

IV PROJETAR 2009
PROJETO COMO INVESTIGAÇÃO: ENSINO, PESQUISA E PRÁTICA
FAU-UPM SÃO PAULO BRASIL
OUTUBRO 2009

EIXO: PROPOSIÇÃO
O PROCESSO CENOGRÁFICO E A CONCEPÇÃO ARQUITETÔNICA

Colette Dulce Dantas Gomes
Arquiteta urbanista
Rua Coronel Schwab Filho, 242, Bloco B, apto 102, Bento Ferreira,
Vitória, ES, 29050-780
colettedantas@yahoo.com.br

O PROCESSO CENOGRÁFICO E A CONCEPÇÃO ARQUITETÔNICA

Resumo

Neste artigo serão abordados os processos de concepção cenográfica e arquitetônica. Veremos como eles podem se retroalimentar enquanto mecanismos de organização mental – cognitivo e imaginativo – relacionados à construção do espaço contemporâneo seja ele o espaço real ou o da cena.

As estruturas que compõem o processo cenográfico de criação serão apresentadas decompostas em suas categorias de materialização cenográfica: elementos visuais (formais, espaciais, cromáticos, lumínicos), elementos sonoros, cinestésicos, temporais, atmosfera, enredo, personagens. Também será evocada a importância da ação, que se desenvolve sempre sobre um espaço e um tempo quaisquer.

Partindo desses princípios pretende-se buscar identificações e proposições para os processos de criação do espaço arquitetônico. Os desdobramentos para a pesquisa e o ensino serão tratados como contribuições para definição de metodologia e procedimentos que orientem processos de concepção espacial em arquitetura antenados com a produção imagética e filosófica do universo contemporâneo.

Serão apresentados princípios e processos de concepção cenográfica de diversos cenógrafos, buscando relacionar os elementos que os compõem, e como interagem servindo de critério para estabelecer os parâmetros da criação de cenografias. Também será apresentado o modo de criação cenográfica da autora desse texto, de forma a poder compará-lo a outros processos apresentados, e justificar propostas apresentadas para as disciplinas citadas abaixo.

Finalizando, serão apresentadas experiências com utilização de recursos cenográficos aplicados ao ensino de projeto de arquitetura e de paisagismo desenvolvidos com alunos do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro. A análise dessas experiências nos permitirá por fim levantar questões sobre o uso de ferramentas e recursos cenográficos como estratégia para o processo de concepção arquitetônica.

Palavras-chave: Cenografia, Processos de concepção; Projeto de Arquitetura

THE SCENOGRAPHIC PROCESS AND THE ARCHITECTURAL CONCEPT

Abstract

In this article we approach the scenographic and architectural concept processes. We see how they can feedback while mental organization mechanisms – cognitive and imaginative - related to the construction of the contemporary space, real or scenic.

The structures that compose the creational scenographic process are presented decomposed from their scenographic materialization categories: visual elements (shapes, spaces, chromes, lights), sound elements, kinesthesia, time elements, atmospheric elements, plot and characters. It will also be evoked the importance of the action, ground of the entire construction of the scene, which develops always over any space and time.

Starting from these principles, we intend to seek to identities and propositions for the processes of creation of the architectural space. The ramifications for the research and education are regarded as contributions for the definition of methodology and procedures that guide the processes of spatial design in architecture connected to the imagery production and philosophical of the contemporary universe.

Following that we present the principles and processes of scenographic conception of several scenographers, seeking to relate the elements that compose them and how do they interact serving as a criteria to establish the creational parameters for scenography. The creational model of the article author is also presented, in order to compare it to the other presented processes and justify the presented proposals to the disciplines listed below.

Finally, experiments with the usage of scenographic resources applied to the teaching of architecture design and landscape developed with students of the Architecture and Urbanism degree of the Federal University of Rio de Janeiro are presented. The analysis of these experiences will allow us to finally raise questions over the usage of tools and scenographic resources as a strategy for the architectural concept process.

Keywords: Scenography; Conceptualization processes; Architecture Design

EL PROCESO ESCENOGRÁFICO Y LA CONCEPCIÓN ARQUITECTÓNICA

Resumen

En este artículo serán abordados los procesos de concepción escenográfica y arquitectónica. Veremos como ellos pueden retroalimentarse como mecanismos de organización mental – cognitiva e imaginativa – relacionadas a la construcción del espacio contemporáneo sea él el espacio real o de la escena.

Las estructuras que componen el proceso escenográfico de creación serán presentadas repartidas en sus categorías de materialización escenográfica: elementos visuales (formales, espaciales, cromáticos, luminosos), elementos sonoros, cinestésicos, temporales, atmosféricos, enredo, personajes. También será evocada la importancia de la acción, que se desarrolla siempre sobre un espacio y un tiempo cualquiera.

Partiendo de esos principios se pretende buscar identificaciones y proposiciones para los procesos de creación del espacio arquitectónico. Los desdoblamientos para la pesquisa y la enseñanza serán tratadas como contribuciones para la definición de metodología y procedimientos que orienten procesos de concepción espacial en arquitectura antenados con la producción imaginética y filosófica del universo contemporáneo.

Serán presentados principios y procesos de concepción escenográfica de diversos escenógrafos, buscando relacionar los elementos que los componen, y como interactúan sirviendo de criterio para establecer los parámetros de la creación de escenografías. También será presentado el modo de creación escenográfica de la autora de este texto, para así poder compararlo a otros procesos presentados, y justificar propuestas presentadas para las disciplinas citadas abajo.

Finalizando, serán presentadas experiencias con utilización de recursos escenográficos aplicados a la enseñanza del proyecto de arquitectura y del paisajismo desarrollados con alumnos del curso de Arquitectura y Urbanismo de la Universidade Federal do Rio de Janeiro. El análisis de esas experiencias nos permitirá por fin levantar cuestiones sobre el uso de herramientas y recursos escenográficos como estrategia para el proceso de concepción arquitectónica.

Palabras-llibre: Escenografía; Procesos de Concepción; Proyecto de Arquitectura

Introdução

A cenografia é uma arte que sempre esteve vinculada a outro campo (teatro, cinema, arquitetura, etc.). Entretanto, apesar do vínculo necessário à sua existência, possui seu universo próprio, seus termos, seus conceitos e conjuntos de referências.

Como campo de trabalho, tem um mercado restrito no Brasil e é igualmente limitado o quadro de profissionais que atuam no setor, mas essa realidade vem mudando nos últimos anos.

Na execução da cenografia, alia-se a esse campo o da *cenotécnica*, que tem por função construir o cenário concebido. Envolvidos neste ato estão os cenotécnicos que podem ser profissionais especializados em uma determinada área ou, ao contrário, serem multidisciplinares.¹

É cada vez mais patente o uso do recurso cenográfico por diversas áreas externas ao mundo do espetáculo. Basta lembrarmos aqui fenômenos contemporâneos como do setor de eventos, os parques temáticos, museus, exposições, instalações, entre outros.

Como expressão artística engajou-se no discurso e prática de alguns estilos em voga em cada época. Os cenários em perspectiva no Renascimento europeu já prenunciavam que a cenografia caminharia muito próxima às expressões das artes plásticas, especialmente da pintura, pelo menos até a criação dos '*cenários arquitetônicos*' do teatro realista. Depois disso acompanhou o movimento modernista em várias de suas manifestações-linguagens, como no expressionismo ou no construtivismo. Envolveu-se com o despertar da pós-modernidade nos anos 1950 através de explorações de espaços alternativos como espaços-cenários, além da diversificação de recursos materiais cenográficos que vão desde o corpo do ator até elementos sonoros e lumínicos.

Hoje a cenografia invadiu vários espaços, penetrou em diversos campos, além daqueles já tradicionais, do audiovisual e do espetáculo. A arquitetura e o meio urbano cada dia mais utilizam recursos cenográficos para composição de seus espaços de maior permanência e uso cotidiano. E o campo da cenografia, no caminho inverso, utiliza-se frequentemente do espaço real arquitetônico ou do urbano como cenário de obras de audiovisual e até dos espetáculos (vide peças apresentadas em castelos, museus, edifícios antigos, etc., apropriando-se de seus espaços para ambiência das cenas).

Essa interface espacial cenografia-arquitetura é fruto do momento contemporâneo de uma sociedade da interdisciplinaridade, do espetáculo, do simulacro.

A simulação de lugares vem se tornando uma constante em exemplares da arquitetura contemporânea e em espaços livres. Especialmente na produção dos espaços de lazer, a '*cenografização*' desses espaços acompanha uma tendência mundial. Viver e consumir imagens

¹ Marceneiros, pintores de painéis, serralheiros, eletricitas, aderecistas, são algumas dessas especialidades. Com o avanço da tecnologia, outros novos profissionais ligados à área de imagem (fotógrafo, cinegrafista, designer, programador visual, etc.) podem eventualmente participar como criadores ou reprodutores de imagens para a cenografia.

de uma sociedade dada aos prazeres rápidos, superficiais e instantâneos. Sociedade da **fragmentação**² de idéias e imagens, da **ação** que ocorre sobre esses lugares.

