fluxo de sequências editadas a partir da história do filme e caracteriza-se por esboços rápidos com linhas simples, a preto e branco, com a finalidade de dar uma sensação de como determinada cena decorre, a sua descrição e ainda, uma vista geral de como se processa a trama do início até ao seu fim (anexos-folha 4 e 5).

Seguidamente, o projeto evolui para a tridimensionalidade contemplando a relação entre três fatores principais: o ator, o tempo e o espaço, que permite a compreensão completa do espaço cénico, partindo dos esboços iniciais das ideias e do *storyboard*, finalizando-se na concretização de um projeto arquitetónico técnico e na eventual materialização da proposta.

4.4.1 | PROPOSTA

O processo criativo desenvolvido para o desenho e projeção da proposta resulta de inúmeras visualizações do filme *The Grand Budapest Hotel* do realizador Wes Anderson. A análise realizada e exposta anteriormente, no capítulo quatro permite-nos conceber a construção de um programa funcional e orientador para o desenvolvimento da proposta cenográfica.

O conceito surge partindo de vários ponto-chave que caracterizam não só o filme, mas ainda determinadas particularidades que correspondem ao realizador Wes Anderson e à sua peculiar forma de produção cinematográfica. A proposta tem como objetivo traduzir uma produção cinematográfica para uma linguagem cenográfica teatral, captando algumas das peculiaridades apresentadas na película mantendo assim a imagem marcante que o filme possui, embora, reportado para um espaço de características diferentes e conseqüentemente um público também dissemelhante. Tal como nos é apresentado o início da história do *Grand Budapest Hotel* por intermédio de um livro, assim se apresenta a cenografia ao público, como um livro de folhas brancas desenhadas, que ganham cor à medida que as personagens ocupam os espaços espalhando a magia e o sonho aos espectadores.

No momento de desenvolvimento da proposta uma das problemáticas levanta consistia no tipo de espaço ao qual se destina o corpo cenográfico, as dimensões do mesmo, a localização exterior ou interior, como por exemplo, uma praça ou um edifício específico, ou mesmo o tipo de palco, de pequenas ou grandes dimensões. Considerando que um dos aspetos que caracteriza o filme compreende a imponência e grandiosidade dos edifícios e dos espaços, surge a necessidade de projetar um corpo cénico com dimensões consideráveis, e portanto, o local que abarcaria um projeto desta natureza requer determinadas especificidades, por outro lado a proposta apresentada requer controlos e desenhos de luz específicos. Considerando a importância destes aspetos e por forma a obter os efeitos cenográficos desejados, surge a necessidade de implementar o corpo cenográfico num local onde exista a possibilidade de controlo dimensional, sensorial e luminoso. Um local com estas características poderia encontrar-se num edifício teatral de maiores dimensões, designados de Teatro Proscénio. Este tipo de espaço teatral abarca uma audiência entre 300 a 900 espectadores, possui um palco que está localizado numa das extremidades do auditório e está separado fisicamente da zona sentada da audiência através de uma parede de proscénio. Este tipo de espaço pode ser chamado de “disposição de duas-caixas” - o auditório e o palco ocupam duas caixas separadas. A “caixa” do palco possui um espaço amplo, abas laterais e permite uma extensa variedade de efeitos cénicos e luminosos, enquanto a “caixa” do auditório pode assumir muitas formas diferentes. A abertura entre o auditório e o palco, chamada de proscénio providencia uma transição flexível entre o palco e a audiência o que promove uma aproximação virtual dos espectadores ao espaço teatral (figura 128 a 131).

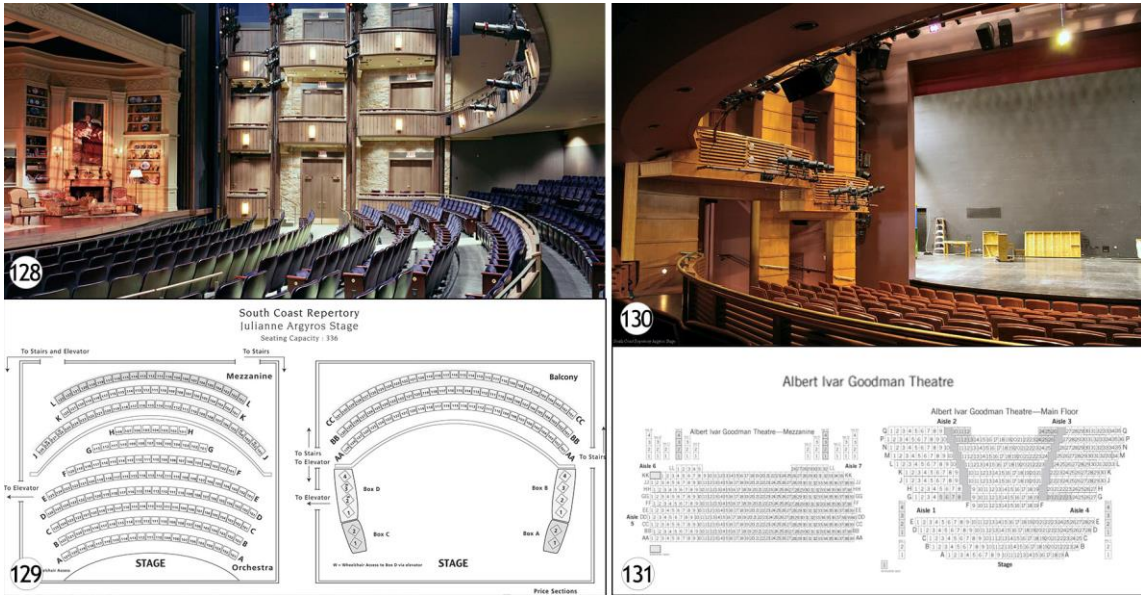


Figura 128 - Albert Ivar Theatre - Goodman Theatre, Chicago, EUA.

