

chamamiento de ese recurso en las escuelas. Así, analizamos por medio del contexto de este artículo elemental que el diseño contempla atributos particulares, los cuales pueden asesorar y potenciar la realización de los proyectos en la educación básica en el contexto actual, que se mantiene por vías engrasadas tales que impiden a los alumnos a desarrollarse de modo autónomo para causar una verdadera transformación social.

Palabras Clave: Diseño - Educación - Metodología - Desarrollo - Educación del Futuro.

Abstract: This article purpose is to map the design development and it's projective activity as a pedagogical exercise in the basic education scenario, aiming to propose reflections addressing potentialities caused by the particular properties of Design and that can cooperate for a better use of this resource in schools. Thus, we analyze through the context of this elementary article that the Design contemplates particular attributes, which can advise and potentiate the realization of the projects in the basic education in the current context, which is maintained by such embedded ways that keep the students to autonomously evolve and cause a real social transformation.

Keywords: Design - Education - Methodology - Development - Education of the Future.

(* **Marcio Esdras de Godoy:** Graduado em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual e Mestre em Educação, Arte e História da Cultura, ambos pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Atua hoje como professor no curso de Design da Universidade Nove de Julho; e pertence também ao Núcleo Docente Estruturante (NDE) do curso de Design. **Juliana Martins Vieira:** Profissional formada no curso técnico de Produção Audiovisual, pela FMU - Faculdades Unidas Metropolitanas, com experiência em criação de Roteiro Audiovisual, Direção de Arte, Fotografia, Ilustração, Motion Design e Design Gráfico. Atualmente discente no curso de Bacharel em Design pela UNINOVE - Universidade Nove de Julho. Hoje atua como designer na agência de marketing digital Conversion. **Débora de Oliveira Real:** Graduada no curso de Tecnologia em Design Gráfico e Tecnologia em Design de Produto ambas pela UNINOVE – Universidade Nove de Julho, com competência em Ilustração, Design Gráfico e Design de Produto. Discente no curso de Bacharelado em Design pela UNINOVE – Universidade Nove de Julho. Atua hoje, como designer na agência de marketing digital: Agência I Am. **Raquel Gonçalves de Carvalho:** Graduada no curso de Tecnologia em Design Gráfico e Tecnologia em Design de Produto ambos pela UNINOVE – Universidade Nove de Julho. Atualmente discente no curso de Bacharelado em Design pela UNINOVE – Universidade Nove de Julho. Hoje atua como designer e auxiliar de marketing na empresa Click Promocional.

Design cenográfico. Alternativas a partir de uma visão sustentável

Marcio Esdras de Godoy, Juliana Martins Vieira, Aparecida Lopes Gama, Greyce Moreira Viana e Matheus Morais Silva (*)

Actas de Diseño (2023, abril),
Vol. 43, pp. 203-212. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2019
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: abril 2023

Resumo: Este artigo tem como objetivo central compreender e analisar a importância do Design Cenográfico para encontrar alternativas de ação dentro de um projeto teatral, visto que, no mundo, vive-se hoje momentos de atenção em torno da Natureza, estando os suprimentos naturais em processo de esgotamento. Reflete-se sobre o modo com que as ações sustentáveis são executadas a partir de um estudo de caso do projeto da peça “Na Floresta”, tal que foi imprescindível para entender o desenvolvimento cenográfico a partir do posicionamento sustentável e de que modo ele pôde ser influente dentro de um grupo sem acesso à arte e cultura.

Palavras-chave: Cenografia – design – sustentabilidade – teatro – cultura.

[Resúmenes en inglés y español en la página 212]

Introdução

Quando frequentamos teatros, cinemas, salas de espetáculos, desfiles de moda, festivais, exposições ou mesmo quando assistimos a telenovelas, em todas essas formas de expressão e comunicação encontramos um elemento que participa e ainda compõe esses espaços: a cenografia.

Ela, a cenografia, faz parte da história do teatro desde seus primórdios e sua importância grandiosa é presente até os dias de hoje. Sua importância e relevância vão além da composição das cenas, ela pode transcender para o impressionismo e também criar uma realidade para contos e ficções.

A origem da cenografia aconteceu na Grécia¹, assim como a palavra *skenographia*, onde *Skene* significa tenda, que era onde os atores faziam as trocas de figurinos; e *graphie* que significa desenho, desenhos esses pintados à frente das tendas, caracterizando assim o ambiente onde a cena acontecia. Ainda para os gregos, a cenografia era uma arte que enfeitava o teatro, um arranjo onde a pintura resultava nessa técnica.

Na contemporaneidade a cenografia se apresenta diferente. No decorrer do século XX muitas mudanças são exploradas nas artes cênicas e performáticas, principalmente no teatro. Essas mudanças refletem nas produções artísticas como um todo alcançando suas diversas aparências essenciais, incluindo a distinção espacial, bem como o arranjo material de representação. Logo em seu início, o século XX, proporcionou uma constatação quanto ao modo de entendimento da cenografia, assim mostrando-a consolidando outros possíveis caminhos que direcionam para a superação da discussão sobre o uso do edifício teatral e das semelhanças que a arquitetura teatral possui no que tange cena e público. À medida que se multiplicam experimentos espaciais diversos e diferentes, compreende-se que o momento de debate do que era instituído foi trocado pela averiguação de possibilidades e pela concretização de algumas tendências.

Pensando na Sustentabilidade, atualmente acompanhamos na vulgarização ou um modismo em cima do termo, que, também, é habitualmente seguido de temas pautados à atual crise ambiental. Os meios de comunicação e as redes sociais noticiam diariamente os impactos ambientais nas diversas regiões do planeta, o que faz do conceito “desenvolvimento sustentável” um problema mundial a ser tratado nos vários setores de poder.

Enquanto a grande maioria acompanha passivamente os atos que abrangem as políticas internacionais na comercialização de acordos para a diminuição desses impactos, outros ou a minoria executam ações locais de grande importância na organização de uma ética pautada em novos valores direcionados para a preservação do meio ambiente.

A sociedade atual vive momentos de abundante atenção, já que a Natureza não consegue mais, por si só, garantir suprimentos de acordo com a demanda imposta pelo homem. É possível perceber a exploração natural vinda de todos os lados, inclusive da arte, que é uma válvula de escape para os seres humanos, porém, como é possível encontrar a paz através da expressão artística utilizando-se da obtenção ilimitada dos recursos naturais, sem ao menos parar para refletir o quanto atitudes levianas impactam o dia a dia da população terrestre?

De acordo com a *Global Footprint Network*², o dia 1º de Agosto de 2018 foi considerado o Dia da Sobrecarga da Terra, “o momento em que a demanda anual da humanidade em relação à natureza ultrapassa a capacidade de renovação dos ecossistemas terrestres naquele ano.”. A organização calcula anualmente uma data de sobrecarga terrestre, e em 2018 o cálculo foi antecipado, o que não ocorria desde 1970, já que o consumo ultrapassou a quantidade do retorno natural.

