

gación dependiente de la UNNOBA-CIC. Integrante de proyectos de investigación y extensión Directora de tesis de grado. Codirectora de becas de grado. **Florencia Elena Antonini** es Diseñadora en Comunicación Visual Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata. Cursó los estudios de Maestría en Diseño orientada a la estrategia y la gestión de la innovación en la Universidad Nacional del

Noroeste de la Provincia de Buenos Aires. Prosecretaria Académica de Diseño en la Escuela de Tecnología UNNOBA. Titular ordinaria del Área Proyectual en las Carreras de Diseño UNNOBA. Investigadora categorizada en el programa de incentivos (Cat.III) del Instituto de Diseño e Investigación dependiente de la UNNOBA-CIC. Directora de proyectos de investigación y extensión, de tesis y becas de grado.

O traje de cena do espetáculo Epidemia Prata

Maria Cecília Amaral Pinto (*)

Actas de Diseño (2024, julio),
Vol. 46, pp. 65-69. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: abril 2022
Versión final: julio 2024

Resumo: O presente artigo envolve a análise do traje de cena no contexto do teatro contemporâneo, investigando como se dá o processo de criação dos figurinos no espetáculo *Epidemia Prata* da Companhia Mungunzá de Teatro, estudando as materialidades utilizadas na composição dos trajes de cena e as diferentes formas de se pensar o figurino que a cena contemporânea tem proposto. A pesquisa também investiga a relação da companhia com sua sede, o Teatro de Contêiner, analisando as influências que o espaço trouxe para concepção visual dos trajes criados.

Palavras chave: figurino – teatro contemporâneo – composição – materialidades – processo.

[Resumos em inglês e espanhol na página 69]

Introdução

O presente artigo envolve a análise do traje de cena no contexto do teatro contemporâneo, e tem por objetivo analisar os figurinos do espetáculo *Epidemia Prata* da Companhia Mungunzá de Teatro, que é composta por um núcleo de oito artistas: Marcos Felipe, Sandra Modesto, Lucas Bêda, Verônica Gentilin, Virginia Iglesias, Leonardo Akio, Pedro Augusto e Gustavo Sarzi, que trabalham na organização, produção e criação artística com uma pesquisa focada no teatro contemporâneo. Com mais de uma década de história, o grupo vem se destacando na cena contemporânea paulistana, apresentando uma história relevante de atuação cênica na cidade de São Paulo, com um repertório composto por cinco espetáculos: *Porque a Criança Cozinha na Polenta* (2008), *Luís Antônio - Gabriela* (2011), *Era uma Era* (2015), *Poema Suspenso Para uma Cidade em Queda* (2015) e *Epidemia Prata* (2018).

Os espetáculos da companhia são produzidos por diversas camadas narrativas, que transitam a partir de práticas do teatro épico¹ e do teatro documentário², com uma concepção visual que traz diferentes propostas nas montagens. O uso de recursos tecnológicos, como a projeção é uma práxis comum entre elas. O modo de subverter a utilização de alguns materiais que se transformam em trajes cenográficos, ou que incorporam o espaço visual e depois o próprio corpo do ator são

elementos que caracterizam as visualidades das cenas na Companhia Mungunzá.

O espetáculo *Epidemia Prata* traz em cena uma dramaturgia inspirada em personagens reais, a partir da vivência dos atores na residência artística no Teatro de Contêiner, sede do grupo desde meados do ano de 2017, que se consolidou como pólo de cultura em plena região da Cracolândia. No espetáculo é construída uma relação com o Mito de Medusa, e os personagens apresentados, que aos poucos passam a ter os corpos “petrificados”, adquirindo a cor prata, como as crianças que se pintam com tinta prateada para pedir dinheiro nos semáforos e metrô da cidade.

As trajetórias que envolvem um traje de cena no contexto teatral podem ser diversas. Um figurino pode ser concebido especificamente para um espetáculo e ser conservado como registro deste, assim como pode ser reutilizado, adaptado e transformado para uso em outros espetáculos. O traje de cena pode ser produzido a partir de diferentes materialidades, o que impacta no seu estado e na sua maneira de conservação posteriormente. Neste artigo, se investigará como se dá o processo de criação do traje de cena com o espaço cênico do teatro de contêiner e como esta relação de espaço influencia na criação dos trajes, que exploram o uso de diversos materiais têxteis e não têxteis e do próprio corpo como figurino a partir das interferências na pele do ator em cena.

