



**UFG**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS (UFG)  
ESCOLA DE MÚSICA E ARTES CÊNICAS (EMAC)  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES DA CENA

**DANIEL FREITAS HERRERO**

**A Cor da Lua: cenografia teatral, trajetória  
e dispositivo poético-pedagógico**

GOIÂNIA  
2024



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
ESCOLA DE MÚSICA E ARTES CÊNICAS

## TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

### E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

#### 1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação     Tese     Outro\*: \_\_\_\_\_

\*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

**Exemplos:** Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

#### 2. Nome completo do autor

Daniel Freitas Herrero

#### 3. Título do trabalho

"A Cor da Lua: cenografia teatral, trajetória e dispositivo poético-pedagógico."

#### 4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento  SIM     NÃO<sup>1</sup>

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

- a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);
  - b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.
- O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

**Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.**



Documento assinado eletronicamente por **Dalmir Rogerio Pereira, Professor do Magistério Superior**, em 12/03/2025, às 15:03, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Daniel Freitas Herrero, Discente**, em 13/03/2025, às 20:50, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

---



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **5227115** e o código CRC **444DCA22**.

---

Referência: Processo nº 23070.063656/2024-91

SEI nº 5227115

**DANIEL FREITAS HERRERO**

**A Cor da Lua: cenografia teatral, trajetória  
e dispositivo poético-pedagógico**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena, da Escola de Música e Artes Cênicas, da Universidade Federal de Goiás (UFG), como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes da Cena.

Área de concentração: Teatro, dança e direção de arte.

Linha de pesquisa: Estudos transversais em teatro, dança e direção de arte.

Orientador: Prof. Dr. Dalmir Rogério Pereira

GOIÂNIA  
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Herrero, Daniel Freitas

A Cor da Lua: cenografia teatral, trajetória e dispositivo poético pedagógico [manuscrito] / Daniel Freitas Herrero. - 2024.  
126 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Dalmir Rogério Pereira.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Escola de Música e Artes Cênicas (Emac), Programa de Pós-graduação em Artes da Cena, Goiânia, 2024.

Bibliografia.

Inclui lista de figuras.

1. Cenografia. 2. Processo criativo. 3. Dispositivo poético pedagógico. I. Pereira, Dalmir Rogério, orient. II. Título.

CDU 792



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
ESCOLA DE MÚSICA E ARTES CÊNICAS  
**ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO**

Ata nº 47 da sessão de Defesa de Dissertação de Daniel Freitas Herrero, que confere o título de Mestre(a) em **Artes da Cena**, na área de concentração em **Teatro, Dança e Direção de Arte**.

Aos vinte dias do mês de dezembro de dois mil e vinte quatro, a partir das nove horas e trinta minutos, em sala virtual do aplicativo Google Meet, realizou-se a sessão pública de defesa da dissertação de mestrado intitulada: "**A Cor da Lua: cenografia teatral, trajetória e dispositivo poético-pedagógico.**", da autoria de Daniel Freitas Herrero. Os trabalhos foram instalados pelo orientador, Professor Doutor Dalmir Rogério Pereira [PPGAC EMAC-UFG], com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professora Doutora Rafaela Blanch Pires [PPGAC EMAC-UFG] e Professora Doutora Adriane Camilo Costa [PUC Goiás]. Após a arguição do pesquisador, a Banca Examinadora se reuniu em sessão secreta, a fim de concluir o julgamento da dissertação apresentada, tendo sido ela considerada APROVADA, diante da condição de uma cuidadosa revisão geral do Trabalho a partir dos apontamentos destacados pela Banca. Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Dalmir Rogério Pereira, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos membros presentes, aos vinte dias do mês de dezembro de dois mil e vinte quatro.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Rafaela Blanch Pires, Professora do Magistério Superior**, em 09/01/2025, às 09:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Dalmir Rogerio Pereira, Professor do Magistério Superior**, em 12/03/2025, às 15:02, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rafael Guarato Dos Santos, Coordenador de Pós-Graduação**, em 24/03/2025, às 09:24, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **5073971** e o código CRC **B307F0DA**.

Referência: Processo nº 23070.063656/2024-91

SEI nº 5073971

*À Maria Elvani de Freitas Herrero,  
minha mãe e uma costureira cuja  
arte e dedicação me inspiram  
profundamente enquanto cenógrafo.*

## AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Dr. Dalmir Rogério Pereira, que foi extremamente importante nessa jornada, acreditando no meu potencial e demonstrando desde sempre apoio, disponibilidade e orientação.

À Prof.<sup>a</sup> Dra. Rafaela Blanch Pires, por não desistir, mesmo sabendo que eu já estava quase desistindo.

À Prof.<sup>a</sup> Dra. Adriane Camilo Costa, por, mais uma vez, aceitar estar presente em um momento tão significativo da minha vida acadêmica.

Ao Prof. Rafael Guarato, que, como coordenador do Programa de Pós-Graduação, sempre esteve disposto e disponível para esclarecer e ajudar.

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena da Escola de Música e Artes Cênicas, seu corpo docente e funcionários.

À minha mãe Maria Elvani e ao meu pai William, que, cheios de orgulho, não medem esforços para que eu cresça profissionalmente como cenógrafo.

Ao meu filho Miguel, meu maior presente, por ser sempre o motivo de eu pensar em continuar.

Ao meu companheiro John, por sempre me ouvir e me apoiar nas inúmeras vezes em que compartilhei reflexões e angústias sobre minha pesquisa.

À minha amiga Larissa Santos, que, mesmo sempre ocupada, conseguia arranjar um tempo para me ouvir e me ajudar durante essa caminhada do mestrado.

À minha amiga Kayara Pimenta, por me incentivar a fazer o processo seletivo do mestrado.

Aos meus colegas de mestrado, Thaisa Schmaedecke, Lívia Vergara, Letícia Lemes, Larissa Ferreira, João Pedro Bento e Danyell Freitas, pela amizade e pelos compartilhamentos.

Aos queridos Altair Sousa, Adriana Rufino e Kessia Coutinho, pois, se hoje posso falar sobre cenografia, devo especialmente a vocês.

Ao Ziraldo, por ter escrito a história com a qual me identifiquei ainda criança: *Flicts*, uma cor muito rara e muito triste, que encontrou seu lugar na Lua. Desejo que você esteja brincando com ela aí em cima, no universo.

## RESUMO

A presente pesquisa busca desenvolver a reflexão autobiográfica que articula fundamentos teóricos da cenografia, a análise crítica de minha trajetória como cenógrafo e uma proposta de uso da cenografia enquanto dispositivo poético-pedagógico. O estudo inicial centra-se na discussão de conceitos da cenografia, investigando seu papel e sua relevância como elemento constitutivo da experiência teatral. Na sequência, apresento relatos de diversos projetos realizados por mim em cenografia, evidenciando os desafios enfrentados, as soluções criativas adotadas e os aprendizados adquiridos ao longo do percurso. Essa abordagem permite compreender os aspectos técnicos e artísticos que moldaram minha atuação enquanto cenógrafo. Com base nessa experiência consolidada, a pesquisa culmina na prospecção de um espetáculo experimental intitulado A Cor da Lua – um processo criativo autoral em que a cenografia assume o papel de protagonista central, configurando-se como um dispositivo poético-pedagógico voltado a proporcionar ao público uma experiência formativa por meio da atmosfera imersiva e sensorial.

**Palavras-chave:** Cenografia, Processo Criativo, Dispositivo Poético-Pedagógico.

## ABSTRACT

The present research aims to develop an autobiographical reflection that intertwines the theoretical foundations of scenography, a critical analysis of my trajectory as a scenographer, and a proposal for the use of scenography as a poetic-pedagogical device. The initial study focuses on the discussion of scenographic concepts, investigating its role and relevance as a constitutive element of the theatrical experience. Subsequently, I present accounts of various projects I have carried out in scenography, highlighting the challenges faced, the creative solutions adopted, and the lessons learned throughout the process. This approach enables an understanding of the technical and artistic aspects that have shaped my practice as a scenographer. Drawing on this consolidated experience, the research culminates in the prospect of an experimental performance entitled *The Color of the Moon*. This is an original creative process in which scenography takes on the role of central protagonist, configured as a poetic-pedagogical device designed to provide the audience with a formative experience through an immersive and sensory atmosphere.

**Keywords:** Scenography, Creative Process, Poetic-Pedagogical Device.

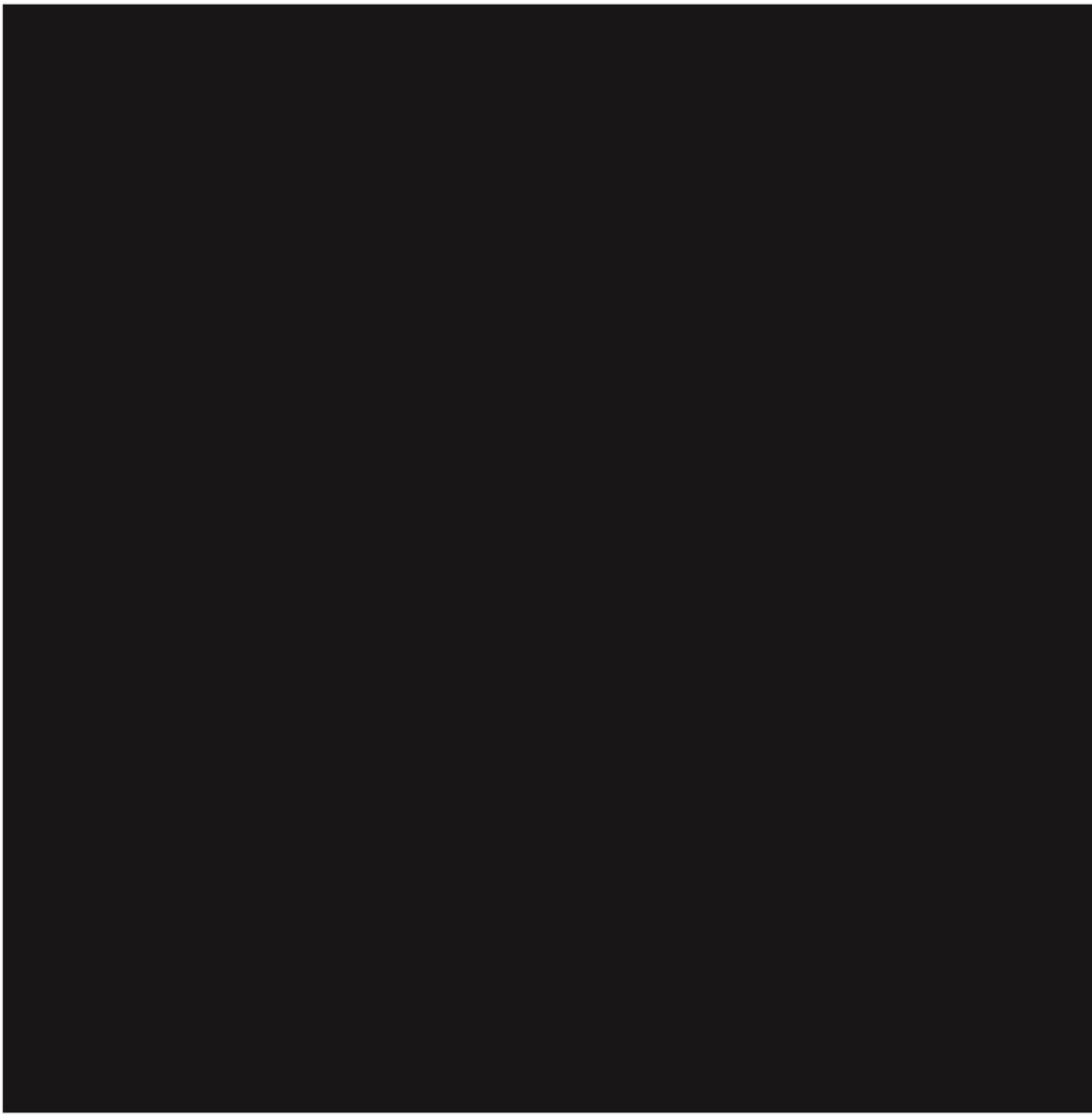
## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Ilustração da estrutura básica do edifício teatral (Palco Italiano) .....	27
Figura 2 – Ilustração dos formatos de espaços teatrais .....	30
Figura 3 – Foto do espetáculo The Old Woman (2013) de Robert Wilson .....	46
Figura 4 – Fotos da Ópera Carmen de Bizet (2001), com cenografia de JC Serroni	47
Figura 5 – Fotos da peça teatral Vim Vendo e Aprendendo (2013), .....	51
Figura 6 – Foto da peça teatral Galhofada Goiânia Viva (2013), .....	53
Figura 7 – Croqui do espetáculo Maurice (2014) .....	55
Figura 8 – Fotos do espetáculo Maurice (2014) .....	56
Figura 9 – Croqui do espetáculo Yerma (2015).....	57
Figura 10 – Fotos do espetáculo Yerma (2015) .....	58
Figura 11 – Croqui do espetáculo A Casa de Bernarda Alba (2017).....	60
Figura 12 – Fotos do espetáculo A Casa de Bernarda Alba (2017) .....	61
Figura 13 – Croqui do espaço Pomar no Shopping Flamboyant (2022).....	62
Figura 14 – Fotos do espaço Pomar no Shopping Flamboyant (2022) .....	63
Figura 15 – Fotos do processo de elaboração de Relicário .....	66
Figura 16 – Fotos do trabalho Relicário .....	67
Figura 17 – Fotos do espaço do Brasil na PQ'23 - Mostra Estudantes, em Praga....	67
Figura 18 – Croqui do espetáculo E a Terra Escreveu uma Carta... (2022).....	69
Figura 19 – Foto do espetáculo E a Terra Escreveu uma Carta... (2022) .....	70
Figura 20 – Foto de elementos e das malas do Projeto Bastet 20 anos .....	72
Figura 21 – Foto do espetáculo O Testamento de Afonso Quirino (2024) .....	74
Figura 22 – Capas de edições do Livro Flicts.....	79
Figura 23 – Imagem da página do livro Flicts assinada por Neil Armstrong.....	81
Figura 24 – Foto de Zivaldo em 1961. ....	83
Figura 25 – Foto de Zivaldo em uma tarde de autógrafos em 2017. ....	83
Figura 26 – Imagens de páginas do Livro Flicts .....	97
Figura 27 – Moodboard da cenografia de A Cor da Lua .....	102
Figura 28 – Foto da maquete de A Cor da Lua .....	106
Figura 29 – Desenho do fluxo do público no 1º Ato .....	109
Figura 30 – Ilustração da experiência imersiva e sensorial do 1º Ato .....	109
Figura 31 – Desenho do fluxo do público no 2º Ato .....	111
Figura 32 – Ilustração da experiência imersiva e sensorial do 2º Ato .....	111

Figura 33 – Desenho do fluxo do público no 3º Ato .....	112
Figura 34 – Ilustração da experiência imersiva e sensorial do 3º Ato .....	113
Figura 35 – Desenho do fluxo do público no 4º Ato .....	114
Figura 36 – Ilustração da experiência imersiva e sensorial do 4º Ato .....	114
Figura 37 – Desenho do fluxo do público no 5º Ato .....	116
Figura 38 – Ilustração da experiência imersiva e sensorial do 5º Ato .....	116

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	14
<b>1. CENOGRAFIA</b> .....	20
<b>1.1 A Prática da Cenografia</b> .....	23
<b>1.2 Cenografia e os Espaços no Teatro</b> .....	25
1.2.1 Espaço Teatral .....	27
1.2.2 Espaço Cênico .....	29
1.2.3 Espaço Dramático .....	32
<b>1.3 Cenografia Teatral Contemporânea</b> .....	35
1.3.1 A Quadrienal de Praga .....	38
<b>2. MINHA TRAJETÓRIA: DO ACASO BIDIMENSIONAL À INTENÇÃO TRIDIMENSIONAL</b> .....	44
<b>2.1 Primeiros Passos: Projeto Arte Educação</b> .....	50
<b>2.2 O Salto: Cia de Teatro Sala 3</b> .....	54
<b>2.3 Um Lugar Diferente: Pomar Livraria</b> .....	62
<b>2.4 Destino Internacional: PQ'23 – Mostra dos Estudantes</b> .....	64
<b>2.5 Novos Caminhos: Colégio Simbios, Grupo Bastet e Corpo Cênico da Escola do Futuro em Artes Basileu França</b> .....	69
<b>3. A COR DA LUA</b> .....	77
<b>3.1 Flicts</b> .....	78
<b>3.2 Zivaldo</b> .....	82
<b>3.3 Dispositivo Poético-Pedagógico</b> .....	84
3.3.1 Processo Criativo em Cenografia .....	89
3.3.1.1 <i>Descobrir</i> .....	93
3.3.1.2 <i>Definir</i> .....	98
3.3.1.3 <i>Desenvolver</i> .....	100
<b>3.4 Experiência Imersiva e Sensorial</b> .....	107
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	120
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	124



“TUDO NO MUNDO TEM COR”

## INTRODUÇÃO

Estamos em um teatro, o burburinho da plateia anuncia que algo especial está prestes a acontecer. Lá dentro, no palco começando a se iluminar, os atores aguardam em silêncio, prontos para dar vida a histórias que transcendem o simples ato de representar. É nesse instante, quando o público encontra os artistas, que a verdadeira magia começa. A atmosfera se enche de expectativa, e cada emoção, cada olhar e cada gesto se entrelaçam. Ali, naquele encontro único, histórias ganham forma e sensações se espalham, unindo plateia e elenco em um diálogo profundo e vibrante. Acontece naquele momento um espetáculo teatral.

O espaço físico desse encontro é crucial, pois é nele que a mágica acontece. É nesse ambiente que surge a figura do cenógrafo, o profissional responsável por conceber o ambiente da encenação. É lá que eu surjo; este espaço é uma tela em branco, pronta para ser transformada em um mundo que complementa e enriquece a arte da cena. A cenografia teatral não é apenas um pano de fundo, mas parte do processo e da experiência da apresentação teatral. A percepção do público é influenciada diretamente pela cenografia, pelo o que eu também construí para aquela cena.

A relação entre o espaço físico e a experiência teatral tem ganhado novas dimensões com o passar do tempo, à medida que as práticas e as expectativas do público se modificam. Além disso, é inegável a estreita ligação entre as artes visuais e a cenografia. Partindo desse pressuposto é possível compreender que a evolução e a inserção de novas tecnologias que se deram na história das artes visuais tiveram uma forte influência sobre a cenografia.

Novas abordagens, conceitos e escolas das artes visuais proporcionaram à cenografia teatral nova forma de pensar o papel do espaço cênico, oferecendo oportunidades de aproximar cada vez mais o público da cena. Essa mudança reflete a busca contínua por novas formas de participação do espectador e uma compreensão do papel do espaço na criação das experiências teatrais.

Em um dos diversos relatos que a cenógrafa Pâmela Howard faz em seu livro *O que é Cenografia* (2015), há a descrição de uma proposta de um espetáculo de ópera que oferece ao público a oportunidade de visitar o espaço cenográfico durante o dia, quando a apresentação não está ocorrendo.

Em *O casamento*, o espaço teatral fica aberto para os espectadores o dia todo, e eles são convidados a entrar e investigar o mundo criado pelas assemblages. Não há atores, somente a trilha sonora de suas vozes, e os sapatos que pertencem aos personagens são deixados nos espaços que eles ocuparão durante a performance noturna. Conforme os visitantes da instalação cênica investigam as vinhetas, descobrem inúmeras coisas inesperadas que normalmente não veriam de seus assentos. [...] Os espectadores gostam de ter a oportunidade de percorrer o espaço cênico e tocar os objetos, que não perdem nada de sua magia teatral – ao contrário, despertam nos espectadores suas próprias memórias. Eles têm a oportunidade de ver o mundo através dos olhos dos personagens da ópera e identificar situações que estão incorporadas à memória como uma velha fotografia desbotada, que parece mais real do que uma versão digitalizada colorida. Era uma descoberta real observar diretamente que deixar os espectadores entrarem no assim chamado mundo mágico dos bastidores só melhora sua experiência de assistir às performances subsequentes. Eles se sentiam parte do evento, participantes familiarizados com toda a experiência, refutando o antigo mito de que o que acontece nos bastidores é somente para os cozinheiros. (HOWARD, 2015, p. 250-251, grifo do autor)

É possível compreender que a iniciativa relatada por Howard permitiu que o público experimentasse e compreendesse o cenário do espetáculo *O Casamento*, fora do contexto da apresentação, revelando assim a importância e a complexidade do trabalho do cenógrafo. Ao proporcionar a imersão do público no ambiente cenográfico, a proposta não apenas enriquece a percepção como também destaca como a cenografia, enquanto elemento crucial da experiência teatral, vai além de pano de fundo para se tornar uma parte integral da narrativa e da atmosfera do espetáculo.

Aqui nesta pesquisa a relação entre cenografia e imersão fica evidente na forma como ambas buscam transformar o espaço cênico em uma experiência interativa e envolvente. Com a evolução das práticas e expectativas do público, a cenografia tem se integrado de maneira mais profunda com conceitos das artes visuais, ampliando seu papel coadjuvante para elemento ativo na construção da experiência teatral. Esse diálogo entre cenografia e novas formas de se fazer teatro destaca como o espaço cênico pode ser organizado para oferecer novas formas de engajamento e compreensão. Ao integrar essas abordagens, a cenografia transcende suas funções tradicionais e se torna um meio de criar experiências imersivas, permitindo que o público explore e interaja com o espaço de maneiras inéditas. Para mim, essa interação vai além de enriquecer a experiência teatral — ela evidencia como a cenografia é parte vital da construção de narrativas vivas, sensíveis e profundamente envolventes.

Assim, esta pesquisa está organizada para ser narrada em três capítulos,

sendo primeiramente, no capítulo 01, abordados os pressupostos teóricos da cenografia teatral, dialogando sua prática e seus espaços no teatro. Em seguida, no capítulo 02, faço a apresentação de 09 trabalhos em cenografia desenvolvidos por mim. O capítulo 03 finaliza, apresentando um processo criativo em cenografia que desenvolvi a partir da concepção de um possível espetáculo experimental, inspirado livremente no livro *Flicts*, de Ziraldo (2019), articulando-o ao conceito de um dispositivo poético-pedagógico, que sugere a criação de um ambiente imersivo, capaz de ativar processos educativos por meio da interação sensível com o espaço cênico.

Nesta etapa, busco evidenciar a prática da cenografia teatral como um espetáculo experimental, superando sua função tradicional de suporte visual para assumir um papel central na construção de experiências teatrais inovadoras e envolventes. Além disso, a cenografia contemporânea tem sido influenciada por conceitos como o de dispositivo cênico, proposto por teóricos como Gilles Deleuze, que discute a cena como uma construção que opera por meio de relações entre corpos, espaços e elementos materiais. Dessa forma, o espaço cênico se torna menos um cenário fixo e mais um campo de possibilidades em constante transformação, permitindo que o público participe ativamente na construção do significado da obra.

O dispositivo poético-pedagógico se materializa na proposta do espetáculo *A Cor da Lua*, concebido como uma experiência imersiva voltada ao público infantil e inspirado na poética literária de *Flicts*. A intenção foi ultrapassar os limites da cenografia convencional — que muitas vezes atua apenas como pano de fundo para a ação dramática — para transformá-la em elemento protagonista da cena.

Em *A Cor da Lua*, a cenografia convida à interação: o espaço é ativado por áudios que sugerem imagens, permitindo que as crianças experimentem a cena de forma sensorial e imaginativa. Ao romper com a lógica do espectador passivo, surge também uma dimensão pedagógica, que valoriza a escuta, a imaginação e a participação como formas de aprendizado sensível no ambiente teatral.

Para projetar e direcionar o percurso desta pesquisa optei pela classificação descrita por Gil (2016), usando diversos aspectos e categorias que norteiam uma pesquisa, como abordagem, finalidade, objetivo e método.

Dessa forma a pesquisa enquanto abordagem se caracteriza como qualitativa, pois está justamente dialogando com a existência de situações em que

resultados não podem ser obtidos mediante procedimentos estatísticos ou por meio de quantidades, pois a investigação se encontra numa relação de sentidos subjetivos, propondo um experimento pela cenografia teatral.

Ter como ponto de partida do estudo a construção de uma proposta que discute a possibilidade de novos rumos para a cenografia abre um campo vasto de investigação e reflexão, caracterizando assim uma pesquisa com finalidade aplicada, a qual Gil (2016, p. 26) caracteriza como aquela que “abrange estudos elaborados com a finalidade de resolver problemas identificados no âmbito das sociedades em que os pesquisadores vivem”.

Outra classificação apresentada por Gil (2016) diz respeito aos objetivos da pesquisa. Como esta investigação busca evidenciar a prática da cenografia teatral e demonstrar sua capacidade de criar experiências, ela se enquadra como uma pesquisa explicativa, uma vez que procura identificar, analisar e esclarecer o papel e o impacto da cenografia em contextos específicos.

Dentre os diversos métodos de pesquisa existentes, a investigação deste trabalho se apropriou da pesquisa performativa elaborada pelo pesquisador Brad Haseman. Esse método é caracterizado pela ênfase na forma como os resultados da pesquisa e as reivindicações de conhecimento devem ser comunicados, e ainda destaca que uma das características dos pesquisadores guiados pela prática é

[...] a insistência de que os resultados da investigação e as reivindicações de conhecimento devem ser feitos através da linguagem simbólica e forma de sua prática. [...] Essa insistência em relatar a pesquisa através dos resultados e formatos materiais da prática desafia as formas tradicionais de representação da reivindicação de conhecimento. (HASEMAN, 2015, p. 44)

Assim, a pesquisa performativa aproximasse, especialmente, da etapa da investigação dedicada à elaboração da proposta de um projeto de espetáculo experimental, bem como de um dispositivo poético-pedagógico, que utiliza a cenografia como base. Guiada por uma prática que emerge no campo das artes como forma de compreender o processo criativo enquanto caminho metodológico, essa abordagem também valida a prática artística do próprio pesquisador como parte constitutiva da produção de conhecimento.

Além do levantamento bibliográfico apresentado no primeiro capítulo acerca de definições e conceitos da cenografia. Já no capítulo 2 o instrumento de coletas de dados ligado à minha prática de cenógrafo é a autobiografia, entendendo assim que

a prática de alguns trabalhos foi fonte de aprendizado.

Esta pesquisa não apenas explora novas metodologias e práticas cenográficas, mas também propõe uma redefinição do papel do espectador e do próprio espaço teatral. Ao criar um ambiente imersivo e sensorial, a pesquisa visa demonstrar que é possível transformar a experiência teatral em algo mais interativo e participativo.

Dessa forma, buscou-se contribuir para o avanço do campo de estudo e pesquisa em cenografia, fomentando diálogos enriquecedores entre teoria, prática e inovação.



“ERA UMA VEZ UMA COR  
MUITO RARA E MUITO TRISTE  
QUE SE CHAMAVA FLICTS”

## 1. CENOGRAFIA

A cenografia é mais do que criar ambiente físico para espetáculo, filme ou qualquer outra forma de interação artística: ela é, essencialmente, uma expressão da visão de mundo do cenógrafo, uma manifestação tangível de sua interpretação do espaço. Na arte da cenografia, o espaço é o protagonista, e o ponto de partida é o maior desafio da prática. Esse lugar cenograficamente construído é o lugar no qual a narrativa se desenrola, as personagens habitam, as percepções ganham sentido e as emoções se manifestam.

No processo de pesquisa sobre cenografia teatral, surge a importância de aprofundar os conceitos de cenografia e cenário, que, embora relacionados, possuem diferenças e funções significativas no contexto das artes cênicas e visuais.

A cenografia é caracterizada pela arte e atécnica de criar e organizar o espaço cênico; ela ultrapassa o processo de construção de um ambiente físico, porque envolve planejamento e concepção de todo o ambiente espacial e visual no qual a narrativa se desenrola, considerando diversos aspectos como a iluminação, os adereços, o mobiliário e até mesmo a interação dos atores com o espaço. Ela procura traduzir visualmente atmosfera, tempo, história e emoção, preocupando-se com a integração dos elementos visuais de uma produção.

O cenário, por outro lado, refere-se especificamente ao conjunto de elementos visuais e físicos que compõem o espaço onde a ação ocorre. É a parte tangível da cenografia e pode incluir painéis, estruturas, objetos de cena e fundos pintados; é a parte visível, onde os eventos se desenrolam e, embora seja um componente crucial da cenografia, não abrange toda a complexidade do trabalho cenográfico, servindo para situar a ação e criar o ambiente necessário para a narrativa.

Considerando os dois conceitos mencionados, dialogo com Pavis (2008, p. 45) sobre a seguinte colocação: “se o cenário se situa num espaço de duas dimensões, materializado pelo telão pintado, a cenografia é uma escritura no espaço em três dimensões. É como se passássemos da pintura para à escultura ou à arquitetura”. Dessa forma, a cenografia vai além do aspecto físico e visível do ambiente cênico compreendido enquanto cenário: a cenografia é a prática abrangente que concebe e organiza todo o espaço, englobando elementos visuais, espaciais e emocionais que colaboram para a narrativa e a experiência do

espectador.

A cenografia em sua especificidade de utilização no teatro vai portanto além de denotar e conotar um ambiente ou uma época, ou informar sobre um espaço ao configurá-lo para a cena: uma boa cenografia participa ativamente da narrativa, não se limitando a elemento decorativo ou de apoio, mas se integrando ao estado psicológico das personagens ou ao ambiente da cena. De acordo com Mantovani (1989, p. 13), “o termo cenografia (*skenographie*, que é composto de *skené*, cena, e *graphein*, escrever, desenhar, pintar, colorir)” aparece desde textos gregos do início da história do teatro. E, como o próprio nome sugere, é uma escritura da cena, uma escrita não verbal, icônica e visual que deve entrelaçar-se com os demais elementos da cena.

Além das habilidades técnicas, é preciso compreender que pensar, construir e adaptar o espaço é uma tarefa delicada, pois requer entendimento aprofundado da narrativa e das emoções que se pretende transmitir. O papel do profissional responsável por essa prática no teatro, o cenógrafo, não apenas cria o espaço físico, mas também a atmosfera emocional da estética e poética da cenografia, um ambiente que dialoga com o público e enriquece a experiência dramática.

Quando se pensa no trabalho de elaboração cenográfica, ao criar um projeto, o cenógrafo busca evocar sensações, provocar reflexões e estimular a imaginação do público. É um convite para que o espectador entre em um mundo construído para aquele determinado momento e se perca em suas nuances e significados.

Para Howard (2015, p. 27),

A visão de mundo da cenografia revela que o espaço é o primeiro e o mais importante desafio do cenógrafo. O espaço é parte do vocabulário cenográfico. Falamos de traduzi-lo e adaptá-lo, de criar um espaço sugestivo e uni-lo ao tempo dramático. Pensamos no espaço em ação, em como podemos conseguir e quebrar isso; pensamos no que precisamos para criar o espaço certo e como ele pode ser construído com forma e cor no sentido de aprimorar o ser humano e o texto.

Portanto, esse espaço de construção cenográfica não é estático, mas está em constante transformação, em sintonia com a narrativa e o tempo dramático da obra. Em um espetáculo o trabalho do cenógrafo está em pensar no espaço em ação, considerar como ele pode se modificar ao longo da história, como pode influenciar o ritmo narrativo e como pode amplificar as emoções das personagens. Para isso cada detalhe é cuidadosamente planejado para aprimorar a experiência do

espectador e enriquecer a compreensão da obra, utilizando-se assim de formas, cores, texturas e outros elementos na busca de uma harmonia na poética e estética do trabalho.

Por mais que discorrer sobre cenografia na atualidade seja algo bem resolvido, cabe aqui evidenciar que só é possível porque a cenografia evoluiu com o passar do tempo. Essa evolução teve início nos primórdios do teatro na Grécia Antiga, onde as primeiras manifestações cenográficas foram vistas nos teatros ao ar livre; em seguida, durante o Renascimento europeu, especialmente na Itália, com o uso de perspectiva e ilusões ópticas para criar cenários que ampliavam a profundidade visual das produções teatrais.

No século XIX, as mudanças sociais, culturais e tecnológicas refletiram, com o advento do teatro realista, no desenvolvimento de novas técnicas e materiais. Além disso, a utilização de técnicas de perspectiva na pintura de cenários se tornou mais refinada. No final do século XIX, cenógrafos como Adolphe Appia e Edward Gordon Craig introduziram novas abordagens que enfatizavam a atmosfera e o espaço cênico como elementos narrativos essenciais, em contraste com os cenários estáticos e realistas do passado.