No campo social, muitos são os experimentos que reúnem o espírito ecológico na segurança contínua para uma melhoria do bem-estar do ser humano. O designer pode ser apontado como um potencial desenvolvedor de cenários que associam esses conceitos à realidade da sociedade, inserindo gradualmente ao longo de seus projetos, caminhos que priorizem o Design e a Inovação Social (Manzini, 2009).

Design Cenográfico

Quando pensa-se em Design, naturalmente direcionamos o pensamento para uma atividade profissional voltada à propostas adequadamente estruturadas com o foco na compreensão, desenvolvimento de alternativas e solução de determinado problema colocado em pauta. Tendo isso em vista, é possível inseri-lo no contexto teatral, mais especificamente dentro do campo cenográfico, na intenção de desmembrar o projeto por completo, para que compreenda-se de modo geral e específico como propor uma cenografia capaz de abranger a esfera sustentável de modo que, em toda etapa do processo, os pontos de impacto ao meio ambiente sejam observados com o objetivo de encontrar alternativas de ação para que o cenário não seja produzido, utilizado e descartado de maneira imprudente. Assim, da mesma maneira, a partir das observações e análises do projeto, pode-se colocar a redução de custos como um dos focos de solução, para que uma quantidade maior de pessoas tenha a possibilidade de assistir a produção teatral.

“Cenografia hoje é um ato criativo - aliado ao conhecimento de teorias e técnicas específicas - que tem a priori a intenção de organizar visualmente o lugar teatral para que nele se estabeleça a relação cena / público. O cenário, como produto deste ato criativo, tem que traduzir esta intenção e, portanto, só pode ser analisado dentro do contexto específico da montagem teatral encenada.” - (Mantovani, 1989, p. 12)

No Design, a percepção da cenografia abrange, também, um importante fator: a interdisciplinaridade. Sendo assim, o cenógrafo deve projetar juntamente ao dramaturgo do espetáculo, pois o texto é a primeira referência de uma percepção cênica. “O espaço teatral é um lugar cênico a ser construído e sem o qual o texto não pode encontrar seu lugar, seu modo concreto de existência” (Ubersfeld, 2005, p.92). Além disso, o desenvolvimento em grupo é fundamental para a concepção da cena, uma vez que o cenógrafo amplia seu projeto com as criações de outros profissionais da mesma área, as quais são continuamente norteadas pelo diretor/encenador. É importante observar que a cena aparece a partir das supervisões da direção, bem como a disposição do espaço em que ela irá se encontrar.

O ato projetual, imbuído pelos processos de criação e de direção de um espetáculo de artes cênicas, demonstra ser a linha norteadora para a elaboração detalhada do espetáculo. É a partir dele que se esta-

belecem os critérios para a configuração das equipes de profissionais que atuarão no projeto, assim como as primeiras expressões artísticas adequadas às características necessárias para o início de uma articulação farsesca, que caminhará para a formação da trama e possibilitará que a história seja contada de forma lúdica, criativa, envolvente e surpreendente (Scapin Junior, 2011, p. 118)

Lupton e Phillips (2008) confiam no poder agregador dos princípios do design para um reencontro com a forma e com o pensamento visual no processo de criação. Por isso, é de suma importância para esta pesquisa inserir, com a mesma finalidade de design cênico e linguagem visual, sendo a mesma consideração exibida por Pavis (2008) de cenografia como “grafia da cena”. O termo grafia também é referido por Dondis (2007) como forma de expressão do artista. Assim, então, podemos amparar, na estrutura cênica, a inclusão de toda a forma plástica e estética da cena, do visual ao sonoro, conforme Pavis (2010) lembra, bem como todos os demais incentivos aos quais a plateia pode ser submetida e, também, estimular e despertar por meio de nossa lembrança as percepções que assessoram no entendimento da cena.

As considerações de sintaxe da imagem expostas por Dondis (2007) norteiam sobre as afinidades entre o espetáculo teatral e o design conceituando e compreendendo relações entre a missiva visual inserida na linguagem da cena, as técnicas envolvidas e os desempenhos práticos, simbólicos, estéticos e poéticos do espetáculo teatral. Assim como para Flusser (2008), o olhar analisa e institui significações para a imagem, visto que organiza uma direção para nossas percepções. Scapin Junior (2001) tangencia, então, o pensamento de Flusser ao “fazer teatral”, assegurando que podemos constituir afinidades expressivas entre o olhar para as artes cênicas partindo do pensamento do designer, já que, para a plateia, a contemplação aspira a escolher artefatos preferenciais na cena, fundamentais para o entendimento do espetáculo, que transmitem informações carregadas de significados. Assim, é possível fazer a alusão do olhar da plateia, que aproxima ou pressente os significados que foram apresentados pelos criadores do espetáculo ao representarem, através da plasticidade da cena, as missivas pregadas no texto, construindo entre o emissor e o receptor da mensagem uma cumplicidade.

A concepção de um processo cenográfico demanda do profissional responsável experiências e vivências que são expandidas e transmitidas em cursos de Design. “O Designer em geral usa sentidos, formas, cores, composições, com os quais constitui imagens, espaços para expressar criativamente um diálogo com o mundo, o que demanda um conhecimento desse conjunto.” (Cohen, 2007, p. 55). Além das particularidades visuais estéticas, a postura figurada infligida aos elementos cenográficos desenvolvidos e sobrepostos à cena, tem grande importância no projeto de um espetáculo.

O espetáculo teatral é ordenado por uma visualidade cênica unificada que tem origem no trabalho conjunto

de seus criadores sob a orientação do encenador, diz Roubine (1998).

Mas como fazer do espetáculo essa unicidade estética e orgânica? Contrariamente às outras formas de arte, a encenação aparece em primeiro lugar como uma justaposição ou imbricação de elementos autônomos: cenário e figurino, iluminação e música, trabalho de ator. [...] Por conseguinte, uma vontade soberana deve impor-se aos diversos técnicos do espetáculo. Essa vontade conferirá à encenação a unidade orgânica e estética que lhe falta, mas também a originalidade que resulta de uma intenção criadora (ROUBINE, 1998, p. 42)

Benedetto (2012), aponta que os designers cênicos contemporâneos não se restringem a repetir as formas imitando o real, mas, deliberadamente, selecionam as informações para adaptar a sensação de uma audiência da representação de mundos dentro do espetáculo. Para Ratto (1999), compreende-se que, tanto para o designer quanto para o cenógrafo, a manifestação artística e a informação histórica necessitam ser seguidos de habilidade técnica, não só para realizar uma peça exclusiva, mas também para sistematizar um produto que, ainda mais transitório que uma edificação permanente, será remontado mais vezes e, em alguns processos, em outros espaços teatrais.