Figura 129 - Planta esquemática - Albert Ivar Theatre - Goodman Theatre, Chicago, EUA.

Figura 130 - Argyros Stage, South Coast Repertory, Costa Mesa, EUA.

Figura 131 - Planta esquemática - Argyros Stage, South Coast Repertory, Costa Mesa, EUA.

CONCEITO

FRAME WITHIN A FRAME

Moldura dentro de outra moldura ou, plano dentro de outro plano é das características que marcam a película. Sistemáticamente conseguimos encontrar planos dentro de outros planos durante a visualização do filme (figura 132).



Figura 132 - Frame within a frame, exemplos.

Com o intuito de transportar esta característica para a proposta, a ideia inicial partia de um conjunto de planos verticais dispostos de determinada forma que permitisse a sua movimentação. Os planos seriam recortados e estes sobrepunham-se e movimentavam-se dando lugar a diferentes espaços por entre os recortes, como os livros infantis que apresentam peças escondidas por entre as páginas do livro. Contudo, devido à grande quantidade de espaços

e a não similaridade entre eles, causou limitações, levando à perda de muita informação visual o que, conseqüentemente, ocasiona a perda de componentes particulares do filme. Portanto, a estratégia passou por outro caminho, o de mostrar as molduras dentro de molduras de uma forma diferente (figura 133).

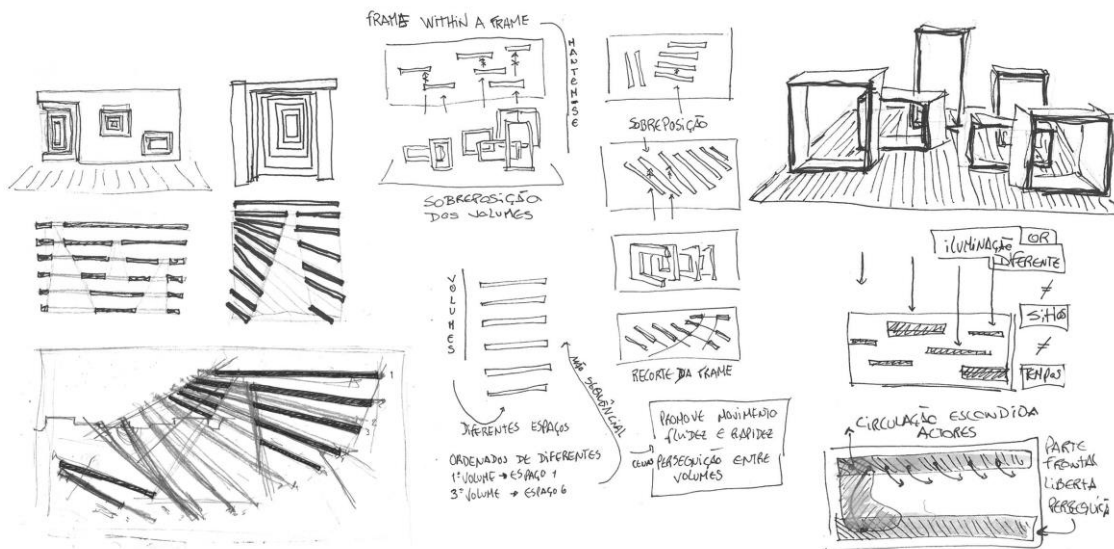


Figura 133 - Esquissos iniciais.

A nova abordagem manteve a ideia inicial de criar diferentes espaços através do recorte de um plano, contudo o plano passou a possuir um carácter fixo, no qual os espaços são apresentados ao público tanto de forma direta, como de forma indireta por estarem dissimulados no plano. Partindo deste conceito inicial e, após desenvolvemos uma análise dos espaços onde decorre a trama, referida no capítulo quatro, mais precisamente no subcapítulo espaços, onde destacamos os lugares de maior interesse, sem antes analisarmos as personagens, pois são estas que usufruem dos mesmos e a relação personagem/espaço torna-se o fator modelador e organizacional dos volumes que constituem o plano (figura 134).



Figura 134 - Espaços presentes no corpo cénico.

O desenvolvimento da proposta passou por criar vários elementos visuais que completassem um todo, e que esse todo se assemelha-se ao edifício do *Grand Budapest Hotel*. Examinando toda a película percebemos que o maior destaque espacial é referente ao *Grand Budapest Hotel* de 1932, e portanto partimos deste lugar como destaque para a proposta, destinando um volume que não só é fator de referência para a organização dos outros volumes (referentes a outros

espaços) como é ainda o modelador da aparência geral da proposta, sendo que a sua posição espacial se encontra quase centrada, simulando o edifício ficcional do *Grand Budapest Hotel*.

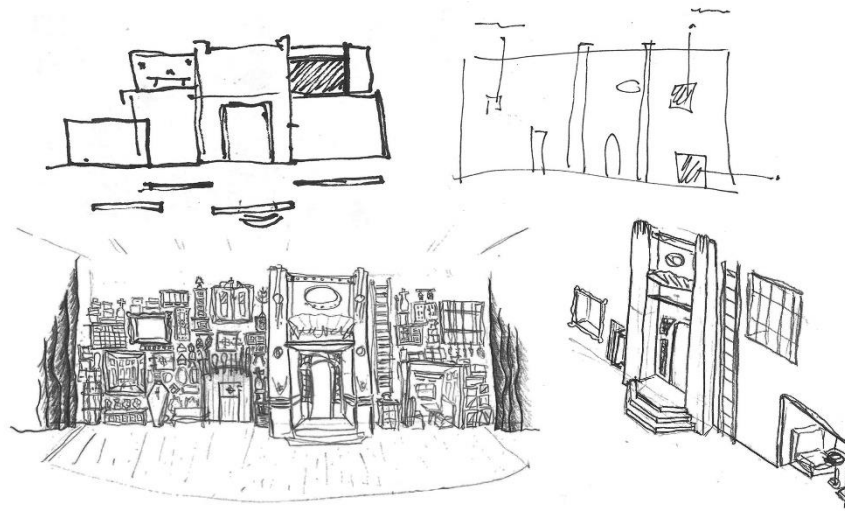


Figura 135 - Esquissos do desenvolvimento da proposta.