A modernidade do século XX proporcionou ao teatro uma ruptura com as estruturas tradicionais das peças clássicas, buscando novas maneiras de contar histórias e de envolver o público. De acordo com Cohen (2007, p. 3), “a modernidade foi, para o Teatro e, conseqüentemente, para a Cenografia, assim como nas Artes Plásticas, um movimento de criação e de rompimento constantes”. Dessa forma, no teatro e na cenografia, bem como nas artes plásticas, foi um período marcado por intensa criatividade e contínuos rompimentos com convenções estabelecidas. Esse movimento não apenas desafiou as normas vigentes da época, mas também explorou novas formas de expressão e narrativa.

Dramaturgos como Anton Chekhov, Bertolt Brecht e Tennessee Williams, entre outros, exploraram temas contemporâneos e técnicas inovadoras que influenciaram profundamente a dramaturgia e a encenação. Da mesma forma, na cenografia, houve uma revolução na maneira como os espaços teatrais eram concebidos e utilizados.

Compreendendo que a cenografia tem a função de criar as visualidades e espacialidades de um espetáculo, é possível observar que neste mesmo período as artes plásticas rompem com as técnicas tradicionais de representação e exploram

novas maneiras de capturar a realidade e a imaginação humana por meio de movimentos modernistas como o impressionismo, o cubismo, o expressionismo e o surrealismo, bem como o uso das tecnologias, entre outros, desafiando as convenções estéticas e conceituais – influenciando inclusive uma nova abordagem pós-moderna e sugerindo um novo termo: artes visuais.

Assim, a modernidade no teatro e nas artes plásticas possibilitou novos pensamentos sobre o fazer cenográfico, pois não foi apenas um momento de mudança estilística, mas também um período de profunda reflexão acerca das possibilidades criativas da arte. O movimento de criação e rompimento constantes caracterizou essa era como um período de experimentação, inovação e desafio às normas estabelecidas, deixando um legado duradouro que continua a inspirar diversas pesquisas, práticas, processos e reflexões até os dias de hoje.

### **1.1 A Prática da Cenografia**

A prática cenográfica enquanto lugar da ação teatral, por mais que esteja ligada à montagem de espaços para determinadas ações dos atores, transcende a construção de lugares imaginários; ela é uma fusão complexa de técnica, criatividade e uma compreensão das nuances de uma narrativa e poética visual escolhida. Ao montar um projeto cenográfico teatral, o cenógrafo se depara com a necessidade de dominar procedimentos específicos que permeiam as práticas teatrais, desde a concepção até a execução final do espetáculo, tanto numa perspectiva técnica e objetiva quanto conceitual e subjetiva.

De acordo com Urssi (2006, p. 97-98),

A montagem de um projeto cenográfico solicita do profissional a compreensão e o uso de procedimentos específicos nas práticas cênicas do espetáculo e da performance, bem como a consciência de equipe e a experiência pessoal do processo da investigação prática. O desenvolvimento e o uso de suas habilidades de montagem e apresentação gráfica permitirá uma reflexão crítica sobre o planejamento, o desenvolvimento e o resultado cênico, permitindo reconhecer a experiência única de cada espetáculo e de sua produção cênica e cenográfica. [...] A análise objetiva e crítica pelo profissional cenográfico, apropriado e coerente a uma modalidade específica de produção teatral, amplia sua articulação conceitual, metodológica e prática dentro da estrutura colaborativa e holística de uma produção. A apresentação do projeto de pesquisa, seu desenvolvimento conceitual e visual são pertinentes às práticas específicas da cenografia para o entendimento cênico da produção. Ferramentas específicas, como o projeto e suas visualizações aplicados à prática, como o pensamento colaborativo diretor-cenógrafo-ator possibilitam o olhar amplo e geral sobre o processo de montagem do espetáculo visual.

Pode-se dizer então que a construção cenográfica exige mais que habilidades técnicas, mas também consciência do trabalho em equipe e rica experiência pessoal no processo de investigação prática. É um mergulho no âmago da performance, onde cada etapa da montagem revela novas camadas de significado e desafios a serem superados.

No trabalho do cenógrafo, o desenvolvimento e a aplicação das habilidades de montagem e apresentação gráfica não são apenas meios de concretizar uma visão: são instrumentos de reflexão crítica acerca do processo e do objetivo que é almejado. Cada desenho, esboço, material, escolha estética, é uma oportunidade para examinar o planejamento, o desenvolvimento e, por fim, o resultado cênico. É por meio dessa análise que se reconhece a singularidade do espetáculo e a riqueza de sua produção cênica enquanto estética visual.

A abordagem objetiva e crítica do profissional cenográfico é essencial para o sucesso de uma produção teatral. Ao adaptar suas habilidades à modalidade específica do espetáculo, o cenógrafo amplia sua compreensão conceitual, metodológica e prática, contribuindo para a estrutura colaborativa e holística da equipe de produção. No processo de construção de uma cenografia, reconhecer o projeto enquanto pesquisa não é apenas um requisito formal: é uma etapa crucial para o entendimento completo da produção cênica. As visualizações conceituais e gráficas não apenas ilustram a visão do cenógrafo, mas também servem como ferramentas essenciais para a materialização dessa visão e para possibilitar uma compreensão abrangente do processo de montagem do espetáculo visual, onde cada elemento, cada ideia, é cuidadosamente integrado para criar a experiência teatral.

É interessante observar que tanto Heloísa Bulcão, no artigo *Criação Cenografia* (2008); quanto José Carlos Serroni (2013), em seu livro *Cenografia Brasileira: notas de um cenógrafo*, apontam que o trabalho de elaboração de uma cenografia não obedece a um formato definitivo de produção, ficando a cargo do próprio cenógrafo definir o passo-a-passo de seu processo criativo. Para Bulcão (2008, p. 2), “Cada profissional adota um determinado caminho entre a coleta de dados, o surgimento das ideias e o desenvolvimento conceitual das mesmas para a escolha da solução técnica e estética para seu projeto”. Serroni (2013, p. 26) faz a seguinte colocação: “A meu ver, não existe uma fórmula para criar cenografia. Cada profissional deve obedecer a suas próprias convicções e seu estilo, perseguir suas

metas como artista.” Mesmo estes dois autores não indicando um processo padrão, pela leitura desses fragmentos evidencia-se que o fazer cenográfico necessita de projeto.

Assim, é possível entender que, embora existam modelos e metodologias que orientam o processo de criação em arte, e conseqüentemente em cenografia, estes podem não ser seguidos completamente, pois a prática da elaboração cenográfica vai variar de acordo com o fazer de cada cenógrafo. Isso significa que o cenógrafo não segue um processo estritamente rígido e linear, mas sim um conjunto de pesquisas e ideias que promovem uma evolução do trabalho e que evidenciem seu objetivo enquanto artista.

Para o cenógrafo essa necessidade de planejamento está ligada à complexidade da produção cenográfica, e assim Serroni (2013) ainda sugere que, à medida que a cenografia se torna mais complexa, o projeto se torna mais exigente. Contudo, quanto mais soluções o projeto contemplar, menos problemas tendem a surgir durante a execução e montagem da cenografia. De modo algum, é recomendável associar a metodologia de um projeto a uma excessiva racionalização do processo cenográfico, pois isso pode limitar o resultado final. O objetivo principal é estabelecer um caminho a ser seguido durante o percurso de construção da cenografia.

## **1.2 Cenografia e os Espaços no Teatro**

A cenografia teatral opera em uma importante função de permitir que o público se sinta confortável para interpretar e compreender por meio do olhar observador o que se passa durante o momento do espetáculo, propondo assim a construção ficcional de um espaço para a encenação.

Para Pâmela Howard (2015, p. 225), uma incrível cenógrafa e pesquisadora da área,

O processo de criação teatral só se completa quando os espectadores se tornam parte do evento, e uma nova fase do trabalho começa quando a montagem passa do subjetivo para o objetivo. A partir desse momento, as ideias do texto, a pesquisa, a cor, a composição, a direção e os atores são julgados pela visão e a audição dos espectadores.

Assim, ela propõe que é possível entender que todo processo de criação

teatral tem um ponto de chegada em comum: o olhar do público no momento da apresentação. É possível compreender que a cenografia trabalha, assim como as várias outras áreas da produção teatral, na premissa de construção de um objeto maior: a compreensão por parte do espectador da representação/performance teatral.

No momento de uma apresentação teatral haverá pessoas para assistir e pessoas para representar. Além dos atores envolvidos diretamente na representação, ainda há vários outros profissionais que não aparecem em cena, mas os produtos de suas ideias, fazeres e práticas estão. São os maquiadores, figurinistas, aderecistas, cenógrafos, cenotécnicos, diretores, iluminadores, ensaístas, dentre outros.

Pode-se dizer então que o cenógrafo teatral constrói um lugar fictício, ilusório, representativo para que outros corpos se sintam confortáveis e transportados para estar e atuar. De acordo com Mantovani (1989, p. 6), “A cenografia pode ser considerada uma composição em um espaço tridimensional – o lugar teatral. Utiliza-se de elementos básicos, como cor, luz, formas, volumes e linhas. Sendo uma composição, tem peso, tensões, equilíbrio ou desequilíbrio, movimento e contrastes”.

É possível ir além e entender que o lugar teatral é um espaço repleto de elementos. Este lugar composto cenograficamente por perspectivas e planos (além de diversas formas tridimensionais da cenografia teatral, como escadas, cortinas, quarteladas, painéis, trainéis, praticáveis, rampas e dos objetos de cena) representa corpos estáticos ou em movimento que estão ali para compor naquele momento o processo de representação.

No trabalho de cenografia é necessário entender que, além de o espaço ser um fator determinante em um projeto, é preciso perceber o ritmo como se comporta esse espaço e as coisas que estão contidas nele, bem como a relação entre objetos, atores, plateia e espaço da cena. É pensar e compreender o trabalho de cenografia como uma estrutura espacial onde corpos se movimentam numa interação com os outros corpos, objetos, lugares também contidos nesse espaço.

Mas, se o trabalho do cenógrafo está nessa construção do espaço e suas relações espaciais e visuais, como se dá a construção dos diversos elementos cenográficos que compõem esse espaço? Em uma montagem teatral, conceitualmente quais espaços podem ser considerados para compreender uma

relação cenográfica teatral?

Na tentativa de responder a essas questões, foi considerada a definição de Espaço (no teatro) defendida por Patrice Pavis em seu *Dicionário de Teatro*. Embora Pavis (2008) aponte que as definições para conceituar os espaços no teatro atualmente não sejam amplamente usadas devido à diversidade de aspectos envolvidos, ele busca esclarecer o assunto classificando os espaços teatrais em: dramático, cênico, teatral, lúdico, textual e interior.

Dentre as classificações sobre espaços no teatro feitas por Patrice Pavis, serão consideradas a seguir as três que mais dialogam com o objetivo desta pesquisa: o espaço teatral, o espaço cênico e o espaço dramático.

### 1.2.1 Espaço Teatral

De forma objetiva, o espaço teatral pode ser compreendido como o lugar físico onde ocorre uma apresentação teatral. Pavis (2008, p. 138) considera que, “com a transformação das arquiteturas teatrais [...] o teatro se instala onde bem lhe parece, procurando antes de mais nada um contato mais estreito [com o público]”. Ele observa que atualmente a palavra “teatro” é frequentemente substituída pelo termo “espaço teatral”, e assim é possível compreender que o espaço teatral vai além do espaço físico da caixa cênica do teatro, opondo-se um pouco à estrutura que geralmente se recorda ao pensar edifício teatral.

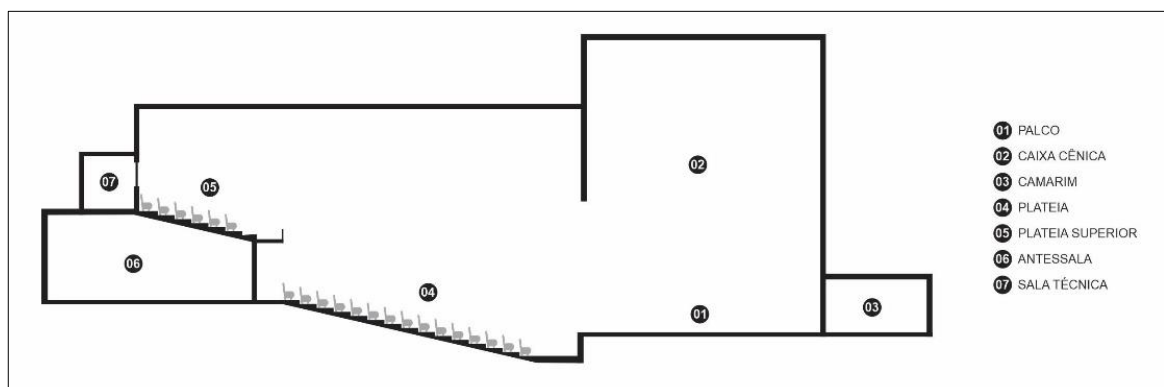


Figura 1 – Ilustração da estrutura básica do edifício teatral (Palco Italiano)

Fonte: Elaborado pelo autor

Observando a figura e considerando o teatro de palco italiano (o formato historicamente mais conhecido e convencional para o edifício teatral), há o palco

principal, onde os atores interpretam e a cena se desenvolve e, ao redor do palco, a caixa cênica que delimita o espaço, incluindo estruturas técnicas, equipamentos e áreas de transição dos atores fora de cena, além dos bastidores. Próximo ao palco, geralmente há camarins para os atores.

A área destinada aos espectadores, a plateia, fica completamente de frente ou circunda o palco e pode ser dividida em plateia térrea, plateia superior, balcões e camarotes. Antes da plateia, geralmente há uma antessala (*foyer*), onde o público pode aguardar o início da sessão, além de espaços como banheiros e bilheterias. Em total oposição ao palco e logo atrás da última fileira de poltronas da plateia, encontra-se a sala técnica, onde é possível controlar os sistemas de iluminação e sonorização.

Mais adiante, serão abordados mais detalhes sobre a relação do espectador com os diversos formatos de palco na história do teatro e a caixa cênica no contexto do espaço cênico. Contudo, já é possível verificar que a prática teatral contemporânea avança ao ocupar espaços que antes não eram considerados suficientemente formais ou técnicos para receber apresentações teatrais, inclusive explorando locais mais diversos como banheiros, pontos de ônibus, construções abandonadas, dentre outros.

Para Cyro Del Nero (2009, p. 95), autor do livro *Máquina para os Deuses*, há a possibilidade de se ampliar ainda mais esse pensamento: “o número de espaços teatrais alternativos servidos pelos cenógrafos sempre foi muito grande na história do teatro”. O que o autor quer dizer é que, na perspectiva dos cenógrafos, os espaços teatrais na história foram diversificados, compreendendo assim que várias festas e manifestações culturais eram motivo para o trabalho de cenografia, e ainda cita alguns exemplos, dentre eles os carros alegóricos no desfile de uma princesa nas ruas de Bruxelas no século XVII. Para concluir este pensamento, Nero (2009, p. 95) defende que “nossos cenógrafos trabalham para a realização de festas, exposições, dão sentido e forma a eventos dos mais variados tipos”.

É inegável que a cenografia, por mais que às vezes não seja tratada por este nome, é solicitada por diversos motivos e para uma variedade de funções. É possível elaborar uma lista extensa do uso da cenografia, como na identidade de uma exposição de arte, na decoração temática de um evento, na vitrine de uma loja, na elaboração de um *stand* de uma feira de negócios, nos carros alegóricos de um desfile cultural etc.

Num primeiro momento – e em uma reflexão mais rasa – se pode pensar que esses exemplos não são espaços teatrais. Mas, como Nero (2008) pontua, durante a história da cenografia raramente foi criada apenas cenografia para o teatro. Dessa forma, o que está sendo proposto aqui é justamente uma reflexão inversa à de que a cenografia está contida em um espaço teatral, : ela faz do lugar onde está um espaço teatral, um lugar para a cena, um ambiente preparado para uma determinada narrativa.

### 1.2.2 Espaço Cênico

O espaço cênico por sua vez é caracterizado como um local dividido por suas finalidades, sobretudo pelo lugar dos atores e o lugar do público. Considerando a história do teatro, é possível observar que existiram vários formatos do edifício teatral. Cada época trouxe características diferentes para o espaço cênico, refletindo na experiência do público com a cena no palco.

O surgimento do teatro ocidental e amplamente conhecido se deu em formato de arena. Na Grécia Antiga, os teatros eram ao ar livre, construídos em encostas para aproveitar a acústica natural; o palco era circular e o público se sentava em semicírculo ao redor. Os teatros romanos, inspirados pelos gregos, introduziram uma elaborada fachada que servia como pano de fundo para o edifício teatral.

Durante a Idade Média, houve o advento do teatro elisabetano, como as famosas encenações de Shakespeare, e o formato de palco apresentava um proscênio, onde a plateia se dispunha em três lados. No século XVII, o teatro italiano trouxe inovações como o palco definindo uma relação frontal entre palco e plateia pela moldura do proscênio.

O surgimento do teatro moderno do século XIX adotou o uso do palco italiano, mas também começou a experimentar palcos mais flexíveis e espaços alternativos. Com a chegada do século XX surgiram espaços cênicos não convencionais, como teatros de rua e palcos adaptáveis que podiam ser configurados de várias formas, refletindo a liberdade criativa dos diretores e cenógrafos.

Atualmente se pode observar que os espaços teatrais continuam a evoluir, usando tecnologia avançada e criando experiências diferenciadas, e assim é possível citar a projeção digital, palcos giratórios e grandes estruturas desmontáveis que permitem inovações e expandem os limites do espaço teatral.

Essas mudanças mostram a adaptabilidade e vitalidade do teatro, bem como do espaço cênico como forma de arte, buscando novas maneiras de fazer a cena e envolver o espectador. Patrice Pavis (2005), em seu livro *A Análise dos Espetáculos*, no capítulo denominado “Espaço, Tempo e Ação”, apresenta um significado mais amplo sobre o que é o lugar teatral.

[...] o prédio e sua arquitetura, sua inscrição na cidade ou na paisagem; mas também o local não previsto para uma representação onde a encenação escolheu se instalar, local específico não transferível para um teatro ou outro lugar. No lugar institucionalmente teatral, será observada a disposição dos espaços internos (palco, plateia, espaços vazios, camarins etc.) e externos (terraço, hall e pátio de entrada). (PAVIS, 2005, p. 141)

Como já foi evidenciado, o espaço teatral é caracterizado como toda e qualquer edificação ou local que cede lugar para um espetáculo. No entanto, este espaço é amplo e se divide em vários outros espaços, e isso nos leva a refletir sobre a relação entre o espaço e a encenação – e como isso pode influenciar a experiência do público.

Pavis (2005, p. 142) ainda coloca que o espaço cênico é o “[...] lugar no qual evoluem os atores e o pessoal técnico: a área de representação propriamente dita e seus prolongamentos para a coxia, a platéia e todo o prédio teatral”. Essa concepção ampliada do espaço cênico não se limita apenas ao palco onde os atores se apresentam, mas também considera os bastidores, a plateia e todo o edifício teatral. Isso sugere que o ambiente como um todo desempenha papel crucial na experiência teatral, influenciando o público.

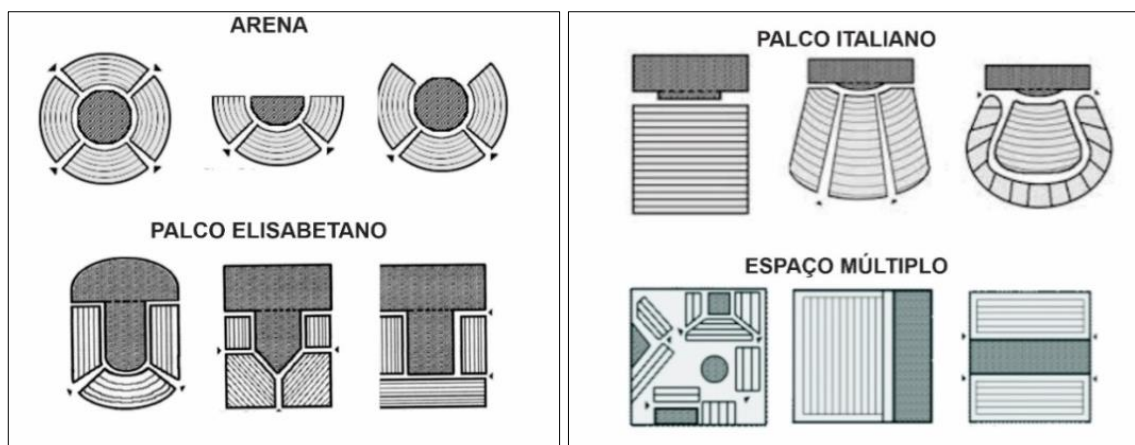


Figura 2 – Ilustração dos formatos de espaços teatrais  
 Fonte: Adaptado de MARTINS, S. B.; TAMANINI, C. A. M.; Teatro e suas Tipologias. Akrópolis, 13(2): 105-107, 2005.

A cenografia é uma arte complexa que requer um planejamento minucioso para garantir que cada detalhe do espetáculo seja executado de maneira eficaz e impactante. A complexidade desse processo é diretamente influenciada pelo formato do teatro em que a produção será realizada. Com o decorrer da história do teatro diferentes configurações de espaços teatrais surgiram e suscitaram desafios e oportunidades únicos para os cenógrafos.

É importante destacar que a plateia pode estar em diferentes planos em relação ao palco e que não é apenas um espaço onde o público assiste passivamente ao espetáculo, mas um lugar que pode afetar a atmosfera e a interação entre os artistas e os espectadores. É interessante notar que, ao conversar com os atores, eles conseguem fazer alguma avaliação sobre como a plateia se apropriou ou se comportou frente ao espetáculo.

Durante um longo período, o termo “espaço cênico” estava principalmente associado à cenografia, mas definições mais atualizadas ampliam seu significado, abrangendo todos os componentes do espetáculo, especialmente a presença da plateia.

Quando se pensa em espaço cênico, duas variáveis, dois elementos constituintes precisam ser levados em conta. O primeiro é a cenografia, “a escrita da cena”, os elementos que auxiliarão na caracterização do espaço onde ocorrerá. O segundo é a arquitetura teatral, ou seja, o espaço concebido para abrigar o evento e a plateia, o público que experimenta o evento. A separação destes dois elementos torna-se cada vez mais complexa à medida que conformam instâncias cada vez mais indistinguíveis, contudo as sutilezas que as determinam estabelecem nuances que possibilitam a sua mínima distinção. (RODRIGUES, 2008, p. 14)

Há uma complexidade inerente à construção e à percepção do espaço cênico, que se desdobra entre a cenografia e a arquitetura teatral. A primeira configura os elementos visuais e materiais que dão forma e caráter ao espaço onde a ação se desenvolve, enquanto a segunda se refere ao ambiente físico que abriga o espetáculo e acolhe o público. Com o avanço das práticas artísticas, a separação entre esses elementos tem se tornado mais complexa, pois as possibilidades criativas têm ampliando a experiência teatral proporcionar experiências diversas aos espectadores.

Um exemplo dessas experiências que o teatro se apropria na atualidade é o realismo. Howard (2015, p. 244) coloca que, “nos últimos anos, as peças, as óperas e até mesmo os musicais estiveram revisitando e reinventando o realismo teatral,

acreditando que o público quer ver a realidade das vidas refletidas no palco”.

Portanto, com o intuito de oferecer uma experiência realista, tem havido um crescente investimento em cenografias que buscam reproduzir a realidade, incorporando elementos 'reais' diretamente no palco, como aponta Jacqueline Costa-Lima, ao destacar que a cenografia contemporânea utiliza o 'real' como uma estratégia estética e política, com objetos cotidianos e materiais orgânicos sendo inseridos no espaço cênico não como representação, mas como presença.” (COSTA-LIMA, 2014, p. 89).

É possível refletir sobre como essa definição mais abrangente do espaço cênico pode ser aplicada e explorada na prática teatral contemporânea. Como diretores, *designers* e artistas podem aproveitar ao máximo todos os elementos do espaço cênico para criar experiências teatrais envolventes e significativas? Como o entendimento do espaço cênico como um ambiente dinâmico e interativo pode influenciar a forma como os espetáculos são concebidos, encenados e recebidos pelo público? Essas são apenas algumas das questões que essa definição provocativa de espaço cênico pode inspirar.

### 1.2.3 Espaço Dramático

É sabido que, desde o início da tradição teatral até os dias atuais, foi por meio da composição de diversos elementos cênicos que o teatro se desenvolveu e se moldou na forma como o conhecemos hoje. Alguns ou todos esses elementos em conjunto possibilitam a prática do teatro, destacando-se: o ator, a dramaturgia, a direção, o texto, o figurino, a iluminação, a maquiagem, os objetos cênicos, a cenografia e, por fim, o público. Esses elementos em ação se encontram em um local denominado espaço dramático (Pavis, 2008; Ubersfeld, 2005).

Além disso, de acordo com Mantovani (1993), é possível compreender que o trabalho de um cenógrafo vai além do trabalho técnico: ele também é caracterizado como forma de criação na qual o cenógrafo expressa, por meio de uma linguagem visual e plástica, um texto dramático.

Atualmente, o cenógrafo desempenha um papel que o instiga a abordar essa prática artística com curiosidade, enquanto desafia continuamente sua criatividade, ampliando os limites além do conhecimento tradicional para descobrir novas formas de expressar e comunicar o espaço de maneira dramática.

Nesse contexto, o cenógrafo é retratado como um artista capaz de compreender e interpretar um texto, levando em consideração a autoria do texto, a atuação dos atores diante do público, a imaginação no processo criativo e a técnica de produção (Howard, 2015). Além disso, a integração de diversas linguagens artísticas na concepção da performance tem sido fundamental para o surgimento de novas abordagens no trabalho de criação teatral.

Por muitas vezes é fácil ver a utilização de diferentes elementos de arte na construção de um espetáculo, como mídia digital, performances, instalações, poesia visual, intervenções ambientais, dentre outros. Estes elementos são provenientes de outras formas artísticas que não estiveram tão presentes no desenvolvimento da história do teatro, mas que dentro desse espaço dramático constroem uma unidade. Alguns exemplos desses elementos são o vídeo, as artes visuais digitais, as ações performáticas e as instalações.

É possível compreender que a dramaturgia verbal não é mais o único e/ou o principal elemento para que o espetáculo se realize. O encontro dos elementos do teatro no espaço dramático articula para o cenógrafo um vocabulário de significados e ideias da cena, associados ou não ao texto, que buscam criação de imagens e signos visuais que se comunicam com o público e ampliam o conteúdo do discurso, uma vez que o sentido da cena só é completado com o entendimento subjetivo da plateia.

Atualmente as dramaturgias se entrelaçam de forma transversal, criando uma composição que se justapõe aos processos criativos envolvidos em cada etapa da produção das cenas. Nas cenas contemporâneas, os elementos cenográficos integram a narrativa completa da obra, atuando não apenas como decoração, mas como parte essencial da ambientação, contribuindo assim para a construção da narrativa.

De acordo com o dramaturgo francês Bernard Dort, “o espaço não ilustra mais, nem oferece mais áreas organizadas para um tipo de teatro. Ele entra na representação como um elemento autônomo que tem sua função e significados próprios – da mesma forma que o texto e os autores. [...] Texto, espaço, interpretação se emancipam” (Dort, 2013, p. 53).

A emancipação do espaço da cenografia significa que ele não se limita a ser um mero fundo ou contexto para as ações, mas uma entidade que dialoga diretamente com o texto e com a interpretação dos atores. Ele interage com a

iluminação, os adereços, os figurinos e o próprio corpo dos atores para construir significados que são tanto visuais quanto simbólicos. Essa integração de elementos permite que o espaço cênico se torne uma extensão da narrativa, enriquecendo a experiência do espectador e possibilitando novas formas de comunicação dentro da representação teatral.

Desse modo, é possível observar que os elementos da dramaturgia se complementam e interagem harmoniosamente durante a apresentação cênica. Há uma sobreposição desses elementos, onde cada um mantém sua própria linguagem e representação, mas, no momento da cena, eles se conectam e se integram ao conjunto.

Seguindo o raciocínio de Dort (2013, p. 51) constatamos “uma emancipação gradual dos elementos da representação teatral e observamos uma mudança estrutural: a renúncia à unidade orgânica ordenada a priori e o reconhecimento do fato teatral enquanto polifonia significativa, aberta para o espectador.”

O que de fato une todos esses elementos é a dramaturgia ou de certa forma a narrativa – ou história – que se conta, seja por texto, imagem, gesto, qualquer outra linguagem que se queira apropriar, ou ainda a intersecção de várias linguagens. Esse drama estabelecido da obra é o elemento que dá sentido ao que está sendo interpretado; ele permeia toda a produção cênica, desde a direção até os detalhes das maquiagens das personagens, perpassando assim todos os elementos cênicos. “Num palco vazio, com apenas três cadeiras, podemos ter uma cenografia monumental. O espaço do palco pode ser cenografia, a luz pode ser cenografia, um efeito sonoro pode ser cenografia, a movimentação dos atores no palco pode ser cenografia. Interessa que essas formas tenham conteúdo, significados, que criem espaço dramático” (Serroni, 2013, p. 28).

É possível observar através deste fragmento que Serroni acredita que a grandeza não reside na escala física, mas na densidade simbólica e emocional que esses elementos são capazes de instaurar. Assim sendo, é essencial que essas formas dispostas no espaço da cena carreguem um conteúdo, significados que ressoem no imaginário do espectador e que colaborem para a criação de um espaço dramático.

A cenografia, portanto, se manifesta como uma linguagem em si mesma, capaz de dialogar com o texto, criando camadas de sentido que extrapolam o visível. Nesse sentido, ela não apenas acompanha a dramaturgia, mas é, ela mesma,

dramaturgia, um elemento que por si só, é capaz de organizar e transformar o espaço cênico em narrativa.

### **1.3 Cenografia Teatral Contemporânea**

A cenografia teatral tem se transformado significativamente nas últimas décadas, refletindo mudanças tecnológicas, estéticas e conceituais. Ao longo do século XX, a cenografia se afastou da reprodução mimética dos espaços e passou a explorar abordagens mais abstratas, simbólicas e interativas. No contexto atual, essa evolução continua, expandindo-se para novas possibilidades narrativas e experiências imersivas.

De acordo com Rebouças (2022) a partir da década de 1970, a cenografia expandiu suas possibilidades ao incorporar novas dimensões temporais e explorar abordagens espaço-visuais que dialogam com diferentes formas de criação. Esse movimento se intensificou com a influência do Teatro Pós-dramático, promovendo um atrito com outras disciplinas e ampliando sua escala e ação. Nesse contexto, os cenógrafos passaram a experimentar novos posicionamentos, desenvolvendo formas diversas de se relacionar com a cena, a representação e a narrativa, dando origem ao que se convencionou chamar de cenografia contemporânea. Além disso, a visualidade, a recepção, as materialidades e suas performatividades passaram a ser reconsideradas, permitindo novas maneiras de perceber, registrar e transmitir a experiência teatral.

Uma das principais características da cenografia contemporânea é sua interdisciplinaridade. Dessa forma, Pavis (2013, p.102 *apud* Rebouças, 2022, p.5) coloca que “à custa de estender o seu campo de ação, a cenografia aproximou-se da encenação a ponto de não se poder mais distingui-las”.

Hoje, o cenógrafo atua não apenas como um criador de espaços, mas também como um articulador de múltiplos elementos visuais, tecnológicos e sensoriais. A incorporação de projeções digitais, iluminação interativa e materiais não convencionais amplia a capacidade da cenografia de provocar novas formas de percepção e interação com o espectador.

A tecnologia desempenha um papel central na cenografia atual, permitindo a criação de espaços dinâmicos e mutáveis. Projeções mapeadas são frequentemente utilizadas para transformar superfícies cênicas em telas vivas, alterando sua

aparência em tempo real. A realidade aumentada e a realidade virtual também começam a ser exploradas para criar experiências imersivas que transcendem os limites físicos do palco, permitindo que o público interaja de maneiras inovadoras com os elementos cênicos.

Outra abordagem relevante é o uso de sensores e inteligência artificial na cenografia, possibilitando que o cenário responda à presença e ao movimento dos atores e espectadores. Essa interatividade pode criar atmosferas cênicas dinâmicas e adaptar o ambiente ao desenrolar da narrativa, reforçando a relação entre espaço e performance.

É possível citar ainda que existe um pensamento no campo atual de produção cenográfica em relação à sustentabilidade. A busca por materiais e processos menos impactantes ao meio ambiente reflete uma mudança na forma como diversos profissionais da área têm pensado a criação do espaço cênico. Além disso, o conceito de reutilizar diversos elementos de diferentes maneiras em múltiplas produções tem ganhado espaço como uma solução sustentável.