O traje de cena no teatro contemporâneo

O teatro do século XXI é um teatro plural, traz as diversas referências dos movimentos e vanguardas artísticas do século XX. Incorpora as mais novas tecnologias a cena. Explora o uso dos espaços e proposições estéticas distintas, aposta na criação cenográfica e de figurinos que mesclam funcionalidade, simbolismo e impacto visual, que podem ser complexos em termos tecnológicos ou o mais simples possível, sem deixar de ter uma identidade estética interessante. Os grupos teatrais que surgiram nas últimas décadas, costumam eliminar a quarta parede, sendo uma tendência contemporânea trabalhar a encenação interativa e a produção de textos coletivos. O figurino é um dos elementos visuais mais importantes que compõem a cena. Segundo Pavis (1999) o traje de cena sempre acompanhou a evolução estética da encenação, e permanece com seu status na cena contemporânea. O figurino impulsiona a criação e materializa o personagem, ampliando a expressividade do corpo, através de seus códigos e signos traduzidos pelo uso ou ausência de cores, formas, volumes, tramas e texturas, configurando o nú também como um traje e segunda pele que pode compor o personagem.

Pensando no contexto do teatro contemporâneo, o traje de cena assim como o teatro teve suas evoluções e transformações nos modos de pensar, criar e construir. Cada traje traz uma composição diferente, associada à sensação que o material ou imaterial desperta no público junto à personalidade do personagem. Os materiais aos poucos vão se revelando aos olhos do espectador, junto ao texto, e ajudam a transportar o público para outras realidades. Partindo deste ponto de vista, abre-se um grande leque de possibilidades criativas para construção de figurinos, utilizando desde materiais tradicionais até os reciclados e construções virtuais, sendo esta última, atualmente muito explorada no teatro contemporâneo, com técnicas de projeção e vídeo mapping.

O processo de criação dos figurinos no Espetáculo Epidemia Prata

O espetáculo *Epidemia Prata* foi a quinta montagem da companhia Mungunzá. Estreou em maio de 2018, ano em que a companhia comemorava dez anos de formação. Faziam parte do elenco os atores Gustavo Sarzi, Leonardo Akio, Lucas Beda, Marcos Felipe, Pedro Augusto, Verônica Gentilin e Virginia Iglesias. A companhia convidou para dirigir a montagem, a diretora Georgette Fadel (com codireção de Cris Rocha). A escolha segundo relata o ator Marcos Felipe foi pautada na experiência e trajetória da atriz e diretora, e também em algo que veio ao encontro da necessidade da companhia: uma energia feminina para equilibrar o grupo, “uma diretora mulher, para equilibrar... somos quatro meninos rock and roll, que em quase todos os momentos saem atropelando tudo, sobretudo as fantasias.” (Mate, 2018, p.220).

Revelando uma realidade petrificada, *Epidemia Prata* representa uma parte da cidade de São Paulo, doente, que segue ignorada e à margem. Conforme o autor Salloma Silva descreve, a cidade de São Paulo é conhecida

como um pólo efervescente cultural e da diversidade. “Como se ela unificasse, em vez de dividir, como se homogeneizasse classe, raça, gênero e culturas” (Silva, 2018, p. 23). No entanto, as divisões da cidade, vão para além das geográficas, com a população menos favorecida cada vez mais sendo varrida para as bordas da cidade, criando assim as periferias.

O modus de se pensar o teatro contemporâneo é muito interessante, pois parte de diferentes processos de criação. Neste caso, o espetáculo analisado é inspirado pela própria história do Teatro de Contêiner, sede da companhia, localizada no bairro de Santa Efigênia, região que compreende parte da Cracolândia. Com residência artística na região, que é um ponto conhecido e ao mesmo tempo abandonado pelas autoridades, a trajetória da companhia é afetada e atravessada pelo contexto do seu entorno, e apresenta no espetáculo *Epidemia Prata* um trabalho que reverbera o que ecoa nas ruas.

No ano de 2016, a companhia investiu na criação de uma sede para o grupo, com um valor por volta de trezentos e cinquenta mil reais de recursos próprios na construção do espaço-teatro-sede, que foi inaugurado em março de 2017. Em apenas dois anos, o espaço recebeu aproximadamente 150 mil pessoas³, e foi vencedor do Prêmio APCA 2017, em categoria “especial”. No ano de 2017, o Teatro de Contêiner Mungunzá, também foi indicado ao Prêmio Shell e Aplauso Brasil 2017.