Nesse sentido o cenógrafo é um homem da arte, não necessariamente um artista. E é nisso, parece-me, que reside a sua grande força poética, porque, à diferença daqueles pedreiros, artesãos e ourives, seu produto é aleatório e circunstancial, indispensável e inútil ao mesmo tempo (RATTO, 1999, p.60)

O processo de trabalho projetual do designer pode ser embasado pelo pensamento de Bonsiepe (1997), que, repensa as atuações do design, ligando algumas particularidades relacionadas que servem a ambos os campos de ação, conferindo ao design a responsabilidade de estabelecer a relação entre produto/serviço e consumidor.

(1) Design é um domínio que pode se manifestar em qualquer área do conhecimento e práxis humana. (2) O design é orientado para o futuro. (3) O design está relacionado à inovação. O ato projetual introduz algo novo no mundo. (4) O design está ligado ao corpo e ao espaço, particularmente ao espaço retinal, porém não se limitando a ele. (5) Design visa à ação efetiva. (6) Design está linguisticamente ancorado no campo dos juízos. (7) Design se orienta à interação entre usuário e artefato. O domínio do design é o domínio da interface (Bonsiepe, 1997, p. 15).

As considerações expostas por Bonsiepe (1997) deixam muito nítido o posicionamento abrangente do termo design e de seu lugar de atuação, apresentando para o universo do Design posicionamento pragmático, de in-

terconexão e influência mútua que nos mandam, outra vez, as temáticas sobre interdisciplinaridade. O Design não se exaure em si mesmo, pois precisa trocar e dialogar com outras áreas do conhecimento, compreendendo as indigências de um mundo altamente complicado e multicultural e que pode proporcionar os melhores resultados relacionados às penúrias contemporâneas.

A área de atuação que poderíamos denominar Design Cenográfico ou Design Cênico pode ser uma chance para os profissionais de Design a partir do conceito por sua formação multidisciplinar. “Aplicar o termo design na cena implica um processo criativo, incluindo questões de estilo, afirmações poéticas, e pode sugerir inventividade.” (Tudella, 2012, p. 2). Em vários países, sobretudo os de língua inglesa, o cenógrafo é chamado de *scenic designer*.

Design é uma atividade criativa que tem como objetivo estabelecer as múltiplas qualidades dos objetos, processos, serviços e seus sistemas em todo seu ciclo de vida. Portanto, o design é um fator central para a humanização inovadora das tecnologias e um fator crucial para a troca econômica e cultural (ICSID 2005, apud Krucken, 2008, p.25)

A presença do designer em diferentes divisões de atividade torna-se cada vez mais assídua. O designer tem a possibilidade de agir e projetar em múltiplos segmentos. Krucken transcreve que “de fato, é a percepção sistêmica que caracteriza e estimula a atuação do design na contemporaneidade” (Krucken, 2008, p. 26). Essa afirmativa pode originar uma explicação sobre as diversas probabilidades de atuação em diferentes partes para o designer.

Seguindo esse contexto, podemos considerar complicado a montagem e desenvolvimento de um espetáculo teatral, pois envolve múltiplos campos de conhecimentos, como planejamento de projeto, processo de criação, contextualização histórica, meios de percepção, referencial estético, atributos formais e símbolos. Em todas essas áreas transitam ambas as atividades, tanto a teatral quanto a do designer, permitindo assim, que essa percepção sistêmica possibilite que o designer atue também plenamente nas fases do processo de montagem de um espetáculo, instituindo cada uma das fases de produção, desde as escolhas de materiais, passando pelos levantamentos de custos, verificando a viabilidade da realização, ajustando o projeto chegando nos desenhos ergonômicos e de usabilidade. “O processo projetual é ou deveria ser um processo de pensamento disciplinado, se caracteriza pela grande agilidade de passar de um problema parcial para outro problema parcial, avaliando as implicações de um sobre o outro.” (Bonsiepe, 1984, p.10).

Nesse sentido, Krucken (2008) evidencia uma certa obrigação dos designers em se disporem no contexto onde a concepção de projetos é diferenciado através de sistemas, movimentando analogias transversas de informação, pesquisando ferramentas que amplifiquem seu espaço de troca e que nos permite repensar as maneiras de interferência sistemática do design na sociedade a partir da cultura e do exercício do projeto. Seguindo a mesma linha de raciocínio, Manzini (2008) nos consente a elucubrar

sobre o ato, e o fazer de projetar, o qual aumenta a lacuna de performance pela interdisciplinaridade e multiculturalidade que o design completa em distintas e multivariadas áreas. Assim, pode-se ponderar que compete ao designer, também, a função de leitor e tradutor dos anseios e aspirações, ambições e indigências do consumidor, tendo a premissa em sua inclusão com o cotidiano e a rotina em diversas instâncias, como bens de consumo e serviços, lazer e entretenimento.

Ao refletir sobre Design, podemos crer que existe em sua essência os desdobramentos dos processos de conexão de casos e informações para solução de problemas. O designer trabalha atualmente em projetos com muita flexibilidade por sua “capacidade intuitiva, por reconhecer padrões, desenvolver ideias que tenham um significado emocional além do funcional, expressar-se em mídias além de palavras ou símbolos.” (Brown, 2010, p.4). Essa combinação metodológica e processual que o designer justapõe em projetos, possui um modo sistemático e é diferenciado por concentrar, principalmente, no usuário, que especialmente no teatro, não seria fundamentalmente apenas espectador, mas, também, no ator que se apropria dos elementos cenográficos esboçados para o espaço cênico e tudo que está envolvido e inserido na ação dramática, direta ou indiretamente.

Sustentabilidade

A relação criada entre o ser humano e natureza, tornou-se uma via abrupta de afastamento, já que, a partir do crescimento das grandes metrópoles, as pessoas foram cada vez mais direcionadas a se inserirem em ambientes internos, os quais não oferecem contato direto com a natureza, assim, a conexão natural se perdeu com o tempo, o comportamento se acostumou com processos artificiais e o ato passivo de somente receber suprimentos sobrepôs a possibilidade de perceber e propagar o cuidado com o meio ambiente.

O meio ambiente construído na escola não deve ser artificial. Se existe um completo divórcio entre a escola e o lar, o resultado será de tensão, o descontentamento e até a neurose da criança. Mas, da mesma forma, poderíamos afirmar, que o ambiente lar não deveria ser artificial; e o que poderia ser mais artificial que as caixas de tijolos que se abrem para calçadas cimentadas que hoje são os lares de milhões de crianças. (Read, 2001, p.330)

O comportamento social voltado para o meio ambiente, possui relação direta com a cultura local, assim, pode-se perceber o quanto a ação político-social fortemente influencia na forma com que a população consome e descarta todo material relacionado ao seu dia a dia. Deste modo é possível questionar como as políticas públicas têm sido direcionadas ao avanço ecológico a partir da educação e conscientização sobre o meio ambiente, o que de fato não acontece de modo efetivo, já que o consumo e descarte são ações praticadas de modo mecanizado,

sem ao menos ter o direcionamento de como desfazer-se de materiais que ainda podem ser utilizados, visto que, quando pensa-se em lixo fica claro que essa matéria já não poderá mais ser utilizada.