Teóricos da Arquitetura como Collin Rowe (Collage City) e Robert Venturi (Complexidade e Contradição em Arquitetura) trazem essa questão como um dos balizadores da arquitetura pós-moderna.

Na arte, esta fragmentação é mais visível na produção dos cubistas, dadaístas e construtivistas do início do século XX. A mesma fragmentação que inspira projetos arquitetônicos historicistas fundamenta também a 'Deconstrução', capitaneada por arquitetos com Frank Gehry, e filósofos como Derrida.

A fragmentação de imagens, típica dessa sociedade da comunicação digital, levou a um mundo 'sem formas próprias', um mundo onde as imagens fragmentadas de espaços podem ser simuladas sobre o espaço real e com ele se confundir e interagir. Um mundo onde a ação cria a cena dinâmica das imagens contemporâneas. Imagens de arquiteturas, de paisagens urbanas, de arte e de construções iconográficas que configuram os espaços da atualidade.

A simulação aparece nos fragmentos da História, trazidas por imagens ícones, partes de elementos construtivos, signos representativas de tempos e lugares, apresentados em obras da arquitetura pós-moderna e do espaço urbano contemporâneo. Aparece também nos fragmentos de imagens e materiais tecnológicos em edificações que criam uma ambiência futurista, ou simulam rusticidade em lugares paradisíacos como cabanas de suítes de resorts.

Lugares efêmeros, que se esgotam por serem simulacro. Lugares cenográficos que podem ser representados em vários suportes. Imagens que se dissipam e se reconstroem, variando tempo e materialidade. Espaço efêmero, que transmite valores, atmosfera, ambiência, e passagem temporal.

Entretanto, a cenografia estará, neste artigo, sendo analisada nos seus processos de concepção do espaço, onde as categorias citadas – efemeridade, ação, simulacro, etc., são aplicadas em processos de criação de espaços de arquitetura e paisagem urbana, sem necessariamente se configurarem como espaços-espetáculos, mas como ferramentas do processo conceutivo.

1. Processos de concepção cenográfica

Neste item serão visitadas algumas idéias de cenógrafos sobre seus processos de concepção. Dele tentaremos extrair proposições que possam contribuir com a reflexão sobre os processos de concepção na arquitetura.

Verificou-se que é difícil estabelecer um padrão de ações que precedem e atuam na criação cenográfica que sejam comuns aos artistas pesquisados. Para expor as suas idéias principais, iremos citar algumas passagens, pontuando assuntos que consideramos significantes para este estudo.

² Os grifos em negrito são da autora, pontuando os termos que resumem os processos de concepção cenográfica dos autores percorridos.

A raiz etimológica da palavra “cenografia” provoca reflexões e desdobramentos que apontam para os seus elementos geradores primitivos.

Algunos autores antiguos, como Platón, non emplearam nunca la palabra skenografia sino skiagraphia para designar el arte de impresiones fugaces. Skiagraphia significaba casi lo mismo que skenographia. Eran sinónimos propios del vocabulario artistico. ‘Skenographia’ se podría traducir por « representación o pintura sombreada o en claroscuro ». Ambos términos denominaban artes o técnicas artisticas que trataban de ofrecer una ilusión de realidad sobre una superficie bidimensional, cada una con sus propios medios. No obstante, la skiagraphia que aportaba nuevos e interesantes matices a lo que implicaba la escenographia, a la vez qua abria nuevas perspectivas ao mundo o al transmundo del teatro y a toda la plasmación sensible e ilusoria del mundo. (Azara & Guri, 2000: 12)

As silhuetas em sombras foram as primeiras representações pictóricas de retratos humanos. E das imagens das sombras apreende-se as formas essenciais das ‘coisas’ e pessoas. É a realidade imaterial de um objeto, sua ausência de luz, sua face oculta.

A **forma** parece ser, portanto, o suporte inicial para a cenografia, mesmo que esta seja uma mera base para a cor e a luz. A forma pode ser apreendida pela silhueta, uma sombra de objeto, de pessoas, skyline urbano ou campestre.

Sobre um plano formal incidirão **cores, luzes e sombras**, e **composições formais** que estabelecem, sobre o espaço em que estão inseridos, signos comuns ao usuário ou espectador, comunicando **atmosferas, sons, temporalidade** e outras dimensões, quando recebem sobre ele a **ação humana**.

O **registro sistemático das idéias primárias** sobre elementos que contribuirão para a criação do espaço, segundo Charles Dullin (em RATTI, 1999:25), é uma importante ferramenta de organização mental que servirá de base para o processo criativo e de pesquisa.

Todo processo de criação é precedido de um processo mental de **idealização do objeto**. Nesse ato, o criador conta apenas com as **condicionantes apresentadas** e com seus **preceitos** de indivíduo e artista. Sua **formação**, seu **vocabulário**, seus conhecimentos prévios, constituem o principal instrumento detonador de imagens que estejam relacionadas com a ambiência a ser constituída.

Por se tratar de uma construção espacial, que precisa se organizar para acontecer materialmente, a cenografia, tal qual a arquitetura, exige do seu criador o **pensamento lógico, racional e geométrico**, voltado para o aspecto construtivo.

Pede de seu criador ainda, uma **capacidade analítica** de uma situação a ser interpretada, para que dela se extraia o **clima e identidade do Lugar** em questão, da ação dos personagens ou das pessoas que viverão ali.

Importante ferramenta inicial do cenógrafo é a **pesquisa**. Pesquisar sobre o tema que irá problematizar o lugar a ser simulado, e sobre dados que possam mapear os **signos e referências** do tema, é uma atitude que reflete a necessidade de contextualizar situações e aspectos que envolvem o processo conceutivo.

O **desenho e a pintura** são linguagens usuais na representação da cenografia, entretanto, o espaço tridimensional tem que ser pensado como tal, e as soluções de representação frequentemente pedem a **produção de maquetes** que proporcionam a melhor compreensão desse espaço, especialmente para os vários profissionais que dependem deste entendimento para situarem seus respectivos trabalhos, interfaces da cenografia no espetáculo – diretor, iluminador, atores, etc.

Sobre as **cores**, Malina (MALINA, 2004) sugere que é possível criar um lugar cênico utilizando-as somente. Emitem signos com um poder de emissão intenso, e uma variedade de combinações com aspectos sócio-culturais que permite comunicar idéias e imagens de lugares.

A cor e a luz co-existem como linguagens que se articulam juntas. A desmaterialização do lugar cênico atinge seu ápice quando representada somente através da emissão de signos da natureza da luz, do tempo e da música como corpo (i) material da cenografia.

A luz, portanto, pode criar cenografias que utilizam signos cromáticos que podem ou não se valer de suportes formais específicos para incidir, ou apenas criar atmosferas no espaço do palco vazio de elementos formais, e sobre seus ocupantes personagens/atores.

O espaço só faz sentido quando se relaciona à sua ocupação. E é dessa condição da **ação sobre** ele, das relações estabelecidas com a dimensão espacial, que partem alguns profissionais da cenografia para determinar os princípios da sua criação.

Bablet (BABLET, 2004) defende que a relação do homem com seu espaço (cenográfico, natural, arquitetônico) é que proporciona o estabelecimento de qualidades para esse espaço, transformando-o em **Lugar**. E são esses Lugares, com **memória e imagens significantes**, que irão servir de referência para a criação de lugares cênicos significativos.

José Dias (DIAS, 1999) argumenta que o cenógrafo precisa ter **conhecimentos sobre variados assuntos**, como o arquiteto. Conhecimentos lógicos, cognitivos, conhecimentos artísticos, psicológicos, filosóficos, conhecimentos de lugares, ícones e signos dramáticos e imagéticos. Identificar lugares, seus códigos imagéticos e energéticos, transformar as idéias desses lugares em espaços construídos cenograficamente, são as funções principais de um cenógrafo.

O arquiteto e cenógrafo José Carlos Serroni (2002) argumenta que a cenografia é um « **meio de caminho entre a pintura e a arquitetura** », entre a inspiração repentina e o trabalho exaustivo do arquiteto sobre o projeto. Considera significativa nesse processo a pesquisa constante e cumulativa que vem fazendo durante sua vida; e também a figura do ator, porque o toma como condutor maior do espetáculo, pois sem ele não há espetáculo. Serroni defende o não-realismo cênico, e a linguagem expressa por signos, *‘falando o máximo possível com o mínimo de coisas.’* Ele diz ainda que ser um bom cenógrafo não significa fazer inúmeros cenários móveis para demonstrar habilidade, *‘porque as vezes um elemento que você escolheu é aquela coisa que tem o caráter’*. Considera a integração uma coisa básica, especialmente no início do seu processo de trabalho e enxerga a multidisciplinaridade intrínseca da cenografia dizendo que ela não é uma arte

isolada, não é escultura, não é pintura, não é gravura, não é arquitetura, mas também é tudo isso um pouco, ela é uma coisa única.