O espaço é descrito por Mate como um teatro composto por uma área reservada para “espetáculo para até 99 espectadores, (com duas laterais de vidro), camarim voyeur [...]; lanchonete; banheiros; área técnica; um quarto para abrigar artistas residentes e área de convivência.” (2018, p.243). Conforme o relato do ator Marcos Felipe, a arquitetura do espaço dialoga com a companhia:

Do ponto de vista arquitetônico, fizemos um teatro muito parecido com nossa obra, com a maneira como a Cia. Mungunzá enxerga a arte, que é sem esconderijos, cortinas, coxias – é uma maneira escancarada de se relacionar com o palco. E queríamos tirar o teatro da caverna, do subsolo, e jogá-lo para um diálogo fronteiro e direto com a rua, em que ela fizesse parte da cena sem ser necessariamente em um espetáculo de rua [...] Nosso espaço é simples, mas é multifuncional. Ele se transforma em arena, em italiano, em semiarena. Tem diálogo direto com a rua por causa dos vidros. (Mate, 2018, p.243-244)

No sítio eletrônico da companhia, é possível conhecer e ter acesso às informações dos projetos sociais que acontecem no espaço. Todo espaço é aberto à comunidade e a parcerias com outros coletivos. De modo, que além do caráter cultural, o espaço proporciona também uma manifestação social na região, a partir dos projetos que acolhe e desenvolve.

Epidemia Prata torna-se fruto da vivência do grupo no espaço do Teatro de Contêiner, das experiências e trocas que tiveram dentro e fora do teatro e seu entorno, da relação que o grupo teceu com os moradores dos arredores. No espetáculo a companhia problematiza cenicamente as questões de convivência da região, coloca em cena

incômodos e questões, e de certo modo materializa o invisível ou melhor os invisíveis, que como no próprio espetáculo é colocado ao final, só conseguem ter voz a partir de um outro alguém. Os personagens petrificados de *Epidemia Prata* têm suas histórias inspiradas na vida de moradores da Cracolândia. A cor prateada que é aos poucos adquirida pelos personagens tem duas fontes de inspiração: a figura das crianças que se pintam de prata para pedir dinheiro no farol, conforme relatos dos personagens em cena “prata chama prata”; e a referência na figura mitológica Medusa, que é conhecida por transformar em estátua todo aquele que a visse. A referência é incorporada na caracterização dos atores que vão se petrificando. O traje de cena chama a atenção pela sua evolução ao longo da história, seguindo uma tonalidade fria, com cores que permeiam os tons de cinza e azul.

Sandra Modesto, atriz da companhia, e Cris Rocha (que fez também a codireção do espetáculo) assinam a criação dos figurinos de *Epidemia Prata*. O processo de criação do espetáculo teve a duração de nove meses, e a pesquisa e composição dos trajes de cena aconteceu no último mês do processo. O tempo para concepção dos figurinos, embora tenha sido pequeno, não comprometeu o trabalho, pois tanto Sandra Modesto como Cris Rocha, acompanharam todo o processo de criação do espetáculo desde o início, de modo que a caracterização partiu de um processo intuitivo que veio com o acompanhamento da obra, junto ao elenco.

O figurino dos personagens passa por uma transformação ao longo do espetáculo. Inicialmente os trajes são compostos por uma indumentária cotidiana de cor cinza e azulada, até atingir a extensão do próprio corpo do performer. Aos poucos os personagens vão ganhando a cor prateada, com uso de uma maquiagem cênica que vai tingindo os corpos dos atores durante a performance. Outro elemento que chama a atenção na caracterização é o uso de embalagens descartáveis, as marmitex, que passam a compor visualmente os corpos dos atores, em um traje além de prateado, endurecido, descartável e simbólico. Este elemento foi trazido pelos próprios atores, durante o processo de criação do espetáculo, que acabou se tornando uma interferência corporal, tendo em cena a leitura de um traje a partir do momento que está vestindo e compondo o corpo dos atores. Os atores incorporam as estruturas da marmitex em seus corpos e trajes de diferentes formas, encaixando-as nas orelhas, genitais, ombros e busto. Trata-se de uma materialidade descartável que carrega em si uma semântica associada à fome nos seus vários âmbitos: a fome que o usuário sente nas ruas, que o leva a procura pelo crack na tentativa de esquecimento desta, e a fome no sentido de se vender como alimento, vendo na prostituição a busca pela prata que tem o poder não só de comprar o alimento, mas também de alimentar seu vício. Muito conhecido também como a segunda pele do ator, o figurino não se trata apenas de materialidade, podendo ser composto por tudo que age como uma interferência no corpo do ator, até mesmo o próprio corpo nú, uma pintura corporal ou tatuagens impressas na pele do performer. Todos esses códigos passam a comunicar algo junto ao contexto do espetáculo. Em termos de materialidades, um traje pode ser