Os restantes volumes correspondem aos espaços: *comboio*, *prisão*, *casa de Madame D.*, *casa do Autor* e *Sociedade das Chaves Cruzadas* e, por último, o *Mosteiro* que é constituído por uma porta, duas portadas e o *confessionário*. Os restantes espaços como o *museu* e a *montanha* são considerados não lugares, pois não possuem um espaço físico construído na proposta. (figura 136).

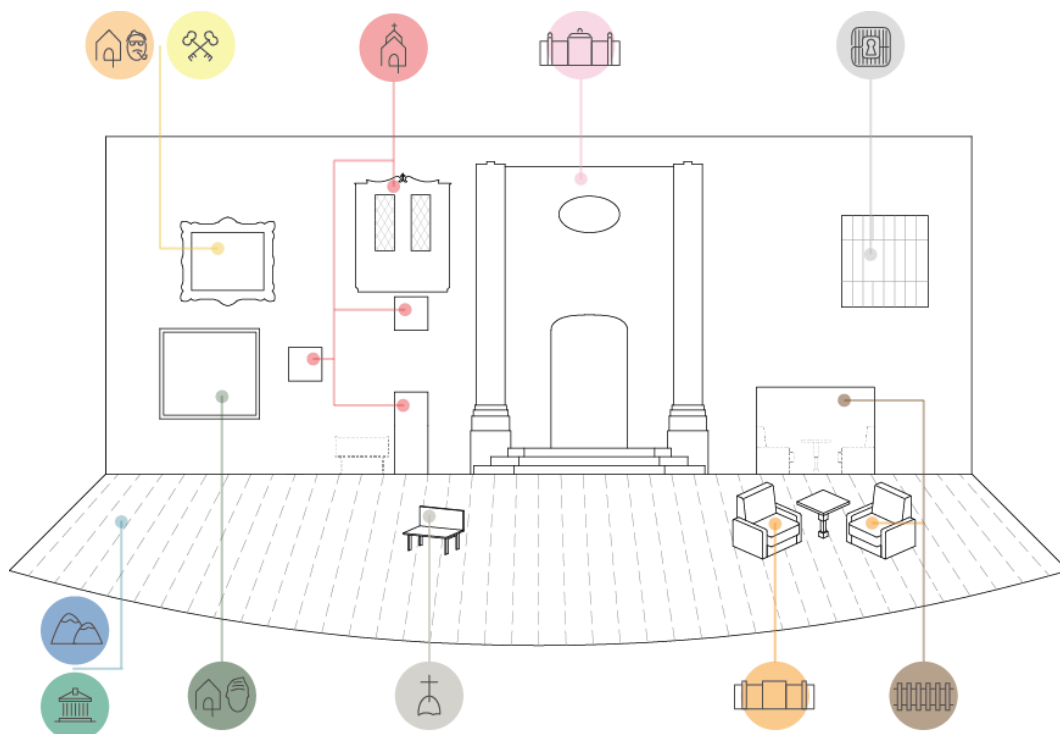


Figura 136 - Esquema simplificado do painel com representação dos espaços.

ESPAÇOS

A análise realizada no capítulo quatro, respetivamente aos *espaços*, apresenta-nos todos os espaços de maior relevância e, uma síntese geral da relação entre os mesmos e a ação principal da trama. Contudo, foi necessário perceber de forma cronológica e sequencial esta relação, com o intuito de relacionar os volumes -referentes aos espaços - no painel principal (figura 137).

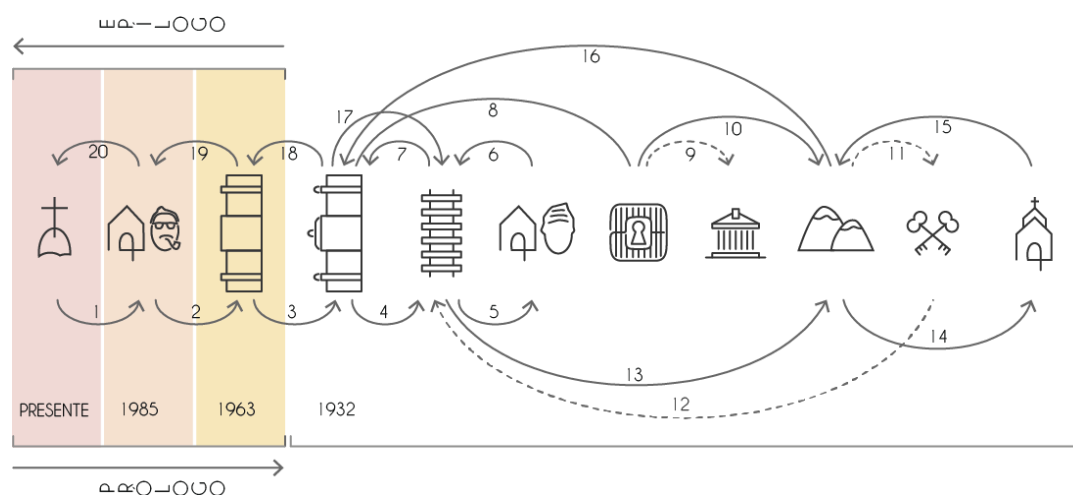


Figura 137 - Esquema que relaciona tempo e espaços e a dinâmica de movimento e passagem entre cenas ao longo de todo o filme.