Desde a década de 1950, a cenografia tem transitado entre diversas linguagens, estabelecendo conexões com o teatro, as artes plásticas, a performance, o vídeo, o cinema, a intervenção urbana e as práticas intermidiáticas. Esse movimento resultou em propostas como o happening, o site-specific, a instalação, o teatro imersivo e o teatro ambiental.

Mais recentemente, essa expansão se manifesta em novas formas de intervenção e ocupação do espaço, consolidando definitivamente essa abordagem ampliada. Essa hibridização permite a criação de atmosferas que transcendem a função tradicional do cenário, transformando-o em um elemento ativo na dramaturgia do espetáculo.

Outro aspecto importante é o impacto da cenografia digital e da cenografia sensorial, que exploram não apenas a visualidade, mas também sons, cheiros e texturas para criar experiências imersivas e multisensoriais. Essas abordagens intensificam a conexão emocional do público com o espetáculo, estimulando a participação ativa e a construção de significados individuais.

Dessa forma, a cenografia teatral contemporânea se estabelece como um campo dinâmico, onde as fronteiras entre o espaço, o corpo e a recepção são constantemente ressignificadas, proporcionando novas experiências estéticas e perceptivas ao público.

Com essa constante evolução, o papel da cenografia continua se expandindo, e novas terminologias têm sido adotadas para refletir esse crescimento do fazer cenográfico. Entre elas, destaca-se a direção de arte, termo originado no cinema, mas amplamente utilizado por cenógrafos para se referir à concepção do conjunto espaço-visual. Outro conceito relevante é o *performance design*, traduzido no Brasil como desenho da cena, amplamente discutido por teóricos. Esse termo pode ser compreendido como um campo interdisciplinar que transita entre a instalação, a cena, a performance e a arquitetura, ampliando as possibilidades da cenografia contemporânea.

É possível ampliar ainda mais o conceito do fazer cenográfico, chegando assim à terminologia de cenografia expandida, que de acordo com Rebouças (2022, p.6) é um termo que,

Ultrapassa a noção de desenho de cena e do próprio fazer teatral, incluindo os princípios da cenografia expandida emergem do alargamento e reestruturação da cenografia e das novas configurações da cena, da performance ou da obra que surgem com ela, a partir dela e por ela inspiradas.

Dessa forma, a cenografia não apenas envolve as relações estéticas e conceituais dos elementos, mas também o contexto que está inserido, numa relação entre conceitos sociais, culturais, políticos e econômicos.

É afirmado por Aronson (2017, p.xvi *apud* Rebolças, 2022, p.8) que “a cenografia expandida é ao mesmo tempo uma ferramenta, um sistema, um processo e um organismo gerador para a compreensão do ambiente complexo em que vivemos”.

Nesse sentido, a cenografia contemporânea se posiciona como um campo de investigação que extrapola os limites do teatro tradicional, dialogando com diversas práticas espaciais e performativas. E nesse sentido, a cenografia expandida surge como uma resposta a essa nova configuração em que o espaço cênico deixa de ser apenas um suporte para a ação e passa a ser compreendido como um agente ativo na construção da narrativa e da percepção estética.

Por fim, é essencial reconhecer que a cenografia teatral contemporânea se estabelece como um campo em constante transformação, onde a pesquisa e a experimentação desempenham papéis fundamentais. Ao expandir seus limites e dialogar com diferentes áreas do conhecimento, a cenografia reafirma sua

relevância não apenas como uma ferramenta estética, mas como um elemento essencial na construção de significados e experiências.

### 1.3.1 A Quadrienal de Praga

A Quadrienal de Praga (Prague Quadrennial – PQ) é o maior e mais significativo evento internacional dedicado à cenografia, design de performance e arquitetura teatral. Realizada a cada quatro anos na cidade de Praga, na República Tcheca, a PQ reúne profissionais de teatro, designers, arquitetos, artistas visuais e acadêmicos de todo o mundo para explorar as mais inovadoras e experimentais abordagens do espaço cênico e da performance. É uma oportunidade única de apresentar a produção em exposições que representam seus países e regiões. É uma mostra competitiva, dividida em três seções principais – além de uma diversidade de programas paralelos: Seção dos Países e Regiões, Seção de Arquitetura Teatral e Seção dos Estudantes.

A partir de 1957, o Brasil sediava bienalmente a Bienal de Artes Plásticas do Teatro, evento que incluía em sua programação a Exposição Internacional de Cenografia, considerada, na época, a maior mostra do gênero. Em 1967, após cenógrafos tchecos, como Vichodyl e Svoboda, se destacarem e conquistarem diversos prêmios na Bienal brasileira, foi criada a Quadrienal de Praga (PQ), consolidando um espaço dedicado exclusivamente à cenografia.

Até 1973, a mostra de cenografia da Bienal de São Paulo ocorreu de forma alternada com a Quadrienal de Praga, evidenciando a relevância do cenário internacional da cenografia. O Brasil manteve uma presença constante na Quadrienal de Praga ao longo dos anos, com exceção da edição de 1983, reforçando sua importância na produção internacional de cenografia.

A Quadrienal de Praga, ao longo dos anos, acompanhou a crescente pesquisa e prática da cenografia desenvolvida ao redor do mundo. Por meio de uma leitura apurada das exposições, é possível observar as transformações que ocorreram no campo da cenografia em diferentes países. Esse crescimento da área impulsionou desdobramentos na maneira de pensar esse fazer e suas relações com diversas outras áreas do conhecimento. A partir disso, surgiram novos conceitos e interpretações das práticas, que expandiram as formas de se fazer cenografia.

A Quadrienal se diferencia de outros festivais e eventos teatrais por seu foco na cenografia expandida, no design performativo e nas artes espaciais. Em vez de se concentrar apenas no teatro tradicional, a PQ abrange também a interseção da cenografia com arquitetura, tecnologia digital, urbanismo, intervenções públicas e arte imersiva. Seu caráter interdisciplinar a torna um evento essencial para compreender os rumos da cenografia no mundo contemporâneo.

É um evento que amplia sua atuação, a cada edição, para além das exposições competitivas de países e da realização de algumas mostras especiais e palestras, para se tornar um ambiente no qual a cenografia e o desenho da performance desempenham um papel integral (e não somente de suporte), oferecendo imersivas experiências para a audiência. (SCHEFFLER *et al.*, 2020)

Construindo um panorama desde as primeiras edições até a última, em 2023, pode-se afirmar que as primeiras edições até a década de 80, o foco estava na cenografia teatral tradicional, com destaque para maquetes, figurinos e cenários físicos.

A partir da década de 1990, a Quadrienal passou a refletir as mudanças globais na produção artística e teatral. Dessa forma, expandiu suas fronteiras, incorporando instalações imersivas, performances interativas e experimentações multimídia. O evento começou a dialogar com a arquitetura, o urbanismo e a arte contemporânea, tornando-se mais do que uma exposição de cenografia tradicional.

Já nos anos 2000, o evento passou a promover seminários, workshops e intervenções urbanas, consolidando-se como um espaço de debate sobre o futuro da cenografia e suas interseções com outros campos das artes.

Na década de 2010, a Quadrienal reafirmou seu compromisso com a cenografia como uma prática expandida, explorando temas como imersão, performance e espaço sensorial. As edições passaram a enfatizar experiências interativas, instalações de grande escala e a relação do corpo com o espaço.

É interessante citar que a Quadrienal de Praga foi criada inicialmente com o nome de “Exposição Internacional de Cenografia e Arquitetura Teatral”, no entanto os vários desdobramentos e pesquisas da área fez com que a curadoria internacional do evento adotasse partir de 2012 a denominação “Exposição Internacional do Espaço e Design Cênico”.

A penúltima edição, em 2019, destacou-se por sua abordagem interdisciplinar e pela fusão entre arte, tecnologia e ativismo. Trabalhos voltados para questões

ambientais, políticas e sociais ganharam visibilidade, demonstrando como a cenografia pode atuar para além do palco e influenciar debates contemporâneos.

Já a edição da Quadrienal de Praga, em 2023, trouxe um olhar profundo sobre o papel da cenografia em um mundo em constante transformação. Adotando como tema central o conceito de 'Raro', buscou explorar o seu significado profundo. Essa escolha reflete a natureza singular da cenografia e do design de performance como disciplinas artísticas, ao mesmo tempo em que destaca práticas e inovações criativas que surgem de contextos específicos e dos espaços onde são concebidas. O tema também se propôs a dialogar com os desafios e transformações dos períodos pandêmico e pós-pandêmico, marcados por incertezas e mudanças que continuam a impactar o setor cultural.

Refletindo então um contexto pós-pandemia, essa edição enfatizou novas formas de ocupação do espaço e o impacto das tecnologias digitais na cenografia. A crescente intersecção entre espaço físico e virtual foi um dos destaques, assim como a valorização da diversidade cultural e das narrativas locais no cenário global.

A Quadrienal de Praga representa, no contexto global da cenografia, muito mais do que um grande encontro expositivo de produções e pensamentos espaciais. Ela se afirma como um espaço simbólico e concreto de legitimação de uma linguagem artística que, por muito tempo, ocupou uma posição secundária nos estudos e nas práticas teatrais. A cenografia, frequentemente vista como um complemento visual da cena encontra na Quadrienal um território fértil para afirmar-se como discurso, como prática crítica e como campo expandido de criação.

É possível dizer que a importância da PQ reside na sua capacidade de reunir, num mesmo espaço-tempo, múltiplas visões de mundo, perspectivas artísticas e contextos culturais. Essa diversidade não é apenas celebrada — ela é tensionada, problematizada, posta em diálogo. Em um cenário global marcado por profundas transformações sociais, ambientais e políticas, a cenografia, tal como promovida pela Quadrienal, torna-se linguagem capaz de refletir, reagir e propor novas formas de existência e convivência. O espaço deixa de ser apenas suporte e torna-se matéria sensível e política, onde se inscrevem muito mais que a prática ou o conceito, mas também memórias, anseios, conflitos e utopias.

Mais do que apresentar trabalhos, a PQ oferece um ambiente de escuta, intercâmbio e provocação. Ela fomenta não apenas o resultado estético, mas, sobretudo, o processo de criação — os modos como se pensa e se constrói o

espaço na performance contemporânea, refletindo significativamente o fazer teatral. Esse olhar processual valoriza a pesquisa, o erro, a experimentação, as relações colaborativas e os atravessamentos entre linguagens. A cenografia deixa de ser um produto finalizado para assumir-se como campo em constante reinvenção, atravessado por outras áreas do conhecimento: arquitetura, artes visuais, antropologia, tecnologia, filosofia e ativismo.

É também na PQ que se dá visibilidade às práticas que ocorrem nas margens, nos interstícios, nos territórios periféricos da criação artística. A presença de países com trajetórias culturais diversas contribui para o deslocamento de narrativas hegemônicas e para a construção de uma cartografia mais plural e descentralizada da cenografia. Nesse contexto, a cenografia é compreendida como prática situada — inseparável dos lugares, das histórias e das urgências que a constituem.

Essa ampliação de perspectivas encontra ecos em pensamentos pioneiros sobre o fazer teatral.

Em sua obra *Da arte do teatro*, Edward Gordon Craig propõe que o drama e sua representação não se limitem à forma de um texto falado, mas assumam diversas outras manifestações — sonoras, imagéticas, mudas, cinéticas. Para Craig, essa abertura de linguagem confronta diretamente a limitação imposta pelo drama à teatralidade, afirmando que “o Teatro por sua vez ao optar por outro eixo que não o Drama caminha naturalmente em busca por outra dinâmica quando muitas vezes se aproxima da Performance Art” (CRAIG apud COHEN, 2018, p. 143).

Essa visão antecipa movimentos que hoje se realizam com intensidade na cenografia contemporânea, sobretudo no ambiente de experimentação e liberdade proporcionado pela Quadrienal de Praga, dialogando assim, cenografia e performance da cena.

Pode ser observado que a Quadrienal evoluiu com o tempo, e hoje atua, portanto, como um potente espaço de legitimação, mas também de insurgência. Ao abrir espaço para o inusitado, o singular, o não normativo, ela amplia os limites daquilo que entendemos como cenografia e design de performance. E ao fazê-lo, contribui decisivamente para a consolidação dessa linguagem como uma arte do pensamento espacial, onde o visível e o invisível se encontram, onde o corpo e o ambiente se afetam mutuamente, onde o tempo e a matéria se dobram em possibilidades cênicas. Nesse contexto, é possível afirmar, como bem expressa Cohen (2008, p.146) que

A PQ é de fato esse universo no qual a cenografia se desdobra, virando do avesso o comum e provocando inquietudes continuamente. Possui efeito avassalador sobre o modo de perceber, pensar e atuar do cenógrafo e, a cada quatro anos, renova esse olhar, sendo uma experiência da qual é difícil sair impune.

Num mundo em constante movimento, onde as artes vivem os efeitos das crises globais e das transformações tecnológicas, a Quadrienal de Praga se aproxima destes temas para discuti-los e se apropriar, mantendo-se assim como um espaço de resistência e reinvenção. Ela reafirma que a cenografia não é apenas uma resposta estética ao presente, mas também uma forma de projetar futuros — imaginando novos modos de ocupar o espaço e de construir realidades.

Nesse panorama internacional de trocas, visibilidade e reconhecimento, o Brasil tem desempenhado um papel significativo ao longo das edições da PQ. O país possui um histórico premiado de participações, reafirmando sua relevância no cenário global da cenografia.

Ao longo dos anos, tem se destacado não apenas pela qualidade estética de suas proposições, mas também pela potência crítica e inventiva de suas abordagens. Entre os reconhecimentos recebidos, estão três medalhas de ouro e duas Trigas de Ouro — a premiação máxima do evento — conquistadas nas edições de 1995 e 2011.

Mais recentemente, em 2023, o Brasil foi novamente reconhecido com o prêmio de Melhor Trabalho em Equipe na Mostra dos Países e Regiões, evidenciando a força colaborativa e a consistência artística das produções nacionais. Essas premiações não apenas consolidam a presença brasileira na Quadrienal, como também projetam internacionalmente uma cenografia que se constrói a partir de atravessamentos culturais, experimentações poéticas e um profundo engajamento com os debates contemporâneos.



“NADA NO MUNDO É FLICTS  
OU PELO MENOS QUER SER

E FLICTS CORREU O MUNDO:

EU POSSO SER SEU AMIGO?”

## **2. MINHA TRAJETÓRIA: DO ACASO BIDIMENSIONAL À INTENÇÃO TRIDIMENSIONAL**

Início este capítulo apresentando uma pequena síntese sobre a história da cenografia ocidental, com o objetivo de refletir sobre algumas das formas mais gerais de configurar o espaço cênico. Essa análise, embora simples, busca contribuir para a compreensão das relações da cenografia com a cena.

Além disso, este capítulo se dedica a uma explanação detalhada de alguns dos trabalhos que desenvolvi como cenógrafo, enfocando como os conceitos de bi- e tridimensionalidade foram aplicados e ressignificados em minha trajetória criativa. Essa abordagem reflete a evolução das minhas práticas, desde composições mais planejadas e pictóricas até estruturas que incorporam volumes e formas tridimensionais como elementos centrais da cena.

A percepção da forma está diretamente relacionada à interação entre o espaço e aquele que está percebendo. Na história da cenografia, essa interação se manifestou de maneiras variadas. Destacam-se, aqui, duas tendências principais que tratam essa relação de modos distintos: a cenografia pictórica, caracterizada por sua bidimensionalidade e forte apelo representativo, e a cenografia arquitetônica, que explora a tridimensionalidade por meio da manipulação de volumes reais e planos definidos.

Durante séculos, a cenografia pictórica foi amplamente utilizada no teatro ocidental, apresentando variações estilísticas ao longo do tempo. No início do século XX, período marcado por um distanciamento das representações realistas, ela ganhou destaque em contextos que valorizavam uma estética predominantemente decorativa (Roubine, 1998). Sua lógica compositiva é análoga à da pintura: o palco é concebido como um grande quadro, no qual o fundo pictórico desempenha um papel estético central. Essa configuração, emoldurada pela caixa cênica italiana, reforça a unicidade estética da cena e mantém o espectador em uma relação frontal com o espetáculo (Roubine, 1998). Embora os painéis da cenografia pictórica fossem apreciados principalmente como obras de pintura, eles também desempenharam um papel importante no desenvolvimento da cenografia como uma forma de expressão estética que transcende o ilusionismo.

Por outro lado, a cenografia se distancia da bidimensionalidade ao enfatizar a exploração de volumes tridimensionais. Em vez de focar na decoração planejada,

esse tipo de cenografia concentra-se na estrutura espacial da cena (Roubine, 1998). Essa abordagem não se limita à construção de elementos físicos, mas também envolve o uso de luzes e planos para definir volumes no espaço. Edward G. Craig é frequentemente citado como precursor dessa vertente, reconhecido por criar cenografias que combinavam beleza pictórica e uma composição arquitetônica baseada em volumes, formas e iluminação.

[Craig] realizou a façanha de impressionar os seus contemporâneos pela beleza pictórica de suas cenografias [...] e de aparecer, ao mesmo tempo, como o pai fundador de um espaço arquitetônico, que seria um puro arranjo de planos, de volumes, de formas cheias e vazias esculpidas pela iluminação. (ROUBINE, 1998, p. 126)

O grande desenvolvimento da cenografia coincidiu com um questionamento mais consistente sobre o palco italiano e sua relação frontal com o espectador. Esse tipo de cenografia possibilitou explorações que rompem essa frontalidade, abrindo espaço para novas configurações espaciais e interações mais complexas entre a cena e o público.

Como observa Roubine (1998, p. 143), “o espaço pluridimensional convidava a uma estruturação arquitetural”. No entanto, as composições arquitetônicas também precisaram se adaptar às demandas desses novos espaços, que frequentemente desafiavam os modelos tradicionais. Essas transformações indicam uma busca contínua por maior flexibilidade na criação do espaço cênico.

Ainda que a cenografia arquitetônica tenha dominado grande parte do século XX, ela não foi uma tendência contínua e universal. Movimentos estéticos posteriores, como o pós-modernismo, reintroduziram a frontalidade em várias produções, e um exemplo disso pode ser observado nas obras de Robert Wilson, que retomam critérios cenográficos distintos. Em muitas de suas produções, a busca por uma cena minimalista e imersiva propôs novas maneiras de perceber o espaço e a ação cênica.

Em várias de suas produções, é possível observar cenografias em que a volumetria é planejada, remetendo ao passado da história da cenografia, com painéis pictóricos da época do Renascimento. Essa escolha estética destaca a bidimensionalidade como um recurso expressivo, criando composições que dialogam profundamente com a luz, a cor e o movimento dos atores. Robert Wilson utiliza essa abordagem para construir espaços que transcendem o realismo, mergulhando o público em atmosferas simbólicas, abstratas e atemporais.



Figura 3 – Foto do espetáculo *The Old Woman* (2013) de Robert Wilson  
 Fonte: <https://robertwilson.com/the-old-woman>

Além disso, os espaços alternativos têm desempenhado um papel significativo na exploração cenográfica contemporânea. Esses espaços, muitas vezes “emprestados” de ambientes preexistentes, permitem novas configurações arquitetônicas, mesmo que não sejam especificamente projetados para as encenações. Outro exemplo notável é a chamada “cenografia de mobília”, amplamente utilizada pelos naturalistas no início do século XX para reproduzir ambientes domésticos.

Essa prática, que buscava um realismo quase arqueológico, foi reinterpretada na cena contemporânea, considerava “[...]a realidade do mobiliário como uma oportunidade estimulante para criar outro tipo de espaço. Da mesma forma que um espaço arquitetônico é avaliado por sua dinâmica e características, o mesmo ocorre em relação a uma peça de mobília” (Howard, 2015, p. 41).

As criações contemporâneas na cenografia têm promovido a combinação e ressignificação de diferentes abordagens. Essa liberdade de experimentação influencia diretamente a relação entre o espaço cênico, os atores e o público. Enquanto a cenografia tridimensional convida à interação física entre ator e os elementos cenográficos, a cenografia bidimensional propõe outras formas de relação, mediadas pela frontalidade. Dessa forma, é importante lembrar que os elementos da composição teatral, dentre eles a cenografia e os atores, não são isolados: pelo contrário, são interdependentes.

Um exemplo significativo dessa abordagem tridimensional é o trabalho do cenógrafo JC Serroni, cujas criações se destacam pelo uso expressivo do espaço e pela construção de ambientes que extrapolam a função decorativa, tornando-se

extensões do corpo do ator e do enredo. Sua cenografia propõe uma convivência ativa entre intérpretes e cenário, em que os elementos físicos são concebidos para serem manipulados, percorridos e ressignificados ao longo da ação cênica. Essa concepção reforça a ideia de que o espaço teatral é vivo e em constante transformação, reafirmando a interdependência entre os elementos da cena e sua contribuição para a construção de significados na experiência do público.

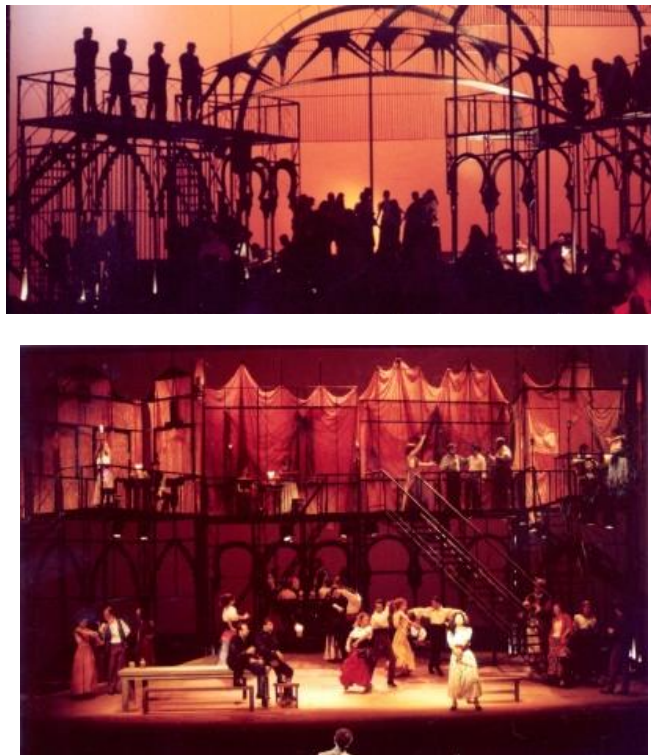


Figura 4 – Fotos da Ópera Carmen de Bizet (2001), com cenografia de JC Serroni  
Fonte: Pagina Espaço Cenográfico de São Paulo no Facebook

A tridimensionalidade na cenografia se revela não apenas como um recurso visual, mas como uma estratégia dramatúrgica que amplia as possibilidades de construção espacial e narrativa. Na montagem de Carmen de Bizet (2001), a cenografia de JC Serroni se materializou no uso de quatro grandes carros cênicos, que se movimentavam entre os atos e permitiam novas configurações espaciais. A estrutura, predominantemente metálica, foi revestida com elementos que suavizavam sua aparência e contribuíam para um visual mais leve e integrado à cena. Essas escolhas não apenas aprimoraram a estética das formas, mas também conferiram leveza à estrutura, reforçando como a cenografia pode atuar ativamente na dinâmica do espetáculo.

Em resumo, as tendências cenográficas desenvolvidas ao longo da história continuam a informar as práticas contemporâneas, propondo maneiras diversas de organizar formatos, tamanhos e volumes na cena.

Explorar essas duas dimensões na cenografia não se trata apenas de um exercício técnico, mas de um processo investigativo sobre as possibilidades de interação entre o espaço e o corpo em cena. A bidimensionalidade, com seu caráter mais representativo e decorativo, dialoga diretamente com a tradição da cenografia pictórica, enquanto a tridimensionalidade abre espaço para um entendimento mais arquitetônico, fundamentado na manipulação de volumes e na ocupação espacial.

No decorrer deste capítulo, procuro demonstrar como essas diferentes abordagens influenciaram meu trabalho em cenografia e como, em cada projeto, essas escolhas impactaram a experiência dos atores e do público. Para isso, revisito trabalhos específicos que exemplificam o trânsito entre essas dimensões, analisando os desafios enfrentados e os resultados alcançados. Essa reflexão é essencial não apenas para compreender minha trajetória, mas também para discutir como as possibilidades bi- e tridimensionais podem enriquecer a prática cenográfica contemporânea.

O capítulo traz através da análise dos projetos aqui apresentados, conexões entre práticas tradicionais e experimentações inovadoras, evidenciando como a composição espacial influencia a narrativa cênica, a atuação dos atores e a recepção do espectador.

Ao longo da minha trajetória como cenógrafo, tive a oportunidade de desenvolver projetos que exploram diferentes abordagens estéticas e narrativas, e minha prática abrangeu cenografias para espetáculos teatrais, intervenções artísticas e espaços alternativos, sempre buscando integrar criatividade e funcionalidade.

- 2013, Peça Teatral *Galhofada Goiânia Viva*, Projeto Arte Educação/Fundação Jaime Câmara;
- 2013, Peça Teatral *Vim Vendo e Aprendendo*, Projeto Arte Educação/Fundação Jaime Câmara,
- 2014, Espetáculo *Maurice*, Cia de Teatro Sala 3;
- 2015, Espetáculo *Árvore dos Mamulengos*, Cia de Teatro Sala 3;

- 2015, Espetáculo *Era Uma Vez... Lendas Indígenas* (1ª montagem), Grupo Experimental de Teatro - Ciranda da Arte;
- 2015, Espetáculo *Yerma*, Cia de Teatro Sala 3;
- 2016, Espetáculo *A Caravana da Ilusão*, Trupe dos Cirandeiros – Ciranda da Arte;
- 2016, Espetáculo *Aurora*, Cia de Teatro Pés de Lata;
- 2016, Espetáculo *O Garoto que Virou Televisão*, Trupe dos Cirandeiros - Ciranda da Arte;
- 2017, Espetáculo *A Casa de Bernarda Alba*, Cia de Teatro Sala 3
- 2018, Espetáculo *Escape*, Grupo de Dança Nômades;
- 2019, Espetáculo *Os Gordons*, Cia de Teatro Furiosa;
- 2019, Espetáculo *Talentos Ávila 2019*, Colégio Ávila;
- 2022, Espaço Pomar Livraria no Flamboyant Shopping Center, Pomar Livraria;
- 2022, Espetáculo *E a Terra Escreveu uma Carta...*, Colégio Simbios Young;
- 2024, *Projeto Bastet 20 anos – Espetáculos: Vamos a La Praia e Eu Tu e Ele*, Circulação Internacional: Argentina, Colombia e Holanda, Grupo Bastet;
- 2024, Espetáculo *O Testamento de Afonso Quirino*, Corpo Cênico Basileu França;

Minha trajetória também é marcada por reconhecimentos em festivais de teatro e por trabalho selecionado para a mostra internacional de *design* da cena e performance *Quadrienal de Praga – PQ23*, o que reforça a relevância do meu percurso e aprendizado no campo da cenografia.

- 2015, *XXIV Mostra de Teatro de Anápolis e XI Festival de Teatro*, Anápolis – GO, Melhor cenário: Espetáculo *Maurice*, Cia de Teatro Sala 3.
- 2016, *Festival Nacional Ipitanga de Teatro*, Lauro de Freitas – BA, Melhor cenário: Espetáculo *Maurice*, Cia de Teatro Sala 3;
- 2021, *II Festival Nacional de Teatro de Congonhas*, Congonhas – MG, Melhor cenário: Espetáculo *A Casa de Bernarda Alba*, Cia de Teatro Sala 3;
- 2023, *Relicário*, Maquete Tridimensional, Mostra Estudantes - Brasil, Quadrienal de Praga, Praga - República Tcheca;

## 2.1 Primeiros Passos: Projeto Arte Educação

No ano de 2013 eu cursava licenciatura em Artes Visuais na Universidade Federal de Goiás. Neste ano através de processo seletivo consegui um contrato temporário na Secretaria Estadual de Educação, fui lotado no Centro de Estudo e Pesquisa Ciranda da Arte e posteriormente emprestado à Fundação Jaime Câmara para atuar no Projeto Arte Educação – Núcleo Goiânia Viva.

O Projeto Arte Educação da Fundação Jaime Câmara era uma iniciativa voltada para o desenvolvimento social e cultural, promovendo educação por meio das artes em comunidades periféricas de Goiânia. Criado pela Fundação Jaime Câmara, uma instituição ligada ao Grupo Jaime Câmara<sup>1</sup>, o projeto buscava transformar a vida de crianças e adolescentes por meio de práticas artísticas como teatro, música, dança, artes visuais e outras linguagens culturais para promover cidadania, inclusão social e desenvolvimento humano. O projeto era desenvolvido em núcleos onde atividades eram realizadas de maneira contínua no contraturno da escola regular das crianças, e contava com educadores nas áreas específicas, e assim eram ministradas oficinas semestrais que culminavam em apresentações de peças teatrais com a participação dos alunos, promovendo a autoestima dos participantes, incentivando o protagonismo juvenil e revelando talentos artísticos.

Atuando como um dos professores do Núcleo Goiânia Viva, naquele ano pude atuar pela primeira vez com a criação de cenários para artes cênicas, desenvolvendo o cenário das duas culminâncias: no primeiro semestre a peça teatral *Vim Vendo e Aprendendo* e no segundo semestre *Galhofada Goiânia Viva*. As apresentações aconteciam no espaço de convivência do Núcleo Goiânia Viva, onde eram delimitados o espaço do público com cadeiras para a comunidade e o espaço para a apresentação.

O cenário para a peça *Vim Vendo e Aprendendo* foi uma experiência profundamente inspiradora, pois permitiu unir elementos da rica cultura goiana em uma narrativa visual que dialogava diretamente com a dramaturgia proposta. A peça tinha como protagonista um turista que desbravava as belezas e singularidades do estado de Goiás. Com isso, o cenário precisava não apenas ambientar a ação, mas

---

<sup>1</sup> O Grupo Jaime Câmara é um dos principais conglomerados de comunicação do Centro-Oeste brasileiro, com atuação em televisão, rádio, jornal impresso e mídias digitais. Fundado em 1960, o grupo é afiliado à Rede Globo em Goiás e no Tocantins, e tem como destaque a produção de conteúdo regional voltado à informação, cultura e entretenimento.

também servir como uma ponte para transportar o público ao universo cultural da Cidade de Goiás, uma das maiores referências históricas e artísticas de Goiás.

Para criar a ambientação, optei por um fundo de palco que remetesse às fachadas coloniais da Cidade de Goiás. As construções dessa cidade, marcadas por traços arquitetônicos do período colonial, são uma mistura de simplicidade e sofisticação. No painel, integrei elementos típicos como janelas e portas com molduras acentuadas e telhados que remetessem às telhas de barro, características que evocam não apenas a história, mas também a vida cotidiana do local. A intenção era capturar o encanto visual da cidade, oferecendo ao público uma espécie de viagem estética por suas ruas e construções.

Na peça, o personagem principal explorava diferentes aspectos da cultura goiana, e o cenário precisava acompanhar essa jornada. A arquitetura colonial funcionava como um elo entre o público e a ideia da narrativa teatral, ajudando a criar uma atmosfera de descoberta pelo personagem principal. Ao escolher as fachadas como símbolo, busquei um equilíbrio entre a familiaridade — para aqueles que reconheciam as referências arquitetônicas — e a curiosidade — para aqueles que estavam sendo apresentados a essa estética pela primeira vez.



Figura 5 – Fotos da peça teatral *Vim Vendo e Aprendendo* (2013),  
Projeto Arte Educação – Núcleo Goiânia Viva  
Fonte: Arquivo pessoal

A construção desse cenário foi mais do que um trabalho técnico: foi um exercício de reflexão sobre a força da arquitetura colonial na identidade goiana. A arquitetura colonial da Cidade de Goiás carrega histórias de um tempo em que o Brasil estava sendo moldado, histórias de riqueza e exploração, de lutas e tradições. Incorporar essas camadas de significado em um espaço cênico foi um processo que exigiu sensibilidade e respeito.

Ao refletir sobre o cenário de *Vim Vendo e Aprendendo*, percebo o quanto ele sintetizou meu percurso como cenógrafo, especialmente no diálogo entre elementos estéticos e narrativos. Nesse trabalho, mais do que criar um espaço cênico, busquei criar um lugar de memória e referência simbólica.