De acordo com Mucelin e Bellini (2008) o lixo está diretamente vinculado a materiais sem utilidade, coisas sem valor, então, compreende-se que se trata de uma matéria inutilizável e, não tendo mais valia, precisa ser descartada de alguma forma, porém, quando falamos sobre reciclagem lidamos com o fato de que um objeto tido como sem valor pode ser reaproveitado a partir da renovação, que é a alteração do seu estado físico, físico-químico ou biológico, assim, pode se tornar uma nova matéria-prima para reutilização e/ou reaplicação.

À vista disso, reafirma-se a necessidade da conscientização através dos hábitos culturais sobre o meio ambiente, o que deve ser definitivamente descartado, formas de descarte e reuso, consumo exacerbado e maneiras de reduzir danos à natureza, dado que comercialmente existem discursos sobre sustentabilidade, porém, questiona-se até que ponto essas mensagens, de fato, chegam à ações práticas de como amenizar a destruição do planeta Terra.

Em 1992, a Conferência das Nações Unidas para o Meio Ambiente e Desenvolvimento concluiu sobre o insustentável modelo vigente de produção e consumo da civilização. Nasce o conceito de produção sustentável que deveria dar conta da questão produção, para que os bens e serviços fossem criados usando processos e sistemas que pudessem trazer qualidade de vida e não comprometer a sobrevivência das gerações futuras. (Mancini, 2017, p. 2)

A Produção Sustentável tem como foco inicial ajustar os modos com que o setor agrícola executa suas funções a partir de métodos conscientes para que o impacto à natureza seja reduzido, assim sendo, a Produção Sustentável também tem a possibilidade de ajustes em outros setores para que a visão sustentável seja colocada, não somente nos meios de reciclagem de materiais, mas esteja também vinculada à todo o processo de produção.

De acordo com Mancini (2017) a Produção Sustentável possui os seguintes conceitos de processos e sistemas, que são: “não poluentes, conservadores de energia e recursos naturais, economicamente viáveis, seguros e saudáveis para os trabalhadores, comunidades e consumidores; e socialmente e criativamente recompensadores para todas as pessoas envolvidas.”.

Com base no que já foi citado sobre Design, que é uma área interdisciplinar, projetual e inteligentemente criativa, pode-se complementar, então, que a Cenografia não deve ser apenas um ato de conceber um espaço teatral. Desta forma, faz-se válido questionar e observar o que deve ser criado, como e para quem.

Unificando Design Cenográfico com Produção Sustentável a atividade se transfigura para uma ação socialmente consciente, para que, não somente materiais sejam utilizados de modo responsável, mas, sim, toda produção cenográfica tenha a intenção de reduzir impactos ao meio ambiente, envolvendo todo o processo de criação, desde

a concepção da ideia até o momento em que a peça terá se encerrado e o cenário deverá ser descartado de alguma forma, pois, é urgente repensar os modos de consumo e produção, de maneira consciente e que impacte positivamente a sociedade e que a cultura seja transformada por meio de ações práticas ao invés de somente discursos midiáticos sem efeito algum.

O designer deve atuar em cada uma das fases do ciclo de vida do produto -pré produção, produção, uso, descarte, reciclagem, reuso - tomando decisões ecologicamente corretas que minimizem o impacto ambiental dos produtos. (Pazmino, 2007, p.6)

Tendo em vista modelos de Projeto Sustentável pode-se apontar pilares importantes a serem considerados quando um projeto cenográfico é começado sendo eles Economia, Ambiental e Social. Esses três princípios tem como objetivo certificar-se que o projeto dialoga em sua totalidade à questão sustentável, não deixando nenhum ponto importante de lado, já que a coerência sustentável deve ser colocada como principal foco no trabalho em questão.

Economia

Em um Projeto Cenográfico a economia tem relação direta com o uso consciente dos materiais, mão de obra e espaço físico. Todo processo deve ser analisado para que tenha-se uma visão ampla de como o projeto se sucederá, quem será a equipe, quais equipamentos, materiais e locação serão utilizados, porém, a questão econômica não se dá apenas pelo baixo custo na produção, mas, sim, em aproveitar ao máximo os recursos disponíveis e como eles podem ser reutilizados para que não sejam descartados quando poderiam ser realocados à uma nova função. Quando se fala em recursos é válido ressaltar que não se trata apenas de materiais diretamente utilizados nos cenários, mas, também, trata-se de pessoas, ambientes e recursos como luz, água e ferramentas.

Ambiental

Além de indagar que materiais reciclados podem ser utilizados na produção, vale colocar também que nem todo objeto poderá vir de um contexto de reciclagem, sendo necessária a compra ou o aluguel de alguns equipamentos/materiais, deste modo, pensar no pilar Ambiental do projeto é direcionar o olhar e encontrar alternativas a partir de tudo o que foi utilizado dentro do cenário, desde materiais para a construção, até mesmo meios de transporte, como os profissionais se estabelecerão enquanto trabalham na produção, se é possível utilizar-se de meios naturais para realização de alguma atividade, se os materiais estão sendo utilizados ao seu máximo para evitar o desperdício e o descarte desnecessário, fazer um plano de descarte consciente e, também, como o reaproveitamento do cenário se dará após o encerramento das apresentações. Deste modo, é importante compreender

o que precisará ser descartado definitivamente e o que poderá ser reutilizado, a partir disso, elaborar um plano de como essas ações serão executadas.

Social

Refletir sobre parâmetros sociais dentro de uma produção teatral engloba tanto os aspectos internos quanto externos, pois, não pode-se deixar de enfatizar o fato de que a população, no geral, não tem fácil acesso aos espetáculos teatrais convencionais, pois os ingressos são vendidos a valores altos, principalmente porque os custos de produção são realmente elevados, desta forma, reafirmamos a necessidade de considerar e colocar em prática os moldes da Produção Sustentável visando também a inclusão social, já que hoje em dia quem tem contato facilitado a esse nicho da cultura é a parte da população com mais condições financeiras.

Além de colocar em prática as questões de acesso, é necessário ressaltar como a produção será executada, quem estará presente, quanto tempo será disposto, como as relações hierárquicas serão acordadas, pois deve-se considerar um ambiente de produção saudável, que gere trabalho à população e que as pessoas também sejam consideradas como parte do projeto e não apenas uma ferramenta de lucro. “O Teatro é, como toda arte, intimamente relacionado com o meio social onde surge, e será definido conforme o pensamento de cada época.” (Mantovani, 1989, p. 14)

Dito isto, o Design Cenográfico tem uma função de grande responsabilidade social, posto que, ao observar o mundo de um modo mais abrangente, coloca-se na posição de indagar, encontrar alternativas e executar de forma substancialmente consciente, sem deixar de lado a posição criativa do ato de criar-se um cenário, assim sendo, a sociedade pode ser impactada positivamente e replicar essas ações que refletem sobre como o meio ambiente deve ser considerado, gerando um menor impacto e maior ação de cuidado.