Segundo a visão de alguns cenógrafos, como Josef Svoboda, (em RATTO, 1999: 85) o entendimento entre os agentes criadores do espetáculo influencia no estabelecimento de signos e elementos formais que comuniquem apropriadamente o espaço que se quer representar e 'ocupar', e resultam em uma cenografia harmônica e funcional, que atende os requerimentos da cena, e potencializa sua personificação.

O **espaço do palco**, ou aquele que o represente enquanto espaço de materialização do Lugar criado por meio da cenografia, seus **recursos técnicos e elementos formais**, são requisitos pré-determinantes no processo de criação cenográfica, visto que ele atua como campo de ação e de formalização. Para Tsypin (TSYPIN, 2002 : 17 e 20) os cenários que cria estão em **relação constante com a arquitetura que deve contê-los**.

Faz-se necessário lembrar aqui que a encenação tem como base de referências os elementos tempo, lugar e ação. E a cenografia como parte do espetáculo, tem neles seu princípio norteador para o seu processo de concepção.

2. Uma proposição de concepção cenográfica como suporte de reflexão

Como contribuição pessoal para essa investigação sobre os processos de criação cenográfica, apresento abaixo uma pontuação das idéias que caracterizam meu próprio processo de concepção, lembrando que minha formação profissional envolve conhecimentos nos dois campos abordados, a cenografia e a arquitetura.

Desenvolvo as idéias para as criações cenográficas partindo de esquemas de *decoupage* dos dados iniciais apresentados, organizando-os em mapas cênicos que auxiliam na organização das idéias.

O ponto inicial é sempre o conhecimento do texto, roteiro ou situação que indique o lugar cênico a ser representado. É preciso que se saiba também qual a linguagem adotada pela direção para o espetáculo, e o que ela espera da cenografia, enquanto informação e comunicação, com a platéia e entre outras linguagens do espetáculo.

Caracterização geral do **processo de concepção cenográfica** no Teatro:

1. identificação dos lugares a serem representados e sua relevância no contexto da encenação
2. seleção das imagens que identificam os **lugares significantes** a serem representados
3. composição das imagens no **espaço de representação**
4. articulação da distribuição do espaço com sua ocupação

5. dinâmica de existência e nulidade das imagens-lugares no **espaço de representação**
6. modo de materialização das imagens: materiais e técnicas empregados
7. interferências lumínicas
8. interferências cinéticas e pessoais – individuais ou grupais
9. outras interferências visuais
10. complementação de signos espaciais utilizando recursos não-visuais – cheiros, sabores, sons, comunicações
11. harmonização dos elementos materiais e idealizados entre si e neles mesmos
12. forma significativa caracterizada por *collage* ou essência espacial – mix de percepções e representações que geram os Lugares Cenográficos inseridos no espaço cênico, arquitetônico.

Para esquematizar e lembrar todas as informações básicas crio espécies de *mapas mentais* que organizam os dados e indicações.

Mapa 1 de Tempo, lugar, ação

CENAS	Lugar cênico	Horário da ação e duração	Tempo histórico, cronológico, meteorológico	Clima, atmosfera	Elementos necessários indicados pelo texto	Elementos necessários indicados pela direção	Sugestões palavras Observações iniciais
-------	--------------	---------------------------	---------------------------------------------	------------------	--------------------------------------------	----------------------------------------------	-----------------------------------------

Mapa 2 de Lugar cênico e Elementos Cenográficos

CENA	LUGAR CÊNICO	ELEMENTOS CENOGRÁFICOS	ADEREÇOS DE CENA	LUZ	OBS. MUDANÇAS	E
------	--------------	------------------------	------------------	-----	---------------	---

Conhecer esses personagens, entender sua lógica humana, seus princípios, é um dos caminhos que pode levar a compreensão e concepção do lugar cênico, seja percebendo a cinética dos movimentos do elenco pelo espaço, construindo os lugares cênicos, seja compondo cromaticamente com os figurinos.

Mapa 3 de Cenas e Personagens

Cenas \ entrada de personagens	Person. 1	Person. 2	Person. 3	Person. 4
--------------------------------	-----------	-----------	-----------	-----------

Mapa 4 de Sinopse das personagens (complementação para criação de, ou composição com Figurinos)

Personagens	ELE	ELA
Atores		
Caract. Físicas		

Caract. Psicológicas		
Caract. Sociais		
Cor pred. e secund.		
Forma / peças		
Adereços		
Trocas e observ.		

A sinopse de cada cena, o resumo de sua ação, é anotado em outro mapa que pode ser desenvolvido em conjunto ou pelo grupo da encenação – diretor, elenco, técnicos, etc. Neste último é possível perceber a atmosfera que se espera da cena.

Mapa 5 de Sinopse das cenas

Cena	Título	Sinopse
-------------	---------------	----------------

Os mapas da segunda fase dizem respeito à **execução do cenário**. Detalhes sobre os materiais e modos de execução somam-se aos dados sobre tipos de produto ou serviço para facilitar a providência pela produção da sua aquisição.

Mapa 6 de Detalhamento de cenário

N.º	Elemento cênico	Detalhamento formal	Cores	Movimentações	Transformações Manipulações Observações
------------	------------------------	----------------------------	--------------	----------------------	--------------------------------------------------------

Este último mapa é montado para ser preenchido em conjunto à cenotécnica e à produção do espetáculo, que interagem completando os campos. Tem por objetivo agilizar e organizar a aquisição dos materiais e serviços, evitando erros e desperdícios de tempo e materiais.

Mapa 7 de Quantitativo Materiais/serviços e orçamento

OBJETO	MATERIAL	QUANT.	UNID.	V. UN. EM R\$	V. TOT EM R\$	TIPOS DE PRODUTO E SERVIÇO
---------------	-----------------	---------------	--------------	----------------------	----------------------	-----------------------------------

O preenchimento dos 4 primeiros mapas é feito concomitantemente ao processo de criação gráfica. Os desenhos vão sendo criados, inicialmente como croquis, e após a definição dos elementos, são desenhados tecnicamente em plantas, vistas e detalhes. A apresentação em perspectiva e/ou em maquete feita após o projeto técnico é importante para a defesa da idéia, seja junto ao restante da equipe de criação, seja junto aos patrocinadores.

O grande momento da cenografia está entre os itens 2 e 4 desse processo. É quando é definido o seu '**caráter**'. No item 2, refiro-me aos **lugares significantes**, que desdubro em:

1. Elementos imagéticos do lugar
2. Decomposição geométrica dos elementos

3. Decomposição cromática dos elementos
4. Tempo, ritmo de vivência
5. Velocidade das transformações do lugar
6. Sons do lugar
7. Cheiros e sabores do Lugar

É a partir desses dados que começam a surgir as primeiras imagens que irão se compor em forma de cenário, de ambiência cênica. Eles propulsionam meu processo de construção imagética complementado pelas informações textuais.

É importante também dispor de um resumo das **Representações no Lugar** – quais as ações e quem são os participantes delas, para entender as vivências que ocorrerão no lugar cênico.

1. Personagens da ação
2. Resumo das ações dramáticas;
3. Movimentação dos personagens na cena
4. Dinâmica da ação no Lugar cênico
5. Iluminação do lugar cênico

O processo de concepção, após a definição daquilo que chamamos de **forma *significante***, continua com a integração entre fatores e elementos, que vão cada vez mais se acentuando em situações de composição visual, interfaceando com a movimentação de atores, com a iluminação cênica, com o espaço cênico, entre outros menos representativos. O cenário vai constituindo-se fisicamente, a partir dessas **integrações**.

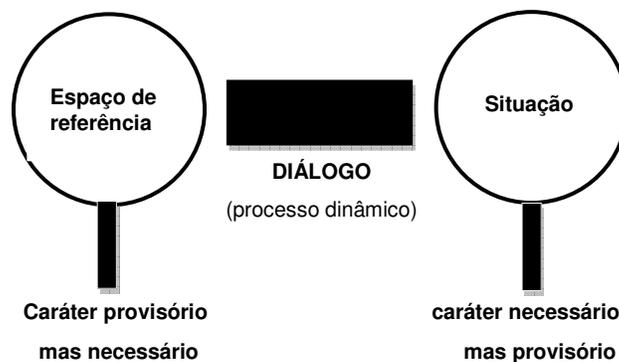
Para a cenografia a **ação cênica** é um dado fundamental da sua concepção. O lugar cênico é concebido para receber uma **ação planejada**. E essa é uma das grandes diferenças entre cenografia e arquitetura, o **controle sobre a ação**. Na arquitetura a ação é real, até previsível, mas incontrolável nos gestos rotineiros no uso dos espaços.