construído de diferentes formas, como um elemento visual que compõe o leque da cenografia e arte da apresentação. A personagem Elza, interpretada pela atriz Verônica Gentilin, se destaca no espetáculo. Inspirada em figuras reais, Elza aparece desde as primeiras cenas, pedindo moedas para os demais personagens. As pessoas fingem não enxergar sua existência, Elza vem como uma figura que representa os muitos “ninguéns” invisíveis para a sociedade, que só são revelados quando há interesse em se contar uma história sem dar voz de fato aos verdadeiros protagonistas dela. Já foram produzidas inúmeras matérias e reportagens sobre a região da Cracolândia, sendo realizadas até mesmo produções cinematográficas, no entanto, na maioria das vezes, apresentando uma realidade sensacionalista e estereotipada da vida destas pessoas. Na última cena, em um depoimento carregado de críticas, Elza é erguida de “bandeja”, sobre a tampa de um bueiro, como se estivesse sendo servida. Erguida nesta tampa de bueiro, Elza que passa a ser “maquiada” pelo sistema, que lhe veste como quer, adquire seu lugar de fala. No entanto, lugar este que não é legitimado. Enquanto faz seu depoimento carregado de dores e verdades, Elza sem poder de escolha é vestida com uma saia, feita de retalhos de tecido de guarda chuva, onde é revelado o avesso do tecido que tem a coloração prata. Além da saia, seu busto e ombros são revestidos com embalagens de marmitex. Elza ganha também uma flor prateada, que lhe confere um certo embelezamento forjado, maquiando sua verdadeira identidade, em troca de uma visão romantizada que proporciona maior lucro e atração para a indústria do entretenimento.

O traje de cena em sua função plena, ou seja, como instrumento da arte cênica é de papel fundamental na construção visual do espetáculo, sendo também um instrumento que ajuda a revelar uma obra de arte viva, moldada no próprio corpo, reunindo todas as artes que contemplam o espaço, transformam o ambiente e transportam o espectador para outros universos, tais como a poesia da inspiração, o esculpir dos materiais, a interpretação do texto, o soar da música, o iluminar. (Viana, 2010, p.17).

Outra personagem que se destaca durante as cenas, é a figura de uma mulher que fica dentro de uma bolha gigante feita de material plástico, interpretada pela atriz Virginia Iglesias e em algumas montagens pela atriz Sandra Modesto. A personagem que fica até a metade do espetáculo em uma bolha; alheia a realidade, alimentando o sistema com suas moedas, para se eximir da culpa, do descaso e da frieza, veste um traje de academia, na cor azulada. As moedas simbolizam as migalhas, e ao mesmo tempo reforçam o abismo social entre as classes, já que não tem poder de mudar a realidade, apenas de anestesiá-la temporariamente, alimentando o vício do crack das pessoas dependentes em situação de rua, que residem na região da Cracolândia. Esta bolha em cena, pode ainda simbolizar e representar a figura das “vitrines humanas”, cada vez mais comum nas muitas academias espalhadas por toda a cidade, exibindo o culto ao padrão do corpo perfeito, com figuras de mulheres e homens quase sempre alienados a realidade, escravos de um padrão de beleza imposto pelos meios de comunicação de massa.

Ao som do coro “somente o mar, sem porto para atracar”, a bolha vai murchando, a figura desta mulher retorna mais adiante depois em um depoimento, que revela as muitas hipocrisias e preconceitos disfarçadas nas atitudes e atos do dito “cidadão de bem”.

A encenação é marcada por projeções que acontecem durante boa parte da performance. Uma das muitas cenas marcantes de *Epidemia Prata* é o momento em que os personagens estão deitados no chão, cobertos por estruturas plásticas metalizadas, que fazem referência aos cobertores que usam sempre iguais. Ao mesmo tempo, estas estruturas também lembram os suportes plásticos que revestem cadáveres. Nesta cena, enquanto alguns personagens estão cobertos no chão com estes plásticos, um ator utilizando um extintor borrifa um líquido sobre os corpos em cena, o palco é tomado por um cheiro forte de aguardente (cachaça). A cena revela através desta simbólica violência o cenário de guerra que o lugar se tornou, com os frequentes ataques da polícia e do poder público.