No tópico seguinte abordaremos os três pilares do Projeto Sustentável incorporado ao Design Cenográfico que, por meio de um estudo de caso feito para o projeto “Na Floresta”, um espetáculo musical realizado em 2010, sob a direção de Marcio Godoy, teve como foco compreender o processo metodológico-criativo direcionado através da visão sustentável, tendo em vista também o acesso ao público de baixa renda, que não tem contato com o fluxo cultural por conta do alto custo empregado nos ingressos.

Cenografia Sustentável. Um estudo de caso

O Design Cenográfico, quando associado à visão sustentável, tem a habilidade de transformar diversos contextos, pois, direcionando-se metodologicamente por meio de um olhar global, permite emergir ações efetivas que influenciam todos os pontos de contato dentro de um projeto. Deste modo, analisaremos a seguir o desenvolvimento do espetáculo musical “Na Floresta”, realizado em 2010, que teve o intuito de unificar sustentabilidade e acessibilidade por meio da produção teatral.

A partir da observação de como o circuito teatral funciona atualmente, Marcio Godoy³ apresentou a iniciativa de começar um estudo sobre como um projeto cenográfico se dá desde o recebimento do roteiro até o encerramento de suas apresentações através do posicionamento do Design Cenográfico, assim, em um primeiro momento, acompanhou o processo de construção do cenógrafo José Carlos Serroni⁴ para a peça “*Jekyll and Hyde*”⁵, onde conseguiu compreender detalhadamente como se desdobram e como acontecem as atividades nos bastidores de uma equipe cenográfica para, então, aplicá-las de modo que encontrasse alternativas para que essas ações fossem palpáveis a nível popular.

Existe um método de projeto seguido pelo cenógrafo. Como em qualquer trabalho, exige-se uma ordem. É necessário ter um “norte” para não se perder pelo caminho. A sequência metodológica é: 1) Estudo e verificação do espaço teatral (o teatro); 2) Leitura do texto/roteiro do espetáculo; 3) Primeiros desenhos, esboços técnicos e briefing da direção; 4) Levantamento de referências visuais como: outras cenografias, imagens de linguagem e cores e 5) Maquetes. Mostrando assim parece um trabalho rápido e simples. Talvez o seja para quem está habituado a praticar diariamente esse ritual. Pode, inclusive, haver controvérsias ao método, entretanto existe um resultado concreto que não pode ser contestado. (Godoy, 2010, p. 31)

A função social do Design emerge da necessidade de encontrar alternativas por meio de ações para que, na sociedade, existam ambientes igualitários, justos e conscientes, assim sendo, o processo de compreensão e atividade da peça “Na Floresta” direcionou-se na intenção de trazer à realidade esses conceitos, tais que tivessem o poder de fazer com que tanto o público quanto a equipe de produção pudessem refletir como o processo de construção, através de uma visão ampla, pode gerar resultados significativos à sociedade como um todo.

Comumente - na sociedade - as produções teatrais comercializam-se por meio de ingressos que possuem um valor médio de R\$80,00 a R\$150,00, direcionados a assentos com distâncias justas do palco para assistir o tal espetáculo, porém, pensando no contexto de acessibilidade, esse custo gera uma acentuada divergência demográfica, quando tratamos sobre acesso ao público, já que muitas famílias vivem realidades com limites financeiros que impossibilitam tal investimento, logo, o corte social é voltado à famílias que possuem autonomia monetária diante de tal atribuição de valores.

Tendo essa reflexão sobre acesso, pode-se observar que um dos principais objetivos do projeto “Na floresta” foi gerenciar desde o princípio das atividades os investimentos de produção, para que a peça fosse de fato acessível a quem tivesse interesse em assistir o musical, assim, a visão do diretor - também designer - foi fundamental ao ambicionar alternativas viáveis para que a produção tivesse alta qualidade, porém que demandasse baixo custo tanto ferramental quanto de mão de obra, deste modo pôde-se ter como o pilar central da produção a questão Social, um dos pontos chave da Produção Sustentável.

Como o objetivo central foi estipulado desde o início, a produção, então, direcionou-se em torno dessa visão, a de gastar-se pouco, para encontrar alternativas de ação dentro da realidade do projeto.

Nessa etapa do trabalho, surge o desafio de encontrar pessoas interessadas em participar do projeto; por suas condições de realização, não lhes ofereceria retorno financeiro algum. No projeto em questão, foram selecionados indivíduos que não eram do meio teatral e que estivessem dispostos a participar de um projeto grande. Foi gratificante saber que ainda há pessoas dispostas a aprender, e a ajudar-se mutuamente e ao próximo e a outras pessoas até então desconhecidas. (Godoy, 2014, p. 69)

O objetivo sendo estabelecido pôde-se encontrar uma equipe disposta a trabalhar via *pro bono*, assim sendo, o diretor dispôs-se a ensinar técnicas teatrais e de design à equipe para que a produção pudesse compreender e executar os processos criativo-metodológicos dentro de uma peça de teatro. Deste modo pode-se observar que houve uma abertura à pessoas sem experiência, mas que poderiam despertar o intento de aprender sobre criação teatral, além, também, da sensibilidade de tornar o teatro uma atividade mais acessível em suas realidades.

Na oportunidade da instalação na comunidade presbiteriana no bairro de Vila Maria Alta, já havia a intenção de contar com a colaboração dos membros da igreja como base do elenco do projeto. Porém, o objetivo maior era integrar as pessoas do bairro, dos arredores da igreja e fazer com que pudessem ter acesso a esse tipo de aprendizado que envolveria arte, cultura e educação ambiental. (Godoy, 2014, p. 72)

A partir disso é possível citar Bornheim (1983)

Por que esse imperativo de recriar o sentido mesmo do teatro surge em nosso tempo com as agruras de um problema a ser resolvido? É um problema que suscita sempre novos empenhos, como se a meta a ser alcançada se furtasse continuamente ao passo definitivo. Como se cada iniciativa prática devolvesse o espetáculo feito à pergunta fundante, ao pressuposto básico e inalienável: o que se deve entender como teatro popular? Pois nesse terreno, os mais válidos avanços retrocedem para a inquietação de uma pergunta que sacode toda a possível construção: o que é arte popular?

Criar um ambiente psicologicamente seguro, onde as pessoas sintam-se confortáveis a aprender e a gerar uma ambição criativa é um dos pontos fundamentais para que a arte teatral possa gerar frutos. Também é válido ressaltar que o incentivo artístico que se expande para além dos grupos profissionais influi em um incentivo integral, tal que faz com que as pessoas sintam-se autônomas e capazes de entrar nesses ambientes criativos, já que comumente são locais que direcionam-se somente a uma parte da população.