3. Processo de concepção arquitetônica

Não se pretende aqui desenvolver uma exposição de princípios e proposições para concepção do espaço arquitetônico, pois este precisaria de maior espaço para sua fundamentação. Entretanto, será exposta abaixo uma sinopse do pensamento sobre a questão alicerçada pelos trabalhos de uma série de autores que serviram de referência e foram sistematizados por Lassance, G. (2003), associada ao conhecimento da própria autora sobre processos cenográficos, para desenvolver as

experiências relatadas a seguir de criação do espaço arquitetônico e da paisagem urbana, em disciplinas do curso de Arquitetura e Urbanismo da FAU/UFRJ.³

A experiência pessoal anterior do arquiteto, segundo Lassance (2003), sua prática e orientações ideológicas e doutrinárias são determinantes no processo de organização mental e imaginário do projetista. Cada contexto tem seu conjunto de condicionantes que formam uma espécie de referencial específico dele, incorporando elementos referenciais do projetista. Cabe ao arquiteto gerenciar e articular esse conjunto de condicionantes através de um *diálogo* entre os espaços de referências do projetista e a situação tida como contexto. Esse diálogo conduz a uma redução de informações, base da hierarquização de condicionantes ativas no processo, com escolha seletiva de algumas, na formação das intenções de projeto, que reagem, por sua vez, com o espaço referencial do arquiteto.



Modelo do processo de concepção definido a partir das teses de D. Schön. LASSANCE, 1998.

Esse sentimento do processo de concepção arquitetônica fundamenta-se na noção já antiga, mas ainda central de *gerador primário* trazida por J. Darke (1979) como resultante da inter-relação entre as referências do arquiteto e os dados contextuais e programáticos. A autora argumenta que esse ponto de vista inicial constituiria na realidade uma espécie de « condicionante » que o projetista impõe a si mesmo e que lhe fornece um alicerce conceitual para dialogar com a situação e gerar assim novas soluções.

Dando continuidade a essa idéia, Conan (1993) propõe a noção conexas de *espaço transicional*, espécie de *espaço de representação do problema que o projetista escolheu para elaborar seu projeto* formado por esses elementos referenciais.

Muitos autores consideram, no entanto, a experiência como fator relevante para o encaminhamento desses geradores primários, tendo em vista a maior quantidade de planos cognitivos disponíveis e à posse de critérios de avaliação e meta-conhecimentos adquiridos

³ A referência aos trabalhos de pesquisa de G.Lassance justifica-se também por ser ele responsável pela disciplina de projeto de arquitetura da FAU/UFRJ alvo da experiência de aplicação de conceitos cenográficos ao processo de concepção arquitetônica relatada mais adiante.

através de atividades de conscientização. A diferença estaria no *patrimônio de referências, na experiência e na cultura de projeto*, que tende a levar o projetista inexperiente a soluções ingênuas e simplistas. B. Lawson (1980) chama de « armadilha de concepção » (*design trap*), essa espécie de aprisionamento cognitivo do profissional com suas próprias pré-concepções.

Como antídoto a esse aprisionamento, J. Robinson (1986) propõe integrar uma descrição da forma e uma explicação das hipóteses de solução a fim de desenvolver o espírito crítico e reflexivo do procedimento de concepção graças à exteriorização das pré-concepções pelo discurso.

A verbalização se torna, desta forma, uma importante ferramenta exploratória do projeto, pois ela permite dizer o problema que se deseja resolver graças à função referencial da linguagem. Os objetos aos quais remetem as palavras da língua funcionam assim, ao nível do projeto, como **objetivos** (« **geradores primários** »), **motivos** e **modelos teleológicos** (BOUDON et al., 1994) fornecendo preceitos para a **ação**. De fato, o discurso opera em raciocínio analógico como uma simulação do projeto, que passa a existir no plano da linguagem, metaforicamente. Lassance (2003: 9) diz que “*essa simulação explora a função narrativa da descrição que se revela ser de grande importância para o projetista, pois ela lhe permite representar aspectos não visuais do projeto*”, o que também acentua a importância da forma comparativa, fundamentada por N. Goodman (1968).

Credita os *conceitos do projeto tanto à realidade física (concreta) da situação presente, quanto à realidade “imaginária (abstrata) do espaço cultural da arquitetura*”, e acredita no desenvolvimento crítico por parte dos alunos, assim como na possibilidade de exploração de novas descobertas, antes arriscada a não serem percebidas, e com isso evitar o aprisionamento cognitivo experimentado no processo conceitual projetual.

Um cuidado especial é tomado neste reatamento do conceito sobre a realidade construída a fim de evitar duas tentações dos alunos: a de abandonar o conceito considerando-o incapaz de resistir ao “lutar” com as condicionantes e a de deduzir o projeto da maquete conceitual considerando-a como uma representação formal do partido. (LASSANCE, 2003: 10)

As propostas de LASSANCE (2003), para procedimentos no processo de concepção arquitetônica, são atitudes que remetem ao processo conceitual cenográfico, quando consideram as referências anteriores do projetista em termos conceituais e se desdobram em pesquisas que levam a um conceito, um caráter do lugar.

Cabe aos projetistas dos espaços – arquitetônico ou cenográfico – gerenciar a quantidade e variedade de condicionantes, harmonizando-as entre elas com foco no conceito gerador.

4. A experiência na disciplina de Projeto de Arquitetura 4

Essa experiência foi desenvolvida nas disciplinas de Projeto de Arquitetura e Paisagismo 2, da FAU/UFRJ, no período 2004/02, turmas essas orientadas pelos professores Guilherme Lassance e

Rodrigo Azevedo – Projeto de Arquitetura 4 (PA4), e pela arquiteta Maria Elisa Feghali assistida pelo prof. Lassance – Paisagismo 2 (PAIS2).

Na disciplina de PA4, a proposta para todas as turmas foi de criação de edificação comercial e de serviços, no Campus da UFRJ, situado na Praia Vermelha, local onde hoje está implantado um campo de futebol. Como plano de curso foi estabelecido:

Ementa:

Projeto de Edifício Comercial e de Escritórios. Teoria do projeto: conceituação dos mecanismos projetuais adstritos ao nível da disciplina; Análise gráfica e espacial. Construção de repertório e paradigmas procedentes. Princípios ordenadores da composição arquitetônica. Noções de linguagem arquitetônica. Massas, volumes e peles. Implantação. Condicionantes geográficos do sítio. Relação entre espaço livre e espaço edificado. Relação da edificação com a circunvizinhança e estruturação do entorno. Manipulação das noções de espaço público, semi-público e privado. Relação entre formas, dimensões e usos dos ambientes. Hierarquia dos espaços. Continuidade espacial e acessibilidade. Resolução do programa espacial. Prática do projeto. Pré-dimensionamento espacial de redes de infra-estrutura e instalações. Soluções construtivas e tecnológicas;

Tema

Para este ano ficou decidido que a área a ser desenvolvida nas disciplinas de Projeto de Arquitetura seria o Campus da UFRJ na Praia Vermelha. PAIV fará sua intervenção no terreno que contém a designação “Campo de Futebol”, situado de frente para a Av. Venceslau Brás, vizinho ao Canecão. A tipologia edificada a ser adotada para o edifício, e a organização dos cheios e vazios, deverá possibilitar uma grande permeabilidade ao fluxo de pedestres, de modo a permitir acesso às ruas periféricas e ao interior do quarteirão ocupado pelo campus. O edifício deverá ser estruturado de maneira a formar um todo coerente com o todo edificado que integra, respeitando as regras de composição do conjunto. Os usos escolhidos para o térreo deverão acentuar o caráter público e semi-público, proporcionando uma escala familiar ao pedestre.

Foi apresentada a turma uma proposta de processo conceptivo que parte de conceitos e princípios envolvendo a dimensão cenográfica e utiliza como recurso inicial para caracterização dos lugares as proposições do Grupo Archigram com os seus *Gloops* (DUARTE, 1999: 99-100). Essa proposta está inserida na obra do grupo inglês chamada Living City, realizada em junho de 1963, patrocinada pelo Instituto de Arte Contemporânea de Londres. O Archigram apresentava suas idéias através de exposições, e no ‘Living’, eles puderam também, ainda segundo Duarte (1999:100) promover “uma reflexão imagética e espacial sobre a multiplicidade, a maleabilidade e a efemeridade dos ambientes urbanos”.

Nesta primeira etapa do processo, de **Caracterização dos Lugares**⁴, procedeu-se a análise do lugar desenvolvida por sete grupos tendo como referência *Os Sete Gloops do Archigram (apresentados logo abaixo)*.⁵ O objetivo dessa etapa é a apresentação de leitura e expressão do

⁴ As turmas do Professores Guilherme e Rodrigo, chamadas para efeito desse trabalho de turmas A e B respectivamente, concordaram em participar desse processo de concepção, alertados que se trataria de experiência relacionada a esse estudo científico, e que não se constitui um método, mas um processo em investigação, que utiliza parâmetros comumente utilizados nos procedimentos com criações cenográficas.

⁵ Os alunos foram alertados sobre a necessidade de se desenvolver um *diário de bordo* individual onde seria registrado todo o processo de relações e percepções sobre o ambiente, nas visitas ao lugar e durante as apresentações do trabalho e a partir do qual se daria a captação de signos, imagens formais, idéias, histórias relacionadas, etc.