Considerações Finais

A criação de figurinos é um processo que pode ser feito de diferentes formas, de acordo com o estilo de ser de cada criador e figurinista. As formas de se pensar e construir um traje de cena podem ser variadas. A cena contemporânea tem explorado além dos recursos tecnológicos e reciclados, também a utilização e transformação de peças de brechós, bem como também a reutilização de trajes dos acervos dos grupos. Não perdendo de vista, no entanto, o olhar atento para a composição das cores e texturas que conferem ao traje detalhes importantes para construção visual do espetáculo. Os figurinos do espetáculo *Epidemia Prata* somam ao conjunto cênico, acrescentando a plasticidade visual com uma estética formada por elementos que combinam com a proposta cenográfica, utilizando peças de roupas providas de acervos e brechós, materiais reciclados, como a saia feita com tecido de guarda chuva, e como as embalagens descartáveis utilizadas em cena na composição do figurino, no caso dos marmitex.

O palco é tomado por moedas que vão preenchendo a cena da pobreza que endurece o ser humano. Mais do que um espetáculo teatral *Epidemia prata* pode ser vista como uma espécie de documentário cênico, poético, sensível, denunciativo. Ao longo da peça os atores trazem a cena textos-desabafo reais sobre a realidade. É como se ao mesmo tempo em que representam um personagem, estivessem falando de alguém real, que de fato conheceram.

Conforme Muniz coloca “por trás do milagre do palco há o trabalho de muitos outros profissionais e, se o ator é a peça principal do jogo cênico, o figurinista tem a tarefa de, ao vesti-lo colaborar com a harmonia do espetáculo”. (2004, p.42). De um modo geral a caracterização do espetáculo cumpre seu papel, ficando em harmonia com todo o conjunto cênico e ainda se relacionando com o Teatro de Contêiner em termos de materialidades, com figurinos compostos por trajes comprados, trajes reutilizados, materiais resignificados. O próprio Teatro

de Contêiner tem uma estrutura física que se compõe de uma diversidade de ideias, envolvendo reaproveitamento e resignificação de materiais, conforme Mate cita, teve o espaço “construído por meio da junção de dez contêineres marítimos reaproveitados”. (2018, p.244).

Independente de sua composição, o traje de cena é um elemento visual importante na composição do espetáculo. Diferentes meios, técnicas e processos podem ser empregados na sua criação, como foi apresentado aqui. A importância do traje de cena se dá, tendo em vista que o elemento compõe e impacta diretamente na obra, sendo importante que os elementos cênicos estejam em harmonia com o todo.

Notas

1. Informação apresentada no site oficial da companhia. Disponível em: <https://www.ciamungunza.com.br/sobre-container> Acesso em: 10 Dez. 2020.
2. Informação apresentada no site oficial da companhia. Disponível em: <https://www.ciamungunza.com.br/historico> Acesso em: 10 Dez. 2020.
3. A expressão “camarim-voyeur” é apresentada para representar o espaço pensado como camarim, que fica localizado no primeiro andar, e possui a lateral de vidro, tornando passível de acompanhamento, pelo lado de fora do prédio o processo de criação da personagem: maquiagem e figurino.

Referências

- Felipe, M. (2019). Processos criativos dos espetáculos da Companhia Mungunzá. [Entrevista concedida a] Maria Cecília Amaral Pinto, p.1-13, outubro, 2019. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1DQYQMQLOZXKCFrIwz50ta1Niz2xkNgY6/view?usp=sharing>>
- Fernandes, S. (2010). *Teatralidades contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva: FAPESP.
- Lacy Marie. (1989). *Conhece-te através das cores*. Rio de Janeiro: Ed. Pensamentos.
- Lima, E.F.W. (2006). *Espaço e teatro - do edifício teatral à cidade como palco*. Rio de Janeiro: Ed. 7letras.
- Magaldi, S. (1999). *Panorama do Teatro Brasileiro*. 4. ed. São Paulo: Global.
- Martin, M.(1990). *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense.
- Mate, A. (2018). *Mungunzá: Oba Mungunzá: Obá! Produção Teatral em Zona de Fronteira*. São Paulo: [s.n.].
- Modesto, S. (2019). Os processos de criação dos figurinos de Era uma era e Epidemia Prata. [Entrevista concedida a] Maria Cecília Amaral Pinto, p.1-6, novembro. Disponível em:<https://drive.google.com/file/d/12BdjW1nf7Zt_kSrTXjztNyiWQ8Ctm3w3/view?usp=sharing>
- Muniz, R. (2004). *Vestindo os nus: o figurino em cena*. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio.
- Pavis, P. (1999). *Dicionário de teatro*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Rebouças, E. (2009). *A dramaturgia e encenação no espaço não convencional*. São Paulo: Fapesp.