No segundo semestre, desenvolver o cenário para a peça *Galhofada Goiânia Viva* foi uma oportunidade para explorar as potencialidades que o espaço oferecia juntamente com os painéis e elementos que eu tinha disponíveis. A peça, dedicada a celebrar as “goianidades”, demandava um cenário que não apenas complementasse as ações das crianças, mas que também dialogasse diretamente com os elementos identitários de Goiás, criando um espaço simbólico e não literal capaz de envolver o público.

Pensei em cada detalhe para reforçar as conexões com a cultura goiana e criar um ambiente dinâmico para a narrativa da peça. Um dos elementos centrais dessa composição foi o fundo de palco, estruturado com um painel que apresentava nichos preenchidos com desenhos de lugares emblemáticos de Goiânia, como o Centro Cultural Oscar Niemeyer, a estátua do Bandeirante na Avenida Goiás com Avenida Anhanguera no centro da cidade, dentre outros. E assim esse painel não apenas funcionava como um suporte estético, mas também como um registro visual das referências culturais que compõem a identidade da cidade. Cada imagem nos nichos era como uma janela para o universo goianiense, remetendo à arquitetura *art déco*, aos símbolos urbanos e às paisagens que marcam a memória coletiva de seus habitantes.

Na lateral direita, um grande painel branco desempenhava o papel de tela para projeções multimídia. Essa escolha incorporava elementos contemporâneos à composição cenográfica, permitindo que o espaço se transformasse de acordo com as necessidades cênicas e criando uma interação dinâmica entre a cena e a tecnologia. O painel era um recurso narrativo potente, projetando imagens e vídeos que reforçavam a ambientação e expandiam a imaginação do público para além dos limites físicos do palco.

Por sua vez, a lateral esquerda contava com um praticável, estrategicamente posicionado para dar suporte a ações cênicas específicas. Esse elemento introduzia uma dimensão vertical ao espaço, ampliando as possibilidades de movimentação das crianças em cena, criando assim níveis diferentes que enriqueciam a composição espacial. Mais do que uma estrutura funcional, o praticável

representava um convite ao movimento e à exploração, proporcionando momentos de surpresa e dinamismo durante a peça.

A união dos três elementos — o painel com nichos, o painel multimídia e o praticável — não apenas cumpria funções práticas, mas também se articulava conceitualmente com a proposta da peça, refletindo a essência de Galhofada Goiânia Viva, uma apresentação teatral que celebrava a cultura goiana. Mais do que simples planos de fundo ou suportes, esses recursos cenográficos contemporâneos, carregados de referências culturais, funcionavam como ferramentas de construção narrativa que dialogavam diretamente com as ações e emoções dos intérpretes. A interação dos atores com o cenário era um aspecto central da experiência, influenciando não apenas a estética, mas também a dinâmica das performances, tornando o cenário um elemento essencial da peça.



Figura 6 – Foto da peça teatral Galhofada Goiânia Viva (2013), Projeto Arte Educação – Núcleo Goiânia Viva  
Fonte: Arquivo pessoal

Ao revisitar esses dois trabalhos, percebo como eles foram o marco inicial da minha trajetória na cenografia, pois essas primeiras experiências me possibilitaram a compreensão de que a cenografia não é a decoração do espaço cênico: ela é um meio capaz de estabelecer pontes entre o espetáculo e o público, entre o real e o imaginário.

Nestes trabalhos havia uma preocupação evidente com o fundo do espaço cênico. Como o pátio do prédio onde ocorriam as oficinas era utilizado como palco, havia a necessidade de se tampar a parede de fundo, que possuía uma grande janela dando acesso à cozinha. Essa janela desempenhava um papel funcional, pois

através dela era servido o lanche durante as atividades. Havia da minha parte uma preocupação em ocultar essa parede para construir um ambiente visualmente coeso para a cena. Por conta da inexperiência, o resultado era uma abordagem mais bidimensional, construindo grandes painéis de um extremo ao outro do espaço de apresentação.

Hoje a análise que faço é a de que meus primeiros passos enquanto cenógrafo aconteceram por meio destes dois trabalhos, que naturalmente ocorreram por eu ser professor em umas das oficinas de arte do Projeto Arte Educação.

## **2.2 O Salto: Cia de Teatro Sala 3**

No final de 2013, o projeto Arte Educação da Fundação Jaime Câmara encerrou suas atividades. Com isso, meu contrato de trabalho pela Secretaria Estadual de Educação voltou de fato para o local onde era alocado, o Centro de Estudo e Pesquisa Ciranda da Arte. Por um acaso do destino, fui disponibilizado para atuar no Grupo de Produção de Cenário e Figurino do Ciranda da Arte, equipe responsável por elaborar e produzir todos os elementos cenográficos dos espetáculos apresentados pelo Grupo de Produção Teatral do Ciranda da Arte.

E assim, durante o período que estive no Ciranda da Arte de 2014 a 2017, tive a oportunidade de participar da equipe que desenvolveu as cenografias dos espetáculos *A Árvore dos Mamulengos*, *Era Uma Vez... Lendas Indígenas*, *A Caravana da Ilusão* e *O Garoto que Virou Televisão*. Esses espetáculos circulavam pelas escolas da Rede Estadual, proporcionando aos estudantes a oportunidade de apreciar a arte teatral.

Na época o Coordenador Geral da área de teatro do Ciranda da Arte era o professor e diretor teatral Altair de Sousa. Ele também era o fundador e diretor geral da Cia de Teatro Sala 3. A Cia de Teatro Sala 3 é um renomado grupo teatral conhecido por sua dedicação à pesquisa e à experimentação cênica. A história da companhia destaca-se por suas montagens inovadoras e pela valorização de textos clássicos e contemporâneos, sempre com uma abordagem que instiga reflexões profundas no público. Altair de Sousa e Sala 3 são figuras expressivas no teatro goiano, reconhecidos por sua visão artística e pela contribuição significativa ao cenário cultural do estado de Goiás.

O ano era 2014 e, trabalhando no Grupo de Produção de Cenário e Figurino

do Ciranda da Arte, fui convidado pelo Altair a produzir a cenografia do espetáculo *Maurice* que a companhia estava produzindo e que estrearia no final daquele ano. Aceitar este primeiro projeto me oportunizou outros dois convites para realizar as cenografias dos espetáculos *Yerma* em 2013 e *A Casa de Bernarda Alba* em 2017.

Hoje percebo que aceitar esse projeto foi uma decisão muito feliz. Entre os mais marcantes que realizei, o trabalho de cenografia para o espetáculo *Maurice* ocupa um lugar especial. Baseado na obra de E. M. Forster, a montagem realizada pela Cia de Teatro Sala 3 exigiu um mergulho profundo nas camadas emocionais e sociais que permeiam a narrativa. A história de Maurice é ambientada no início do século XX, e não apenas explora questões de identidade e repressão, mas também apresenta uma jornada de autodescoberta em um contexto repleto de restrições sociais. Meu desafio foi traduzir esses elementos em um espaço cênico que pudesse dialogar diretamente com os temas centrais da obra.

Desde o início do processo, percebi que a cenografia deveria ir além da representação de ambientes específicos. Mais do que construir cenários realistas, era necessário criar uma atmosfera capaz de refletir as tensões internas dos personagens e as barreiras invisíveis que os cercam. O palco precisava ser um espaço fluido, que sugerisse transições — entre o público e o privado, entre o conformismo e a liberdade, entre a opressão e a aceitação.

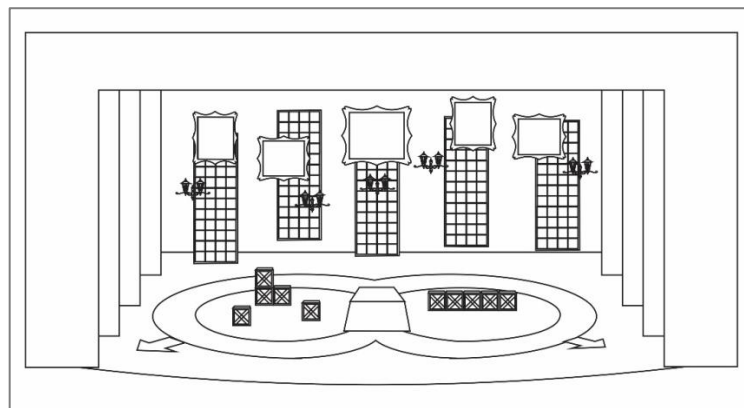


Figura 7 – Croqui do espetáculo *Maurice* (2014), Cia de Teatro Sala 3  
Fonte: Arquivo pessoal

Optei por uma paleta de materiais e formas que remetesse a essa dualidade. Elementos como praticáveis móveis e estruturas verticais translúcidas foram utilizados para representar tanto a rigidez das convenções sociais quanto a possibilidade de atravessá-las. A luz desempenhou um papel fundamental,

destacando a impermanência e a fragilidade de certos momentos, enquanto sombras e nuances reforçavam os conflitos internos dos protagonistas.



Figura 8 – Fotos do espetáculo Maurice (2014), Cia de Teatro Sala 3  
Fonte: Arquivo pessoal

Ao longo do processo, o diálogo com a direção e o elenco foi essencial. A cenografia precisou se adaptar às necessidades da encenação, buscando equilíbrio entre funcionalidade e simbolismo. Houve momentos de ajustes e reinterpretações que enriqueceram o resultado final, tornando o espaço cênico não apenas um suporte para a narrativa, mas um participante ativo da dramaturgia.

Esse projeto não apenas me desafiou tecnicamente, mas também me trouxe um profundo aprendizado sobre como a cenografia pode ser um veículo para amplificar emoções e aprofundar temas. *Maurice* me fez refletir sobre a capacidade do espaço de contar histórias que muitas vezes permanecem nas entrelinhas. Foi

uma experiência transformadora, que reafirmou minha crença no poder do teatro de dar voz ao invisível e de tocar o público de maneiras sutis, mas impactantes.

O segundo projeto que desenvolvi para a Cia de Teatro Sala 3 foi a cenografia para o espetáculo *Yerma*. Baseada na obra de Federico García Lorca, a peça trazia uma história repleta de angústia, desejo e repressão, ambientada em um contexto rural marcado pela aridez física e emocional. Meu papel como cenógrafo foi construir um espaço que dialogasse com esses elementos, ao mesmo tempo em que potencializasse a força poética e simbólica do texto de Lorca.

Desde o início, ficou claro para mim que o espaço cênico deveria refletir a tensão entre o desejo de fertilidade e a esterilidade que permeia a vida da protagonista, Yerma. A aridez da paisagem, quase como um personagem por si só, precisava estar presente, mas sem limitar o espaço a uma representação literal. Assim, optei por uma abordagem mais simbólica, utilizando materiais e formas que evocassem tanto a secura do ambiente quanto o peso das convenções sociais que sufocam a protagonista.

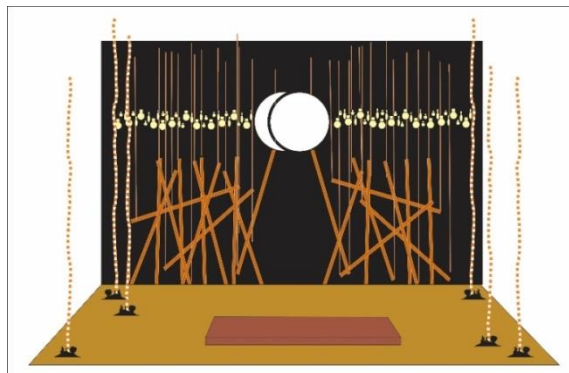


Figura 9 – Croqui do espetáculo *Yerma* (2015), Cia de Teatro Sala 3  
Fonte: Arquivo pessoal

O uso de uma paleta em tons terrosos foi uma escolha que buscou traduzir o conflito interno de Yerma. A terra, que deveria ser fértil e promissora, torna-se um símbolo de frustração e vazio.

Um tablado que sugeria a delimitação do espaço de atuação representava as limitações impostas à personagem, enquanto a iluminação nos elementos cenográficos reforçava o contraste entre momentos de introspecção e explosões emocionais. Além dos tablados feitos de paletes de madeira, o cenário era composto por um fundo que remetia a tramas em madeira; pendurado podia se observar um elemento que fazia referência a um eclipse e uma série de lâmpadas que se

acendiam e apagavam conforme a tensão da história se desenvolvia, e com bastante impacto visual e psicológico nas laterais era possível ver a silhueta de bebês revestidos por terra e com tramas de crochê que representavam cordões umbilicais.

Além disso, o diálogo com a direção foi essencial para que a cenografia pudesse acompanhar a fluidez da encenação. Elementos móveis como banquinhos, bacias, tecidos, mesa e os paletes permitiram várias transições entre os diferentes momentos da trama, criando dinâmicas que refletiam tanto a rotina opressiva quanto os momentos de tensões emocionais das personagens.



Figura 10 – Fotos do espetáculo Yerma (2015), Cia de Teatro Sala 3  
Fonte: Arquivo da Cia de Teatro Sala 3

Este trabalho foi também uma oportunidade de explorar a relação entre a cenografia e a corporeidade dos atores. O espaço precisava dialogar com os movimentos, ampliando a sensação de clausura ou de libertação a partir da interação entre os corpos e os cenários. Essa relação física e simbólica entre os atores e o ambiente foi um dos aspectos mais fascinantes do processo criativo.

Ao final, *Yerma* me ensinou sobre a importância de um espaço cênico que não apenas conte uma história, mas que também emocione e provoque. Foi uma experiência de aprendizado e experimentação, que reafirmou minha paixão pela capacidade da cenografia de transformar ideias em sensações e narrativas que transcendem o visível.

Finalmente, o terceiro trabalho desenvolvido para a Cia de Teatro Sala 3 foi *A Casa de Bernarda Alba*. A cenografia para este espetáculo foi uma experiência que me desafiou a traduzir em espaço a rigidez e o sufocamento presentes na obra de Federico García Lorca. A peça, profundamente marcada por tensões familiares, repressão e desejo de liberdade, exigiu uma abordagem cenográfica que amplificasse o impacto emocional e psicológico dessa atmosfera. Meu ponto de partida foi a casa, não apenas como cenário físico, mas como metáfora da clausura e do controle.

Em Lorca, a casa de Bernarda é mais do que um espaço: ela é uma prisão, um espaço carregado de normas, proibições e expectativas sociais. A proposta cenográfica buscou dar vida a essa ideia, criando um ambiente que não só sugerisse o confinamento físico, mas que também evocasse o peso das tradições e da opressão patriarcal. Estruturas verticais marcantes, quase como grades ou paredes sufocantes, foram utilizadas para delimitar o espaço, reforçando a sensação de enclausuramento.

A paleta monocromática escolhida com predominantemente tons neutros e sombrios serviu para destacar a austeridade do ambiente e a falta de vitalidade emocional que permeia a narrativa. O uso de texturas ásperas e materiais rígidos, como madeira envelhecida e ferro, trouxe um contraste visual que reforçava a ideia de rigidez e decadência. A casa, aos poucos, torna-se uma espécie de personagem, uma testemunha silenciosa da crescente tensão entre as mulheres que nela habitam.

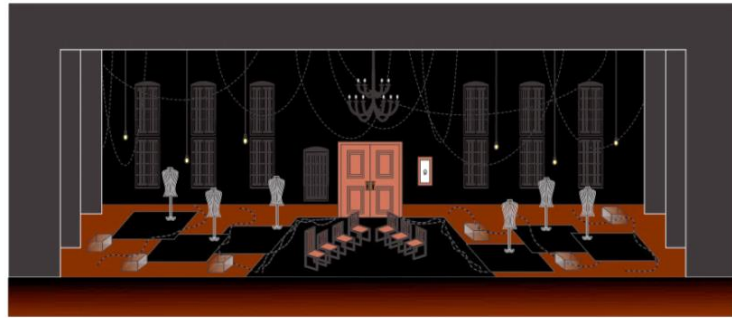


Figura 11 – Croqui do espetáculo A Casa de Bernarda Alba (2017),  
Cia de Teatro Sala 3  
Fonte: Arquivo pessoal

A luz desempenhou um papel crucial nesse projeto. Enquanto o espaço físico representava o controle absoluto de Bernarda, a iluminação trazia nuances de resistência e fragilidade. Fendas de luz que atravessavam o ambiente sugeriam pequenos momentos de esperança ou ruptura, enquanto sombras projetadas ampliavam o peso das ações e decisões tomadas dentro daquele espaço.

Um aspecto central do processo criativo foi a busca por um equilíbrio entre a funcionalidade e a carga simbólica da cenografia. A casa precisava servir como um espaço dinâmico para o elenco, mas também como um reflexo das dinâmicas de poder e repressão presentes na trama. Foi nesse diálogo entre os corpos em cena e o ambiente que encontrei novas possibilidades para explorar a narrativa de Lorca.

E assim para a cenografia foi concebida uma grande e imponente porta central, janelas ao fundo que faziam a alusão a celas, um grande lustre feito com correntes que simbolicamente iluminava esse ambiente doméstico, além de cadeiras estruturadas na rigidez do metal; as extremidades do palco faziam referência a comportamentos internos da casa que simbolizavam os quartos e desejos das filhas de Bernarda.





Figura 12 – Fotos do espetáculo *A Casa de Bernarda Alba* (2017),  
Cia de Teatro Sala 3  
Fonte: Arquivo da Cia de Teatro Sala 3

Este trabalho me proporcionou um mergulho em questões que vão além da estética. Foi um exercício de compreender como o espaço pode ser carregado de significado e como ele influencia diretamente a experiência emocional do público. A cenografia para *A Casa de Bernarda Alba* me fez perceber, mais uma vez, o poder transformador do teatro: a capacidade de criar um mundo em que cada detalhe contribui para contar uma história tão profunda quanto urgente.

Considero que os trabalhos realizados para a Cia de Teatro Sala 3 me possibilitaram um salto. A liberdade técnica e poética que tive na produção dessas cenografias me fez compreender melhor o processo de trabalho de um cenógrafo.

### 2.3 Um Lugar Diferente: Pomar Livraria

Em junho de 2022, tive o privilégio de participar de uma iniciativa que representou uma experiência singular na minha trajetória em cenografia: a criação de um projeto para um espaço de oficinas culturais e artísticas da Pomar Livraria que aconteceriam dentro do Shopping Flamboyant<sup>2</sup>. Foi uma experiência bastante diferente, pois até então minha atuação como cenógrafo estava concentrada exclusivamente no universo teatral, e isto me abriu as portas para um novo campo, desafiando-me a explorar e adaptar o que eu já havia feito em cenografia em um contexto completamente diferente.

A Pomar Livraria fica em Goiânia e foi idealizada pela empresária Melissa Pomi. O espaço se dedica à promoção da leitura e à disseminação de ideias, sendo reconhecido não apenas pela variedade e qualidade de seu acervo literário, mas também por criar ambientes que estimulam a criatividade e a conexão entre pessoas. Localizada no Shopping Flamboyant, um dos mais renomados centros comerciais da região, a livraria se destaca por oferecer experiências que vão além da aquisição de livros, com atividades voltadas para o público infantil e suas famílias. Foi nesse contexto que surgiu a proposta de criar um espaço cenográfico para a realização de oficinas.

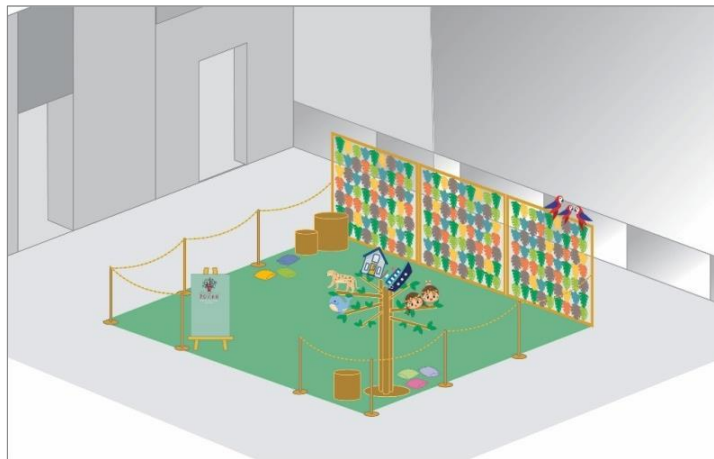


Figura 13 – Croqui do espaço Pomar no Shopping Flamboyant (2022)

Fonte: Arquivo pessoal

<sup>2</sup> O Shopping Flamboyant, localizado em Goiânia (GO), é um dos principais centros comerciais da região Centro-Oeste do Brasil, recebendo em média, cerca de 1,3 milhão de visitantes por mês. Inaugurado em 1981, o empreendimento abriga mais de 270 lojas, incluindo marcas nacionais e internacionais, além de ampla praça de alimentação, cinema e espaços dedicados a eventos culturais e experiências interativas voltadas ao público.

O desafio era pensar em uma cenografia que fosse funcional, acolhedora e visualmente atraente, ao mesmo tempo que atendesse às diretrizes estabelecidas pela cliente, que valorizava o uso consciente de materiais e a sustentabilidade ambiental. Optamos então por uma seleção criteriosa de elementos: papel reciclado, papelão e carpete produzido a partir da reciclagem de garrafas PET. Cada material foi escolhido não apenas pela responsabilidade ambiental, mas também pelo potencial estético e pela facilidade de manipulação para criar um ambiente que estimulasse a imaginação das crianças.

Outro aspecto fundamental do projeto foi a colaboração com a talentosa ilustradora Manu Bezerra, que contribuiu com a confecção de grandes folhas ilustradas para compor um painel no fundo do espaço, criando um cenário onírico que remetia a um pomar encantado. Essas folhas, cuidadosamente elaboradas, trouxeram um toque de poesia e magia à composição, tornando o espaço ainda mais envolvente para as crianças.



Figura 14 – Fotos do espaço Pomar no Shopping Flamboyant (2022)  
Fonte: Arquivo pessoal

A proposta do espaço cenográfico era oferecer versatilidade e dinamismo para as oficinas. Por isso, o layout foi pensado para permitir diferentes configurações e facilitar o deslocamento das crianças e dos educadores durante as atividades. Elementos modulares e leves, construídos com os materiais sustentáveis previamente escolhidos, foram incorporados ao projeto para atender às necessidades práticas do local sem comprometer a estética.

Realizar este trabalho foi uma experiência enriquecedora, tanto pelo desafio de criar fora do ambiente teatral quanto pela oportunidade de colaborar em um projeto que precisava ser pensado pelo viés da sustentabilidade. Cada etapa, desde o planejamento até a execução, trouxe aprendizados valiosos e ampliou minha perspectiva sobre as possibilidades da cenografia. O resultado final foi um espaço que não apenas atendia às expectativas da cliente, mas que também encantava os pequenos participantes das oficinas, contribuindo para que eles vivenciassem momentos de criatividade e descobertas em um ambiente pensado especialmente para eles.

#### **2.4 Destino Internacional: PQ'23 – Mostra dos Estudantes**

Como parte das exigências do programa de mestrado no qual desenvolvi a pesquisa desta dissertação, realizei um estágio docente em uma disciplina da graduação, sob orientação de um professor vinculado ao Programa de Pós-Graduação. O estágio foi realizado durante o segundo semestre de 2022 na disciplina Laboratório de Direção de Arte II, ministrada no último período do curso de Bacharelado em Direção de Arte. Essa disciplina dá continuidade aos aprendizados de Laboratório de Direção de Arte I e tem como foco o desenvolvimento prático de projetos autorais no campo da direção de arte.

Conforme previsto no plano de ensino da disciplina, uma parte do conteúdo programático consistia na elaboração e no desenvolvimento, em grupo ou individualmente, de performances, vídeos ou maquetes a serem submetidos à seleção da comissão brasileira para a Mostra dos Estudantes da Quadrienal de Praga – PQ'23.

O responsável pela disciplina foi o Prof. Dr. Dalmir Rogério Pereira, e os estudantes matriculados, por estarem no final do curso, apresentavam um nível

avançado de formação, estando já envolvidos com pesquisas e trabalhos de conclusão de curso. As aulas funcionavam como espaços de criação autoral, nos quais os alunos desenvolviam suas propostas de forma prática e orientada.

Durante o estágio, além de observar os estudantes e elaborar o relatório pedagógico exigido, recebi um convite do professor para, como aluno do pós-graduação, também participar com um projeto autoral a ser submetido à seleção. A PQ'23 estava programada para ocorrer entre os dias 8 e 18 de junho de 2023, com prazo de envio dos trabalhos até 12 de dezembro de 2022. Também estava prevista uma exposição preparatória no mês de março, na SP Escola de Teatro – Centro de Formação das Artes do Palco, instituição mantida pelo Governo do Estado de São Paulo e uma das apoiadoras da participação brasileira na PQ'23.

Aceitando o convite, iniciei o desenvolvimento de um projeto que dialogasse com os dois temas propostos: o tema geral da PQ'23, “Raro”, que convocava reflexões sobre o que é extraordinário, precioso e único na prática da cenografia e do design performático no mundo contemporâneo; e o tema definido pela curadoria brasileira para a mostra dos estudantes, “Tradição e Transgressão”, que propunha pensar os cruzamentos entre práticas tradicionais e abordagens inovadoras na criação cênica, destacando a diversidade cultural e a inventividade dos estudantes brasileiros.

Desde o início, pensei em um projeto que levasse para a cidade de Praga, na República Tcheca, uma representação regional — mais particularmente de Goiás. Refletindo sobre teatralidades, personagens e ícones da cultura goiana, escolhi falar sobre Maria Grampinho, uma figura emblemática da Cidade de Goiás. Maria Grampinho foi uma mulher cuja trajetória mistura realidade e ficção, identidade e performance. Por isso, ela se encaixava perfeitamente no tema Tradição e Transgressão: uma presença que evoca, ao mesmo tempo, a força da memória popular e a potência da subversão.

Pensando na Quadrienal de Praga como um evento que celebra a potência da cena e das expressões performativas em suas múltiplas formas, a relação entre Maria Grampinho e o teatro se revela profunda. Sua existência deslizava entre o real e o imaginário, como uma personagem viva que performava o cotidiano pelas ruas da cidade. Com seus gestos, falas marcadas, figurino próprio e ações inesperadas, ela mobilizava o espaço urbano como cena. Sua figura era, ao mesmo tempo, lúdica e provocadora — uma performance contínua de si mesma que atravessava o tempo

e o senso comum. Grampinho era, por excelência, uma atriz de sua própria história, uma encenação viva que incorporava tanto elementos da cultura popular quanto traços de resistência e invenção.

Assim surgiu o trabalho artístico “Relicário”, uma maquete que propunha um lugar de relíquia — um compartimento que carrega sentimentos e recordações. O conceito do projeto foi fortemente influenciado pela artesanania e pela manualidade do universo da costura, evocando linhas, botões, retalhos e bordados.

Procurei romper com a linearidade do tempo e do espaço ao aproximar uma figura do imaginário folclórico local da pitoresca arquitetura barroco-colonial da Cidade de Goiás, fundada em 1729. A proposta criava uma espécie de fenda no espaço-tempo, reunindo dois pontos distintos da história local, a fim de discutir o processo de criação para os espaços cênicos e as relações entre personagem e lugar.

Um desses pontos era a personalidade icônica de Maria Grampinho, mulher supostamente descendente de escravizados, conhecida por suas roupas adornadas com botões e retalhos, e pelos grampos nos cabelos. Ela percorria a cidade com sua trouxa de retalhos, criando laços e transgredindo limites com sua presença marcante.

O outro ponto dessa narrativa era o Cine Teatro São Joaquim, tradicional edifício do centro histórico da cidade, integrante do conjunto arquitetônico tombado como Patrimônio Cultural da Humanidade pela UNESCO. Embora haja um espaço de tempo significativo entre as duas referências — Maria Grampinho viveu entre 1904 e 1985, enquanto o Cine Teatro passou por restauro em 2017 —, a proposta artística aproximava esses dois universos por meio da criação cênica.



Figura 15 – Fotos do processo de elaboração de Relicário  
Fonte: Arquivo pessoal

Através da interatividade com a obra, o público era convidado a dar vida a esse encontro lúdico e poético, por meio da apropriação estética da boneca africana abayomi, representando Maria Grampinho, e da arquitetura do Cine Teatro São Joaquim, figurada em um delicado bordado.



Figura 16 – Fotos do trabalho Relicário  
Fonte: Arquivo pessoal

Participar da Quadrienal de Praga foi uma experiência de grande importância para mim, mesmo que eu não tenha podido estar presente no evento. Enviar meu trabalho para essa prestigiosa mostra internacional foi uma oportunidade única de inserir minha produção no cenário global da cenografia e da arte performática. O evento é um dos maiores e mais respeitados no campo da cenografia, reunindo artistas de diferentes países e promovendo um rico intercâmbio de ideias e experimentações.

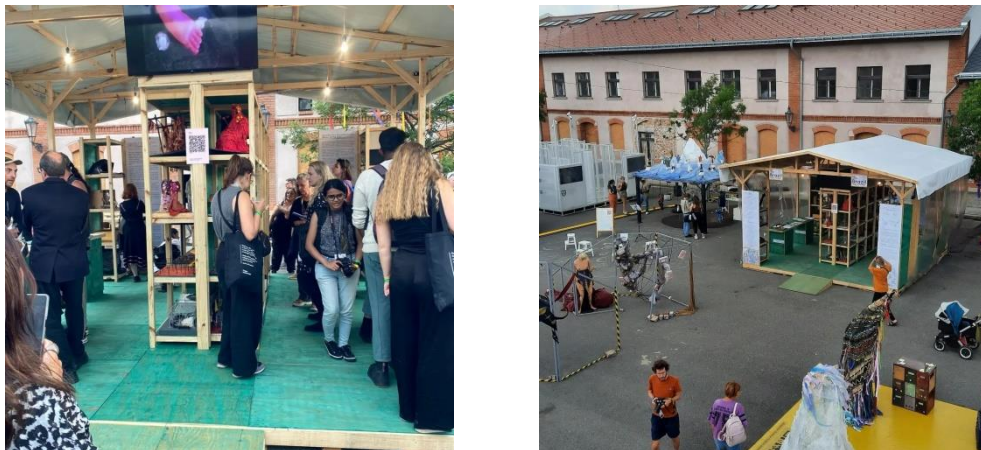


Figura 17 – Fotos do espaço do Brasil na PQ'23 - Mostra Estudantes, em Praga.  
Fonte: Página da SP Escola de Teatro, no Facebook

É possível compreender a grandiosidade do evento através deste fragmento do Relatório Final produzido pela organização da PQ'23:

Ao longo de onze dias, o PQ 2023 apresentou o trabalho de 2000 artistas que trabalham nos campos transversais da cenografia e design performático, arquitetura, artes visuais e muitos outros. O público total chegou a 60.000 espectadores: 11.000 visitantes credenciados ou portadores de ingressos de um dia participaram ativamente do evento, enquanto outras apresentações e o programa de acompanhamento acessível gratuitamente no espaço público atingiram cinquenta mil espectadores. O que foi específico sobre a 15ª edição do PQ foi que ele disponibilizou ainda mais projetos gratuitamente do que nos anos anteriores, mesmo como parte das principais exposições. A exposição estudantil ao ar livre na praça principal do Mercado Holešovice tornou-se quase organicamente um dos principais pontos de encontro e os visitantes voltaram a ela repetidamente. Isso também se deveu ao fato de que grande parte das equipes expositoras complementou sua exposição com um elemento de performance, e que os visitantes voltaram em um horário específico para ver a performance. Todas as apresentações dentro do programa PQ Performance também foram gratuitas e concentradas não apenas nos principais locais do PQ, mas também nas ruas e parques de Praga 7, Praga 1 e outros distritos da cidade. Dezenas de milhares de pessoas os visitaram e outros programas de acompanhamento acessíveis gratuitamente. Durante o PQ 2023, 7200 passes para festivais foram emitidos para visitantes credenciados. Este número inclui profissionais da área de design teatral, estudantes, artistas, participantes de projetos PQ e outros membros interessados do público profissional, que puderam assistir livremente ao programa principal de palestras ou receber um desconto nas apresentações dos alunos no PQ Studio Stage. (PRAŽSKÉ KVADRIENÁLE, 2023, p. 42, tradução nossa).

O fato de meu trabalho ter sido selecionado e exibido no espaço destinado ao Brasil na Mostra dos Estudantes foi uma realização significativa. Junto a outros projetos de estudantes de cenografia, direção de arte, teatro e figurino de todo o Brasil, tive a chance de ver minha pesquisa acadêmica e criativa representada em um contexto internacional. Isso me permitiu refletir sobre minha prática e como ela se conecta com as tendências e experimentações cênicas que estão acontecendo no mundo todo.