Neste contexto a equipe foi incentivada a direcionar o olhar para além da apresentação, voltando-se ao ato de estar presente tanto como indivíduo quanto como coletivo, pois através do teatro e, também, do design, o senso coletivo é aprimorado para que evoluam-se alternativas para o bem comum, que, no contexto, seria a execução da peça “Na Floresta”.

Quando se iniciou a execução desse projeto teatral, a intenção era apenas desenvolver um cenário de baixo custo, mas que trouxesse um resultado visual bonito e atraente. Ao refletir e discutir as opções, o grupo percebeu que o seu campo de atuação era bem mais amplo e completo, o da preservação ambiental. Decidiu-se, então, que a montagem poderia ser realizada com material reciclável. Pondo em prática no espetáculo o conceito de sustentabilidade, haveria condições de alcançar muito mais pessoas. Seria uma forma de conscientização ambiental voltada ao público, mas que atingiria ambos os lados - atores e espectadores - isto é, tanto os colaboradores, quanto aqueles que iriam usufruir do espetáculo. (Godoy, 2014, p. 82)

Para que a cenografia da peça fosse feita nos moldes sustentáveis foram levantados os materiais que o grupo possuía, assim, poderiam ser avaliados os próximos passos para a produção cenográfica. Estavam em posse materiais de outras produções realizadas pela comunidade, como cenários, figurinos e adereços, logo, após avaliação e realização de um inventário, pôde-se compreender o que poderia ser reaproveitado, a partir disso foi criado um plano para a criação do cenário da peça. A decisão de avaliar e restaurar materiais em posse do grupo se enquadram nos pilares Economia e Ambiental da Produção Sustentável, assim, a partir da visão do Designer Cenográfico, foi possível ter um entendimento macro de como o processo estava sendo feito para, então, filtrar e encontrar alternativas de produção, visando a redução de investimentos financeiros, de consumo, formas de descarte consciente e possibilidades de se ter uma criação inovadora a partir do material que se tem disponível no local.

As texturas foram feitas com papelão moído, espumas e misturas de papel jornal com cola branca. O acabamento foi feito com tinta acrílica para ter um efeito visual diferenciado, quando entrasse em contato com o jogo de luz. Outros materiais utilizados foram: canos de PVC, arames e algumas estruturas de plástico, como grades. Alguns adereços de cena que entraram na montagem: folhas, galhos e gramas artificiais, usados para compor cenários e algumas cenas em específico. Suportes de madeira para algumas estruturas foram revestidas com papelões e espuma. Todos os materiais foram reaproveitados, de outras montagens, perfazendo um custo quase zero. Houve gastos apenas com tintas, algumas ripas de madeira e material elétrico para iluminação. (Godoy, 2014, p. 83)

Algo que também pode ser citado como ponto positivo, a partir dos moldes sustentáveis, é o fato de que a locação

utilizada para a apresentação da peça também foi utilizada para a preparação do grupo de atores e produção cenográfica, o que realmente é efetivo quando fala-se sobre Economia Sustentável, já que não foi necessário alugar um local para ensaios e produção de cenografia, assim, também, o transporte de materiais não precisaria ser feito, pois, tudo estaria concentrado em um mesmo lugar. O Designer Cenográfico tem exatamente a função de armar estratégias de ação para que tudo que engloba um projeto teatral seja feito de modo a encontrar soluções factíveis e positivas diante da sociedade, para que o reflexo seja restaurador e una positivamente todos os pontos de contato, assim, a gestão metodológico-criativa é imprescindível para que o objetivo seja alcançado, sem deixar de levar em conta todas as possibilidades e dores que o projeto acarreta.

Essa visão ampla do Designer Cenográfico faz com que nenhuma questão deixe de ser levada em conta, assim, o processo se dá a partir do olhar voltado do macro para o micro, não somente olhando para o campo criativo, mas, sim, direcionando-se também - como já dito - a todos os pontos de contato, desde o momento de reunião da equipe, como o trabalho que será desenvolvido e até o momento do armazenamento e descarte, após o encerramento das apresentações.

Uma das grandes vantagens de reconhecer a complexidade do mundo é compreender que todas as partes são interligadas. Sendo assim, as ações de cada um juntam-se às ações de outros para formar movimentos que estão além da capacidade individual de qualquer uma de suas partes componentes. Não é responsabilidade dos designers salvar o mundo, como clamavam as vozes proféticas dos anos 1960 e 1970, até porque a crescente complexidade dos problemas demanda soluções coletivas. De todo modo, ninguém sabe exatamente o que quer dizer “salvar o mundo” hoje em dia. Caso você tenha a resposta pronta, volte para o primeiro passo. (Cardoso, 2013, p. 21,22)

Considerando o desenvolver do projeto, abaixo cita-se pontos positivos e negativos a partir da visão do diretor, também, Designer Cenográfico da produção “Na Floresta”:

Um dos aspectos negativos apontados foi o calor excessivo ao qual o elenco se submeteu. Isso se deveu tanto aos figurinos, cujos tecidos retinham o calor, quanto ao teatro que não possuía ar condicionado. O calor proporcionava um desgaste muito maior aos atores. (...) Um outro aspecto negativo, se deu a não confecção de um “mapa de luz”, devido ao tempo e também por não contar com um profissional da área. (...) Um ponto positivo a destacar foi a maleabilidade da cenografia. Apesar das telas terem dimensões acima de três metros quadrados, elas eram feitas de material facilmente dobrável e de fácil aplicação em outros espaços, como praças. Entretanto, mesmo sendo bem maleáveis, as telas de fundo do cenário apresentaram algumas dificuldades de colocação nos outros espaços. Tal fato mostrou que a concepção da cenografia

foi projetada fielmente para aquele espaço inicial, do teatro da igreja do bairro da Vila Maria. Outro aspecto positivo (...) foi a utilização de materiais recicláveis e resíduos sólidos reaproveitados na cenografia. O emprego do papelão foi uma ótima alternativa em relação a materiais para montar o cenário; o uso de caixotes descartados nas feiras livres, permitiu substituir madeira pura.” (Godoy, 2014, p. 108)

É válido ressaltar um ponto de atenção ao processo de desenvolvimento da peça “Na Floresta”, na verdade, esse ponto se dá ao armazenamento, reuso e/ou descarte do cenário pós encerramento das atividades, já que, mesmo tendo um espaço para que o armazenamento de tal cenário, hoje não se sabe de fato como está guardado, se será reutilizado ou como seria descartado, caso não fosse possível restaurá-lo.

De qualquer modo, o projeto “Na Floresta” teve o objetivo de iniciar ações inteligentes e práticas para a criação teatral, principalmente cenográficas, a nível sustentável, para que pessoas, não somente participantes da produção, mas, também, as que consumissem o conteúdo apresentado, pudessem ser conscientizadas da importância de se ter um olhar crítico para todas as atividades relacionadas à arte dentro da sociedade, logo, reafirma-se a importância do Design Cenográfico, pois sua atividade engloba uma visão ampla, do todo, para que as ações sejam mapeadas com um impacto negativo reduzido a partir das possibilidades disponíveis no momento de ação.