Lugar, tendo como foco uma das questões dos `Gloops`, sendo que o trabalho apresentado pelos grupos deverá ser desenvolvido através de linguagens não gráficas tradicionais da arquitetura. Os alunos podem se expressar através de linguagens cênicas, musicais, plásticas não gráficas e outras que puder inventar.

O Archigram consegue reunir, nesta sua análise do *lugar*, elementos que lidam com todos os sentidos e dimensões que envolvem a construção do espaço a ser ocupado. Elementos que situam o *lugar* em um tempo determinado e estabelece, mesmo que imaginariamente, ações que ali se passam. Exatamente como na base da cenografia – tempo, lugar e ação – esta análise imagina uma vida para o lugar, a partir das percepções que ele faz do espaço através dos 'gloops':

- o Gloop 1, da *Sobrevivência*, aponta para o contexto, a relação com o entorno, e as necessidades de integração do homem com os outros meios ; seria o contexto inicial de um espetáculo, seu prólogo, situando a ação no tempo e lugar onde ocorrerá;
- o Gloop 2, a *Massa*, atenta para as grandes ocupações, os interesses sociais, os grupos que constroem as sociedades e ocupam seus espaços ; em um espetáculo seriam os grupos sociais e familiares envolvidos na ação, e como ocupam esse espaço;
- o Gloop 3, o *Movimento*, mostra os fluxos, a cinestesia do mundo, seu ritmo de deslocamento dos corpos nos espaços, a inter-fluidez entre os vários tipos de corpos e deles com os espaços ; é correspondente a ação do espetáculo, sua movimentação cênica, como os atores, por meio dos personagens se movimentam no espaço, e como também esse lugar cênico se movimenta no espaço cênico;
- o Gloop 4, o *Homem*, pensa o indivíduo enquanto centro das idéias ; o espaço é o seu habitat, portanto, o objetivo é o seu bem estar ; interroga a identidade desse Homem que habitará o espaço, transformando-o assim (só por ocupá-lo) em Lugar; os personagens e suas caracterizações, seus contextos de vida, suas necessidades para o espaço;
- o Gloop 5, as *Comunicações*, importante fenômeno que se intensifica e transforma diariamente o universo, criando novos paradigmas de relações humanas ; exige do espaço estrutura suficiente que facilite sempre essas comunicações;
- o Gloop 6, o *Lugar*, exige uma compreensão que vai além das paredes da arquitetura, mas vem de seu conteúdo, seus usos e arranjos no espaço da cidade, da compreensão desse todo espacial construído;
- o Gloop 7, as *Situações*, compreendem um universo mais amplo, que pode ir de um simples mudar de tempo meteorológico, até eventos grandiosos que podem se passar no local ; diz respeito a todas as ações que podem ocorrer no lugar.

As propostas dos *Gloops* trazem referências que são geralmente apreendidas pela cenografia como dados para sua concepção. Eles servem como tematização para que se verbalizem os dados apreendidos a partir das suas dimensões, que irão servir como uma análise do espaço visando à construção no lugar.

Os alunos se dividiram em grupos que apresentaram uma análise do Lugar sob a ótica do seu *Gloop*, representando suas idéias através de linguagens bem diversificadas, conforme exposição a seguir.

1 - MASSA: (Turma A)

Fizeram um paralelo do lugar com um Caleidoscópio, que relacionam com elementos dentro do Campus, e com as circulações de massas homogêneas e heterogêneas.

O trabalho se apresenta através de elementos compositivos, que significavam as massas de pessoas que povoam o entorno:

- Grupo de alunos: placas de cera brancas e de cor, em forma de triângulo, que se unem formando grupos homo ou heterogêneos;
- Grupo de funcionários: bolas verdes que passam, geralmente em pequenos grupos ou solitárias, e mais espalhadas;
- Grupo de Pacientes do Pinel: bolas brancas com palitos de dente espetados, ficam a um canto, excluídos – distanciamento e preconceito;
- Grupo de moradores: bolas brancas
- Grupos de pessoas sem identidade específica, podem ser compradores ou funcionários de um dos Shoppings, ou outro qualquer: bolas de gude;
- Encontros: através de elásticos foi representada a circulação das pessoas que vão e voltam no horário de almoço, especialmente, Ex.: Restaurantes - Rio Sul – Campus.

2 - HOMEM: (Turma A)

Entendem o Lugar como um organismo que é composto por 'personagens'. Fazem a apresentação de uma peça de teatro onde os personagens são: o Rio-Sul, espécie de empresário preocupado com seus lucros, a Universidade, moça estudiosa e preocupada com a sociedade, e a Moradora, querendo sempre seu bem-estar e segurança. Os três discutem a chegada do novo morador. Chegam a uma conclusão que só resolverão os problemas que surgirão com a chegada do novo morador-edifício, só poderão ser resolvidos em conjunto.

3 - LUGAR: (Turma A)

Criaram um móbile formado por um elemento central esférico e os demais no seu entorno, cubos e paralelepípedos. Procuraram identificar a Identidade do Lugar, e de maneira racional, representaram os Lugares com formas volumétricas. Registraram as impressões da Memória do lugar através de texturas e cores. Representam com o móbile a igual importância entre os Lugares, e a relação de importância momentânea que cada um ocupa a cada vez que o móbile gira.

- O terreno é a esfera prateada, que deverá refletir a imagem desse entorno;
- O Rio-Sul é o cubo com colagens de várias figuras, como é o seu perfil;

- Edifícios Morada do Sol, são os paralelogramos iguais translúcidos e escuros, quase pretos, simbolizam a padronização, a privacidade x devassagem;
- Os Edifícios da rua Lauro Muller são representados por um grande cubo formado por cubos menores e coloridos, mostram que formam um todo único e ao mesmo tempo diversificado;
- O Canecão é um cubo preto por fora (neutralidade da fachada, vida noturna), e prata e vermelho (vida interna noturna de glamour e brilho) por dentro;
- A UFRJ é um cubo vermelho, aberto e em construção;
- O Rio Plaza é um cubo em linhas que contornam suas arestas. Sem conteúdo;
- O Clube Botafogo é um cubo formado por linhas diversas que deixam uma certa permeabilidade;
- Acrescentaram fotos de percepções, texturas e elementos que compõem o lugar, um gravador que reproduz sons do Lugar.



Figura 1: Formas espaciais representam as edificações que se encontram no entorno e que caracterizam o Lugar. (Foto da autora)

4- MOVIMENTO (Turma A):

O trabalho foi representado por um conjunto de mangueiras transparentes, por onde se lança água, representando o fluxo de veículos, bolinhas que representam bicicletas e pedestres. Essas mangueiras possuem furos que simbolizam as zonas de escape, túnel de pedestre e outros locais de cruzamento com as vias. Ao lado das mangueiras foi colocada uma maquete volumétrica representando o entorno construído. Uma vasilha é colocada na saída do fluxo d'água e representa, segundo os alunos, o terreno onde será construído.



Figura 2: Os fluxos foram dados muito significativos na interpretação e representação do Lugar por parte de vários grupos. (Foto da autora)

5- SOBREVIVÊNCIA (Turma B):

Como um estrangeiro sobrevive em local como aquele? O que precisaria ter para conseguir se manter naquele Lugar as pessoas que habitam ou o utilizam? Representam com uma espécie de cilindro não regular em plástico preto. Internamente um banquinho, fotos do lugar e máscaras de papel com furos para vê-las.



Figura 3: As experiências interativas com os espectadores-alunos-arquitetos contribuíram para o seu envolvimento com o Lugar, deixando a percepção e o interesse mais aguçado para a apreensão das referências imagéticas, poéticas e outras que iam surgindo. (Foto da autora)

6- MOVIMENTO (Turma B):

Um círculo fatiado como pizza, em partes iguais, mas com texturas variadas (próprio para se andar sobre ele), portanto o tempo de permanência sobre essas superfícies é diferenciado. Relacionam à velocidade e ritmos de andar. A igualdade do tamanho das fatias representa a percepção que o passante irá dar de valor a cada um. Movimento corporal interagindo ao espaço. No círculo, superfícies de espuma, feijão, milho, areia, arroz, seixos e britas.



Figura 4: A experiência com o tato da sola dos pés diferenciando em cada fatia da 'pizza' o caminhar e sua velocidade demonstrou as possibilidades e recursos lingüísticos para se 'falar' de arquitetura. (Foto da autora)

7- SITUAÇÕES (Turma B):

Um labirinto em maquete de papelão, com bolinhas representando as pessoas. Simbolismo de estáticas e dinâmicas, das diferenças sociais, dos diferentes caminhos que se pode tomar. Várias saídas, diversos percursos e universos. As barreiras do Lugar são representados por portais: no Canecão uma barreira preta – o movimento noturno; um portal amarelo representa o vestibular – entrada da Universidade. O relógio marca o horário de funcionamento dos lugares, como o do Canecão. Lugar mais restrito é a Morada do Sol, de acesso exclusivo de moradores, seus visitantes e empregados.