- Silva, S.S.J. (2018). *Negras Insurgências. Teatros e dramaturgias negras em São Paulo: perspectivas históricas, teóricas e práticas*. São Paulo: Capulanas Cia de Arte Negra.
- Viana, F. (2010). *Figurino Teatral e as Renovações do Século XX*. São Paulo: Estação das Letras e Cores.
- Viana, F. e Bassi, C. (orgs). (2014). *Traje de Cena, traje de folguedo*. São Paulo: Estação das Letras.

Resumen: El presente artículo involucra el análisis del vestuario escénico en el contexto del teatro contemporáneo, investigando cómo se desarrolla el proceso de creación del vestuario en el espectáculo: Epidemia Prata de la compañía de teatro Mungunzá, estudiando las materialidades utilizadas en la composición del vestuario escénico y las diferentes formas de pensar el vestuario que ha propuesto la escena contemporánea. La investigación también indaga en la relación de la compañía con su sede, el Teatro de Contêiner, analizando las influencias que el espacio aportó a la concepción visual del vestuario creado.

Palabras clave: vestuario – teatro contemporáneo – composición – materialidades – proceso.

Abstract: The present article involves the analysis of the scene costume in the context of contemporary theater, investigating how the process of creating the costumes in the theatrical show: Silver Epidemic of the Mungunzá Theater Company, studying the materialities used in the composition of the scene costumes and the different ways of thinking about the costumes that the contemporary scene has proposed. The research also investigates the company's relationship with its artistic residence, the Container Theater, analyzing the influences that the space brought to the visual conception of the created costumes.

Keywords: scene costumes – contemporary theater – composition – materialities – process.

(*) **Maria Cecília Amaral Pinto** é paulista, tem 32 anos, estuda mestrado em Artes Cênicas, com foco em Cenografia e Figurino, na Universidade de São Paulo. Sua pesquisa investiga os processos de criação dos figurinos nos espetáculos da Companhia Mungunzá de teatro. É bacharel em moda pela Universidade Anhembi Morumbi, pós graduada em Cenografia e Figurinos pelo Centro Universitário Belas Artes e em arte educação pela FAINC - Faculdades Integradas do Coração de Jesus. Atua como figurinista e é membro do Núcleo de Pesquisa de Traje de Cena, Indumentária e Tecnologia. Também é professora de figurino do Programa Pontos MIS, desde 2018.

La virtualidad como herramienta didáctica y promotora de pertenencia

Mauricio E. Reyes Castillo y Andrés J. Fonseca M. (*)

Actas de Diseño (2024, julio),
Vol. 46, pp. 69-73. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: abril 2022
Versión final: julio 2024

Resumen: La transformación progresiva de los nuevos modelos educativos requiere de competencias clave. En este ensayo, se aborda de manera general sobre la educación 4.0 y la revolución digital. Además, se hace referencia a un estudio sobre el sentimiento de pertenencia hacia el Centro de Investigaciones de Diseño Industrial de la Universidad Nacional Autónoma de México (CIDI-UNAM). El análisis se acompaña con el desarrollo de un espacio virtual en simulación representativa del ámbito físico-arquitectónico del CIDI. Finalmente, se hace una reflexión sobre la integración de modelos alternativos de educación, favoreciendo el panorama para la transición hacia una nueva sociedad digital (Sociedad 5.0) y los nuevos formatos en la educación (Educación 5.0).

Palabras clave: Educación – didáctica – virtualidad – Centro de Investigaciones de Diseño Industrial de la Universidad Nacional Autónoma de México.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 73]

Sociedad 5.0, mundo Post-Covid y la educación

En el año 2016, el gobierno japonés propone una nueva sociedad que saque provecho de los conocimientos derivados de las tecnologías de la información, una sociedad que aproveche los recursos del ciberespacio y

los productos físicos generados a partir de la información recolectada en las redes digitales. Se pretende que esta sociedad sea sostenible y el bienestar humano, así como el cuidado al planeta, sean el objetivo principal. Descrita en el Plan básico de Ciencia y Tecnología (2016), donde se promueve además una política de innovación y em-