Assim sendo, é possível afirmar que o projeto trouxe impactos positivos à comunidade, pois os envolvidos puderam notar que alternativas para ações efetivas existem, logo, a ação metodológica de se analisar e pontuar possibilidades no meio em que se está inserido torna-se vital para que projetos criativos não sejam realizados visando somente a arte pela arte, mas, sim, a arte pelo todo, pelo povo e pelo meio ambiente. Também é importante colocar que a abertura à pessoas sem experiência artístico-teatral, fez com que a entrada da cultura através dessa iniciativa pudesse despertar novas reflexões sobre a ação social de cada um dos participantes da produção, frisando que arte e cultura não devem estar em posse apenas dos que possuem individualidade monetária.

Sendo a linguagem artística natural ao desenvolvimento do ser humano, arte e educação dialogam em uma estreita relação. Para Morais e Sato (2008), a arte/educação e a educação ambiental, por terem muitas semelhanças, podem atuar juntas na transformação do homem. Nesse sentido, podemos conceber o desenvolvimento da expressão artística como um meio de diminuir a distância entre os conhecimentos científicos e cidadão comum, e sensibilizar o educando para as causas ambientais. (Godoy, 2014, p. 47)

Considerações Finais

Diante da realidade atual do meio ambiente se faz necessário colocar em pauta a importância do Designer Cenográfico como posição atuante para encontrar alternativas

dentro do contexto teatral, pois, não basta somente ter uma visão artística sem considerar o modo com que essas ações impactarão o dia a dia da sociedade.

A partir dos conceitos de Produção Sustentável, a atividade do Designer Cenográfico pode potencializar ações de mudança para que todos os pontos de contato em um projeto cenográfico sejam influenciados positivamente. Como disse Mantovani (1989), o teatro - como toda atividade artística - se expressa como um reflexo do que acontece no mundo, logo, o ponto de foco deste artigo foi entender, mediante um estudo de caso, como é possível trazer benefícios à sociedade através um projeto cenográfico, visando a integração de pessoas e ações para que a Natureza seja de fato considerada prioridade em toda etapa do processo.

O projeto “Na Floresta” consistiu em abrir espaço para pessoas sem experiência, que tivessem o interesse de aprender sobre como uma produção teatral pode acontecer desde o começo até o fim de suas apresentações, deste modo, o diretor e designer, conduziu a peça sob a perspectiva de criar um cenário visando acessibilidade e sustentabilidade.

O processo trouxe à tona pontos importantes para reflexão, pois, unindo criatividade à metodologia de projeto, pode-se obter ações efetivas de transformação, logo, o Designer Cenográfico traz consigo a função de direcionar o projeto para que tudo o que for realizado tenha um propósito, desde o momento em que se analisa o roteiro até o armazenamento dos materiais utilizados na produção. Como o Design é uma atividade interdisciplinar pode-se, então, valorizar ainda mais sua função dentro do teatro, pois suas ações se tornam ainda mais efetivas pensando, justamente, nos conceitos de Produção Sustentável, para que o impacto do projeto teatral seja mais amplo do que apenas no momento em que a peça é apresentada.

Deste modo, observando através da peça “Na Floresta”, é possível compreender que processos podem ser evoluídos, mas, mesmo que alguns pontos não tenham sido considerados, o resultado é positivo, especialmente quando se dá abertura para que pessoas sem experiência possam aprender, desenvolvendo autonomia e segurança para ampliar sua visão criativa e metodológica. Outro ponto a ser observado é a importância em tornar uma peça teatral acessível a todo tipo de público, uma vez que na sociedade atual o acesso é limitado por conta dos altos valores empregados nos ingressos. Além disso, sendo o projeto cenográfico construído a partir da restauração de materiais, pôde-se frisar a relevância em se observar as formas de consumo e descarte dentro da sociedade, pois a produção de lixo é feita em larga escala, então, quanto mais for possível diminuir o descarte de materiais, menor será a quantidade de lixo produzido, assim, talvez o impacto ambiental seja reduzido.

Por meio deste estudo pudemos dar vazão à pontes entre Design e Teatro, porque ambos podem caminhar juntos, de modo criativo e inteligente, para que ações sejam tomadas dentro da sociedade e mais pessoas sejam impactadas e incentivadas a terem uma postura consciente e autônoma. Além disso, colocamos em pauta também a possibilidade e importância em se considerar o meio ambiente nas

atividades criativas, já que o contexto social atual não é esperançoso caso a postura permaneça a mesma, principalmente quando falamos em consumo, acesso e educação, porém, mesmo com essa situação crítica, podemos encontrar alternativas viáveis para que o comportamento humano traga um impacto menor à Natureza.

Notas de Rodapé

1. A cenografia existe desde que existe o espetáculo teatral na Grécia Antiga, mas em cada época teve um significado diferente, dependendo da proposta do espetáculo teatral. O Teatro é, como toda arte, intimamente relacionado com o meio social onde surge, e será definido conforme o pensamento de cada época. Assim, o Teatro e a cenografia da Grécia Antiga são diferentes dos de Roma, da Idade Média, do Renascimento e do Barroco. - Ana Mantovani. *Cenografia*, p. 14.
2. Global Footprint Network é uma organização sem fins lucrativos voltada para estudos científicos direcionados a avanços dentro do contexto sustentável, fundada em 2003. Uma de suas principais atividades é medir a demanda e oferta dos recursos naturais para que ações sejam aplicadas a partir da conscientização global.
3. Marcio Esdras de Godoy, produziu e dirigiu a montagem da peça “Na Floresta” e o processo serviu como embasamento para o trabalho de conclusão do curso de Desenho Industrial no ano de 2010, bem como, para a Dissertação de Mestrado no programa de Educação, Arte e História da Cultura. Também é ator e um dos autores do presente artigo.
4. O cenógrafo José Carlos Serroni é arquiteto formado pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, trabalhou como cenógrafo da TV Cultura, no Centro de Pesquisa de Teatro (CPT) foi coordenador e trabalhou também com o diretor teatral Antunes Filho entre outros inúmeros cenários. Serroni é dono de um escritório de cenografia chamado Espaço Cenográfico, um espaço onde cria seus projetos e que também possui uma exposição permanente das maquetes dos cenários já feitos por ele.
5. O Médico e o Monstro, tradução oficial no Brasil do musical da Broadway.

Referências Bibliográficas

- Benedetto, S. Di. (2012). *An Introduction to Theatre Design*. Abingdon: Routledge.
- Bonsiepe, G. (1997). *Design do Material ao Digital*. Florianópolis: Sebrae-SC/Fiesc.
- Bornheim, A. G. (1989). *Teatro: A Cena Dividida*. Porto Alegre: L&PM Editores
- Brown, Tim. (2010). *Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias*. (1a ed.) Rio de Janeiro: Elsevier.
- Cardoso, R. (2011). *Design Para um Mundo Complexo*. (1a ed.). São Paulo: Cosac Naify.
- Casuo, M. (2012) *Sustentabilidade, Responsabilidade Social e Investimento Social Privado*. Goiás. Disponível em: <http://www.sgc.goias.gov.br/upload/arquivos/2012-11/rse-isp-palestra-cores.pdf>
- Cohen, M. A. (2007). *Cenografia Brasileira Século XXI: diálogos possíveis entre a prática e o ensino*. Dissertação de Mestrado, Área de Concentração: Artes Cênicas – Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo.