Figura 5: O labirinto representava as várias barreiras que se apresentam para os usuários do Lugar, barreiras físicas, sociais, culturais. (Foto da autora)

8- MASSA (Turma B):

As massas humanas geradoras de Lugares. Cada Lugar uma estampa. Um mosaico de tecido composto por várias estampas, distribuídas não uniformemente no conjunto. Estampas parecidas – movimentos similares; ênfase das cores pelo movimento no lugar. Canecão – dourado; Terreno – tecido quadriculado.

9- LUGAR (Turma B)

Vários lugares, várias imagens, sons, várias percepções, representados em fotos apresentadas ao lado de signos gráficos, em cartazes fixados em painéis que foram arranjados formando uma espécie de cômodo 'fechado', com um piso feito de um material em malha xadrez, que representa a organização do lugar em cheios e vazios.



Figura 6: Era possível vivenciar fotograficamente o Lugar através da instalação montada, onde o piso em malha xadrez representava a organização do lugar em cheios e vazios. (Foto da autora)

10- COMUNICAÇÃO (Turma B)

Foram às origens da comunicação – dos jornais à Internet, para depois verificar a maneira como a Comunicação mudou o jeito de viver o lugar, desde a comunicação entre elas (lugares como shopping Rio Sul... etc), e desses elementos da Comunicação com Fluxos. Foi produzido através de filme sobre esse recorte, com imagens e sons dessas idéias.

11- COMUNICAÇÃO (Turma A)

Labirinto de fios suspensos no centro da sala, 4 folhas de papel Kraft com imagens e textos sobre os SENTIDOS. As pessoas entram e seguem os fios de olhos vendados, com as mãos, tentando chegar nesse centro. Música ao fundo. No centro as pessoas podem tirar as vendas dos olhos. O Centro é o terreno, e os fios as comunicações com o terreno, zonas residenciais, comerciais, acadêmicas. As pessoas têm dificuldade de ver, e se comunicam pelos demais sentidos. A música ora *tecno*, ora clássica representam os dois lados da área tranqüila – residencial - e ruídos - comercial. Na 2ª parte os participantes baixam os fios do labirinto se envolvendo neles e depois tem que desembolar esses fios. A comunicação é que integra as pessoas que só conseguem desembolar os fios se unindo. Trabalham em 3 níveis: determinam como olhar, a necessidade de

intervenção e a sugestão de caminhos com o olhar. Sentido de quem se comunica, e de quem lê as idéias recebidas, relação entre o que pensaram e o que foi realizado.



Figura 7: A comunicação para esse grupo depende do envolvimento humano, e do aguçamento dos sentidos, pois a 'informação' pode vir por meios diversos. (Foto da autora)

12- SOBREVIVÊNCIA (Turma A)

Esta equipe produziu uma apresentação em *Power point*, onde criou um roteiro *collage* com seis personagens tipo, cada qual com seu kit sobrevivência no lugar: aluno (ônibus, bar, Xerox), comprador do shopping (marcas de consumo, banco eletrônico), executivo (caixa eletrônico e objetos de consumo valiosos), lojista do shopping (ônibus, lojas e pessoas mais populares), morador (Clube Botafogo, torre do Rio Sul, Hospital Rocha Maia, banca de revista, bar, orelhões) e vendedor de rua (comercio de rua e táxi).

Nesta primeira etapa a apreensão dos dados gerou um envolvimento perceptivo com o lugar, suas forças, sua gente, seus fluxos principais e secundários, suas dominantes e ausências, as formas espaciais e sua composição, suas ações mais comuns.

Foi solicitado aos alunos exercício para a próxima etapa, de representação gráfica e literária que irá identificar as forças dominantes formais e a definição dos principais agentes do lugar:

- Representações gráficas de formas planas e volumétricas, cores, ritmos gráficos, texturas, signos imagéticos, gráficos de sons, cheiros, sabores, percepções outras do lugar (movimentos, fluxos).
- Registro textual-literário das histórias, personagens, relacionamentos, vivências humanas que povoam o lugar.

O resultado dessa fase não foi considerado plenamente satisfatório por alunos e professores. Muitos alunos sentiram que estavam se repetindo nos conceitos trazidos na etapa anterior, outros acharam que o exercício provocou muita divagação e sentiram necessidade de partir para o projeto propriamente dito.

Consideramos essa percepção uma confirmação que neste ponto nasce o conceito do projeto. Entretanto, dado a natureza filosófica e imaginativa do processo, esse momento é de incômodo para o lado racional da arquitetura. Um extremo (imaginação) leva à necessidade crescente do outro (razão). Especialmente porque se trata de um projeto acadêmico, com prazos exíguos e muitos requerimentos a serem pensados (conforto, normas, pdu, bombeiro, etc.).

Os professores consideraram que, devido ao fator prazo, esta etapa causou uma angústia nos alunos, preocupados com a representação formal gráfica da criação arquitetônica, considerando que diversos fatores objetivos e racionais ainda teriam que ser considerados no processo de concepção

Neste ponto foi solicitado que os grupos buscassem nas referências trazidas até agora, os dados e motivos para a concepção do edifício. Foram pedidos desenhos e maquete conceitual, acompanhada de caderno de referências. Não foi possível registrar aqui a integralidade do processo de concepção de todos os trabalhos. Entretanto, apresentamos o resultado de dois dos trabalhos da turma, visando observar se as referências utilizadas nas etapas de concepção foram continuadas.

O primeiro trabalho pertence à dupla Ana Carolina Libardi Moreira e Lívia de Melo Santos. Trata-se de uma torre comercial, com térreo comercial e de serviços voltados para o público do entorno, apresentados abaixo:



Figura 8: A dupla registrou a preocupação que tinha com a barreira que o espaço proporcionava para a comunicação entre os usuários dos edifícios do entorno, daí observa-se nos primeiros estudos que as referências geradoras estão relacionadas aos fluxos de pessoas, à comunicação entre elas, e o cuidado em manter as vistas. A partir das linhas de fluxos e dos conceitos adotados foram sendo geradas formas orgânicas e conduziram ao objeto arquitetônico. (Foto da autora)

Percebeu-se no trabalho da dupla que as referências advindas do texto, onde registraram suas preocupações iniciais com a integração do edifício no entorno, não necessariamente no aspecto de harmonia formal, mas no sentido deste não constituir uma barreira física e psicológica para os usuários dos edifícios do entorno; o respeito pela memória do lugar, que está vinculada à universidade, estabelecendo-se no programa uma central de estágios no bloco anexo, que pretende fazer um elo entre estudantes e sociedade. Nota-se na figura do 'funil', registrada na prancha conceitual, o achado de uma forma que, se levada à decomposição e movimentação das peças, indicam para a base formal da edificação criada. O muro, que foi registrado como elemento-barreira, permanece na nova composição, agora integrado ao conjunto, conduzindo os fluxos e apontando no sentido da integração e ocupação dos ambientes do pavimento térreo.

O segundo trabalho pertence à dupla Tais de Fátima Smith Silveira e Tatiane Pereira Nunes da Costa. Foi pensada uma edificação para abrigar um Centro de Saúde da Mente. O programa foi escolhido a partir de análise das atividades do entorno, considerando a forte presença do Instituto Pínel e das Faculdades de Psicologia e Enfermagem. Pretendia-se criar ambientes que transmitissem *sensações agradáveis e refúgio*. Foi criada uma grande laje em forma orgânica, sob a qual se desenvolvem várias atividades, jardins internos e libera o térreo para integração. A forma da torre principal foi gerada a partir das linhas de força dos fluxos existentes e previstos para o local. O texto criado na 2ª etapa demonstra uma preocupação com a memória afetiva do lugar, ligado a Universidade e seus espaços de pesquisa, o que vem a ser atendido pelo programa pensado para o local.



Figura 9: Percebe-se como as forças das linhas de fluxo influenciam a geração da forma principal e sua implantação no terreno. As linhas curvas do projeto, a ambiência criada no interior da edificação com a piscina e o auditório semi-esférico revelam formas acolhedoras e surpreendentes, ao mesmo tempo que familiares e integradoras, forças buscadas no texto elaborado na 2ª fase, durante definição das referências. (Fotos da autora)

Os trabalhos apresentaram dificuldades naturais em vincular os primeiros estudos ao objeto final. Essa tendência a se afastar das referências iniciais é alertada por Lassance em sua tese (1998), e pode ser observada em vários trabalhos apresentados pelos alunos. Entretanto, consideramos que a primeira fase do processo, de sensibilização para o lugar pelos *Gloops* provocou a compreensão das forças, dos movimentos e fluxos, das massas de usuários, das comunicações, foram bastante significativas e determinantes na idealização das edificações. Também percebemos que a verbalização proposta pelo texto de situações e personagens fictícios levou os projetistas a mergulhar no uso dos espaços internos e na memória afetiva e cultural do lugar.