Percebemos que a dinâmica da trama possui uma rapidez associada à passagem dos diferentes espaços e que os mesmos se repetem, porém em contextos e momentos diferentes. Partindo desta conclusão, optámos por conceber a organização de volumes assumindo um carácter de desencontro, cada volume representa um determinado lugar, há exceção de dois espaços que são mutáveis - *Casa do Autor 1985/ Sociedade das Chaves Cruzadas e Comboio/ Casa do Autor 1963* - e de mais dois espaços que são assumidos como não lugar concebendo a sua ação no palco - *Museu e Montanha* (storyboard, anexos - folha.4 e 5). A ordenação dos mesmos apresenta-se de forma não sequencial, ou seja, quando ocorre a passagem de uma cena para outra, não é o volume mais próximo que dá lugar à próxima cena, este aspeto possibilita a sensação de movimento constante, singularidade que caracteriza o filme.

Cada volume é ainda caracterizado por particularidades dos espaços apresentados no filme, correspondendo a representações pictóricas no volume, em torno do mesmo ou, na forma de adereços. Visualizando a proposta num conjunto verificamos uma quantidade considerável de adereços espalhados pelo painel, a sua disposição foi planificada e organizada, com o objetivo de criar a sensação de caos organizado e, simultaneamente simular o detalhe presente no filme e, que é também atributo não só na película, mas também pertencente à forma de conceção cinematográfica do realizador.

Descrição dos espaços:



CEMITÉRIO

O espaço *Cemitério* não possui um lugar totalmente físico no corpo cénico, porém, a sua representação é concebida através de um banco encostado ao painel principal e por lápides dispersas que revelam as personagens que falecem durante a trama.



CASA
AUTOR
1985



SOCIEDADE
DAS
CHAVES
CRUZADAS

O volume representativo da *Casa do Autor* e da *Sociedade das Chaves Cruzadas* apresenta-se em forma de moldura de um quadro com motivos referentes a chaves. No seu interior encontra-se a representação pictórica simples da receção de um hotel que se assemelha também ao interior do apartamento da *Casa do Autor*. Os adereços envolventes relacionam elementos integrativos do interior de uma casa própria como de um hotel. (exemplos: malas, móveis, livros, candeeiro, bancos, quadros, etc.)



COMBOIO



GRANDE
BUDAPESTE
HOTEL
1963

O volume representativo do *Comboio* apresenta-se à cota do palco para fácil e rápido acesso. O seu interior apresenta uma representação pictórica semelhante a uma cena passada no comboio e em volta do mesmo uma série de adereços (exemplos: caixas de madeira e malas). Este espaço possui três elementos de carácter mutável - dois sofás individuais e uma pequena mesa - servem tanto para as cenas do comboio, como para a cena do *Grand Budapest Hotel* de 1963, mudando de posição.



GRANDE
BUDAPESTE
HOTEL
1932

O volume deste espaço é o que possui maior dimensão. Compreende dois níveis, o da entrada e uma janela oval no piso superior. Os adereços a este associados são referentes aos elementos constituintes de um hotel e encontram-se dispersos pelo corpo cénico.



CASA
MADAME D.

O volume deste espaço possui uma representação pictórica no seu interior semelhante ao espaço onde se realiza a leitura do testamento. No seu interior encontra-se o único adereço com cor, o quadro *Boy with Apple*. Ao redor do volume são apresentados vários adereços (exemplos: caixão, molduras de quadros, malas, suportes para perucas, etc.)



PRISÃO

O volume deste espaço possui uma grade representativa da prisão e no seu interior uma representação pictórica do interior de um cela. Ao seu redor e encostados ao volume encontram-se vários adereços. (exemplos: ferramentas, corda, conjunto de caixas dos bolos Mendel, pequeno armário de chaves, escadote, etc.)



O espaço *Museu e Montanha* não apresentam lugar físico no corpo cénico, a sua representação é concebida no palco. Apenas o espaço *Montanha* possui um adereço associado, um telefone que serve para a cena após a fuga da prisão.



O volume representativo do *Mosteiro* composto por quatro elementos: uma porta com janela; duas portadas e o *confessionário*. Os três primeiros elementos representam pictoricamente a entrada para o Mosteiro, contudo são metáforas ao processo de chegada desde o teleférico até ao mosteiro e no seu interior até ao confessionário, onde se encontra uma personagem chave da trama. O *confessionário* consiste na representação pictórica de uma versão semelhante à encontrada na película. Os quatro elementos estão em níveis diferentes, a porta existe à cota do palco, as portadas em níveis intermédios e diferentes e o confessionário à cota mais elevada. Os adereços associados encontram-se em redor dos quatro elementos. (exemplos: trenó, esquis, candelabro, livros, etc.)

Tabela 5 - Descrição dos espaços e respetivos adereços.

LINGUAGEM VISUAL

A linguagem visual é uma das características mais marcante na película, e podemos perceber a sua importância não só na caracterização dos espaços, conferindo-lhes diferentes sensações ou estados de espírito, que por sua vez, se refletem nas personagens e, neste sentido, determinam as emoções que cada cena acarreta, como foi explorado anteriormente no capítulo quatro.