Embora eu não tenha podido viajar até Praga, o processo de criação e envio para a Quadrienal foi extremamente gratificante. Foi uma oportunidade de desafiar minhas próprias limitações e explorar novas formas de expressar minha visão artística. Além disso, a participação na mostra proporcionou uma reflexão profunda sobre o papel da cenografia na construção de experiências teatrais e a importância da arte como forma de expressão cultural e identidade.

Alunos de diversas partes do Brasil tiveram a oportunidade de terem seus trabalhos expostos em Praga. Em todo o trajeto da Mostra dos Estudantes, esta foi a edição que levou o maior número de trabalhos. Um alento que

revela o interesse dos jovens pela cenografia no país. Conseguimos a participação de 26 instituições e 90 orientadores de 16 estados com a exposição e apresentação de quatro performances, 20 vídeos e 64 maquetes. (CURADORIA DA MOSTRA DOS ESTUDANTES, 2023).

O reconhecimento de meu trabalho no contexto da Quadrienal de Praga fortaleceu minha trajetória acadêmica e profissional, além de me motivar a continuar experimentando dentro do campo da cenografia. Essa vivência me motivou a continuar explorando novas possibilidades estéticas e conceituais, assim como a experimentar linguagens, materiais e processos que dialoguem com o presente sem perder de vista as raízes históricas e afetivas que permeiam minha prática.

## 2.5 Novos Caminhos: Colégio Simbios, Grupo Bastet e Corpo Cênico da Escola do Futuro em Artes Basileu França

Voltando um pouquinho na linha do tempo proposta aqui, em novembro de 2022 tive a oportunidade de desenvolver a cenografia para o espetáculo *E a Terra Escreveu uma Carta...*, realizado pelo Colégio Simbios como parte do encerramento do ano letivo. A ideia desse projeto surgiu em setembro, quando fui contatado pela professora de teatro da escola, que solicitou um orçamento para a cenografia do espetáculo. Após a aprovação, fui contratado para criar o conceito e desenvolver todos os elementos cenográficos necessários para a montagem.

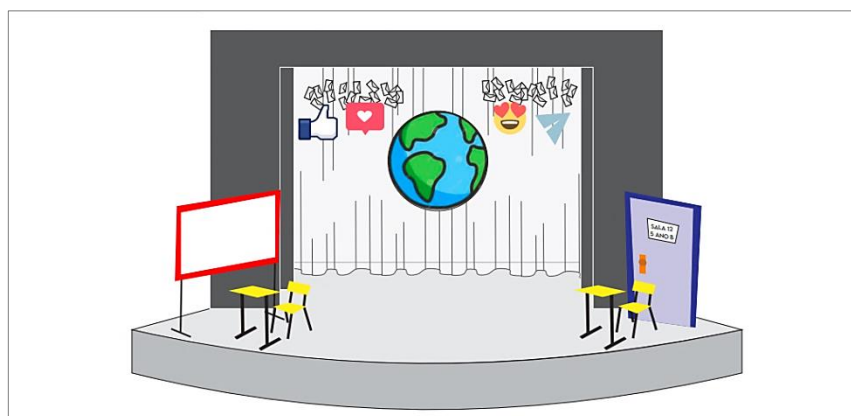


Figura 18 – Croqui do espetáculo *E a Terra Escreveu uma Carta...* (2022), Colégio Simbios  
Fonte: Arquivo pessoal

A história do espetáculo era sobre crianças que, no ambiente escolar, são levadas a refletir sobre a falta de cuidado que os seres humanos têm com o planeta Terra. A trama centraliza-se em uma personagem que tem a brilhante ideia de

elaborar uma carta como se a Terra estivesse escrevendo aos seus habitantes, alertando-os sobre as consequências de suas ações. Ao longo da narrativa, são abordados temas como sustentabilidade, relações humanas e o impacto da tecnologia nas interações sociais. Esses elementos foram as principais inspirações para o desenvolvimento da cenografia.

Baseando-me na temática do espetáculo, criei um conceito cenográfico que dialogasse diretamente com a mensagem transmitida pela história. A cenografia foi estruturada em três elementos principais: um grande elemento central ao fundo do palco representava o Planeta Terra, destacando-se como o ponto focal e reforçando a mensagem ambiental, além de criar uma conexão visual direta com o público; diversos envelopes espalhados pelo cenário simbolizavam as cartas mencionadas na história, servindo como um lembrete tangível da ação proposta pela personagem principal; e grandes estruturas aéreas, inspiradas ironicamente nas relações humanas superficiais geradas pelo uso excessivo das redes sociais, foram criadas para representar essas interações digitais, adicionando uma camada metafórica ao cenário e conectando-se ao tema de relações humanas no contexto tecnológico.



Figura 19 – Foto do espetáculo E a Terra Escreveu uma Carta... (2022), Colégio Simbios  
Fonte: Arquivo pessoal

Nesse projeto houve um grande desafio técnico, pois parte da história se passava em uma sala de aula, o que demandava uma ambientação que remetesse ao espaço escolar. Entretanto, o palco também precisava permanecer funcional para as apresentações de grupos de dança dos alunos da escola que faziam parte da narrativa. Para atender a essas necessidades, optei por criar elementos móveis,

como um quadro-negro, uma porta e carteiras escolares, que eram inseridos e retirados pelas coxias durante as transições.

Essa solução foi especialmente importante devido à limitação estrutural do Teatro do Campus V da Pontifícia Universidade Católica (PUC), que não possui varas móveis. Assim, os elementos cenográficos precisavam ser leves e de fácil manuseio para permitir uma dinâmica ágil no palco, mantendo a fluidez do espetáculo.

Trabalhar em *E a Terra Escreveu uma Carta...* foi uma experiência enriquecedora. A possibilidade de colaborar com um projeto que tratava de temáticas tão relevantes como sustentabilidade e o impacto da tecnologia, trouxe novos desafios e aprendizados. Construí uma cenografia que não era apenas um elemento estático, mas uma parte fundamental para a compreensão e amplificação da mensagem do espetáculo, reforçando assim minha convicção de que o poder transformador da cenografia vai além de criar ambientes visuais, pois também pode instigar reflexões e sensibilizar o público para questões que afetam a todos.

Em agosto de 2024, tive a incrível oportunidade de criar a cenografia para o Projeto Bastet 20 Anos, uma celebração marcante da trajetória do Grupo Bastet, que incluiu a circulação internacional de três espetáculos: *Eu, Tu e Ele*, *Vamos a La Praia* e *Katatonich*. Esse projeto foi, sem dúvida, uma experiência singular e desafiadora em minha carreira, tanto pelo conceito quanto pelas exigências práticas que envolviam a logística internacional.

O Grupo Bastet, fundado em Goiânia, é reconhecido por seu trabalho inovador e sua dedicação em explorar as linguagens do teatro físico e performativo. Ao longo de duas décadas, o grupo construiu uma sólida reputação não apenas no Brasil, mas também no exterior, apresentando espetáculos que mesclam poesia, movimento e um diálogo constante com temas sociais e culturais. Participar desse momento de celebração de sua trajetória foi, para mim, um privilégio e um aprendizado enriquecedor.

Minha contribuição para o projeto envolveu especialmente a criação dos elementos cenográficos para os espetáculos *Eu, Tu e Ele* e *Vamos a La Praia*. Desde o início, ficou claro que o principal desafio seria garantir que esses elementos fossem impactantes no palco e, ao mesmo tempo, leves, compactos e fáceis de transportar. Como as apresentações ocorreriam em diferentes países, os itens precisavam ser acondicionados em malas e despachados em voos internacionais.

Essa restrição exigiu uma abordagem criativa, focada em soluções que equilibrassem funcionalidade, estética e fácil transporte.

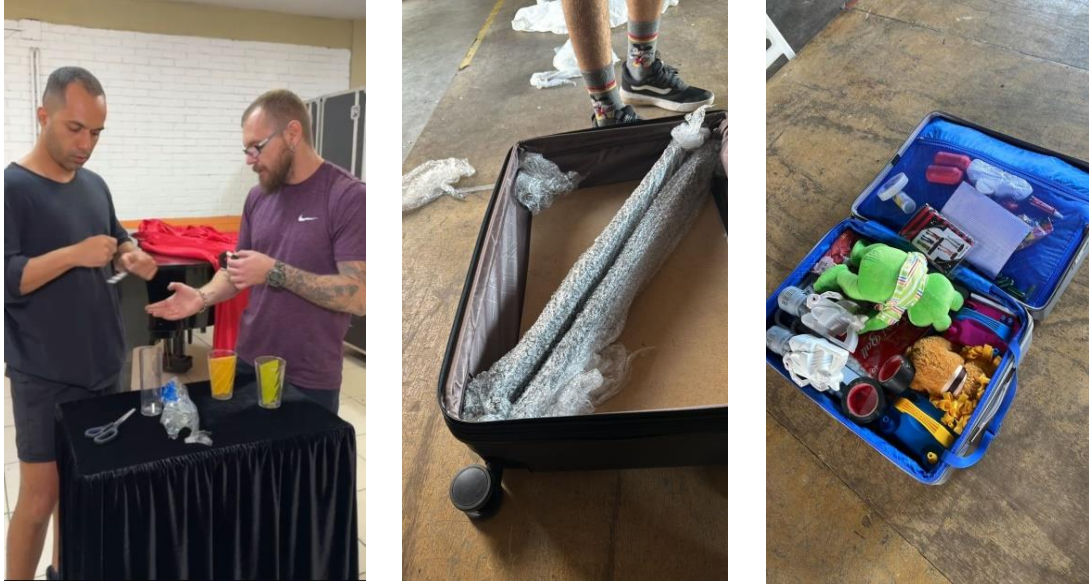


Figura 20 – Foto de elementos e das malas do Projeto Bastet 20 anos  
Fonte: Arquivo pessoal

Para *Eu, Tu e Ele*, trabalhei em elementos que dialogavam diretamente com a temática circense do espetáculo, que se baseava em truques bem atrapalhados de dois palhaços bastante cômicos, e assim utilizei materiais como tecidos leves, estruturas desmontáveis que pudessem ser montados e desmontados com facilidade.

Em *Vamos a La Praia*, a proposta cenográfica demandava um clima vibrante e descontraído, remetendo ao ambiente praiano. Uma das necessidades era uma grande barraca de *camping* que fosse adornada com referência de ideais que o

grupo acredita; além disso dentro dessa barraca eram necessários compartimentos para acomodar todos os outros elementos usados no espetáculo, como cadeiras de praia, guarda-sol, ursos de pelúcia, boia etc.

A etapa de produção foi intensa, pois cada elemento foi projetado não apenas para atender às necessidades estéticas dos espetáculos, mas também para suportar o desgaste do transporte e da montagem repetitiva em diferentes locais. Foram semanas de planejamento detalhado, testes e ajustes para garantir que tudo estivesse em perfeita ordem antes da viagem. Além disso, a colaboração com a equipe do Grupo Bastet foi essencial para alinhar as expectativas artísticas e técnicas, garantindo a plena integração da cenografia com as performances.

A experiência de trabalhar nesses espetáculos não apenas expandiu minha compreensão sobre a versatilidade da cenografia, como também me desafiou a repensar soluções práticas para atender às demandas específicas de uma circulação internacional. A cada montagem dos espetáculos, saber que contribuí para que aquelas histórias fossem contadas para pessoas que estavam tão longe me trouxe um profundo sentimento de realização profissional.

Finalizando minha trajetória que descrevo nessa pesquisa, trago o espetáculo *O Testamento de Afonso Quirino*. Espetáculo realizado pelo Corpo Cênico da Escola do Futuro em Artes Basileu França, em outubro de 2024. O convite de conceber e produzir a cenografia veio da talentosa atriz, diretora teatral e professora Renata Weber, cuja confiança em meu trabalho representou um estímulo especial para este projeto. Essa produção, marcada por uma rica conexão com a cultura popular goiana, tornou-se uma das experiências mais significativas de minha trajetória como cenógrafo, tanto pela complexidade criativa quanto pela oportunidade de mergulhar nas referências culturais de minha própria terra.

O espetáculo narra uma história profundamente enraizada na cultura popular goiana, e a cenografia foi concebida para dialogar com essa narrativa. Inspirado pelas tradições e paisagens do interior de Goiás, criei um cenário que trazia elementos característicos e altamente simbólicos, como a representação de uma igreja típica de cidades interioranas e casas que remetiam ao período da colonização, com suas grandes janelas com imponentes batentes. O ambiente foi enriquecido com tapetes de retalho, que adicionavam um toque de rusticidade e acolhimento, e uma grande lona de caminhão estrategicamente posicionada para evocar o chão seco e terroso do cerrado, tão emblemático da região.



Figura 21 – Foto do espetáculo O Testamento de Afonso Quirino (2024),  
Corpo Cênico da Escola do Futuro em Artes Basileu França  
Fonte: Arquivo pessoal

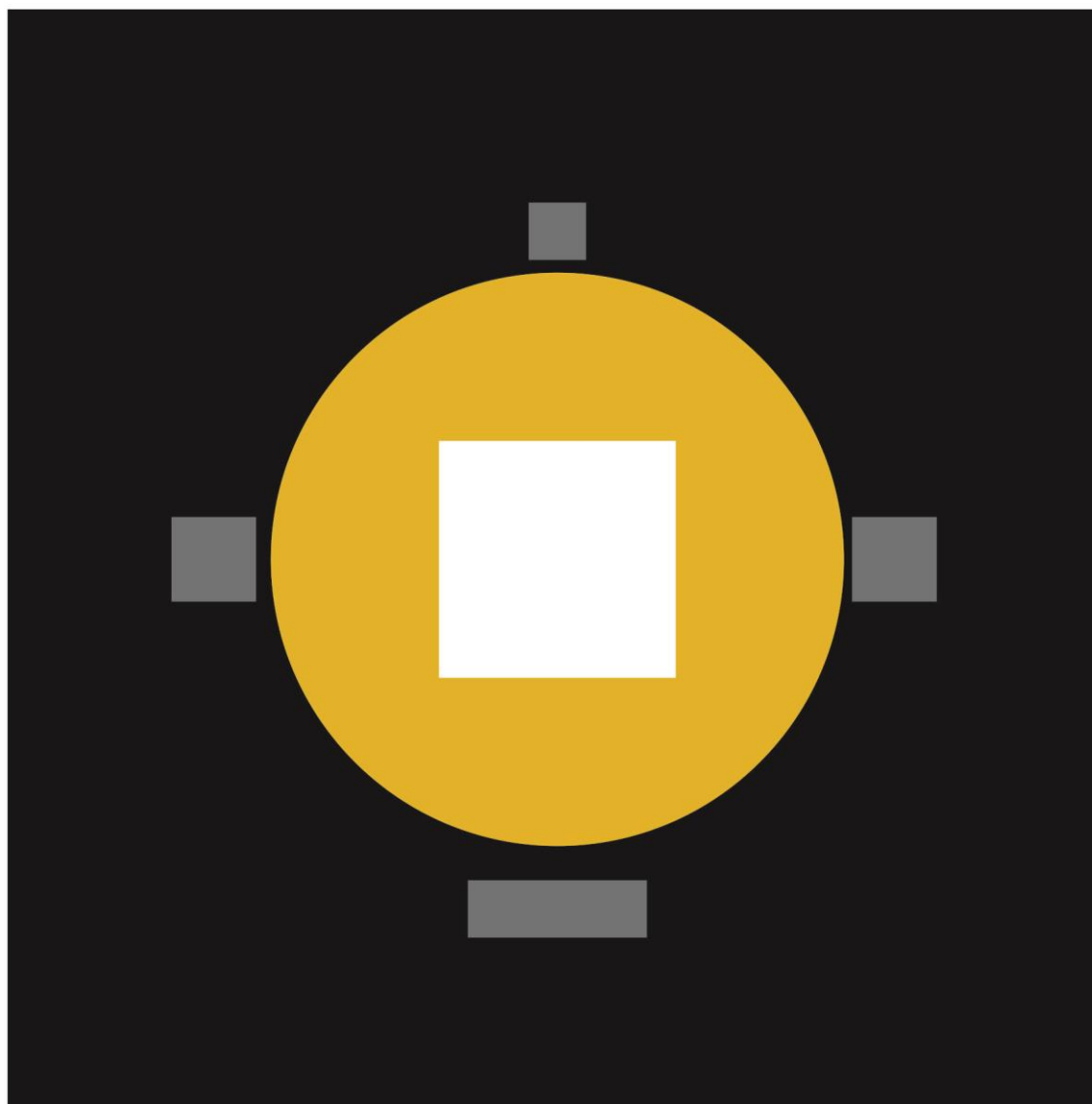
Além disso, elementos como ribaltas foram utilizados para criar uma atmosfera que mesclava comicidade e religiosidade, enquanto uma bandeira

inspirada nas tradicionais festas de Folia de Reis reforçava o vínculo com as celebrações populares goianas. Essa escolha foi essencial para transmitir ao público uma sensação autêntica e cultural da identidade regional do espetáculo.

O que tornou essa experiência ainda mais marcante foi a possibilidade de trabalhar com uma cenografia tridimensional, rica em detalhes e funcionalidade. Os elementos do cenário não eram apenas objetos decorativos: eles interagiam diretamente com os atores, permitindo que atravessassem as passagens incorporadas ao cenário para entrar e sair do cenário. Essa tridimensionalidade representou um marco na minha trajetória como cenógrafo e me fez refletir sobre minha evolução profissional.

Fez-me pensar que nos primeiros anos de minha carreira, trabalhando nos cenários para as peças de teatro do Projeto Arte Educação, meu foco estava em painéis bidimensionais, que serviam como fundo para as peças. Esses primeiros trabalhos, ainda que importantes, eram limitados em termos de profundidade e interatividade. A cenografia de *O Testamento de Afonso Quirino* foi uma oportunidade de revisitar esses primórdios, mas agora com uma abordagem muito mais robusta, capaz de envolver o elenco e o público em uma experiência cenográfica “profunda”.

O fato de os atores fazerem parte da Escola do Futuro em Artes Basileu França e estarem em formação no teatro tornou o projeto ainda mais especial. A cenografia foi pensada para complementar a atuação dos alunos, oferecendo-lhes um cenário dinâmico que contribuísse para a expressividade e fluidez de suas performances. Esse tipo de cenário, que estimula o movimento e a interação, não apenas serviu à narrativa, mas também agregou valor pedagógico, permitindo que os atores explorassem fisicamente o espaço cênico.



“UM DIA FLICTS PAROU  
E PAROU DE PROCURAR

SUMIU”

### 3. A COR DA LUA

O espetáculo *A Cor da Lua* é idealizado como um experimento criativo para que, em sua futura realização, explore na prática a transversalidade entre as linguagens visual, plástica e dramática.

Portanto, nesta terceira parte da pesquisa, apresento a forma como a cenografia é concebida como eixo central do processo criativo. As vivências pessoais e profissionais acumuladas ao longo da minha trajetória como cenógrafo foram fundamentais para consolidar as bases desta proposta. Partindo desses aprendizados e reflexões, esta etapa busca detalhar como a cenografia será estruturada como linguagem principal, assumindo um papel protagonista na construção da narrativa.

Esse projeto autoral, inspirado no livro *Flicts*, de Ziraldo, aprofunda a poética sensível da obra original, que aborda temas como singularidade, pertencimento e busca por identidade. A proposta é criar uma experiência teatral que reflita sobre a diversidade e as diferenças, utilizando cores, simbolismos e significados para dialogar com o público estimulando a imaginação e a sensibilidade.

A proposta é que o espetáculo seja apresentado para pequenos grupos de até 15 pessoas, com duração aproximada de 25 a 30 minutos. A proposta é que a encenação aconteça preferencialmente no palco de um teatro, permitindo que o público adentre o espaço cênico e vivencie a experiência de forma mais íntima e imersiva. A apresentação contará com a presença de 2 ou 3 mediadores, que não interferem diretamente na narrativa, mas atuam como facilitadores da experiência, auxiliando o público na vivência do percurso imersivo.

Além disso, *A Cor da Lua* ocupa um espaço híbrido que dialoga teatro e instalação, sendo concebido como um dispositivo poético-pedagógico que ressignifica a experiência pedagógica através do teatro e da cenografia. Por meio dessa abordagem, o espetáculo oferece ao público um ambiente de experiência imersiva e sensorial, promovendo a construção de um processo criativo e colaborativo, onde arte e aprendizado se entrelaçam de maneira reflexiva.

Geralmente, quando se pensa em iniciar o processo de criação de um espetáculo, é preciso, antes de qualquer coisa, decidir qual peça produzir, qual é o norte para a ideia, o texto, ou a experiência esperada. Há possibilidades de se escolher entre textos clássicos ou comerciais ou optar por criar um texto e

espetáculo inéditos. Quando falamos em texto, inicialmente imaginamos o verbal, aquele que nos narra uma história. No entanto, também existem os textos não verbais, que vão além das palavras e propõem leituras possíveis sobre lugares, pessoas, imagens, gestos, emoções, sensações etc.

A cenografia, como destaca Vianna (2001), vai além da organização de elementos visuais no palco: ela opera como uma linguagem autônoma capaz de construir significados por meio de metáforas visuais e simbólicas. Ao explorar o espaço cênico, o cenógrafo cria uma dramaturgia própria, que estabelece um diálogo entre o texto, os atores e o público, utilizando imagens, formas, volumes, cores e luzes para provocar sensações e interpretações. Essa perspectiva reforça a proposta para o espetáculo *A Cor da Lua*, em que a cenografia está sendo concebida não como um suporte para a narrativa, mas como um elemento estruturante que contribuirá para a construção poética e para a experiência imersiva almejada. Nesse sentido, a cenografia deverá assumir o papel de “texto não verbal”, ampliando as leituras e experiências possíveis no espetáculo.

Apresento, mais adiante, o meu processo criativo pessoal, no qual pensar por meio de imagens desempenha um papel central. Minha intenção é comunicar-me de forma eficaz através dessas imagens, especialmente na cenografia, onde cada elemento visual carrega significado e potência expressiva. Para isso, considero essencial a associação de referências visuais à construção da proposta estética, pois elas não apenas enriquecem o processo criativo como também fundamentam e ampliam as possibilidades interpretativas do cenário.

### **3.1 Flicts**

O espetáculo *A Cor da Lua* está sendo projetado a partir de uma paixão pessoal, que carrego desde a infância, pelo livro *Flicts*, de autoria de Ziraldo. Em nosso cotidiano, algumas lembranças podem funcionar como motivadoras das escolhas que fazemos em nossa vida. Revisitar essas memórias permitiu acessar vivências repletas de significados pessoais que impulsionaram as ideias que fundamentam o objetivo do espetáculo.

Quando eu era criança tive meu primeiro contato com o livro *Flicts*, do talentoso escritor e cartunista Ziraldo, uma obra que deixou uma marca profunda em mim e que carrego como uma referência afetiva até hoje. A história desse livro

ilustrado, voltado ao público infanto-juvenil, sempre me encantou pela maneira singular e poética como aborda os sentimentos. Essas características foram fundamentais para inspirar o conceito do espetáculo que estou idealizando.



Figura 22 – Capas de edições do Livro Flicts  
 Fonte: [www.ziraldo.com/livros/Flicts](http://www.ziraldo.com/livros/Flicts)

Publicado em 18 de agosto de 1969, *Flicts* foi o primeiro livro infanto-juvenil escrito e ilustrado por Ziraldo. Desde sua estreia, a obra tem sido um sucesso contínuo. No Brasil, já passou por diversas edições e reimpressões, consolidando-se como um clássico. O reconhecimento de *Flicts* também ultrapassou fronteiras: o livro foi traduzido para mais de vinte idiomas, incluindo inglês, espanhol, italiano, francês, japonês, alemão, holandês. As primeiras traduções, em inglês britânico e italiano, foram lançadas em 1973, marcando o início de sua trajetória internacional. Além disso, o reconhecimento internacional de *Flicts* também resultou no prestigioso Prêmio Hans Christian Andersen, considerado o “Nobel da Literatura Infantojuvenil”, concedido a Ziraldo em 2004.

Ao longo dos anos, *Flicts* inspirou diversas adaptações para diferentes linguagens que expandiram a narrativa para outros formatos e expressões artísticas. Entre essas adaptações destacam-se peças de teatro, como a encenação de 1972 dirigida por Aderbal Freire Filho, e a montagem de 1998 realizada pelo Grupo Camaleão de Teatro de Bonecos. A história também deu origem a produções musicais, como o LP lançado em 1980 pela PolyGram com as canções da adaptação teatral, e o CD de 2008, com a trilha sonora do espetáculo de bonecos do Grupo Camaleão.

Além disso, *Flicts* foi tema de enredos de escolas de samba, como em 1980 pela Escola de Samba Real Grandeza, de Juiz de Fora (MG), e em 2003, quando integrou a homenagem a Ziraldo pela Escola de Samba Nenê de Vila Matilde, em São Paulo. No campo digital, a obra ganhou versões em CD-ROM, lançada em 1995, e em PDF, publicada em 2009, ambas pela Editora Melhoramentos. Também foi tema de várias exposições de arte no Brasil e em outros países.

Lançado no mesmo ano em que Neil Armstrong tornou-se o primeiro ser humano a pisar na lua, o livro foi presenteado ao astronauta pela Embaixada do Brasil nos Estados Unidos. Encantado com a história e seu significado, Armstrong respondeu ao autor Ziraldo com a frase icônica: “A Lua é *Flicts*”. Em um encontro dos dois, essa declaração se tornou marcante, reforçando a ideia central do livro de que a cor *Flicts*, que busca seu lugar no mundo, encontra sua identificação na Lua, um espaço que simboliza singularidade e pertencimento.

Esse episódio reforçou o impacto cultural e universal da obra, conectando-a a um dos momentos históricos mais importantes do século XX. A frase de Armstrong

também consolidou a relação metafórica entre a narrativa de *Flicts* e a exploração do espaço, ampliando seu apelo poético e emocional. Desde esse ocorrido os livros contam com uma página especial onde o astronauta autografa e faz a confirmação de que a lua é *Flicts*.

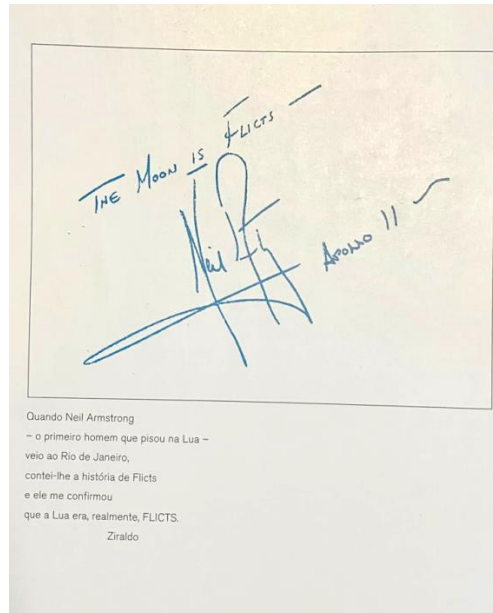


Figura 23 – Imagem da página do livro *Flicts* assinada por Neil Armstrong  
 Fonte: [www.ziraldo.com/livros/Flicts](http://www.ziraldo.com/livros/Flicts)

No dia 22 de agosto de 1969, quatro dias após o lançamento do livro, Carlos Drummond de Andrade publicou no jornal *Correio da Manhã*, do Estado do Rio de Janeiro, a crônica intitulada “*Flicts: o Coração da Cor*”. Inserido nas edições comemorativas de 40 e 50 anos do livro, o texto de Drummond fala dos significados e as funções das cores.

O mundo não é uma coleção de objetos naturais, com suas formas respectivas, testemunhadas pela evidência ou pela ciência; o mundo são cores. [...] Tudo é cor. O que existe, existe na cor e pela cor. A cor ama, brinca, exalta, repele, dá sentido e expressão ao sítio ou à aparência onde ela pousa. [...] Que é *Flicts*? Não digo, não quero dizer. Cada um que trave contato pessoal com *Flicts*, e sinta o que eu sinto ao conhecê-la: um deslumbramento, um pasmo radiante, a felicidade de renascer diante do espetáculo das coisas em estado puro. (ZIRALDO, 2019, p. 7)

Mesmo diante de tantos formatos artísticos inspirados em *Flicts*, é importante destacar que o espetáculo *A Cor da Lua* vai além da homenagem: ele reinventa o legado da obra ao transportá-la para o universo das artes da cena, oferecendo uma nova leitura que serve de inspiração para uma experiência imersiva.

### 3.2 Ziraldo

É impossível falar de *Flicts* sem falar sobre seu autor. Ziraldo é mais do que um escritor ou ilustrador: ele é um verdadeiro contador de histórias que traduz sua visão de mundo em traços e palavras. A essência de obras de Ziraldo só pode ser compreendida dentro do contexto da trajetória de um artista que sempre enxergou a diferença como uma força criativa, e nunca como uma limitação.

Ziraldo Alves Pinto, nascido em Caratinga, Minas Gerais, no dia 24 de outubro de 1932, é um nome que ressoa profundamente na cultura brasileira. Filho mais velho de uma família com sete irmãos, seu nome é fruto de uma combinação única dos nomes de seus pais, Zizinha e Geraldo, que juntos formaram “Ziraldo”. Ele passou a infância em sua cidade natal, onde cursou o Grupo Escolar Princesa Isabel, já demonstrando uma personalidade inquieta e uma criatividade vibrante.

Em 1949, mudou-se para o Rio de Janeiro acompanhado do avô, ingressando na Moderna Associação de Ensino (MABE). No entanto, retornou a Caratinga em 1950 para cumprir o Tiro de Guerra, concluindo seus estudos no Colégio Nossa Senhora das Graças. Posteriormente, em 1957, formou-se em Direito pela Faculdade de Direito de Minas Gerais, em Belo Horizonte. Apesar disso, sua verdadeira vocação sempre esteve na arte.

Desde cedo, Ziraldo demonstrava paixão pelo desenho e pela leitura. Era comum vê-lo improvisando telas nas calçadas, paredes e até na sala de aula. Ávido leitor, absorvia obras de autores como Monteiro Lobato, Viriato Correa e Clemente Luz, além de devorar revistas em quadrinhos. Sua imaginação era alimentada pelos meios de comunicação da época, como o rádio e o cinema, que inspiraram as bases de suas primeiras criações artísticas.

Aos 16 anos, começou sua trajetória profissional com ilustrações para a revista *Malho* e uma página de humor na *Folha de Minas* em 1954. Na década de 1960, Ziraldo ganhou projeção nacional como cartunista, com trabalhos publicados em veículos renomados como *O Cruzeiro* e *Jornal do Brasil*. Foi nesse período que personagens icônicos como Jeremias, o Bom, Supermãe e Mineirinho surgiram, refletindo sua habilidade em aliar humor crítico e questões sociais. Ele também se destacou como um dos diretores do irreverente *O Pasquim*, um marco na caricatura política brasileira.



Figura 24 – Foto de Ziraldo em 1961.

Fonte: Site Estado de Minas. Disponível em: <https://www.em.com.br/cultura/2024/04/6837624>

Ao longo de sua carreira, Ziraldo transitou por múltiplas formas de expressão: foi chargista, caricaturista, editor, dramaturgo, jornalista, publicitário e ilustrador, entre outros. Essa versatilidade é a essência de sua obra, caracterizada por uma interação singular entre texto e imagem. Sua produção internacionalmente reconhecida inclui publicações em revistas como *Penthouse* e *MAD*, além de prêmios como o Oscar Internacional de Humor, recebido em Bruxelas em 1969.

No universo dos quadrinhos, Ziraldo lançou, em 1960, *O Pererê*, a primeira história em quadrinhos colorida e totalmente brasileira. Repleta de identidade cultural, a Turma do Pererê atravessou gerações e foi relançada diversas vezes, conquistando novos públicos. Outra obra emblemática é a citada *Flicts* (1969), traduzida para vários idiomas e considerada um marco na literatura infantil, inspirando peças de teatro infantil e ganhando reconhecimento mundial.



Figura 25 – Foto de Ziraldo em uma tarde de autógrafos em 2017.

Fonte: Portal Marcia Travessoni. Disponível em: <https://marciatravessoni.com.br/noticias/ziraldo>

A multiplicidade criativa de Ziraldo estendeu-se também para o carnaval. Em 2003, sua trajetória foi homenageada pela escola de samba Nenê de Vila Matilde, de São Paulo, com o enredo *É melhor ler... O mundo colorido de um maluco genial*. O desfile trouxe à avenida personagens icônicos como o Menino Maluquinho, *Flicts* e a Professora Maluquinha, celebrando a importância da leitura e da cultura.