Compreendemos que o processo de percepção das referências não se dá de maneira linear e calculada, podendo partir de elementos os mais variados. O processo de utilização de recursos de sensibilização do lugar por meio de percepções similares àquelas utilizadas no processo de concepção cenográfica demonstrou que ele potencializa o olhar do projetista sobre a ocupação do espaço, e da observação mais clara das forças que atuam sobre o mesmo, dos movimentos e comunicações que ocorrem ou serão desenvolvidas ali.

Entendemos que essa experiência se deu de maneira exploratória, objetivando a observação sobre o processo de concepção do espaço com uso de recursos cenográficos e suas nuances, de forma a promover uma reflexão sobre o tema - sua pertinência e rebatimentos, e estimular a organização de processos que possam ser experimentados futuramente, com um protocolo pré-estabelecido necessário ao trabalho.

6. A experiência de Paisagismo 2

Esta experiência ocorreu a partir da integração com o trabalho de pesquisa desenvolvido pela arquiteta e, na época, mestranda Maria Elisa Feghali. À frente de uma turma de Paisagismo 2 do curso de Arquitetura da FAU/UFRJ, assistida pelo Prof. Guilherme Lassance, ela propôs à turma a adoção de nova metodologia que considera a percepção do ambiente através de *identificadores* e *indicadores* de suas qualidades.

Na tabela abaixo, elaborada por Feghali (2005) com base na pesquisa de indicadores ambientais urbanos desenvolvida por A. Dupagne e aplicada a analogias do espaço urbano com o espaço virtual por G. Lassance (1998), observa-se a relação entre indicadores e seus identificadores.

Tabela 1: Relação dos conceitos indicadores de qualidades da paisagem com os conceitos identificadores de componentes paisagísticos.

Continuidade	sugere a atribuição de uma identidade (persistência de limite/superfície)	Acidente, barreira, sub-espaço, trajetória
Diversidade	indica a presença de unidades paisagísticas e de contrastes entre elas	Acidente, barreira, sub-espaço, elemento efêmero, pormenor
Exposição	grau de influência de fenômenos externos ao espaço considerado	Acidente, além, barreira, componente efêmero, indício, sub-espaço, trajetória
Informalidade	permite avaliar o grau de correspondência entre o uso e o desenho do espaço	Barreira, componente efêmero, sub-espaço, indício
Mutabilidade	introduz a dimensão temporal na relação entre o espaço e seu uso	Barreira, componente efêmero, sub-espaço, indício
Permeabilidade	depende do número de alternativas de deslocamento através de um meio	Além, barreira, componente efêmero, trajetória
Saturação	multiplicação de dados e sinais sensoriais, podendo ser local ou global	Acidente, barreira, componente efêmero, ponto de atração, pormenor, sub-espaço
Significação	mede a intensidade simbólica dos diferentes componentes paisagísticos	Acidente, barreira, indício, ponto de atração, pormenor, trajetória
Singularidade	qualidade do que é único e diferente	Acidente, barreira, componente efêmero, ponto de atração, pormenor, sub-espaço, trajetória
Viscosidade	resistência ao movimento, graus de aderência ao espaço	Acidente, barreira, componente efêmero, sub-espaço, trajetória (reductor)

Fonte: FEGHALI, 2005:77

Os alunos passaram por uma etapa de análise do ambiente de duas praças na região do Centro da cidade do Rio de Janeiro, a Praça Mauá e a Praça Melvin Jones, onde usaram os *identificadores* e *indicadores* como parâmetros para essa análise. Registraram através de símbolos dos identificadores e indicadores, em plantas dos locais, o que perceberam.

A ausência mais sentida durante o processo era a do usuário, que não estava ainda inserido, o que poderia gerar um distanciamento da realidade percebida pelo projetista e os usuários do lugar. Para contribuir com esta questão, apresentamos a proposta abaixo, que foi adotada pela turma, com o aval dos seus professores.

PROCESSO CENOGRÁFICO NA PAISAGEM

- Identificação das sensações e aproximações humanas que querem que sejam suscitadas nos cantos da Paisagem em questão, especialmente aquelas trazidas pela análise nas dimensões sensoriais e comportamentais desses espaços livres públicos. Exemplo: aconchego, passagem, encontro, permanência, segurança. Exercício: criação de histórias que poderiam se passar no local, personagens e situações que apresentem essas sensações e aproximações.
- Seleção de referências em Projetos Paisagísticos dos elementos vegetais e materiais que irão compor os lugares e que possam suscitar essas sensações através de formas de montar esses espaços; Exemplos: cores, fechamento do espaço, abertura ou foco, permeabilidade, tipo e intensidade de iluminação, composição dos elementos gerais. Exercício: processo de criação do(s) cenário(s) da(s) história(s) inventada(s) no exercício anterior.
- Mapeamento dos locais na paisagem geral: desenhos, fotografias. Implantação dos canteiros, recantos de permanência, levantamento de equipamentos, de acordo com a paisagem geral.
- Composição final dos elementos que irão compor os lugares da paisagem; de acordo com as sensações suscitadas, associadas às interpretações da análise nas dimensões sensoriais e comportamentais no processo de concepção de espaços livres públicos. Processo de criação gráfica. Atividade: desenho de croquis, confecção de maquetes, referenciados por textos, colagens, fotos, fotocoloragem, etc.
- Desenhos de plantas, vistas, perspectivas, detalhes.

Os alunos criaram personagens, inspirados nos usuários observados na praça, e a partir deles, foram inventadas histórias que suscitavam ambiências para suas vivências. Esse processo de criação foi inspirado nos processos de concepção cenográfica, onde o projetista tem como base para sua criação, personagens e histórias dos lugares (o texto dramático), dados a serem elaborados e transformados visualmente pelo cenógrafo em cenário. Esses dados, que dizem respeito à ação dos personagens (usuários) sobre o lugar, serão de fundamental importância para gerar as ambiências que se espera para o espaço, que articule o clima propício para a sua vivência e os requisitos funcionais que dele se espera para que se possa ocupá-lo adequadamente.

Apresentamos a seguir o trabalho destacado por Feghali (2005), como um dos mais representativos quanto à inclusão dos personagens, e a busca de criação de uma atmosfera que proporcione a sua inserção na paisagem do lugar.

A dupla de alunas formada por Fernanda Guimarães e Paula Costa identificou e os seguintes personagens-usuários do lugar, destacados por Feghali (2005: 112):

Os passantes ocasionais e os freqüentes, que procuram por um trajeto mais rápido, os aposentados que utilizam a praça diariamente, e os trabalhadores do entorno, que almejam por lugar para uma pausa na hora do almoço.

Partindo do mapeamento dos conceitos identificadores dos componentes paisagísticos, e dos indicadores de qualidades da paisagem, chegaram aos usuários e suas ações sobre o espaço. O resultado projetual foi representado através de um memorial descritivo conceitual e uma prancha com as proposições formais para o espaço.

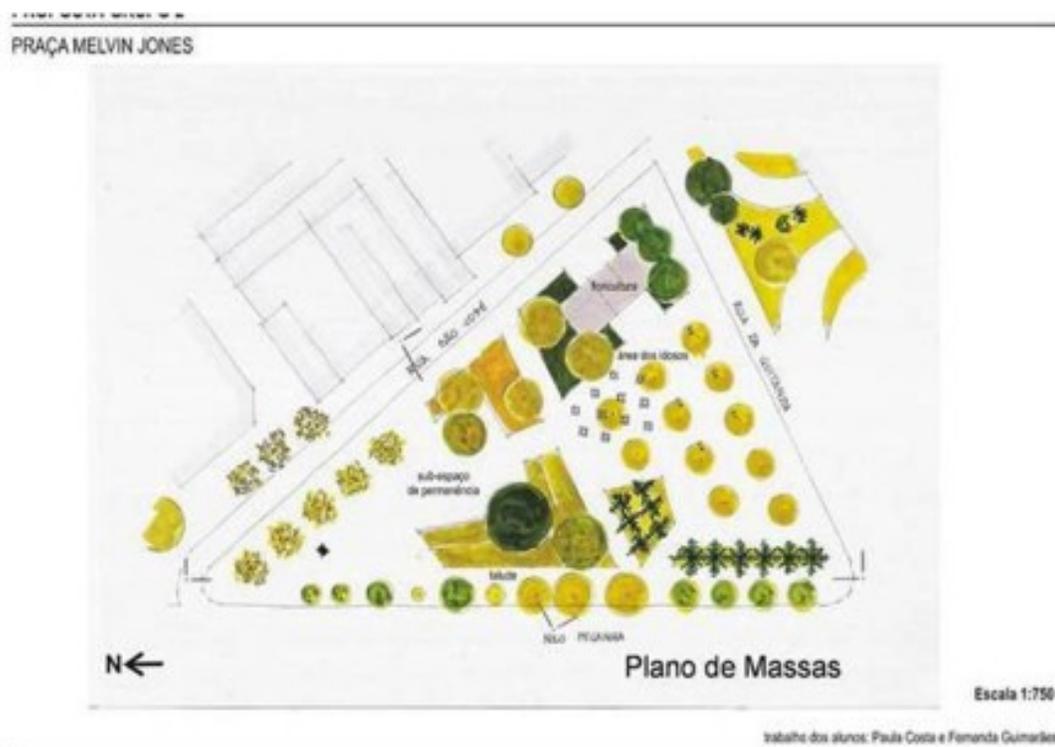


FIGURA 62A
Figura 10: Plano de Massas para paisagem da Praça Melvin Jones. Fonte: FEGHALI, 2005: 130.