Para dar mais ênfase à questão da linguagem visual, optou-se pela introdução da mesma de forma esporádica. O painel, de fundo preto, mistura-se com a escuridão do espaço cenográfico, promovendo o contraste dos elementos brancos presentes no painel. Assim, obtemos a ilusão de que inúmeros objetos e determinadas construções arquitetónicas de espaços, dispostas de uma forma caótica, contudo com uma certa organização, estão de certa forma flutuando num espaço vazio e negro.

Os elementos presentes no painel representam inúmeros objetos decorativos que integram e complementam os espaços arquitetonicamente representados e, que são maioritariamente abertos diretamente para o público. Todos estes elementos possuem as mesmas características relativamente à cor, sendo todos de cor branca, pintados com linhas a preto que irão proporcionar a ilusão de tridimensionalidade, ou mesmo reproduzir um determinado elemento

em duas dimensões. No capítulo anterior, mais precisamente no subcapítulo *linguagem visual*, conseguimos verificar que cada espaço é representado por uma determinada paleta de cores, assim, pretende-se transportar uma síntese da paleta de cores referente a cada espaço e representá-la através do desenho de luz projetada. Contudo, a projeção de luz só acontece no momento em que a cena ocorre no espaço definido. Esta particularidade permite criar uma magia à narrativa, pois apesar de a proposta apresentar alguns dos espaços de forma objetiva e clara, irá ser só com a presença da luz que esses espaços ganham vida permitindo ainda que o espectador se situe na narrativa onde decorre a ação e, entenda que tipo de sensação o espaço possui naquele momento da trama. A passagem de cena para cena, ou seja, de espaço para espaço, também ganha com a introdução das diferentes sínteses de luz colorida, conferindo uma sensação de movimento e rapidez e, conseqüentemente, vai de encontro com outra das características da película.

Desta forma, conseguimos manter uma das características fundamentais e distintas do filme, o jogo de cores que o realizador Wes Anderson tem por costume utilizar nos seus trabalhos e que é já imagem marcante. No projeto optou-se por representar esta característica de forma menos direta, as razões prendem-se no excesso de informação que a proposta iria possuir o que levaria a um exagero de elementos visuais e, ainda, porque a falta de informação visual, neste caso a cor, propicia o crescimento e estímulo da imaginação como forma de preencher essa lacuna visual, fator este que é o pretendido e desejado num espetáculo deste género.

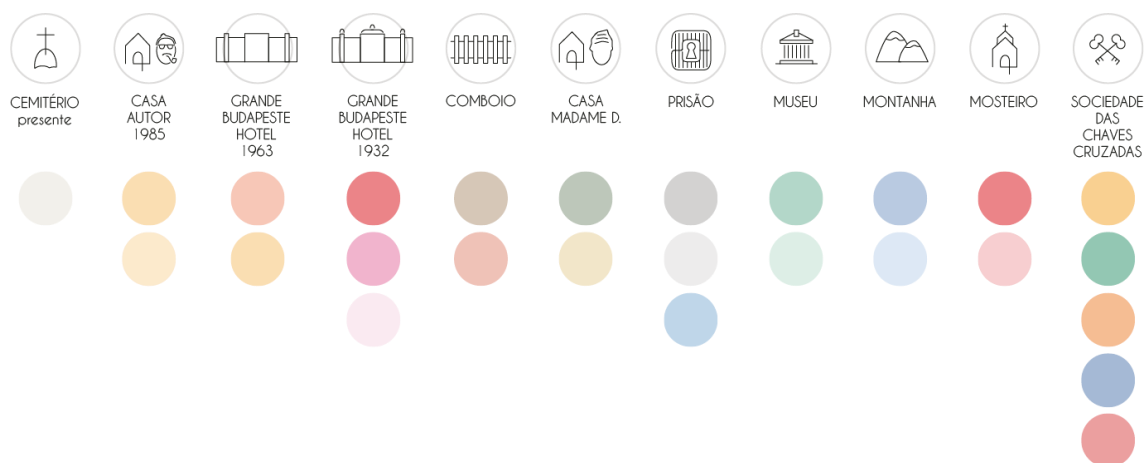


Figura 138 - Esquema ilustrativo da gama cromática luminosa utilizada para cada espaço e respetiva cena.

ESTRUTURA

A proposta desenvolve-se por três camadas principais, a primeira, visível diretamente para o público é onde ocorre grande parte da ação e inclusivé a passagem entre algumas cenas, temos portanto o palco como o primeiro espaço cenográfico. Na segunda camada, temos o corpo cénico que consiste num painel retangular que apresenta um conjunto de espaços referentes à película e vários elementos secundários dispostos por entre esses espaços. Alguns dos espaços são perfeitamente perceptíveis ao espectador, contudo existem outros que se encontram dissimulados por entre os inúmeros elementos presentes. Numa terceira camada, não visível ao público, encontra-se a estrutura que não só fornece sustentação ao objeto mas como ainda permite o acesso aos volumes de diferentes níveis correspondentes aos espaços presentes no painel (figura 139).

A proposta apresenta uma estrutura principal em madeira composta por pilares e vigas, e uma estrutura secundária que se insere entre os pilares e vigas da estrutura principal, com o desígnio de montante. Este constitui-se por tábuas de madeira horizontais e verticais ajustadas de determinada forma, consoante as aberturas no painel principal e a junção dos painéis constituintes do painel principal, com o objetivo de fornecer pontos de ligação e fixação entre a estrutura principal e a secundária e, entre a estrutura secundária e os painéis (figura 140).