- Cruz, Polyana F. Lira da. (2017). *Reflexões sobre o Design na Educação Básica A Partir da Investigação da Atividade de Projeto Como Prática Pedagógica: estudo de casos com professores da educação básica*. 2017. 174f. Dissertação (Mestrado em Design). Programa de Pós-Graduação em Design pela Universidade Federal de Campina Grande. Campina Grande.
- Dondis, D.A. (2007). *Sintaxe da Linguagem Visual*. (4 ed.). São Paulo: Martins Fontes.
- Equipe eCycle. (2010). *Reciclagem: o que é e qual a importância*. Disponível em: <https://www.ecycle.com.br/2046-reciclagem>
- Flusser, V. (2008). *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naif.
- Godoy, M. Esdras de. (2010). Cenografia: Pesquisa de Processo Cenográfico e Criação do Cenário para a peça “Na Floresta”/ Marcio Esdras de Godoy
- Godoy, M. Esdras de. (2014). O teatro como instrumento de sensibilização ambiental: uma experiência de produção teatral da peça “Na floresta” / Marcio Esdras de Godoy.
- InterfacEHS-Saúde (2017). *Meio Ambiente e Sustentabilidade*. Vol. 12 no 2, São Paulo: Centro Universitário Senac.
- Lupton, E.; Phillips, J.C. (2008). *Novos Fundamentos do Design*. (1a ed.) São Paulo: Cosac Naify.
- Mantovani, A. (1989). *Cenografia*. (1a ed.) São Paulo: Editora Ática.
- Mazariim, R. M. (2010). *Economia Sustentável/Renata Mazzega Mazariim*. Fundação Educacional do Município de Assis – FEMA - Assis. 34 p.
- Manzini, E. (2008) New design knowledge. *Design Studies*, v. 30, n.1, p. 4-12.
- Moraes, D.de (Org.). Krucken, L. (Org.) *Design e multiculturalismo. Cadernos Avançados em Design*. Belo Horizonte: EdUEMG. 2008.
- Mucelin, C. Al.; Bellini, M. (2008). Lixo e Impactos Ambientais Perceptíveis no Ecosistema Urbano. *Sociedade & Natureza*. 20.
- Pavis, Pa. (2010). *A análise dos espetáculos*. São Paulo: Perspectiva.
- Pazmino, A. V. (2007). *Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável*. I Simpósio Brasileiro de Design Sustentável. Curitiba, 4-6 de setembro de 2007
- Ratto, G. (1999). *Antitratado de Cenografia: variações do mesmo tema*. (1a ed.) São Paulo: Editora SENAC.
- Read, H. (2001). *A educação pela arte*. São Paulo: Martins Fontes.
- Roubine, J.J. (1998). *A linguagem da encenação teatral: 1880-1980*. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar.
- Scapyn Junior, A. (2011). *O Design Cênico do Circo: um olhar para o processo projetual*. Dissertação de Mestrado - Área de Concentração: Design - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo.
- Tudella, E. (2012). Design, Cena e Luz: anotações. *SP Escola de Teatro: Revista Alberto*, no 3, p. 11 a 24. São Paulo.
- Ubersfeld, A. (2005). *Para ler o teatro*. São Paulo: Perspectiva.

Resumen: Este artículo tiene como objetivo central comprender y analizar la importancia del diseño escenográfico para encontrar alternativas de acción dentro de un proyecto teatral, ya que en el mundo se vive hoy momentos de atención en torno a la naturaleza, estando los

suministros naturales en proceso de transformación agotamiento. Se reflexiona sobre el modo en que las acciones sostenibles se ejecutan a partir de un estudio de caso del proyecto del espectáculo teatral “Na Floresta”, tal que fue imprescindible para entender el desarrollo escenográfico a partir del posicionamiento sostenible y de qué modo pudo ser influyente dentro de un grupo sin acceso al arte y cultura.

Palabras clave: Cenografía – Diseño – Sostenibilidad – Teatro – Cultura.

Abstract: This article aims to understand and analyze the importance of Scenographic Design to find alternatives for action within a theatrical project, since, in the world, we live today moments of attention around Nature, and natural supplies are in the process of depletion. It reflects on how sustainable actions are executed from a case study of the project of the play “Na Floresta”, which was essential to understand the scenographic development from the sustainable positioning and how it could be influential within a group without access to art and culture.

Keywords: Scenography - Design - Sustainability - Theater - Culture.

(* **Marcio Esdras de Godoy:** Graduado em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual e Mestre em Educação, Arte e História da Cultura, ambos pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Atua hoje como professor no curso de Design da Universidade Nove de Julho; e pertence também ao Núcleo Docente Estruturante (NDE) do curso de Design. **Juliana Martins Vieira:** Profissional formada no curso técnico de Produção Audiovisual, pela FMU - Faculdades Unidas Metropolitanas, com experiência em criação de Roteiro Audiovisual, Direção de Arte, Fotografia, Ilustração, Motion Design e Design Gráfico. Atualmente discente no curso de Bacharel em Design pela UNINOVE - Universidade Nove de Julho. Hoje atua como designer na agência de marketing digital Conversion. **Aparecida Lopes Gama:** graduanda em Design Gráfico / Digital & Desenvolvimento de Produto, pela UNINOVE - Universidade Nove de Julho, com experiência em criação de Identidade Visual e Brand Design, Ilustração, Storyboard, Roteiro Audiovisual, experiência em Editoração Gráfica, Fotografia, Edição de Imagem e Edição Audiovisual, Direção de Arte, Motion Design e Web Design. Hoje atua como Designer Gráfico/Digital. **Greyce Moreira Viana:** Profissional formada no curso técnico de Comunicação Visual, pela Etec - Escola Técnica Estadual, com experiência em Direção de Arte, Fotografia, Design Digital, Programação Visual e Design Gráfico. Atualmente discente no curso de Bacharel em Design pela UNINOVE - Universidade Nove de Julho. Hoje atua como Auxiliar de Comunicação no clube de esportes Alphaville Tênis Clube. **Matheus Morais Silva:** cursando Design bacharel, pela UNINOVE - Universidade Nove de Julho, com experiência em Fotografia, Criação de Roteiro, Vídeo e Motion Design, Branding, UX Design, 3D e Design Gráfico. Atualmente atuou como Assistente de Aplicativos WEB, na criação de conteúdo instrucionais no CIEE - Centro de Integração Empresa - Escola.