Atentamos, porém, para a limitação do recurso pedagógico, como o uso de dados perceptivos-interpretativos próprios sobre os usuários (que pode levar a erros de interpretação dos requerimentos do lugar, caso haja uma avaliação sócio-cultural equivocada, por exemplo), a dificuldade com a linguagem verbal-escrita por parte do projetista (geralmente mais visual-espacial-

gráfico), e a ausência de parâmetros que vinculem as percepções de climas e ambiências com espécies vegetais e elementos materiais utilizados na construção desses lugares.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A decomposição dos elementos que estruturam a formatação dos espaços nos permitiu analisar com mais clareza as semelhanças e diferenças entre os campos da cenografia e arquitetura. Desses elementos compositivos o que mais nos chamou a atenção pela sua importância e dimensão no contexto foi a Ação.

A ação já era tratada por Aristóteles como a unidade principal da trilogia da *Cena*. Na cenografia o controle da ação permite que o espaço seja modelado de acordo com sua dinâmica de mobilidade. Na arquitetura não é possível estabelecer esse roteiro tão preciso da ação sobre o espaço. Entretanto, o que se observou é que se pode estabelecer uma proposição de ações sobre esse espaço real, onde se estrutura a arquitetura e a paisagem urbana, utilizando recursos adotados na concepção da cenografia.

A ação dos usuários pode ser dimensionada a partir de uma análise deles enquanto personagens do lugar e de seus hábitos. É um processo de conhecimento do usuário que arrisca hipóteses formuladas a partir de dados empíricos, e amplamente amparadas pela percepção e imaginação do artista-arquiteto, da sua percepção, seus conhecimentos sociológicos e psicológicos, para identificar os agentes desse processo, e lançar hipóteses de movimento, apropriação, aproximação com o espaço.

A comunicação é também um fator de atenção absoluta no projeto do espaço. Qualquer que seja ele – cenográfico ou arquitetônico - é necessário identificar seus signos referenciais. E nesse domínio, o espaço se estrutura com claras evidências sobre seus elementos comunicantes.

A outra dimensão que é intrínseca à cenografia é a simulação. A arquitetura contemporânea tem se valido desse recurso cada dia mais para modelar o espaço da cidade. O homem precisa construir lugares que lhe produzam familiaridade, segurança, identificação.

O tempo está relacionado ao espaço de várias formas. A efemeridade, categoria do tempo vinculada à cenografia, tem se estabelecido também na arquitetura através do uso de outras materialidades como a luz e materiais efêmeros e desmontáveis.

Nesse novo universo do espetáculo, onde o homem vive como espectador de uma sociedade em constante mudança, não é mais possível estabelecer um limite tão claro para essa interface entre os campos da cenografia e da arquitetura. Ele (o limite) está em constante mutação. Como usuário da arquitetura o homem encontra-se muitas vezes no papel de espectador, onde contempla a arquitetura ou o espaço urbano sem penetrá-lo, e como espectador da cenografia tem se envolvido cada dia mais no 'espetáculo' que a promove, tornando-se um usuário dela, nos mesmos moldes do ator.

Em um mundo em que a virtualidade tem se tornado uma realidade tão poderosa que grande parte dos seus 'negócios', em suas relações, já ocorre na esfera da imaterialidade da Internet, é imprescindível pensar a construção do espaço em todas as suas dimensões e potencialidades. É necessário ampliar os parâmetros de sua compreensão, estabelecendo novas formas de se comunicar com ele – espaço – compreendendo que a carga semântica do '*novo lugar*' construído pelo homem em suas várias dimensões – material, virtual, cenográfica – estabelece novas formas de vivenciá-lo e compreendê-lo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZARA, Pedro; GURI, Carles. Arquitectos a escena: escenografías y montajes de exposición em los 90. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2000.

BOUDON, Ph. et al. Enseigner la conception architecturale: cours d' architecturologie. Paris: Editions de la Villette, 1994.

CONAN, M; DANIEL-LACOMBE, E. 1993. Le démarrage du projet: les générateurs primaires. In: TAPIE, G. (ed.), Enseigner Le projet d' architecture. Actes du Séminaire de Bordeaux. École d' Architecture de Bordeaux, Ministère de l'Équipement, DAU, 1994.

DARKE, J. 1979. The Primary Generator and the Design Process. In: CROSS, N. (ed.). Developments in Design Methodology. Chichester: J. Wiley & Sons, 1984.

DUARTE, Fábio. Arquitetura e Tecnologias de Informação: da Revolução Industrial à Revolução Digital. São Paulo: FAPESP: Editora da UNICAMP, 1999.

FEGHALI, Maria Elisa. Morfologia ambiental: uma perspectiva para o projeto de paisagismo. 2005. 149p. (Mestrado em Arquitetura). Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.

GOODMAN, Nelson. Langages de l'Art. Une approche de la théorie des symboles. Nîmes: J. Chambom, 1968.

LASSANCE, Guilherme. Analyse du role dès références dans la conception: éléments pour une dynamique dès représentations du projet d'ambiance lumineuse em architecture. 1998. 321f. Tese (Doutorado em Arquitetura) – Ecole d'Architecture de Toulouse, Université de Nantes – ISITEM, Toulouse, 1998.

LAWSON, B. 1980. How designers think. Londres: The Architectural Press, Paperback edition, 1983.

RATTO, Gianni. Antitratado de cenografia: variações sobre o mesmo tema. São Paulo: Editora SENAC, 1999.

Periódicos, coleções e catálogos:

BABLET, Denis. Expressionismo. Cadernos de Teatro: Rio de Janeiro, 1975, número 66, pp. 16-22.

MALINA, Jaroslav. Mestres da Cenografia. Espaço Cenográfico News: São Paulo, 2004, ano 7, número 20, pp. 18-21.

SERRONI, José Carlos. Marcos Pedroso e a (ceno)grafia dos espaços especiais. Espaço Cenográfico News: São Paulo, 2002, ano 5, número 19, pp. 34-37.

TSYPIN, George. Mestres da Cenografia. Espaço Cenográfico News: São Paulo, 2002, ano 5, número 17, pp. 16-21.

Artigos não publicados:

LASSANCE, Guilherme. Ensinando a problematizar o projeto ou como lidar com a 'caixa preta' da concepção arquitetônica. Rio de Janeiro: PROARQ/ FAU/ UFRJ, 2003.

Artigos, matérias de revista e boletins, em meio eletrônico:

DIAS, José. A importância da Cenografia. O percebejo on line. Ano 7, Número 7, 1999. Disponível em: <<http://www.unirio.br/opercevejoonline./7/artigos/1/artigo1.htm#topo>> Acesso em: 21 out. 2004.

ROBINSON, J. W. Design as exploration. Design Studies: [S.I.], 1986, vol. 7, nº 2.

LISTA DE FIGURAS

1. Figura 1: Trabalho de alunos da FAU/UFRJ, expressão da análise do espaço segundo conceito do Gloop 6 – Lugar/Turma A. (Foto da autora)pg 19
2. Figura 2: Trabalho de alunos da FAU/UFRJ, expressão da análise do espaço segundo conceito do Gloop 3 – Movimento/Turma A (Foto da autora).....pg 20
3. Figura 3: Trabalho de alunos da FAU/UFRJ, expressão da análise do espaço segundo conceito do Gloop 1 - Sobrevivência (Foto da autora).....pg 21
4. Figura 4: Trabalho de alunos da FAU/UFRJ, expressão da análise do espaço segundo conceito do Gloop 3 – Movimento/Turma B (Foto da autora).....pg 22
5. Figura 5: Trabalho de alunos da FAU/UFRJ, expressão da análise do espaço segundo conceito do Gloop 7 - Situações (Foto da autora).....pg 23

6. Figura 6: Trabalho de alunos da FAU/UFRJ, expressão da análise do espaço segundo conceito do Gloop 6 – Lugar/Turma B (Foto da autora).....pg 24
7. Figura 7: Trabalho de alunos da FAU/UFRJ, expressão da análise do espaço segundo conceito do Gloop 5 – Comunicações (Foto da autora).....pg 25
8. Figura 8: Estudo conceitual da edificação explicitando as referências, representado por meio de croqui e de maquete conceitual, da dupla Ana Carolina Libardi Moreira e Lívia de Melo Santos (Fotos da autora).....pg 27
9. Figura 9: Estudo conceitual da edificação explicitando as referências, representado por meio de croqui e de maquete conceitual, da dupla Tais de Fátima Smith Silveira e Tatiane Pereira Nunes da Costa (Fotos da autora).....pg 28
10. Figura 10: Plano de Massas para paisagem da Praça Melvin Jones. Fonte: FEGHALI, 2005: 130.....pg 32