A estrutura principal possui várias funções, sendo que a sua principal função consiste em conferir suporte ao painel retangular que está disposto diretamente para o público. O seu formato foi também desenhado para dar lugar a pequenos nichos aos quais lhes chamamos de volumes que são representações tridimensionais de espaços do filme e estão disposto no painel em diferentes níveis. A circulação entre os diferentes níveis e o acesso aos mesmos é também suportado pela estrutura e, a sua conceção foi planeada de modo a que a mesma não seja visível ao público. A estrutura principal atua como o esqueleto do corpo cénico fornecendo maioritariamente de suporte e acesso ao painel. Organiza-se por três planos verticais ligados entre si por meio de vigas horizontais. O primeiro plano está em contacto com o painel, possui montantes que se ligam ao painel e à camada em si, fornecendo assim um meio de fixação, a sua dimensão comporta quase todo o painel em sua extensão. O segundo plano, possui dimensões menores e serve principalmente como ponto de apoio entre dois planos exteriores e no sistema de circulação vertical. Por último, o terceiro plano possui semelhanças ao nível estrutural do primeiro plano, porém destina-se também a fornecer um fundo aos volumes. Em conjunto o primeiro e terceiro plano servem também como ponto de apoio à circulação vertical.

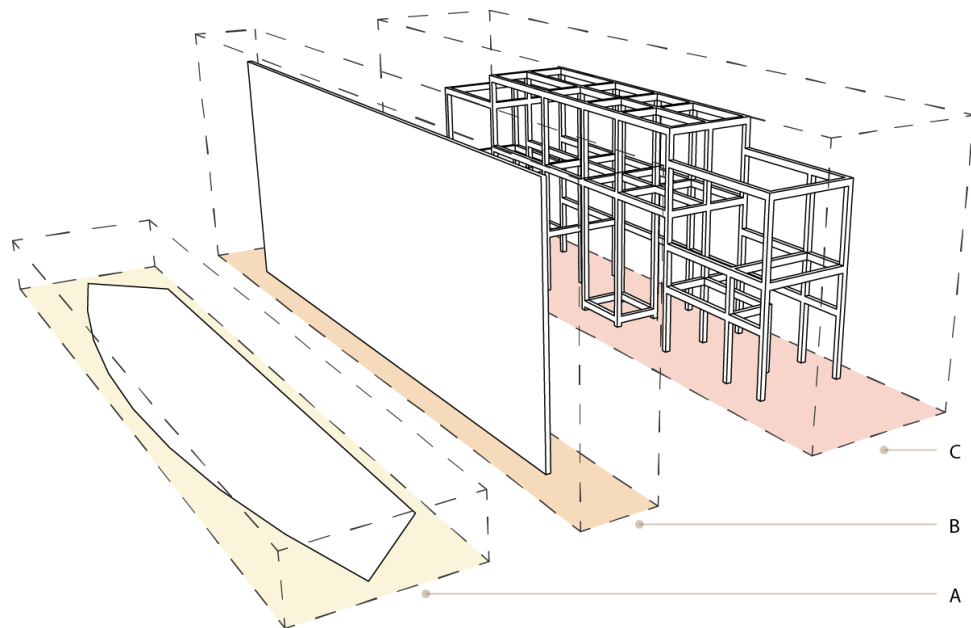


Figura 139 - Legenda: A) 1ª Camada - Palco. B) 2ª Camada - Painel. C) 3ª Camada - Estrutura.

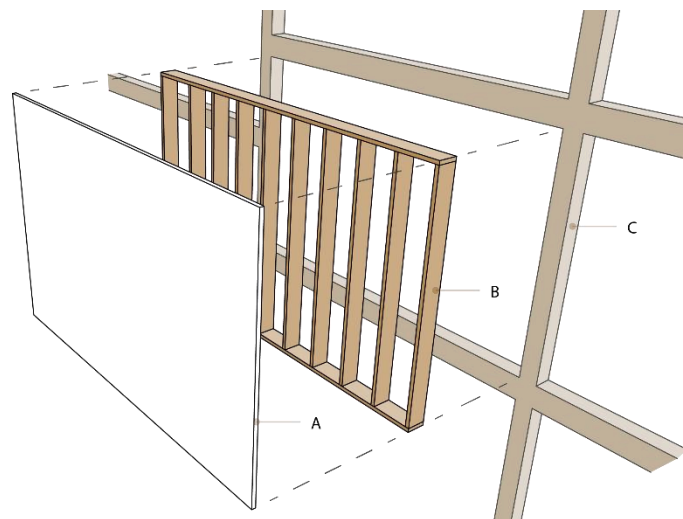


Figura 140 - Legenda: A) Painel. B) Montante - Estrutura secundária. C) Estrutura principal.

MATERIALIZAÇÃO

A proposta possui um carácter efémero, a sua existência possui limite de tempo e requer facilidade tanto de montagem como de desmontagem, portanto os materiais adotados foram pensados pela sua capacidade de resistência ao desgaste e pela facilidade de manuseamento.

O corpo do painel é formado por placas de MDF (2,5m x 2m x 0,03m) com encaixe macho-fêmea e por elementos tridimensionais criados em cartão canelado largo (4mm) agrafados às placas de MDF.

O corpo da estrutura é formado por uma estrutura principal mais maciça que fornece a maior sustentação ao corpo do painel. Esta estrutura é constituída por vigas (200mm x 150mm) e pilares (150mm x 150mm), ambos de madeira, mais concretamente pinho nórdico, que possui grande resistência e uma maior leveza comparando com o pinho nacional. As vigas e os pilares possuem nas extremidades encaixes com formato em L ou U, o que por si só confere um carácter de fixação, para assegurar uma maior segurança aplicam-se parafusos de cabeça sextavada com porca (140mm).

A estrutura secundária, ou montante consiste num conjunto de tábuas de madeira horizontais e verticais (150mm x 30mm), também em pinho que fazem a ponte de ligação entre o corpo da estrutura principal e o corpo do painel, fornecendo fixação e maior estabilidade a todo o corpo cénico.