Ziraldo foi a personificação de um artista incansável, cuja energia criativa desafia a passagem do tempo. Ele transformou a literatura infantil, os quadrinhos e o humor brasileiros, deixando um legado que continua a inspirar leitores e artistas de todas as idades. Sua obra transcende fronteiras, misturando o lúdico e o crítico em uma síntese única que reflete a essência de sua personalidade inquieta e apaixonada pela arte.

Em 2022, o Instituto Ziraldo inaugura uma exposição visual interativa sobre os trabalhos de Ziraldo. Com o nome de Mundo Zira, a exposição oferece uma jornada imersiva pelas criações mais celebradas de Ziraldo, com áreas temáticas dedicadas a clássicos como *Flicts*, *O Menino Quadrado* e *A Turma do Pererê*. A exposição se destaca por unir interatividade e tecnologia com a arte tradicional, proporcionando uma nova leitura das obras icônicas do artista. Os visitantes são convidados a cocriar e personalizar a arte de Ziraldo, adicionando seu toque individual às composições digitais. O percurso da exposição incentiva a criatividade e a imaginação, com um *design* que mescla painéis projetados e artes gráficas, criando uma imersão total nas obras.

É com bastante pesar que concluo esse tópico informando que, enquanto essa pesquisa estava sendo escrita, Ziraldo faleceu, no dia 6 de abril de 2024, aos 91 anos. A morte do escritor e cartunista se deu por causas naturais, em seu apartamento, no bairro da Lagoa, na zona sul do Rio de Janeiro. É inegável que nos deixou um rico acervo de livros, quadrinhos, ilustrações e personagens que continuarão a inspirar e emocionar pessoas de todas as idades. Ele será lembrado não apenas por seu talento, mas também por sua paixão pela arte e pela pedagogia, que sempre esteve presente em sua obra.

### **3.3 Dispositivo Poético-Pedagógico**

De acordo com Deleuze, um dispositivo é uma estrutura multifacetada que reúne e organiza uma multiplicidade de elementos que, por sua vez, são

constantemente reconfigurados. Esses elementos podem ser discursos, sujeitos, gestos, objetos, técnicas, relações. A essência de um dispositivo não está em um único elemento, mas nas relações estabelecidas entre eles, que definem seu campo de atuação.

Mas o que é um dispositivo? Em primeiro lugar, é uma espécie de novelo ou meada, um conjunto multilinear. É composto por linhas de natureza diferente e essas linhas do dispositivo não abarcam nem delimitam sistemas homogêneos por sua própria conta (o objeto, o sujeito, a linguagem), mas seguem direções diferentes, formam processos sempre em desequilíbrio, e essas linhas tanto se aproximam como se afastam uma das outras. Cada está quebrada e submetida a variações de direção (bifurcada, enforquilhada), submetida a derivações. Os objetos visíveis, as enunciações formuláveis, as forças em exercício, os sujeitos numa determinada posição, são como que vetores ou tensores. (DELEUZE, 1990, p. 155)

Portanto, o que Deleuze propõe, a partir do conceito inicial de Foucault, é exatamente a fluidez e a instabilidade das relações entre elementos. Dispositivo não é um sistema homogêneo que delimita e organiza de forma estática, mas uma estrutura dinâmica e mutável. É essa mobilidade que me permite pensar um espetáculo experimental enquanto dispositivo, e o mesmo funcionar de maneira poética e pedagógica.

Construir um dispositivo poético-educativo é organizar um conjunto de elementos que se transformam em uma teia de relações. Quando me proponho aplicar o conceito de dispositivo a práticas educacionais, busco não apenas transmitir conhecimento de forma linear e monolítica, mas criar um espaço-tempo onde o público possa experimentar a interconexão de formas de expressão e entendimento através do espaço cenográfico. É um dispositivo poético-pedagógico que não se limita a ensinar, mas que envolve, engaja e provoca uma transformação nos modos de percepção e interação dos sujeitos., tonando assim o aprendizado uma prática poética.

Existe uma forte relação entre o aspecto pedagógico do teatro e a sua própria essência estética. A função pedagógica do teatro não é algo acessório ou secundário, mas que emerge diretamente de sua capacidade de refletir, interpretar e expressar as experiências do tempo em que se insere.

Dessa forma Desgranges (2010, p. 159) afirma: “Qualquer análise do aspecto pedagógico do teatro de espetáculo, portanto, não pode estar desvinculada da própria busca do sentido dessa arte de sua capacidade de dar conta da experiência de seu tempo, já que a sua possibilidade pedagógica se inscreveu em sua

viabilidade estética”.

A viabilidade pedagógica do teatro não depende apenas do conteúdo que apresenta, mas da forma como esse conteúdo é vivido e percebido por quem o experiencia. O teatro educa e cria sentido, e sua dimensão pedagógica está inseparável da sua potência poética.

Para pensar a poética do teatro nessa dimensão de potencial artístico é interessante compreender que a arte moderna se destacou, entre outras características, por seu esforço em estimular a participação ativa do receptor. Nesse contexto, o público era convidado a se engajar de maneira autoral, formulando interpretações pessoais para as questões apresentadas pela obra (Desgranges, 2010). O espectador deixava de ser um mero receptor passivo e assumia um papel ativo na construção do significado da experiência artística.

Com a arte contemporânea, essa abordagem participativa foi levada ao extremo. Mais do que apenas sugerir uma interação interpretativa, a arte contemporânea convida o receptor a imergir completamente na experiência, muitas vezes exigindo sua intervenção direta no processo criativo (Desgranges, 2010). Essa atitude participativa reforça a noção de que a arte é um espaço de diálogo, onde tanto a intenção do autor quanto a resposta do espectador se encontram e se transformam mutuamente.

O conceito de dispositivo poético-pedagógico no espetáculo *A Cor da Lua* busca explorar as potencialidades de interação entre o público e a obra, subvertendo a noção de passividade do espectador e promovendo uma experiência de aprendizado e criação coletiva. Essa abordagem encontra suporte na reflexão de Jacques Rancière, que desconstrói a ideia de um espectador passivo ao afirmar que,

A pressuposição do que o “teatro” significa, sempre corre na frente da cena e prediz seus efeitos reais. Mas, num teatro, ou diante de um espetáculo, assim como num museu, numa escola, ou na rua, existem apenas indivíduos, abrindo seu próprio caminho através da floresta de palavras e coisas que se colocam diante deles ou em volta deles. O poder coletivo comum a estes espectadores não é o status de membro de um corpo coletivo. E também não é um tipo peculiar de interatividade. É o poder de traduzir do seu próprio modo aquilo que eles estão vendo. É o poder de conectar o que vêem com a aventura intelectual que faz com que qualquer um seja parecido com qualquer outro, desde que o caminho dele ou dela não se pareça com o de mais ninguém. (RANCIÈRE, 2010, p. 118)

Ao propor uma experiência sensorial e imersiva, *A Cor da Lua* rompe com as fronteiras tradicionais entre atuação e observação, trazendo o público para o centro

da criação artística.

O que tem que ser colocado à prova pelas nossas performances - seja ensinar ou atuar, falar, escrever, fazer arte, etc. - não é a capacidade de agregação de um coletivo, mas a capacidade do anônimo, a capacidade que faz qualquer um igual a todo mundo. Esta capacidade atravessa distâncias imprevisíveis e irredutíveis. Ela atravessa um jogo imprevisível e irredutível de associações e dissociações. (RANCIÈRE, 2010, p. 118)

Rancière complementa sua colocação afirmando que o público não deve ser tratado como uma unidade homogênea, mas como indivíduos com trajetórias únicas, capazes de interpretar, reagir e recriar o que lhes é apresentado de maneira singular.

Nesse contexto, a cenografia desempenha um papel essencial como linguagem principal do dispositivo poético-pedagógico. Mais do que um suporte visual, ela se torna uma ferramenta de mediação, convidando o público a interagir, criar e refletir.

A condição do espectador não é uma passividade que deve ser transformada em atividade. É nossa situação normal. Nós aprendemos e ensinamos, atuamos e sabemos, como espectadores que ligam o que vêem com o que já viram e relataram, fizeram e sonharam. Não existe meio privilegiado, assim como não existe um ponto de partida privilegiado. Em todos os lugares há pontos de partida e pontos de virada a partir dos quais aprendemos coisas novas, se dispensarmos primeiramente o pressuposto da distância, depois, o da distribuição de papéis e, em terceiro, o das fronteiras entre os territórios. Nós não precisamos transformar espectadores em atores. Nós precisamos é reconhecer que cada espectador já é um ator em sua própria história e que cada ator é, por sua vez, espectador do mesmo tipo de história. (RANCIÈRE, 2010, p.118)

Assim, a cenografia permite que cada participante construa uma narrativa própria dentro da experiência coletiva, reafirmando o poder transformador da arte como meio de aprendizado e expressão individual.

Minha proposta é que o espectador não seja apenas convidado a observar, mas seja parte ativa da construção do espetáculo, seja manipulando luzes, explorando sombras ou criando novas composições visuais. Essa dinâmica revela que cada espectador já é um ator em sua própria história e, ao mesmo tempo, espectador de histórias maiores que se entrelaçam na experiência compartilhada. Como um verdadeiro dispositivo poético-pedagógico, o espetáculo experimental busca valorizar essas conexões únicas e os aprendizados que emergem do inesperado, transformando a interação entre público e obra em um ato de

descoberta e criação coletiva.

Compreender *A Cor da Lua* como um dispositivo que além de poético é também pedagógico dialoga diretamente com os princípios educacionais de Paulo Freire. Para Freire, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (Freire, 1996, p. 22). Essa visão destaca o protagonismo do sujeito na construção do saber, algo que encontra paralelo na proposta deste espetáculo, que transforma o público em cocriador da experiência cênica.

Ao promover uma interação sensorial e imersiva, o espetáculo rompe com a passividade tradicional do espectador e constrói um espaço dialógico, em que cada indivíduo interpreta, interage e transforma as propostas apresentadas. Nesse contexto, o dispositivo poético-pedagógico atua como uma prática de liberdade, onde os participantes são encorajados a experimentar e refletir sobre suas singularidades. Esse processo se encaixa perfeitamente na abordagem freireana de pedagogia, que considera o diálogo “indispensável à relação que se pretende democrática e horizontal entre sujeitos que buscam conhecer” (Freire, 1987, p. 93).

Como professor de artes visuais e tendo Paulo Freire como uma das bases do meu pensamento pedagógico, afirmo que as reflexões trazidas por ele à educação enfatizam que o aprendizado é um processo dialógico, no qual educador e educando constroem o conhecimento de forma conjunta. Essa perspectiva educacional pode, portanto, ser expandida para a criação artística — como no caso do dispositivo poético-imersivo que desenvolvi — substituindo a lógica da educação bancária por uma prática que valorize a curiosidade, a criatividade e a coautoria.

No contexto de um espetáculo com intencionalidade pedagógica, essa abordagem se manifesta ao transformar o público de espectador passivo em participante ativo, capaz de interagir e construir sentidos. Assim, o dispositivo torna-se um espaço de vivência concreta das ideias.

Em suma, oferecer uma experiência imersiva e sensorial por meio da cenografia ressoa diretamente com a ideia freireana de que o aprendizado ocorre pela prática e pela reflexão crítica. O público, ao interagir com o espaço cênico, não apenas absorve uma mensagem, mas constrói significados próprios, sendo convidado a refletir criticamente sobre suas percepções dentro de um processo educativo.

Concomitante à perspectiva pedagógica da experiência imersiva e sensorial,

é possível dialogar com Favaretto (1997, p. 29 *apud* Desgranges, 2010, p. 161) que,

A característica talvez mais importante de toda a arte recente, mas que já era fundamental na arte de vanguarda, é a reflexividade. A obra não só reflete sobre si mesma – é autorreferente, metalinguística, em termos semióticos - mas é reflexiva porque o prazer e a significação que dela derivam só podem ser encontrados na reflexão.

Inspirado no livro *Flicts*, de Ziraldo, o dispositivo poético-pedagógico busca materializar essa reflexividade ao transformar o espaço cênico em reflexão por meio da cenografia. Com sua narrativa sobre a busca por pertencimento e identidade, serve como um ponto de partida poético para pensar as singularidades e as relações. Assim como a personagem central do livro encontra sua singularidade na cor da lua, o dispositivo utiliza a metáfora da cor da lua de perto como uma provocação para gerar um espaço de descoberta, questionamento e construção coletiva de sentido.

### 3.3.1 Processo Criativo em Cenografia

Nesta seção, apresento o percurso criativo que deu origem à concepção cenográfica para o espetáculo *A Cor da Lua*. Este processo, além de refletir minha trajetória prática como cenógrafo, é também um espaço de experimentação onde imagens, memórias e referências convergem para dar forma a uma proposta artística singular. Compartilho etapas, inspirações e escolhas que fundamentaram a criação do cenário, evidenciando como cada elemento foi pensado cuidadosamente para compor um dispositivo poético-pedagógico que busca envolver o público.

Pensar a cenografia do espetáculo que está sendo proposto envolve a harmonização dos elementos visuais e espaciais que participarão de forma a guiar a imersão e interação do público com o espaço cenográfico. Em outras palavras, pode-se dizer que, diferentemente do que geralmente caracteriza o trabalho de um cenógrafo, que é criar um espaço que apoie a ação teatral, o trabalho cenográfico deste espetáculo experimental se propõe a ser o fio condutor da dramaturgia, proporcionando a atmosfera necessária para a imersão do público e a interação proposta. Além disso, é necessário considerar aspectos técnicos, assim como fatores estéticos e simbólicos, que ajudarão a contar a história de forma mais rica e envolvente.

Para Cohen (2007, p. 5), o teatro é “um jogo entre o esconder e o revelar,

conferir sentido ou abstraí-lo; um jogo que modifica suas regras de acordo com o seu contexto, e principalmente, de acordo sobre como propomos nos colocar em relação a ele". É possível compreender que o teatro acontece a partir daquilo que é construído enquanto proposta teatral e suas infinitas relações com histórias, pessoas, lugares, imagens, e tantas outras relações forem possíveis. Assim como em um jogo, um espetáculo utiliza de códigos para dialogar com as pessoas, e esse diálogo acontece num processo em que o objeto proposto vai se desfazendo de camadas que são retiradas pelo espectador a fim de revelar o que encontrasse no mais íntimo dessa relação.

No campo das artes, a linguagem do teatro é compreendida como aquela que tem como objeto a atuação. Dessa forma, em um espetáculo teatral, o ator é geralmente o centro do processo de criação das cenas, atuando juntamente aos demais membros da equipe ele dá vida a uma obra. Pode-se dizer que esse método de trabalho é resultado de uma longa tradição teatral que valoriza o ator, talvez por que ele seja a figura que se encontra frente a frente com o espectador. No entanto aqui se propõe que não exista essa figura do ator, a cenografia propõe e conta uma história a partir de um caminho visual-dramático.

O processo criativo em cenografia, embora singular para cada artista, costuma seguir etapas recorrentes que podem ser encontradas em diferentes modelos teóricos. No meu percurso como cenógrafo, reconheço três fases fundamentais que estruturam meu fazer: descobrir, definir e desenvolver. Essas etapas marcam o processo desde o primeiro contato com o material dramático até a materialização da proposta cenográfica. Curiosamente, esse método, embora pessoal, não se distancia de outras teorias sobre processos criativos já consolidadas por estudiosos da arte e da criação.

A artista e pesquisadora Fayga Ostrower, propõe uma visão em que o processo criativo é constituído por uma alternância entre momentos de percepção, elaboração e realização. O início se dá com a percepção sensível e intuitiva do mundo — um momento de abertura e escuta, que pode ser relacionado com minha fase de descoberta. Em seguida, ocorre a fase de organização interna das ideias, onde se estabelece uma direção — análoga ao meu momento de definição. Por fim, a criação se concretiza na realização, etapa que corresponde ao "desenvolver" do meu método.

Ainda de acordo com Ostrower (2010), o processo criativo é profundamente

influenciado por associações que emergem de camadas inconscientes ou pré-conscientes da nossa experiência. Essas associações, por mais espontâneas e velozes que sejam, não surgem de maneira aleatória: elas mantêm uma coerência interna que revela padrões subjetivos e íntimos. Ao interligar ideias, sentimentos e memórias, constituem o núcleo da imaginação criadora, permitindo ao indivíduo experimentar mentalmente hipóteses e combinações simbólicas que não dependem da realidade concreta. É nesse universo imaginativo que se delineiam as possibilidades do ato criativo e os caminhos que ele poderá seguir.

Outro paralelo possível de construir com meu processo criativo autoral está na estrutura proposta por Graham Wallas, em *The Art of Thought* (1926), que descreve quatro fases do processo criativo: preparação, incubação, iluminação e verificação. A fase de preparação, em que o criador coleta informações e referências, dialoga diretamente com a etapa de "descobrir". A iluminação, que marca o surgimento da ideia central, está relacionada com "definir", enquanto a verificação, que envolve testar, ajustar e materializar a ideia, corresponde ao meu "desenvolver".

“A primeira fase, no tempo, chamo de Preparação, estágio durante o qual o problema é ‘investigado... em todas as direções’; a segunda é a fase durante a qual a pessoa não está conscientemente pensando sobre o problema, que chamo de Incubação; a terceira, consistindo no aparecimento da ‘ideia feliz’, junto com os eventos psicológicos que imediatamente a precedem e a acompanham, chamo de Iluminação. E acrescento uma quarta fase, a de Verificação...” (WALLAS, 1926, p. 79, tradução minha).

A correspondência entre essas estruturas evidencia que, embora meu processo tenha se formado de maneira empírica, a partir da prática e da reflexão sobre o fazer cenográfico, ele compartilha fundamentos com teorias clássicas sobre a criatividade. O modelo de Wallas, ainda que formulado no início do século XX, permanece atual por descrever dinâmicas internas que continuam presentes na experiência de criação.

Além dos dois métodos citados, é possível ainda fazer uma comparação com o processo criativo proposto por Gui Bonsiepe, renomado designer e teórico do design, que propõe uma metodologia projetual que, embora voltada ao design industrial, apresenta fases que ressoam com o processo cenográfico. Sua metodologia inclui etapas como problematização, análise, definição do problema, geração de alternativas e avaliação.

Bonsiepe enfatiza que "o processo projetual é – ou deveria ser – um processo

de pensamento disciplinado, que se caracteriza pela grande agilidade de passar de um problema parcial a outro problema parcial, avaliando as implicações de um sobre o outro" (Bonsiepe, 2012, p. 10).

A fase de problematização e análise pode ser associada à minha etapa de descobrir, onde se busca compreender profundamente o contexto e os desafios do projeto. A definição do problema e a geração de alternativas correspondem à fase de definir, na qual se estabelecem diretrizes e se exploram possíveis soluções. Por fim, a avaliação alinha-se com desenvolver, momento em que as ideias são refinadas e implementadas. Ainda é ressaltado pelo teórico que "a metodologia projetual é uma linha guia e não uma camisa de força", indicando que o processo deve ser flexível e adaptável às especificidades de cada projeto (Bonsiepe, 2012, p. 122).

Essas aproximações não apenas validam meu percurso autoral enquanto cenógrafo, mas também evidenciam que os processos criativos, mesmo quando construídos a partir da prática e da intuição, guardam afinidades estruturais com modelos teóricos consolidados. A articulação entre as etapas do meu processo criativo e os processos descritos por Fayga Ostrower, Graham Wallas e Gui Bonsiepe permite compreender que o fazer cenográfico é atravessado por operações cognitivas, afetivas e metodológicas que podem ser sistematizadas e refletidas à luz de perspectivas interdisciplinares.

Ao reconhecer essas convergências, compreendo que meu método 3D não é uma experiência isolada, mas parte de uma lógica mais ampla que estrutura o ato criativo em diferentes áreas. A etapa de descobrir envolve escuta, observação e análise do contexto — dimensões centrais tanto na abordagem sensível de Ostrower quanto na fase inicial da metodologia projetual de Bonsiepe. A fase de definir, por sua vez, sintetiza intuição e pensamento crítico, aproximando-se da iluminação descrita por Wallas e da geração de alternativas presente em Bonsiepe. Já desenvolver representa a concretização das ideias e a avaliação estética, simbólica e funcional das decisões tomadas, alinhando-se aos estágios de verificação (Wallas) e avaliação (Bonsiepe).

Com base nessas aproximações entre minha prática e os modelos outros teóricos, é possível sintetizar as relações entre as três etapas que estruturam meu processo criativo e os conceitos propostos por esses autores. A seguir é apresentado

de forma esquemática, como as fases do meu método 3D dialogam com diferentes abordagens sobre criação (Quadro 1).

<b>CORRESPONDÊNCIA ENTRE O MÉTODO 3D E MODELOS TEÓRICOS DE PROCESSO CRIATIVO</b>		
<b>FASE</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>CONCEITOS CORRELATOS</b>
Descobrir	Etapa inicial de pesquisa, escuta sensível, levantamento de referências e observação do contexto. É quando o universo do projeto começa a se formar a partir de estímulos e percepções.	Elaboração (Ostrower) Definição do problema e Geração de alternativas (Bonsiepe) Iluminação (Wallas)
Definir	Momento de síntese, onde se estabelecem diretrizes conceituais e são geradas alternativas criativas. Ocorre o nascimento de ideias centrais e o foco do projeto começa a se consolidar.	Percepção (Ostrower) Problematização e Análise (Bonsiepe) Preparação (Wallas)
Desenvolver	Fase de concretização e avaliação das ideias concebidas. É o momento de experimentação prática, tomada de decisões projetuais e refinamento da proposta.	Realização (Ostrower) Avaliação (Bonsiepe) Verificação (Wallas)

Quadro 1 – Correspondência entre o método autoral e modelos teóricos de processo criativo  
Fonte: Elaborado pelo autor.

Dessa forma, ao sistematizar meu processo em três fases, proponho não apenas uma organização funcional da prática cenográfica, mas também uma tentativa de contribuir para o entendimento da criação em artes cênicas como campo de investigação e pensamento.

Em um contexto onde o fazer artístico é muitas vezes entendido como espontâneo ou exclusivamente subjetivo, a reflexão sobre o processo assume papel central, permitindo vislumbrar os mecanismos internos da criação, suas influências, suas coerências e suas singularidades. Assim, compreender e compartilhar esse processo é também uma forma de tornar visível a inteligência projetual que atravessa a cenografia e que, ao ser explicitada, pode dialogar com outras áreas do conhecimento.

### 3.3.1.1 *Descobrir*

Essa é a primeira fase do método elaborado para a realização da cenografia

dessa proposta de espetáculo experimental, e ela se baseia num levantamento inicial acerca do que se busca mostrar por meio do cenário. Será nesse momento que se conhecerá especificamente o projeto da montagem do espetáculo e quais os objetivos que a cenografia pretende atingir. Em outras palavras pode ser definido como um momento de identificação.

De onde partir? Esse questionamento surge como uma grande interrogação no momento de iniciar essa construção cenográfica, no entanto ela é bastante pertinente quando se pensa em trajetórias, caminhos e distâncias. É quando se tem consciência de que, para se chegar a algum lugar, é preciso sair de outro. Ao percorrer essa caminhada de um ponto a outro, é possível ir descobrindo o que esse caminho tem a oferecer.

É importante lembrar aqui que essa proposta de espetáculo experimental surge de uma livre inspiração no livro literário *Flicts*, do incrível escritor e cartunista Ziraldo. Dentro dessa perspectiva da fase de descobrir, foi possível refletir que a elaboração da cenografia para o espetáculo *A Cor da Lua* foi um caminho desvendado por meio da interpretação visual do livro *Flicts*, em um momento em que o pensamento do cenógrafo foi de um ponto a outro, reunindo dados para identificar a proposta.

Primeiramente foi necessária uma pesquisa histórica para constatar que em agosto de 1969 aconteceu o lançamento da primeira edição do livro *Flicts*. No mesmo ano, um mês antes, em julho, o astronauta Neil Armstrong, membro da missão Apollo 11, tornou-se o primeiro homem a pisar na Lua.

No livro Ziraldo constrói uma narrativa poética e bastante especial sobre a busca por identidade, aceitação e o valor da diversidade. A história acompanha *Flicts*, uma cor que não se encaixa em lugar algum no espectro cromático convencional. Desde o início da história, é evidente que *Flicts* é diferente. E assim a jornada de *Flicts* é marcada por uma busca incessante por um lugar onde possa pertencer. Dentre essas tentativas de se encaixar e encontrar um lugar, *Flicts* tenta se juntar ao arco-íris, mas é rejeitado pelas outras cores, que afirmam que não há espaço para ele. Da mesma forma, as bandeiras dos países, os livros de história e até mesmo a caixa de lápis de cor negam a inclusão de *Flicts*.

Ao percorrer a leitura dessa narrativa é interessante perceber que essas rejeições foram formas que o autor encontrou de simbolizar a exclusão que muitas pessoas sentem ao não se enquadrarem nos padrões estabelecidos pela sociedade.

No final da história do livro, o momento mais importante da narrativa acontece quando *Flicts*, triste, olha para o céu, e vai então de encontro à Lua e lá encontra seu lugar. E a Lua, que é única e diferente de tudo no céu, aceita *Flicts* como parte dela. O Eu lírico da história conta a todos o que apenas os astronautas sabem: que de perto a lua é da cor de *Flicts*. Ziraldo conseguiu integrar de maneira primorosa à história o acontecimento mais extraordinário da época: a chegada do homem à Lua.

A proposta do espetáculo é dar continuidade à história de *Flicts*. Os espectadores serão convidados a estar em um espaço cenográfico que remeta à Lua no espaço sideral, lugar onde poderão interagir guiados por uma narrativa com a cenografia e as propostas de interação sugeridas.

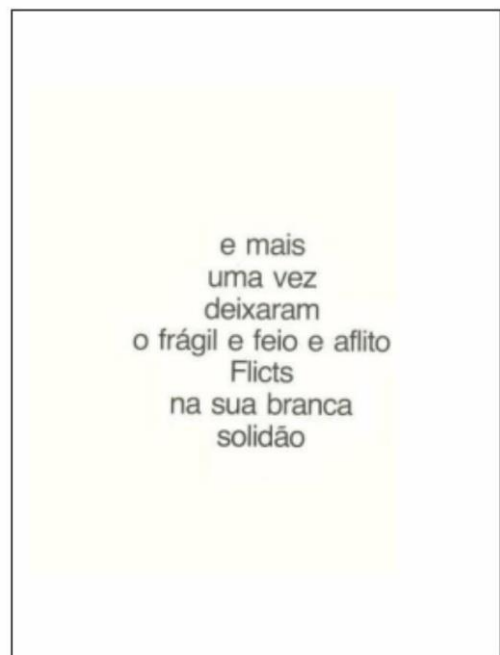
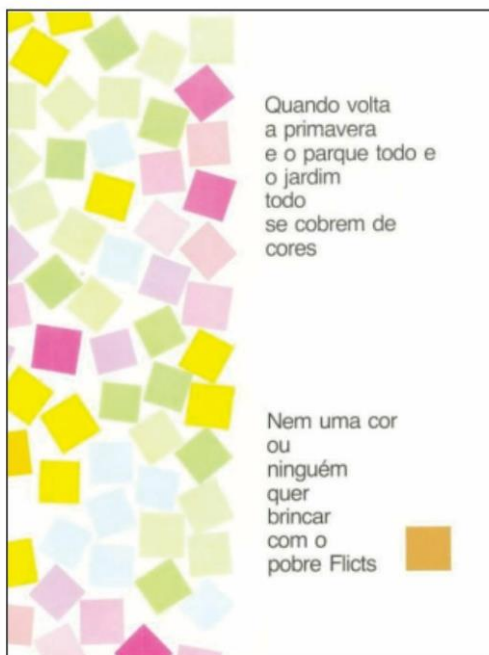
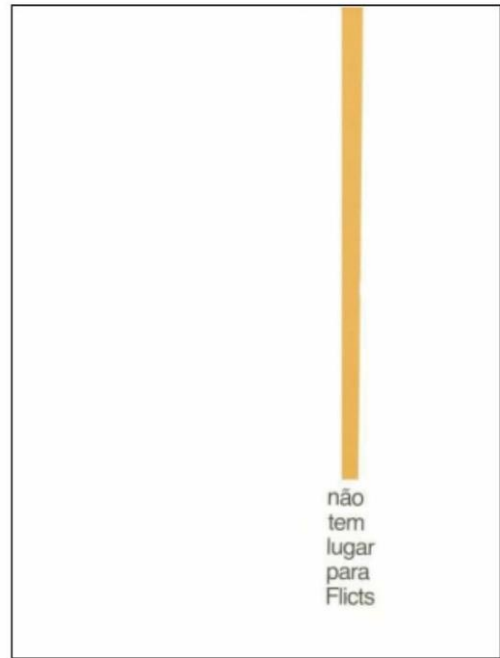
Além de toda essa narrativa proposta por Ziraldo, a essa etapa da pesquisa muito interessa o projeto gráfico do livro. Pode-se interpretar que ele apresenta uma linguagem visual simples e direta, adequada para qualquer idade, no entanto carregada de bastante profundidade e significado. As ilustrações minimalistas, com uso inteligente de cores e espaços em branco, reforçam a sensação de isolamento e a singularidade de *Flicts* até o momento em que encontra seu lugar na Lua. A paleta de cores e o *design* visual contribuem significativamente para a narrativa, tornando a experiência de leitura rica e envolvente.

A edição comemorativa de 50 anos de publicação do livro, impressa em 2019, trouxe como prefácio a nota de alguns editores e comentários de críticos da época do lançamento do livro, em 1969. Dentre esses textos há um de Guto Lins, designer, ilustrador, escritor e mestre em literatura.

*Flicts* nasceu quase como contrapeso para o livro Jeremias, o Bom. Ziraldo pretendia editar uma coletânea das tiras semanais impressas no Jornal do Brasil e na revista O Cruzeiro e levou alguns originais até a editora Expressão e Cultura. O editor, Fernando de Castro Ferro, topou o Jeremias, e como condição encomendou ao autor outro livro, um infantil. Desafio proposto, desafio aceito na hora. O prazo curto direcionou a busca de uma solução técnica totalmente fora dos padrões das ilustrações infantis da época, em sua maioria pensadas como desenhos e pinturas figurativas, com personagens em cenários bucólicos de contos de fadas. *Flicts* rompeu radicalmente com isso. O protótipo foi feito com pedaços de papéis coloridos utilizando um livro impresso como base. Ilustrações feitas com tesoura e estilete. O produto final, o livro impresso, foi montado dentro da gráfica, com Ziraldo aprendendo e experimentando, dirigindo técnicos e máquinas na busca da poesia. *Flicts* talvez seja o primeiro livro infantil brasileiro em que o termo "original" foi substituído por "arte final". E o mais interessante é saber que tanto a falta de pincéis e tintas quanto o prazo curto não foram encarados como obstáculos e sim como parâmetros criativos, norteando a busca da melhor forma de se expressar e se comunicar. (LINS, 2007, p. 5)

Por meio deste relato, é possível notar o quanto a criação estética de *Flicts* foi direta, objetiva e experimental para a época. A falta de ilustrações elaboradas, assim como o prazo curto, não foram obstáculos, mas sim parâmetros criativos que nortearam a busca pela melhor forma de expressão e comunicação.

E assim, tendo como base a estética elaborada para o livro, chega-se ao objetivo da primeira fase desse método.



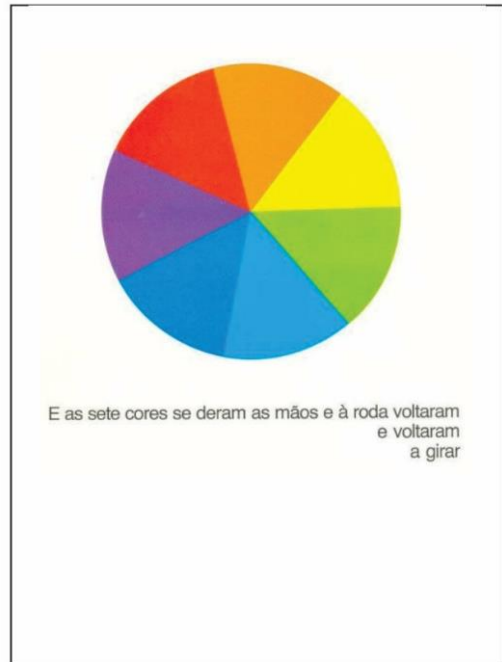
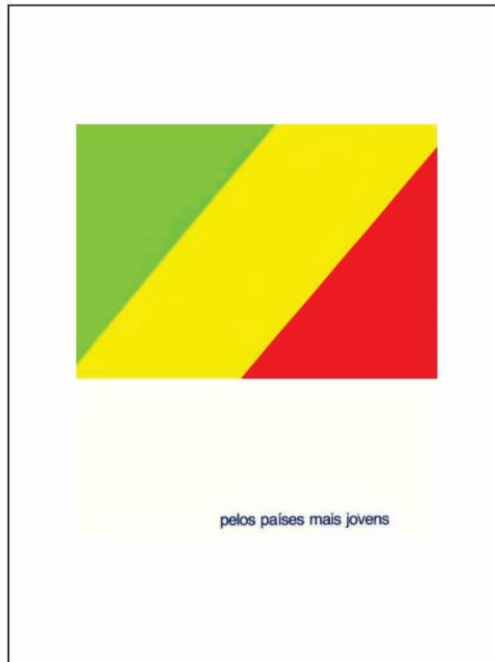


Figura 26 – Imagens de páginas do Livro *Flicts*  
Fonte: Livro *Flicts*. ZIRALDO. *Flicts*. São Paulo: Melhoramentos, 2019.

Ao observar algumas páginas do livro, foi possível perceber a presença forte das formas geométricas, em especial quadrados e círculos. Além disso, é fácil perceber uma forte presença da figura geométrica simples no processo de elaboração das ilustrações realizado por Ziraldo para o livro.

### 3.3.1.2 Definir

Dando sequência ao método 3D acerca da elaboração de uma cenografia para a proposta do espetáculo experimental *A Cor da Lua*, chega-se à segunda fase: definir, fase em que se pretende estabelecer possibilidades e referências para a elaboração de uma proposta a se desenvolver e aprofundar na próxima fase.

O processo de definir a proposta de cenografia foi orientado pelas diretrizes apontadas por Howard (2015), que destaca a responsabilidade do cenógrafo em compreender o delicado e complexo processo de concepção e construção de cenários para um espetáculo. A autora ainda constrói uma linha de raciocínio em relação ao trabalho de um cenógrafo e os aspectos envolvidos numa construção cenográfica.

O entendimento da cenografia começa no potencial do espaço cênico vazio. Em seguida, considera-se a palavra pronunciada em voz alta, o texto ou a música, que transformam um espaço vazio em um auditório. Das demandas do texto, o contexto da produção pode ser pesquisado para a seleção das formas, das cores ou dos objetos apropriados, que são reunidos em uma composição espacial e trazem vida e visão diferentes ao texto. Um espaço está morto até que os intérpretes o habitem, tornem-se elemento móvel do quadro cênico e contem a história que é aprimorada em sua utilização. O espaço é moldado e alterado pelos atores com a evolução da representação. Assim, a colaboração entre os artistas teatrais se concentra por meio da visão do diretor, e isso anima o espaço e o adapta exatamente para satisfazer as necessidades da produção. Os espectadores são o elemento final que fecha o círculo, ocupando o espaço comum do edifício teatral e sendo a razão para a obra ser criada. (HOWARD, 2015, p. 18)

Tendo em vista as orientações da autora, foi possível estabelecer uma base sólida para a construção da cenografia, considerando os sete aspectos definidos e suas relações com os espaços teatrais mencionados no início deste capítulo (Quadro 2).

Além disso, essa etapa permitiu refletir criticamente sobre o papel da construção cenográfica como agente no espaço cênico, teatral ou dramático, não apenas como suporte visual, mas como elemento fundamental na criação de atmosferas, tensões e sentidos. Assim, a cenografia passa a ser pensada não de forma isolada, mas em diálogo constante o público.

ASPECTOS E IDENTIFICAÇÃO CENOGRÁFICA		
ASPECTOS DA CONSTRUÇÃO CENOGRÁFICA	IDENTIFICAÇÃO DA CONCEPÇÃO DO PROJETO	RELAÇÃO COM OS ESPAÇOS NO TEATRO
1 – Potencialidade do espaço	Estética visual minimalista	Espaço Cênico
2 – Texto	Livre inspiração no livro <i>Flicts</i>	Espaço Dramático
3 – Contexto da produção	Onde: espaço sideral, lua Quando: atemporal	Espaço Cênico
4 – Composição espacial	Formas: quadrado e círculo Cor: <i>Flicts</i> , branco e preto	Espaço Cênico
5 – Interação com os atores	Não há atores em cena	-
6 – Visão do diretor	Experiência imersiva e contemplativa para o espectador	Espaço Teatral
7 – Espectador	Interação com cenografia	Espaço Dramático

Quadro 2 – Aspectos e identificação cenográfica.  
Fonte: Elaborado pelo autor.

Em suma, *A Cor da Lua* é uma proposta de espetáculo experimental que busca explorar a potencialidade do espaço cenográfico por meio de uma experiência imersiva e significativa. O processo de identificação para a concepção da cenografia é detalhado a seguir:

1 – Potencialidade do espaço: O cenário do espetáculo adota uma estética visual minimalista, onde a simplicidade das formas e a ausência de muitos elementos criam um ambiente que permite um tempo contemplativo e evocativo, suscitando aos espectadores que se concentrem na essência da narrativa e da experiência sensorial.

2 – Texto: A inspiração livre no livro *Flicts* serve como base para o desenvolvimento do enredo. A obra de Ziraldo, que trata da busca de uma cor solitária por seu lugar no mundo, fornece uma metáfora rica e profunda que será explorada por meio da cenografia e da interação do público com o espaço cenográfico em uma apropriação estética da lua.

3 – Contexto da produção: O cenário se situa em lugar que faz referência ao espaço sideral, mais especificamente na lua. Dessa forma, proporciona um ambiente atemporal que transcende as barreiras do tempo e do espaço.

4 – Composição espacial: A cenografia é composta por duas formas geométricas simples: o quadrado e o círculo. O quadrado está presente em um grande elemento cúbico que recebe as interatividades com o público e guarda um espaço interno. O círculo faz referência à lua. As cores

predominantes são a Lua em uma cor próxima à de *Flicts*, o branco no elemento cúbico central e o preto no espaço fora da Lua. O branco e o preto são cores escolhidas para receber ou anular as cores da iluminação cênica e das projeções das interatividades propostas pela imersão, criando assim um jogo visual que transforma o espaço continuamente.

5 – Interação com atores: Interessantemente, não há atores em cena. A ausência de performers desloca o foco para a cenografia, permitindo que o espaço e os elementos visuais contem a história por si mesma. Pretende-se com isso incentivar os espectadores a se envolverem diretamente com o ambiente num jogo com as interatividades propostas pela imersão.

6 – Visão do diretor: Como o espetáculo é uma proposta experimental e interativa da cenografia, enquanto direção espera-se criar uma experiência imersiva e introspectiva, onde o público se torna parte integrante da narrativa.

7 – Espectador: A interação dos espectadores com a cenografia é um aspecto crucial do espetáculo. O *design* do espaço permite que o público se mova livremente, tocando e explorando os elementos cenográficos. Essa participação ativa transforma a experiência teatral em uma jornada pessoal e sensorial.

Por meio desses elementos cuidadosamente planejados, *A Cor da Lua* pretende convidar o público a uma exploração profunda e sensorial, onde a estética e a riqueza simbólica se combinam para criar uma experiência teatral diferente.

### 3.3.1.3 Desenvolver

Chegamos à terceira etapa: desenvolvimento. Ao continuar com o método 3D na criação da cenografia para o espetáculo experimental *A Cor da Lua*, a proposta de cenografia se desdobra em uma pesquisa de referências visuais, conceituais e técnicas, além da elaboração de desenhos e croquis que podem servir de referência para a construção.

Fazendo um breve apanhado do que foi elaborado nas fases anteriores, tem-se que a visão do diretor/cenógrafo/pesquisador é criar uma experiência imersiva e contemplativa para o espectador, focando nas possibilidades de interações com a cenografia. É importante citar aqui que as interações serão apontadas no segundo

capítulo, onde será contado o desenvolvimento do que é nomeado como Dispositivo Poético Imersivo.

Em relação à definição da cenografia, ficou evidente que sua inspiração vem da essência do livro *Flicts*, refletindo um ambiente minimalista, atemporal e sideral, onde serão utilizados elementos geométricos simples, como quadrados e círculos, evocando assim a sensação de estar no espaço. A paleta de cores trará *Flicts*, branco e preto, servindo como tela neutra para efeitos de iluminação que alteram a percepção do espaço e das formas nas interatividades. A ausência de atores em cena desloca o foco para o ambiente e a experiência sensorial dos espectadores, que se tornam participantes ativos ao interagirem fisicamente com a cenografia. A intenção é que cada espectador se sinta parte de uma jornada introspectiva, onde o minimalismo visual e a profundidade temática de *Flicts* se combinem para proporcionar uma experiência única e reflexiva sobre a busca de identidade e pertencimento.

Para possibilitar a análise e a visualização do processo criativo do espetáculo, foi construído um *moodboard*<sup>3</sup>, ferramenta que auxiliou na definição do estilo e da direção visual da cenografia, reunindo referências que orientaram as escolhas estéticas e conceituais ao longo do desenvolvimento do projeto.

Pereira (2010, p. 39) explica que,

Os elementos expostos no quadro não têm a intenção de serem copiados pelo designer, e sim, de servirem como referências que, quando relacionadas – somando-se as suas experiências, conhecimentos e lembranças – apoiarão na criação e expressão de ideias capazes de apresentar caminhos projetuais inovadores.

É importante compreender que o *moodboard* apresentado aqui não é a elaboração da cenografia em si, mas sim uma parte do processo de desenvolver a cenografia, que evoca referências que dão direção para a possibilidade de realização prática e concreta da cenografia. A construção do painel também forneceu subsídios para a elaboração de uma representação visual, que mais adiante será apresentada por meio de desenhos e croquis.

---

<sup>3</sup> *Moodboard* é um painel visual que organiza inspirações, ideias e conceitos por meio de imagens, cores, texturas e outros elementos simbólicos. Amplamente empregado em áreas como design, moda, publicidade e cinema, seu propósito é comunicar de forma sintética a identidade visual de um projeto.

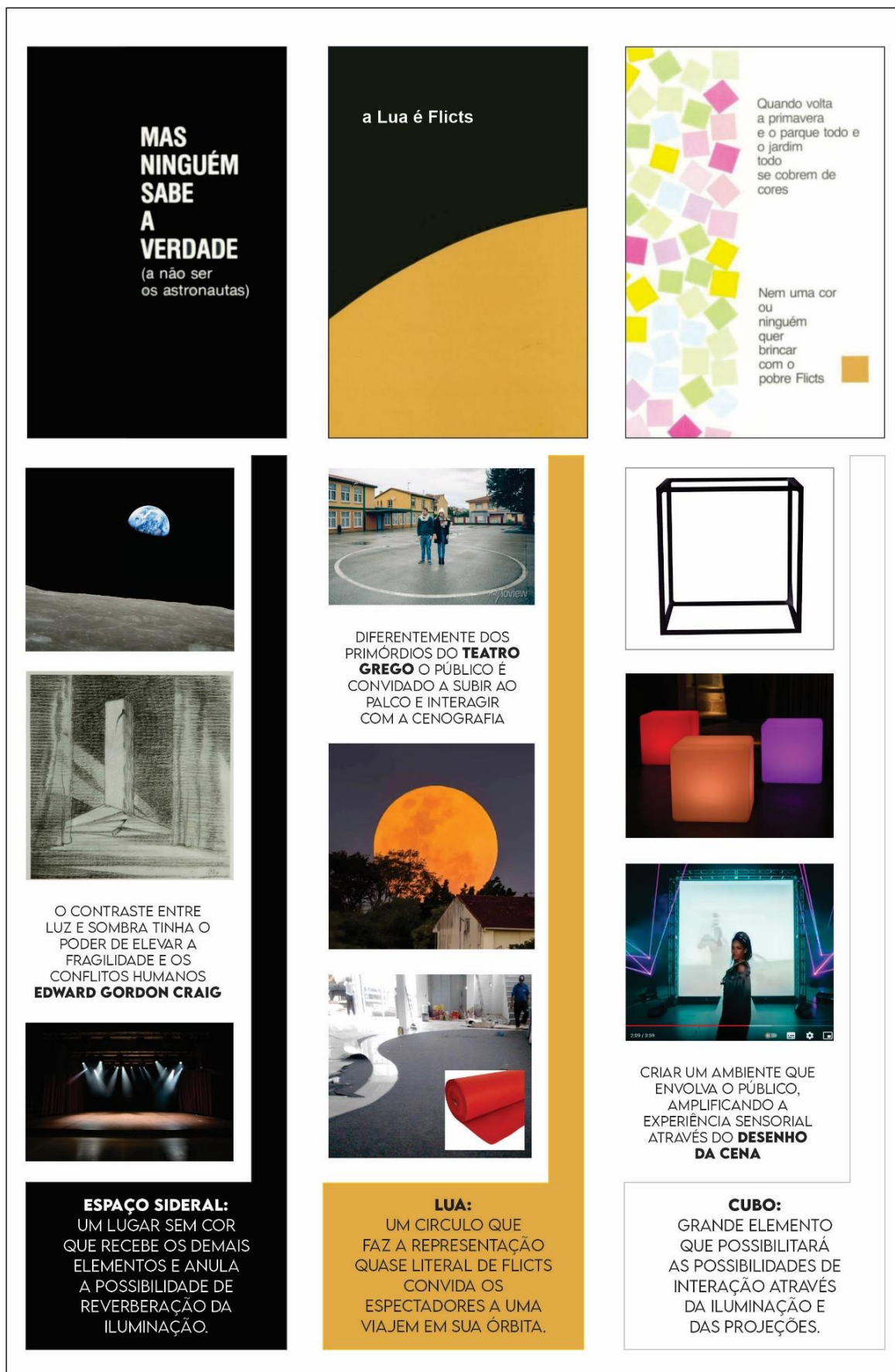


Figura 27 – Moodboard da cenografia de A Cor da Lua

Fonte: Elaborado pelo autor

Pela definição ficou evidente a presença forte de três elementos espaciais para criar a cenografia: espaço sideral, Lua e cubo, os quais vieram de uma análise do livro e, apesar de serem alusões recorrentes no decorrer da ilustração de toda a obra, foram escolhidas três páginas que trazem uma síntese da referência que se busca pensando em uma composição visual e espacial da cenografia proposta.

A história contada pelo livro traz *Flicts* como personagem principal, e sua interação com as demais cores em vários momentos e situações. Na página 25 é possível ler o seguinte texto: “Quando volta a primavera e o parque todo e jardim todo se cobrem de cores, nem uma cor ou ninguém quer brincar com o pobre Flict” (Ziraldó, 2007, p. 25). A ilustração desta página, em conjunto com todo o projeto gráfico, não apresenta uma representação figurativa ou literal das flores mencionadas indiretamente no texto. Visualmente, a página exhibe diversos quadradinhos coloridos que simulam movimento, com um quadradinho separado representando *Flicts*.

A compreensão possível a partir dessa página é que o quadrado foi uma das possibilidades utilizadas pelo autor do livro para personificar as personagens, e assim nesse processo criativo cenográfico surge a ideia de compor o cenário com um grande cubo branco capaz de mudar de cor a partir da recepção de iluminação.

Quando Mirian Aby Cohen trouxe em sua pesquisa a proposta de pensar o termo “desenho da cena”, ela pretendia incentivar a reflexão sobre a prática e seus métodos, sugerindo que os cenógrafos explorassem novas abordagens, técnicas e perspectivas, expandindo assim seus horizontes criativos (Cohen, 2015). Dessa forma, ao construir essa proposta cenográfica buscou-se imaginar um espaço que acolhesse essa experiência nova para o espectador. Um espetáculo experimental onde a cenografia vai muito além das características físicas do tempo e espaço destinadas a ambientar as cenas, mas que também permitisse ao espectador romper a distância entre o palco e a plateia.

Ao introduzir um cubo gigante no centro da cenografia, espera-se criar uma atmosfera imersiva e interativa, convidando o público a explorar e participar ativamente da experiência teatral oferecida por meio de um elemento que instiga a curiosidade e promove uma conexão única entre o real, o imaginário e o espectador, ampliando e questionando os limites tradicionais da performance teatral.

Ao analisar as referências colocadas no *moodboard* em relação ao elemento cubo, é possível observar imagens que trazem a leitura de um cubo estruturalmente

simétrico, que em sua transparência branca consegue refletir cores sólidas, e também consegue receber a interferência por meio de projeções.

Na página 76 do livro é possível ler a frase: “Mas ninguém sabe a verdade (a não ser os astronautas)” (Ziraldó, 2007, p. 76). Essa frase escrita na cor branca encontra-se em uma página completamente preta; não há forma alguma ou outra cor, é possível observar apenas um contraste gerando tensão e curiosidade no leitor. Também é possível fazer a interpretação de que, como a frase cita os astronautas, o preto é uma representação do espaço sideral.

O espaço sideral é um dos elementos que foi considerado desde a primeira fase de elaboração da proposta cenográfica. Ao ler o livro, ficou evidente que *Flicts* viaja para a lua, um dos corpos celestes que compõem o vasto espaço sideral. Quando se pensou no espaço sideral, a ideia era referir-se ao espaço além da atmosfera terrestre, ou seja, a região além da Terra que contém estrelas, planetas, galáxias e outros corpos celestes. Nessa perspectiva, busca proporcionar ao espectador estar nesse espaço infinito e misterioso, em uma imensidão proporcionada pelo ambiente preto e a ausência de iluminação cênica.

Pensar sobre esse aspecto de preto e branco, claro e escuro, luz e sombra, dialoga bastante com o que Edward Gordon Craig valorizava profundamente em suas obras. Craig atribuía grande importância à estética visual e à harmonia na execução de suas criações. Ele via a interação entre luz e sombra como uma ferramenta poderosa para aprofundar a representação dos conflitos e fragilidades humanas, transformando a iluminação em uma linguagem teatral em si mesma. Para ele, essa abordagem não se limitava a ser um recurso técnico: ela intensificava as percepções do espectador, tanto física quanto psicologicamente, acrescentando camadas de significado e impacto à experiência teatral (Craig, 2017).

Quando se lê a história de *Flicts*, chega-se à conclusão de que finalmente ela encontrou seu lugar, e esse lugar está além de onde ela sempre procurou. A última página do livro traz a grande revelação que de perto “a lua é *Flicts*” (Ziraldó, 2007, p. 78), dando continuidade à ideia anterior de que isso só poderia ser constatado pelos astronautas. Ziraldó amarra tão bem a narrativa com esse fato que na época era uma grande novidade, a chegada do primeiro astronauta à Lua, que é impossível não sentir empatia pela personagem e sua história.

Se esse é grande desfecho da história, é impossível pensar qualquer desdobramento dessa narrativa sem incluir a Lua, talvez por conta de ela ser no livro

a síntese de um lugar de magia e mistério que permeia a imaginação leitor. Mais que isso, a Lua tem sido testemunha silenciosa de tantos momentos importantes da história da humanidade, desde os tempos antigos até os dias de hoje. Terminar a história afirmando que a Lua é da cor de *Flicts* é algo muito grandioso, pois ela é um corpo celeste que habita a órbita da Terra e sua presença vai desde elemento de inspiração e contemplação, até um senso de conexão cósmica com o universo. Então, sim, o desdobramento da história que é proposto aqui traz a Lua como um dos elementos fundamentais.

Pensar o elemento Lua no *moodboard* trouxe diversas possibilidades, pois ela transcende sua natureza como um simples astro no céu: é um símbolo de grandeza. Assim, as referências que compõem a concepção desse elemento na cenografia foram pensadas de maneira prática, com a ideia de que o público, ao ser convidado para interagir, pudesse verdadeiramente habitar esse espaço lunar proposto. As imagens que foram elencadas levam à inspiração de um grande círculo no meio da escuridão do céu; em seguida, pensando o espaço cênico, a Lua deveria ser um espaço onde as pessoas pudessem estar, e assim chegou-se à ideia de um grande círculo de carpete, na cor *Flicts*, posicionado no chão.

Quando se fala que a proposta deste espetáculo se encontra em uma ruptura da gênese do teatro, aborda-se um drama diferente do que se fazia no início da história do teatro, em que os atores eram compreendidos como criaturas divinas, imbuídas de uma aura sagrada e venerados como intermediários entre os deuses e os mortais (Nero, 2009). Essa quebra sugere uma abordagem inovadora, afastando-se das convenções tradicionais e explorando novos caminhos criativos. Especificamente aqui, é construída a abordagem a partir de uma narrativa visual e espacial, onde o público é convidado a interagir com a cenografia e romper com a distinção entre o espaço cênico, rigidamente definido como o palco somente para os atores, e a plateia para os espectadores.

Com a montagem do *moodboard* e uma leitura das referências ficou mais evidente que a cenografia poderá ser elaborada a partir de três elementos: um grande cubo branco, um círculo no chão representando a Lua *Flicts* e o espaço sideral pela ausência de cor e iluminação, além do limite do círculo no chão.

Seguindo o processo criativo dessa etapa de desenvolvimento, elaborei uma maquete para testar os elementos cenográficos.

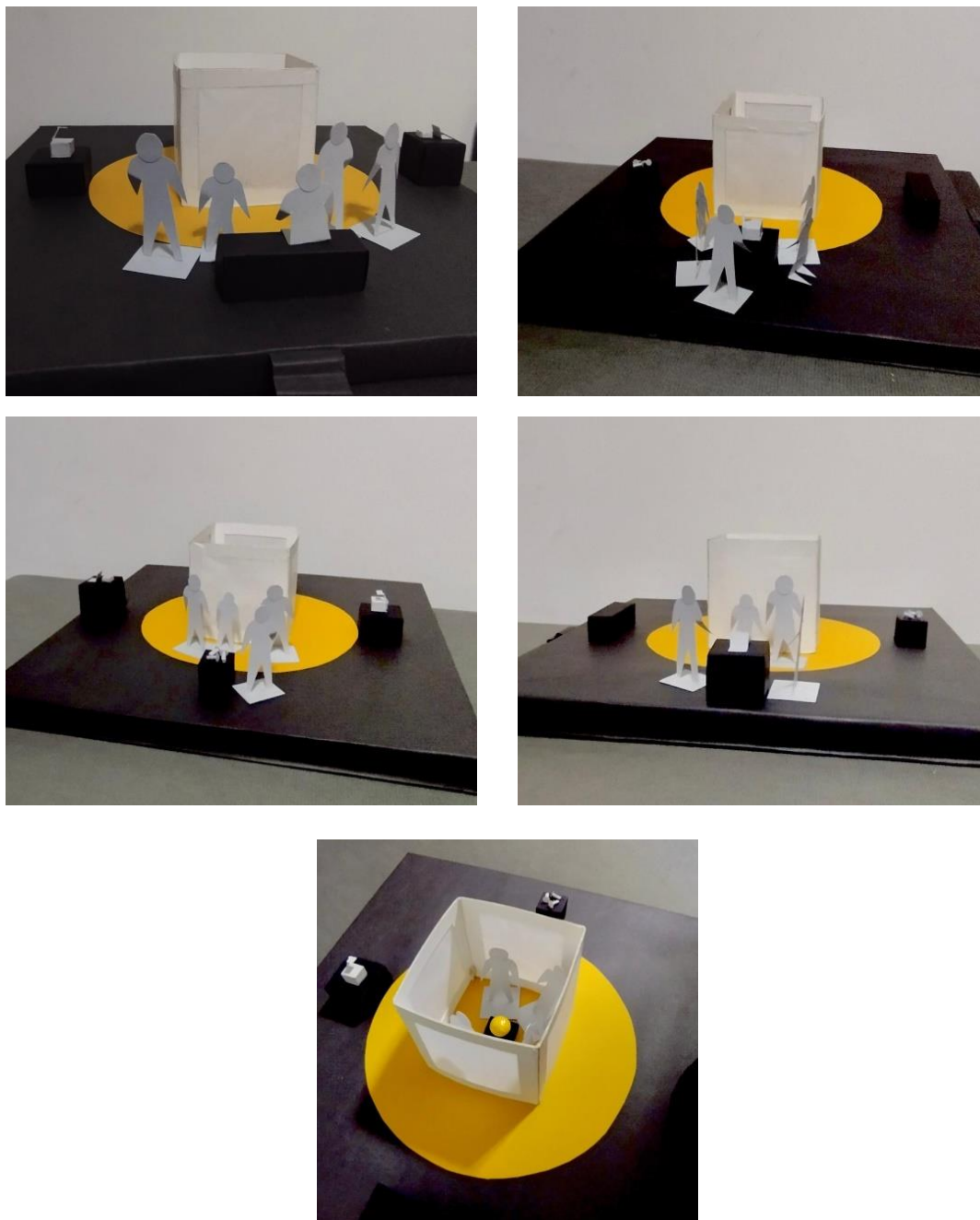


Figura 28 – Foto da maquete de A Cor da Lua  
Fonte: Elaborado pelo autor

A maquete desempenha um papel crucial no trabalho do cenógrafo, servindo como uma representação tridimensional do cenário projetado. Sua criação é um processo essencial para o cenógrafo, pois ela facilita a comunicação com os demais membros da montagem teatral, permitindo ajustes precisos e detalhados na concepção. Além disso, é uma ferramenta poderosa para experimentação e colaboração, pois permite que todos envolvidos compreendam melhor a integração dos elementos visuais, o fluxo de movimento e o impacto da cenografia na narrativa

do espetáculo. Para Viana e Pereira (2021), um dos objetivos principais da maquete é revelar o processo artístico de representação de um projeto cenográfico. Dessa forma, construir a maquete de *A Cor da Lua* me permitiu visualizar a espacialidade e as dimensões dos elementos antes da construção física.

### **3.4 Experiência Imersiva e Sensorial**

A cenografia enquanto campo de criação artística tem o potencial de transformar o espaço cênico em um ambiente imersivo e profundamente sensorial. Ao ultrapassar os limites do palco e convidar o público a se tornar parte integrante da experiência teatral é possível romper com as barreiras tradicionais entre o espectador e a obra. Como já evidenciei no capítulo 1, a forma de compreender o espaço cênico é dividi-lo em duas partes, sendo uma na qual cabe a atuação e outra aquela destinada aos espectadores. No entanto a cenografia que imagino para *A Cor da Lua* engaja os sentidos, indo além de função estética e do aparato visual para o fio condutor da narrativa que cria um espaço que pulsa com vida própria. Assim, a experiência deixa de ser apenas uma observação passiva e se torna uma vivência intensamente compartilhada, na qual o público é envolvido fisicamente.

Ao envolver o espectador nesse mundo construído, a cenografia transforma o espaço cênico em um universo autônomo, onde cada detalhe contribui para a construção de uma narrativa expandida, aproximando cenografia e instalação de arte.

Na arte, a instalação, tem um conceito que passou a ser utilizado, sobretudo a partir da década de 1960, e não tem a origem bastante clara. De acordo com Claire Bishop (2005), inicialmente o termo teria sido adotado por revistas especializadas de arte para indicar a forma como a exposição estaria montada. Dessa forma, o termo passou a ser utilizado para informar que o espaço expositivo seria incluído como elemento na apreciação das obras do artista, e assim era possível compreender quando era simplesmente a instalação das obras de arte e quando a arte extrapolava as obras e ganhava o espaço onde estava instalado. Assim era fácil compreender quando as obras seriam apresentadas individualmente na exposição, ou quando seria uma exposição que provocaria uma compreensão da obra e sua relação espacial com o lugar expositivo. Dessa forma, “a instalação cria uma situação na qual o observador entra fisicamente e insiste que você olhe para isto

como uma totalidade singular” (Bishop, 2005, p. 6, tradução nossa).

Embora o foco de Bishop seja frequentemente voltado para as artes visuais, suas reflexões oferecem valiosas implicações para a cenografia. O espaço cênico, assim como a arte participativa, é um lugar de encontro entre corpos, subjetividades e narrativas. Acredito que a abordagem crítica de Bishop pode inspirar cenógrafos a pensarem em como suas criações não apenas moldam um ambiente físico, mas também constroem relações entre os espectadores e o espaço. E assim, em vez de buscar soluções puramente funcionais ou esteticamente agradáveis, a cenografia pode se tornar um campo de experimentação que questiona convenções e desafia percepções.

É possível observar uma relação do uso do espaço cênico e a instalação desde o conceito de *Gesamtkunstwerk*<sup>4</sup>, utilizado por Richard Wagner em dois ensaios de 1849, cujo pensamento era envolver o público em uma experiência sensorial de música, teatro, pintura e na própria arquitetura do espaço. É possível perceber que teatro e instalação sempre estiveram próximos na maneira como tentam possibilitar a imersão do espectador na obra, seja ela espacial e integrada ou visual e contemplativa.

Além disso, ao refletir sobre essas práticas, Claire Bishop destaca que a interação entre o espectador e a obra não deve ser apenas uma experiência sensorial, mas também uma oportunidade de transformação crítica. Segundo ela, “as experiências mais profundas são aquelas que perturbam nossas percepções habituais e nos fazem questionar nosso lugar no mundo” (Bishop, 2005, p. 12, tradução nossa). Essa perspectiva reforça o propósito do espetáculo experimental *A Cor da Lua*, pois a proposta é um espaço que não apenas envolve o público infantil, mas também o convida a participar ativamente de um diálogo pedagógico que tem a proposta de ampliar os horizontes da percepção visual em uma brincadeira com luzes, cores, formas e movimentos.

Dessa forma o espetáculo experimental se divide em cinco atos. A seguir é possível compreender como será o fluxo da experiência imersiva e sensorial:

---

<sup>4</sup> O termo *gesamtkunstwerk*, ou em português, obra de arte total, é um conceito estético oriundo do romantismo alemão do século XIX. Foi criado pelo escritor e filósofo alemão K. F. E. Trautendorff em seu ensaio *Ästhetik oder Lehre von Weltanschauung und Kunst* ('Estética, ou Doutrina de Visão de Mundo e Arte'), publicado em 1827 e é geralmente associado ao compositor alemão Richard Wagner, onde refere-se à conjugação de diversas formas de arte, como música, teatro, canto, dança e artes plásticas, em uma única obra de arte.

(Uma luz geral está acesa. O público é direcionado a se posicionar em frente ao grande cubo branco sobre o círculo ocre. A luz se apaga. Uma luz ilumina suavemente o círculo por alguns segundos e se apaga. O cubo se acende. Inicia-se o 1º ato.)

## 1º ATO

O 1º ato propõe situar o público a partir de uma breve história, tendo como base o livro *Flicts*, de Ziraldo. À medida que a história vai se desenvolvendo, o cubo muda de cor, passando assim a ideia de que ele tem vida própria.

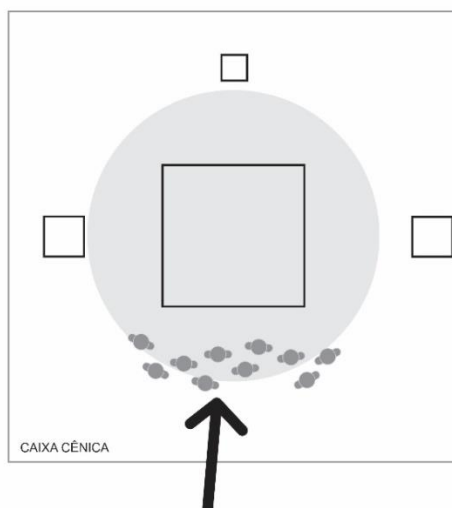


Figura 29 – Desenho do fluxo do público no 1º Ato  
Fonte: Elaborado pelo autor

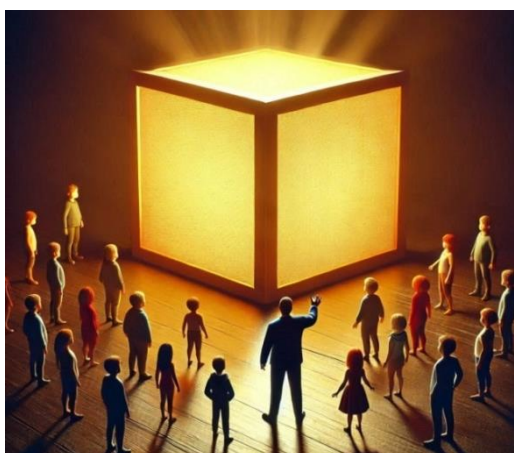


Figura 30 – Ilustração da experiência imersiva e sensorial do 1º Ato  
Fonte: Elaborado pelo autor com auxílio de Inteligência Artificial

*(Voz off, enquanto o cubo muda de cor lentamente, refletindo as emoções*

*da narrativa)*

"Eu sou diferente.

Sempre fui.

No meio de tantas cores vibrantes, eu me sentia deslocado, perdido, sem um lugar que fosse meu. O vermelho era forte como o fogo, o amarelo brilhava como o sol, o azul tocava o céu. O verde era fresco como as folhas e o rosa era suave como as flores.

Mas eu?