O sistema de circulação, também em madeira de pinho, compõe-se por degraus com 30mm de espessura, duas vigas em diagonal com recorte para os degraus e como forma de fixação duas cantoneiras com formato em L em cada viga. Os parafusos utilizados fornecem fixação da viga aos patamares (100mm) e ligam as duas cantoneiras (parafuso de cabeça sextavada com porca - 120mm).

Os patamares são compostos por tábuas de madeira em pinho no chão (150mm x 150mm x 25mm) e no teto (150mm x 150mm x 20mm) e ainda a estrutura do montante.

Nos volumes as paredes são compostas por montantes e neles fixadas placas de MDF (10mm).

5 | CAPÍTULO

CONCLUSÃO

5 | CONCLUSÃO

Na atualidade podemos afirmar que a cenografia tem traçado uma trajetória marcante nos espaços de atuação cultural, libertando-se do espaço teatral ao qual esteve ligada desde a sua origem. Consolidada como uma nova linguagem artística, a sua interdisciplinaridade permite moldar-se aos novos conceitos de consumo cultural, fazendo chegar uma mensagem repleta de expressividade que abrange uma variada gama de públicos.

No decorrer desta dissertação, a análise e pesquisa teórica realizada permite-nos entender a ligação que a cenografia possui em relação à arquitetura e vice-versa, daí nasceu a necessidade de explorar os limites da arquitetura, perceber e identificar as várias ramificações da mesma e a sua forma de integração na sociedade atual. Uma vez que a formação à qual estamos expostos se direciona para a arquitetura dita mais “tradicional”, houve a necessidade de recorrer a meios externos que complementassem a aprendizagem nesta temática. Neste sentido o conhecimento adquirido em experiências teatrais e cinematográficas externas à formação académica, foi determinante para o desenvolvimento e conceção desta dissertação. A aprendizagem adquirida na realidade teatral e cinematográfica, ofereceu base ao entendimento de uma linguagem de carácter mais poético, onde as demandas estão viradas para a transmissão de uma mensagem, mensagem essa que se define em formato de imagem. A cenografia deve comunicar algo específico, contar uma história ou produzir determinada atmosfera, o que pode ser conseguido por intermédio de instrumentos de índole expressiva como cor, luz, forma, linha e volume. A cenografia torna-se real, a arquitetura efémera é construída e vivida por entidades singulares e, num todo transmitem a imagem, atendendo à contemplação dos mais variados públicos.

A elaboração da proposta cenográfica tem como base os conhecimentos adquiridos no curso de arquitetura e, tal como nos foi ensinado desde o início, o desenho surge como ferramenta do pensamento, gerador de ideias e mecanismo expressivo da representação do espaço. Após diversas relações esquemáticas de espaços/ personagens/ tempo/ cor, inúmeros esboços dão lugar aos primeiros desenhos que assumem as primeiras ideias de ocupação do espaço e uma caracterização visual nos seus primórdios. A geometria e a escala dão lugar a certezas, outrora em fases experimental, exprimindo-se em grafias sujeitas às regras da arquitetura.

Equivalente a um exercício académico de projeto, partimos de um enunciado, que por sua vez possui um programa ao qual elaboramos uma proposta que visa responder da melhor forma possível. Neste projeto o enunciado corresponde à tradução de um projeto cinematográfico, respetivamente o filme do realizador Wes Anderson - *The Grand Budapest Hotel* - para um

projeto de características cenográficas dirigido a um panorama teatral, contudo a elaboração do programa foi sendo criada, partindo dos resultados obtidos na análise da película.

As disciplinas arquitetura e cenografia partilham muitas semelhanças entre si, uma destas semelhanças consiste na organização de um espaço que se espera habitado, vivido ou utilizado; porém, na cenografia este espaço para além de ser objeto de contemplação, tal como na arquitetura, é também o percursor de uma mensagem, ou seja, é um elemento comunicante e participativo, onde os espaços são definidos em função da ação e ação humana sobre o elemento arquitetónico.

Assim, esta dissertação sintetiza todos os conhecimentos adquiridos pela pesquisa e análise de uma temática em processo de evolução numa era contemporânea. O cruzamento da aprendizagem adquirida entre teorias e práticas surge da interseção do conhecimento arquitetónico e o imaginário da cenografia. A experimentação como recurso de desenvolvimento projetual, e uma aprendizagem pessoal em campos interdisciplinares envolvidos noutros limites da arquitetura - cenografia, cinema e teatro.

*“...efémera sim, mas deixa um rasto, um sulco, qual ruga na superfície, na face,
no teatro, imagem de todos os riscos...”*

José Manuel Castanheira
in texto A MÁQUINA SHAKESPEARE para o programa de RICHARDO II de Shakespeare, Lisboa, 1995

REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA

REFERÊNCIAS

2 | CAPÍTULO

<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/15.180/5548>

<http://www.museudoteatroedanca.pt/pt-PT/coleccoes/Maquetes/ContentDetail.aspx>

<http://pequenahistoriadoteatro.blogspot.pt/2009/04/as-grandes-dionisiacas.html>

<http://www.nytimes.com/2002/04/22/theater/josef-svoboda-81-stage-designer-for-hundreds-of-productions.html>

<http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/10214.pdf>

<https://www.wsws.org/en/articles/2006/03/ber3-11m.html>

<https://prelectur.stanford.edu/lecturers/wilson/>

https://www.academia.edu/3845433/Spaces_within_Spaces_Conference_Scenography_Expanding_1_On_Spectatorship_25_27_2_2010_New_Theatre_Institute_of_Latvia_Riga_Latvia._Intersection_Intimacy_and_Spectacle_a_project_of_the_Prague_Quadrennial_of_Performance_Design_and_Space_the_Victoria_and_Albert_Museum_GB_