Eu era uma cor que ninguém entendia, que ninguém escolhia.

Eu era *Flicts*.

Passei meu tempo procurando um espaço no mundo. Será que eu poderia ser parte de algo maior? Algo que fosse eu?

E foi quando percebi: a diferença que carregava não era fraqueza. Era singularidade. Um brilho só meu. Eu não precisava ser como as outras cores, porque aqui no alto, entre as estrelas e o infinito, existe o meu lugar. O lugar onde eu sou especial.

E assim, descobri que o meu valor não estava em ser como os outros, mas em ser quem eu sou.

Eu sou *Flicts*.

Eu sou *A Cor da Lua*.

*(As cores do cubo se estabilizam por um momento, irradiando uma luz única, a cor Flicts, antes de escurecer gradualmente, encerrando o ato.)*

No 1º ato, o cubo iluminado simboliza *Flicts* e a ideia de singularidade. De acordo com Rancière (2017, p. 17), “o teatro é o lugar onde uma ação é conduzida ao seu acabamento por corpos vivos em movimento frente a corpos vivos que se trata de mobilizar”. O que se propõe neste ato é que o cubo estabeleça essa relação de personagem, de corpo em ação que dialoga com outros corpos, o público. A mudança de cor reflete as emoções de um narrador, sugerindo que a cenografia não é apenas um suporte visual, mas uma linguagem que opera por meio de metáforas visuais e simbólicas.

## 2º ATO

No 2º ato a proposta é que os espectadores brinquem com a sua própria sombra, posicionando-se diante à face do cubo que recebe uma projeção dinâmica. Um projetor digital exhibe animações de imagens geométricas coloridas que se movimentam, e o público pode interagir com as formas e cores que são projetadas em movimento.

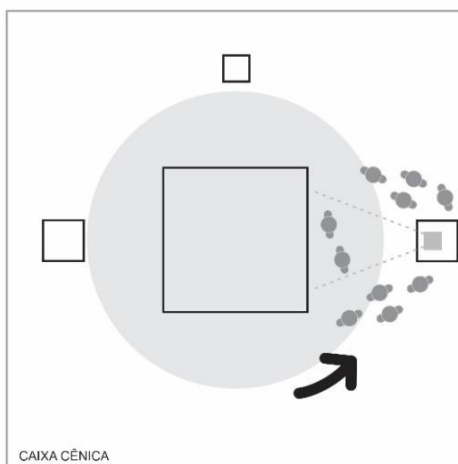


Figura 31 – Desenho do fluxo do público no 2º Ato  
Fonte: Elaborado pelo autor



Figura 32 – Ilustração da experiência imersiva e sensorial do 2º Ato  
Fonte: Elaborado pelo autor com auxílio de Inteligência Artificial

*(Voz off, enquanto o público se dirige para a próxima interação.)*

"As cores se misturam, as formas ganham vida, e agora é a sua vez de criar. Posicione-se diante do cubo, deixe sua sombra dançar com as luzes, brincar com as formas. Cada movimento seu, cada gesto, desenha um novo mundo. Aqui, sua silhueta transforma-se em parte da história interagindo com a sensação. Descubra como suas ações criam algo único, como *Flicts* encontrou sua singularidade. Aproxime-se, mova-se e veja como suas sombras ganham vida."

*(Em seguida o projetor multimídia começa a projeção. O público interage e depois de alguns minutos o projetor desliga.)*

"O projetor se apagou. É hora da próxima parada."

No segundo ato, a interação proposta entre os corpos e a luz projetada no cubo promove uma conexão física com o espaço cênico, incentivando o público a “brincar” com suas próprias sombras.

Acerca da iluminação no espaço cênico, a pesquisadora Claudia de Bem explica que:

Ao percebermos a luz sob a perspectiva de interatividade com o espaço e a matéria estabelecemos conexões com nossa sensorialidade que reverberam em relações mais orgânicas na construção das poéticas, sejam elas pictóricas, áudio visuais, arquiteturas e (ou) cênicas. A articulação de um pensamento de luz envolve, antes de tudo, um processo de compreensão do ato de perceber. Reconhecer na percepção o primeiro movimento de contato com o mundo e como absorvemos suas representações, primeiramente, é se colocar na perspectiva de estar em algum lugar, estabelecer um campo de presença sensível aberto a possibilidades perceptivas e relações com o ambiente. (BEM, 2021, p. 4).

O que a autora sugere conecta-se ao 2º ato, pois as sombras na luz da projeção são uma forma de engajamento sensorial, permitindo que o público atue como cocriador do espetáculo, em um exercício de percepção e interação com o espaço.

### 3º ATO

A proposta do 3º ato é que o público tenha disponíveis lanternas com filtros de acetato coloridos. Utilizando essas lanternas como pincéis de luz que combinem as diferentes cores e distanciamentos, dessa forma projeta-se a iluminação na face branca do cubo para que crie uma obra coletiva em constante transformação.

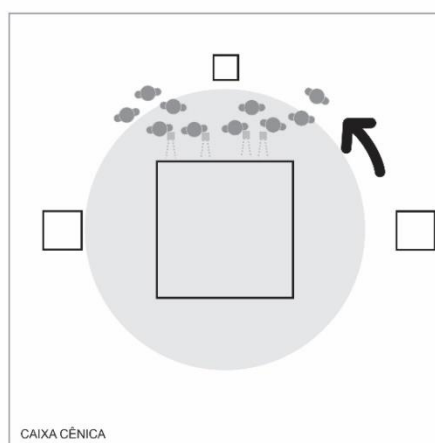


Figura 33 – Desenho do fluxo do público no 3º Ato  
Fonte: Elaborado pelo autor



Figura 34 – Ilustração da experiência imersiva e sensorial do 3º Ato  
 Fonte: Elaborado pelo autor com auxílio de Inteligência Artificial

*(Voz off, enquanto o público se dirige para a próxima interação.)*

“As cores vivem para se transformar. Agora, é sua chance de ser a luz que cria. Pegue uma lanterna e escolha um filtro de acetato. Combinem as cores, brinquem com a distância e vejam como elas dançam ao se encontrar na superfície do cubo. Como as cores podem coexistir, misturar-se e formar algo novo, vocês criarão juntos uma obra viva. Aqui, não há limites. Cada feixe de luz é um gesto de criação, e juntos, vocês darão forma ao inesperado. Peguem suas lanternas! Experimentem! Desenhem!”

*(Após a interação:)*

“Agora, devolvam as lanternas na mesa de apoio e sigam para a próxima experiência.”

O 3º ato vai além, oferecendo lanternas com filtros de acetato coloridos para que o público crie seu próprio quadro de luz na superfície do cubo. A autora Telma Vianna reforça o uso da cenografia como uma dramaturgia própria, afirmando que a cenografia é muito mais do que a organização de elementos no espaço cênico. É uma prática artística que opera por meio de metáforas visuais e simbólicas, estabelecendo uma relação dialógica entre o espaço, o texto e o público. (Vianna, 2001).

Nas mãos do público as lanternas tornam-se pincéis de luz por meio de lentes coloridas, permitindo assim uma interação direta com o espaço e a própria obra. Diferentemente dos atos anteriores, este propõe o manuseio de objetos capazes de alterar por instantes a cenografia, tornando mais evidente que a ação do público é de fato o espetáculo guiado pela orientação dramática da voz off do cubo.

## 4º ATO

No 4º ato será utilizado um retroprojetor. A interatividade é criar coletivamente um quadro iluminado que se reflete na última face do cubo explorada. Dessa forma o público pode explorar a sobreposição de vários pedaços de acetato colorido sobre a tela de luz do retroprojetor.

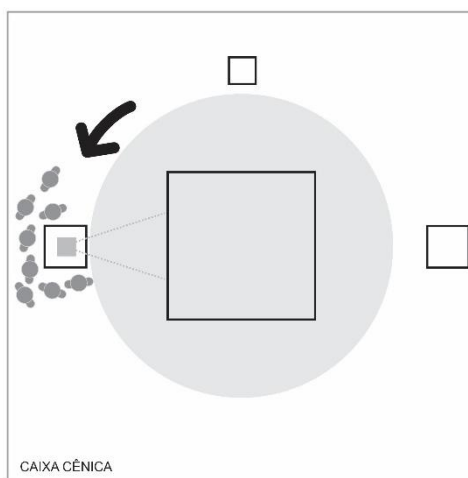


Figura 35 – Desenho do fluxo do público no 4º Ato  
Fonte: Elaborado pelo autor



Figura 36 – Ilustração da experiência imersiva e sensorial do 4º Ato  
Fonte: Elaborado pelo autor com auxílio de Inteligência Artificial

*(Voz off, enquanto o público se dirige para a próxima interação.)*

“Imagine um quadro de luz, onde cada camada, cada cor, constrói algo maior. Aqui cada pedaço de acetato encontra seu lugar. Misturem cores,

sobreponham formas, criem contraste e harmonia. Vejam como o cubo reflete suas criações, como ele transforma a simplicidade em algo extraordinário. Cada escolha é uma contribuição, cada gesto cria um universo de cores. Vamos juntos construir este quadro iluminado, onde cada forma e cor encontram o seu lugar. Aproxime-se e experimente! Use as pastilhas coloridas sobre o retroprojeto e veja o que reflete no cubo.”

*(Após a interação:)*

“O retroprojeto irá se despedir agora. Vamos para o próximo ato.”

*(O retroprojeto desliga.)*

*(Voz off, enquanto o público se dirige para a próxima interação.)*

“Chegou o momento de se aproximar ainda mais. Aqui, dentro de mim, há algo especial esperando por vocês. Entrem devagar e descubram a minha essência. Estou esperando vocês. Vocês podem se conectar com tudo o que viveram aqui fora. A fenda está aberta. Venham e sintam o meu coração iluminado.”

No 4º ato, a utilização do retroprojeto e a criação coletiva de um quadro iluminado destacam a importância da sobreposição de formas e cores, enfatizando a colaboração do público no processo de criação proporcionado pela experiência.

Compreendendo, então, que a proposta suscita a criatividade das crianças, dialogamos com a autora Fayga Ostrower, que afirma: “criar é basicamente formar. É poder dar uma forma a algo novo. [...] O ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta, por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar” (Ostrower, 2010, p. 9). Cada pedaço de acetato colorido que as crianças colocam se torna uma contribuição única, formando um todo mais complexo e dinâmico. Esse fazer coletivo é um processo criativo e pedagógico que envolve a troca, permitindo uma experiência coletiva onde as diferentes perspectivas individuais podem ser testadas e incorporadas.

## 5º ATO

O 5º ato é um convite para o público entrar no cubo. Uma fenda se abre e o público entra. Dentro acontece um momento de reflexão. Este momento é uma reflexão não apenas sobre o que foi experimentado durante o espetáculo, mas também sobre o lugar de cada um, suas singularidades e seu lugar de acolher o

outro. É um convite para que cada criança se envolva com seus próprios pensamentos e emoções em resposta à reflexão proporcionada pela experiência.

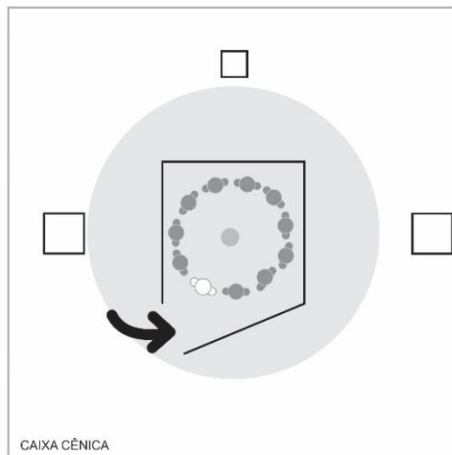


Figura 37 – Desenho do fluxo do público no 5º Ato  
Fonte: Elaborado pelo autor



Figura 38 – Ilustração da experiência imersiva e sensorial do 5º Ato  
Fonte: Elaborado pelo autor com auxílio de Inteligência Artificial

(Voz off, enquanto o público se reúne ao redor de uma pequena lua *Flicts* iluminada no centro do cubo)

“Bem-vindos e bem-vindas! Aqui, no meu coração, encontramos *Flicts*: um lugar especial, único, onde sua essência brilha sem se apagar. Façam um círculo e sentem-se no chão, fiquem a vontade. Agora, olhem ao redor. Vocês, com suas sombras, suas cores, suas criações, fizeram parte dessa jornada. Como *Flicts*, cada um de vocês é único. Sua presença, suas escolhas, suas contribuições. Tudo isso compõe um mundo cheio de possibilidades. E assim como *Flicts* encontrou seu lugar entre as estrelas, pergunte-se: Qual é o seu lugar no mundo? Como a sua diferença pode inspirar as pessoas ao seu redor?”

O que acontece quando suas cores, sua luz e sua forma encontram as dos outros?

Lembre-se: ser diferente não é um fardo, é um presente. E, como *Flicts* é *A Cor da Lua*, cada um de vocês é uma cor no mundo. Foi bom ter vocês aqui!"

(Por alguns minutos o projetor, as lanternas e o retroprojetor são ligados, ultrapassando suavemente o revestimento do cubo.)

(Uma luz ilumina suavemente o grande círculo. O espetáculo termina. Uma luz geral se acende.)

Finalizando o espetáculo, o 5º ato envolve o público diretamente no espaço cênico, convidando-o a entrar no cubo para uma reflexão pessoal. Ao entrar no cubo, espera-se que o público se sinta acolhido e pertencente. Como cenógrafo e idealizador desse espetáculo experimental enquanto dispositivo poético-pedagógico, comungo da ideia de Vianna (2001), de que a cenografia pode ser compreendida através de uma escrita própria, uma dramaturgia que transcende as palavras e se realiza por meio de imagens, formas, volumes, cores e luzes.

Dentro do cubo, o público consegue ver por meio da luz que consegue ultrapassar a camada branca de revestimento, as projeções das experiências que foram vivenciadas ao redor durante o espetáculo. E assim como *Flicts*, espera-se que cada um reflita a importância de ser diferente e único.

É ressaltado por Natália Lana, cenógrafa e autora do livro *Manual Básico de Cenografia Teatral*, a importância de ferramentas como desenhos, projetos 3D, maquetes e detalhamentos na comunicação visual de um projeto cenográfico.

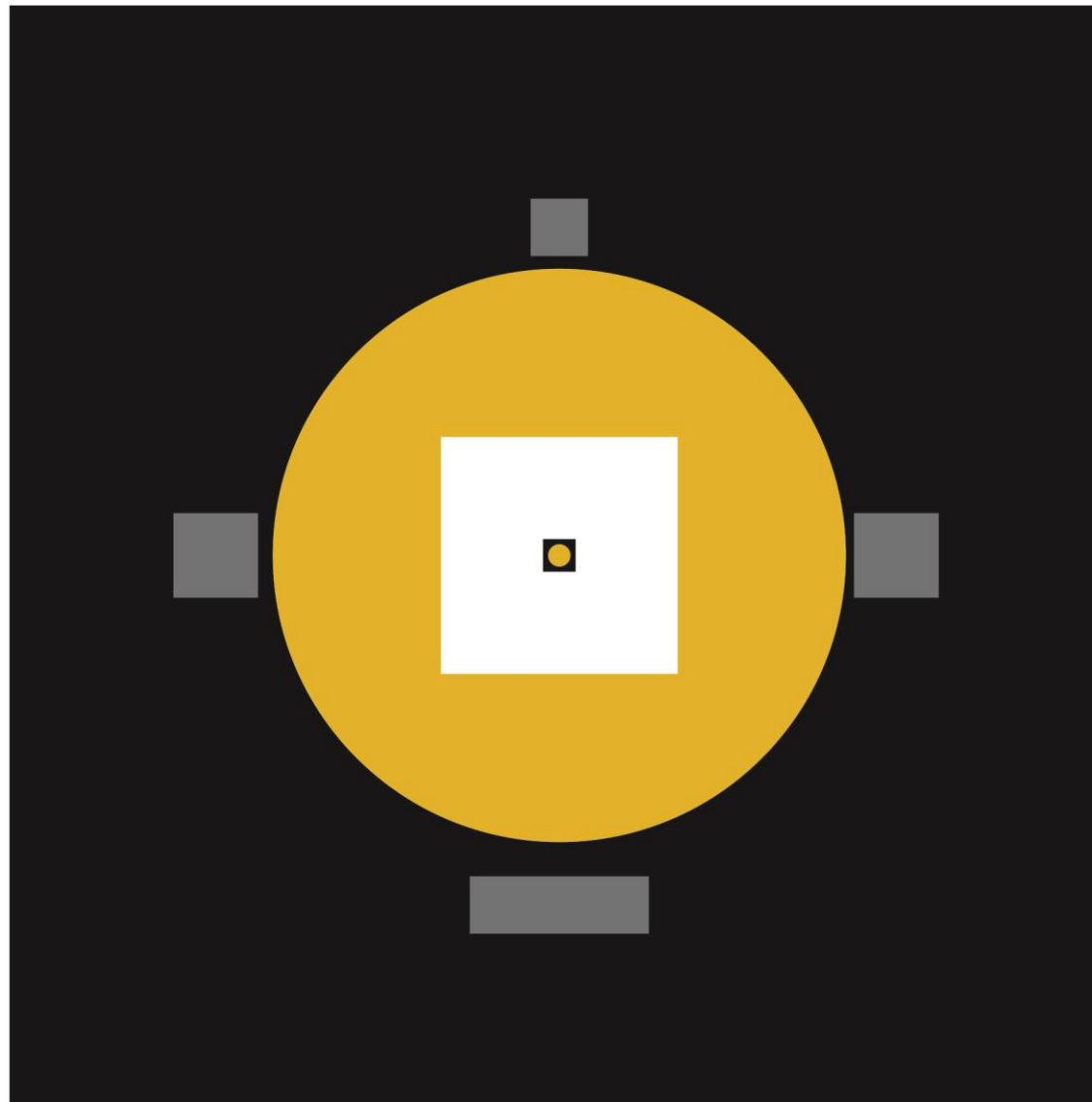
Me parece impossível comunicar um projeto visual sem ferramentas como desenhos, projetos 3D, maquetes e detalhamentos. Por conta dos prazos apertados e das diferentes funções que o cenógrafo deve administrar, é importante trabalhar com bastante atenção ao projeto, gerando detalhamentos, plantas, maquetes 3D ou físicas, desenhos, listas e planilhas. Quando documentamos e organizamos o projeto, as chances de interpretações erradas diminuem. E mesmo com toda a documentação, é importante fazermos visitas periódicas aos galpões para acompanhar o andamento da construção em diferentes etapas, tirar possíveis dúvidas e estudar ajustes à realidade da construção. (LANA, 2021, p. 12)

O que essa autora traz reforça a importância de um diálogo pleno entre as propostas artísticas e poéticas de um espetáculo na materialização de uma cenografia.

Dessa forma, no desenvolvimento da proposta do espetáculo experimental *A Cor da Lua*, concebido como um dispositivo poético-pedagógico, busquei adotar uma abordagem que garantisse a máxima clareza quanto à concepção e aos objetivos do projeto. A utilização de desenhos, ilustrações detalhadas e a confecção de maquetes não apenas contribuiu para a construção da pesquisa, como também possibilita antever e ajustar eventuais desafios práticos na futura realização da cenografia. Esses recursos visuais e materiais funcionam, assim, como ferramentas essenciais para assegurar que a cenografia atue de forma efetiva como elemento ativo no processo pedagógico proposto pelo espetáculo.

Concluo aqui a parte do projeto cenográfico relacionado à proposta poético-pedagógica do espetáculo *A Cor da Lua*. O desenvolvimento dessa pesquisa teórico-prática permitiu consolidar uma visualização clara da experiência que se pretende proporcionar. No entanto, é importante destacar que a criação de uma cenografia vai além dos desenhos e das concepções poéticas e estéticas. Sua execução envolve uma série de etapas fundamentais seguintes, como a escolha dos materiais mais adequados, a realização de testes práticos de montagem e resistência, a discussão detalhada de projetos técnicos, além do diálogo constante com outras áreas da produção envolvidas.

A realização concreta de *A Cor da Lua* configura-se, portanto, como um processo amplo e complexo, que, até o momento, ainda não possui uma perspectiva definida para sua execução. Sua viabilização dependerá de soluções futuras, sobretudo no âmbito financeiro, que possam arcar com os custos de produção. Entre as possibilidades, destaca-se a participação em editais de fomento e leis de incentivo à cultura, que podem tornar possível a materialização do projeto em sua totalidade.



“MAS NINGUÉM SABE A VERDADE  
(A NÃO SER OS ASTRONAUTAS)”

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Encerrar essa pesquisa, bem como a escrita dessa dissertação, representa não apenas o encerramento de uma etapa acadêmica, mas também um marco significativo na reflexão sobre minha trajetória como cenógrafo e na exploração das potencialidades da cenografia como elemento central e autônomo no teatro. Esta pesquisa, estruturada em três capítulos que se complementam, constrói uma narrativa que parte do levantamento teórico sobre a cenografia, passa pela reflexão da minha própria trajetória e culmina na proposição de um espetáculo experimental.

No primeiro capítulo, o levantamento bibliográfico sobre o que é cenografia teatral serviu como uma base para entender as transformações e os desafios que esse campo tem atravessado ao longo da história. A pesquisa abordou não apenas a prática da cenografia como um elemento que ilustra ou compõe o espaço cênico, mas também um elemento teatral capaz de participar da narrativa e da experiência do espectador de maneira profunda e significativa. Esse levantamento trouxe à tona conceitos que desafiam a ideia convencional de cenografia como algo estático e puramente decorativo, ampliando sua compreensão para um campo dinâmico e essencial na construção de experiências teatrais.

Como destaca Serroni (2013), o cenógrafo, atualmente, deixou de ser apenas um técnico ou um pintor de telões. Ele participa ativamente da conceituação do espetáculo no espaço e deve ser reconhecido como um artista, inserido no contexto teatral com a mesma relevância que o ator. Essa perspectiva sublinha a importância de compreender a cenografia não como um suporte estático, mas como um elemento vivo e dinâmico, em constante diálogo com o restante da encenação.

O segundo capítulo foi dedicado à reflexão autobiográfica sobre alguns trabalhos que desenvolvi no campo da cenografia, etapa que foi especialmente relevante por permitir contextualizar minhas práticas enquanto cenógrafo, evidenciando aprendizados, desafios e soluções criativas que marcaram minha trajetória. Cada projeto estudado revelou não apenas aspectos técnicos e artísticos, mas também as escolhas que determinaram o impacto visual e narrativo das cenas. Essa análise ainda consolidou minha experiência profissional como base para a pesquisa e revelou a evolução do meu olhar cenográfico e a forma como fui incorporando no meu trabalho diferentes concepções teóricas e práticas ao longo dos anos.

O terceiro capítulo apresentou o resultado de todo o processo investigativo em um projeto concreto: a proposição de um espetáculo experimental inspirado na obra *Flicts* de Ziraldo. Este projeto foi concebido como um Dispositivo Poético-Pedagógico, com o objetivo de proporcionar uma experiência imersiva e sensorial ao público, especialmente composto por crianças e adolescentes. Essa montagem experimental reflete minha intenção de colocar a cenografia no centro da experiência teatral, conferindo a ela não apenas um papel funcional, mas também narrativo e formativo. Inspirado pela rara e simbólica *Cor da Lua*, representada em *Flicts*, o espetáculo busca explorar a sensibilidade, a inclusão e a diversidade por meio de uma atmosfera imersiva que vai além do palco e se torna uma experiência que envolve os sentidos do espectador que imerso no ambiente da cenografia interage com diversas ações no decorrer do espetáculo.

Esse percurso refletia uma escolha metodológica que alia teoria e prática, criando um ciclo contínuo entre reflexão e realização. A pesquisa, baseada integralmente em minha experiência profissional, reafirma que a cenografia pode ser muito mais do que um elemento de suporte ou complemento.

A partir dos conceitos e práticas que vivi, foi possível propor uma cenografia que é protagonista, um dispositivo que desafia os limites tradicionais e explora o potencial transformador do espaço cênico. De acordo com Cohen (2015, p. 8), “Quando o artista se faz consciente de seu processo criativo e da maneira que manipula o ato de recombinar, torna-se mais crítico sobre o seu processo e os modos de seleção que lhe fazem sentido”. Esse olhar crítico sobre o processo criativo foi essencial para compreender como a cenografia pode dialogar diretamente com o público e com os outros elementos da encenação, transformando-se em um canal de expressão que vai além do visual e impacta a narrativa e a experiência sensorial como um todo.

Ao longo desta dissertação, ficou claro que a cenografia, enquanto campo artístico e técnico, está em constante diálogo com as outras dimensões do teatro. Porém, a proposta apresentada nesta pesquisa busca ir além desse diálogo e destacando como a cenografia pode assumir um papel central na criação de experiências teatrais. Esse protagonismo permite que a cenografia não seja apenas um ambiente decorado para a representação, mas um espaço de significado, interação e aprendizado.

Outro aspecto fundamental deste trabalho foi pensar a possibilidade de refletir

sobre a cenografia enquanto ferramenta pedagógica.

A proposta do espetáculo *A Cor da Lua* busca engajar o público infantil não apenas como espectadores passivos, mas como participantes ativos de uma experiência que estimula a percepção sensorial e a reflexão acerca de identidades e singularidades. Essa abordagem pedagógica ressalta o potencial da cenografia teatral para criar espaços que não são apenas cênicos, mas também formativos, oferecendo ao público a oportunidade de desenvolver a sensibilidade além da estética. Essa perspectiva dialoga com a reflexão de Desgranges (2006), ao considerar que ao ser tocado por elementos que remetem às suas vivências, o espectador é levado a revisitar e refletir sobre sua trajetória, relacionando-a à narrativa apresentada e reconhecendo-se como protagonista da própria história.

Assim, esta dissertação se insere em um campo de investigação que valoriza a integração entre teoria, prática e experiência pessoal, mostrando que a reflexão acadêmica pode e deve dialogar com as práticas artísticas e profissionais. A partir dessa integração, foi possível reafirmar o valor da cenografia não apenas como um campo de estudo, mas como uma forma de arte capaz de transformar espaços, construir narrativas e possibilitar vivências que levem a reflexões.

Por fim, espero que esta pesquisa inspire outras investigações que vejam na cenografia um campo aberto para experimentações. Que ela contribua para ampliar a compreensão do papel da cenografia no teatro e em outros campos artísticos, reafirmando sua importância como dispositivo autônomo, criativo e pedagógico. E, sobretudo, que ele seja um convite para que novos cenógrafos, pesquisadores e artistas se aventurem nesse universo fascinante e inesgotável que é a cenografia.



“QUE DE PERTO  
DE PERTINHO

A LUA É FLICTS”

TECHOS DO LIVRO "FLICTS", DE ZIRALDO.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEM, Cláudia de. Luz, espaço e matéria Uma tríade inseparável no processo compositivo do iluminador(a) cênico(a). **A Luz em Cena**, Florianópolis, v.2, n.2, dez. 2021.

BISHOP, Claire. **Installation Art: A Critical History**. London: Tate Publishing, 2005.

BONSIEPE, Gui. **Design como prática de projeto**. São Paulo: Blucher, 2012.

BULCÃO, Heloisa Lyra. A criação da cenografia. In: **Congresso da Associação Brasileira de Pesquisadores em Artes Cênicas (ABRACE)**, 5., 2008, Curitiba. Anais [...]. Curitiba: ABRACE, 2008. v. 9, n. 1. Disponível em: <https://www.iar.unicamp.br/publionline/abrace/hosting.iar.unicamp.br/publionline/index.php/abrace/article/view/1616.html>. Acesso em: 21 abr. 2024.

COHEN, Mirian Aby. **Cenografia Brasileira Século XXI: Diálogos possíveis entre a prática e o ensino**. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Artes. Escola de Comunicações e Artes/Universidade de São Paulo, 2007.

\_\_\_\_\_. **O Desenho da Cena como experiência: intersecções na prática artística contemporânea entre Cenografia – Instalação – Expografia**. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Artes. Escola de Comunicações e Artes/Universidade de São Paulo, 2015.

\_\_\_\_\_. **A cenografia como performance: influências da Quadrienal de Praga**. Revista do centro de pesquisa e formação. n. 6, p. 138-156, junho 2018. Disponível em: <https://www.sescsp.org.br/editorial/a-cenografia-como-performance-influencias-da-quadrienal-de-praga/>. Acesso em: 29 set. 2024.

COSTA-LIMA, Jacqueline. **Cenografia: espaço da cena, cena do espaço**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

CRAIG, Edward Gordon. **Rumo ao Novo Teatro e Cena**. São Paulo: Perspectiva, 2017.

CURADORIA DA MOSTRA DOS ESTUDANTES. **Semeando abrigos na PQ2023**. Teatrojornal, 31 jul. 2023. Disponível em: <https://teatrojornal.com.br/2023/07/semeando-abrigos-na-pq2023/>. Acesso em: 21 abr. 2024.

DELEUZE, Gilles. ¿Que és un dispositivo? In: **Michel Foucault, filósofo**. Barcelona: Gedisa, 1990, pp. 155-161.

DESGRANGES, Flávio. **A pedagogia do teatro: provocação e dialogismo**. São Paulo: Hucitec, 2006.

\_\_\_\_\_. **A pedagogia do espectador**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

\_\_\_\_\_. **A Inversão da Olhadela: alterações no ato do espectador teatral**. 2. ed. São Paulo: Hucitec, 2017

DORT, Bernard. A representação emancipada. **Revista Sala Preta**, São Paulo, v.13, n.1, p. 47-55, jun./2013.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2016.

HASEMAN, Brad. Manifesto pela Pesquisa Performativa. In: Seminário de Pesquisas em Andamento PPGAC/USP, 5., 2015, São Paulo. **Resumos [...]**. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes, 2015.

HOWARD, Pamela. **O que é cenografia**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2015.

LANA, Natália. **Manual Básico de Cenografia Teatral**. Rio de Janeiro: Cenogravando, 2021.

LINS, Guto. Nota introdutória. In: ZIRALDO. **Flicts**. Rio de Janeiro: Melhoramentos, 2007.

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

MARTINS, Bruno Soares; TAMANINI, Carlos Augusto de Melo. Teatro e suas Tipologias. **Revista Akrópolis**, Umuarama, v.13, n. 2, 2008.

NERO, Cyro Del. **Cenografia, uma breve visita**. São Paulo: Claridade, 2010.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 25. ed. Petrópolis: Vozes. 2010.

PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos: teatro, mímica, dança, dança, teatro, cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

\_\_\_\_\_. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PRAŽSKÉ KVADRIENÁLE. **Závěrečná zpráva PQ 2023 [Relatório final da PQ 2023]**. Praga: PQ, 2023. Disponível em: [https://www.pq.cz/wp-content/uploads/2023/11/PQ2023\\_ZaverecnaZprava\\_Final.pdf](https://www.pq.cz/wp-content/uploads/2023/11/PQ2023_ZaverecnaZprava_Final.pdf). Acesso em: 18 abr. 2024.

RANCIÈRE, Jacques. O espectador emancipado. **Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 15, p. 107–122, 2010.

\_\_\_\_\_. **O espectador emancipado**. São Paulo: Martins Fontes, 2017.

REBOUÇAS, Renato Bolelli. **Cenografia expandida no Brasil – uma abordagem narrativa a partir do Sul**. Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 2, n. 44, set. 2022.

RODRIGUES, Cristiano Cezarino. **O espaço do jogo: espaço cênico teatro**

contemporâneo. Tese (Mestrado) – Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo. Universidade Federal de Minas Gerais. Minas Gerais, 2008.

ROUBINE, Jean-Jacques. **A linguagem da encenação teatral**. 2.ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

SCHEFFLER, Ismael; DE ARAÚDO José Sávio Oliveira; MUNIZ, Rosane; DIAS MASSA, Clovis. **Quadrienal de praga: espaço e desenho da cena**. Cena, [S. l.], n. 30, p. 1-4, jan./abr. 2020. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/cena/article/view/101485>. Acesso em: 10 ago. 2024.

SERRONI, José Carlos. **Cenografia brasileira: notas de um cenógrafo**. São Paulo: Edições SESC, 2013.

UBERSFELD, Anne. **Para Ler o Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

URSSI, Nelson José. **A linguagem cenográfica**. Dissertação (Mestrado) – Pós-graduação em Artes Cênicas. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

VIANA, Fausto; PEREIRA, Dalmir. **Figurino e cenografia para iniciantes** [recurso eletrônico] / Fausto Viana. 2. ed. São Paulo: ECA/USP, 2021.

VIANNA, Telma. **Cenografia: O espaço como dramaturgia**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

ZIRALDO. **Flicts**. São Paulo: Melhoramentos, 2019.