3 | CAPÍTULO

<https://pt.scribd.com/doc/189263196/Pamela-Howard-What-is-Scenography-Theatre-Conc-Bookos-org-pdf>

<https://www.youtube.com/watch?v=fwmk3ITApmg>

<https://www.youtube.com/watch?v=KElITvb-Tis>

<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/entrevista/05.020/3320?page=6>

<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/09.102/97>

<http://www.aporfest.pt/single-post/2015/07/27/ENTREVISTA-A-cenografia-e-arquitetura-dos-festivais-de-m%C3%BAAsica-em-Portugal-por-Miriam-do-Carmo-e-Pedro-Carvalho-Transformarte>

<http://www.archdaily.com.br/br/tag/films-e-architecture>

<http://www.artsalive.ca/collections/imaginedspaces/index.php/en/learn-about/scenography>

4 | CAPÍTULO

<http://www.zimbio.com/Beyond+the+Box+Office/articles/aJkOoLL4DY6/7+Deep+Thoughts+Grand+Budapest+Hotel>

<http://www.filmfu.com/the-grand-budapest-hotel-the-wes-anderson-collection-chapter-8/>

http://www.imdb.com/title/tt2278388/plotsummary?ref_=tt_stry_pl

http://www.imdb.com/title/tt2278388/synopsis?ref_=tt_stry_pl

<http://www.shmoop.com/grand-budapest-hotel/analysis.html>

http://www.salon.com/2014/04/02/up_in_the_old_hotel_the_hidden_meaning_of_wes_andersons_nostalgia/

<https://www.youtube.com/watch?v=0pyHqCJEIjc>

<https://www.youtube.com/watch?v=0nKpk28HZsU>

<https://www.youtube.com/watch?v=tXYX5YXjYaA>

<https://www.youtube.com/user/ntdiscovertheatre>

BIBLIOGRAFIA

Albrecht, Donald (2000) - **Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies**. 2nd. Santa Monica: Hennessey + Ingalls.

Allain, Paul; Harvie, Jen (2014) - **The Routledge Companion to Theatre and Performance**. 2nd. New York: Routledge.

Anchieta, José de (2016) - **Cenograficamente**: Da cenografia ao figurino. 1ª ed. São Paulo: Edições Sesc São Paulo.

Azara, Pedro; Guri, Carlos (2000) - **Arquitectos e Escena**: Escenografias y Montajes de exposicion en los 90. Espanha: Editorial Gustavo Gili.

BAZIN, André (1991) - **O Cinema** - Ensaios. 1ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense.

Begleiter, Marcie (2001) - **From Word To Image**: storyboarding and the filmmaking process/ Marcie Begleiter. United States of America: Michael Wiese Productions.

Berdini, Paolo (1989) - **WALTER GROPIUS**, GG. 2ª ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.

Bergfelder, Tim ; Harris, Sue; Street, Sarah (2007) - **Film Architecture and the Transnational Imagination**: Set Design in 1930s European Cinema. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Castanheira, José Manuel; Banu, Georges; Carneiro, João; Freydefont, Marcel (11/2013) - **CASTANHEIRA CENOGRAFIA**. Casal da Cambra: Caleidoscópio - edição e artes gráficas, SA.

CHING, Francis D.K. (1997) - A visual dictionary of architecture. México: Ediciones G. Gili, SA

Collins, Jane; Nisbet, Andrew (2010) - **THEATRE AND PERFORMANCE DESIGN**, A Reader in Scenography. New York: Routledge.

Costa, José de Anchieta (2002) - **Auleum**: a quarta parede - cenografias e figurinos. São Paulo: abooks.

Dias, Manuel Graça; Ventura, Susana; Earl, Martin (2003) - **JMR 92.02**: João Mendes Ribeiro, Arquitectura e Cenografia. Coimbra: Edições XM.

FRAIOLI, James O. (2000) - **STORYBOARDING 101**: A crash course in professional storyboarding. United States of America: Michael Wiese Productions.

Grimal, Pierre (1986) - **O Teatro Antigo**. Lisboa: Europa América.

Henriques, Ricardo; Letria, André (2015) - **TEATRO**, Atividário. Lisboa: Pato Lógico Edições, Lda.

Lam, Margaret Choi Kwan (2014) - **Scenography as New Ideology in Contemporary Curating**: The Notion of Staging in Exhibitions. United States: Anchor Academic Publishing.

Lupfer, Gilbert; Sigel, Paul (2006) - **GROPIUS**. Brasil, Taschen GMBH.

MANTOVANI, Anna (1989) - **CENOGRAFIA**. São Paulo: Ática SA.

McKinney, Joslin; Butterworth, Philip (2009) - **The Cambridge Introduction to Scenography**. Cambridge: Cambridge University Press.

Oddey, Alison; White, Christine A. (2006) - **The potentials of space** - The theory and practice of scenography and performance. Chicago: Intellect Ltd.

Pavis, Patrice (1999) - **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva.

RATTO, Gianni (2001) - **Antitratado de cenografia**: variações sobre o mesmo tema. 2ª ed. São Paulo: Senac.

Rodrigues, António (1999) - **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, Museu do Cinema.

Roubine, Jean-Jacques (1998) - **O Nascimento do teatro Moderno**, a linguagem da Encenação Teatral. Rio de Janeiro: Zahar editores

Solmer, Antonino (2003) - **Manual de Teatro**. 2 ed. Lisboa: Temas e Debates - Actividades Editoriais, Lda.

Valente, António Costa; Capucho, Rita (2016) - **Avanca | Cinema 2016**. Internacional Conference. Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca.

