UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE ARQUITETURA
Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo

NATÁLIA DÁRIO MENDES BARROS

ESPACIALIDADES IMAGINATIVAS

Diálogos entre arquitetura, cenografia, corpo e imaginação a partir de experimentações

BELO HORIZONTE
2023

NATÁLIA DÁRIO MENDES BARROS

ESPACIALIDADES IMAGINATIVAS

Diálogos entre arquitetura, cenografia, corpo e imaginação a partir de experimentações

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito para obtenção do título de Mestre em Arquitetura e Urbanismo.

Área de Concentração: Teoria, produção e experiência do espaço.

Orientador: Prof. Dr. Stéphane Denis Albert René Philippe Huchet.

BELO HORIZONTE
2023

FICHA CATALOGRÁFICA

B277e Barros, Natália Dário Mendes.
Espacialidades imaginativas [manuscrito] : diálogos entre arquitetura, cenografia, corpo e imaginação a partir de experimentações / Natália Dário Mendes Barros. - 2023.
361 f. : il.

Orientador: Stéphane Denis Albert René Philippe Huchet.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Arquitetura.

1. Arquitetura - Teses. 2. Cenografia - Teses. 3. Imaginação - Teses. 4. Corpo - Teses. 5. Espaço (Arquitetura) - Teses. I. Huchet, Stéphane Denis Albert René Philippe. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Arquitetura. III. Título.

CDD 720.1

Ficha catalográfica elaborada por Ana Maria Pinheiro Lima - CRB 6/2635.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO

FOLHA DE APROVAÇÃO

ATLAS DE ARQUITETURA IMAGINATIVA: Experiências metodológicas

NATÁLIA DÁRIO MENDES BARROS

Dissertação submetida à Comissão Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Escola de Arquitetura da UFMG como requisito para obtenção do Grau de Mestre em Arquitetura e Urbanismo, área de concentração: Teoria, produção e experiência do espaço.

Aprovada em 29 de setembro de 2023, pela Comissão constituída pelos membros:

Prof. Dr. Stéphane Huchet - Orientador
EA-UFMG

Prof. Dr. Cristiano Cezarino Rodrigues
EA-UFMG

Profa. Dra. Junia Cambraia Mortimer
FAU-UFBA

Profa. Dra. Evelyn Furquim Werneck Lima
UNIRIO – por videoconferência

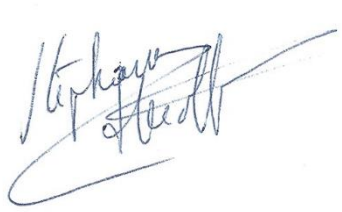
Belo Horizonte, 29 de setembro de 2023.

DECLARAÇÃO

Para ser anexada à ata de defesa, declaro por meio desta que a dissertação de mestrado de Natália Dário Mendes Barros, aprovada em 29 de setembro de 2023, teve seu título modificado para:

Espacialidades imaginativas: diálogos entre arquitetura, cenografia, corpo e imaginação a partir de experimentações

À disposição



Prof. Dr. Stéphane Huchet, orientador

Belo Horizonte, 03 de outubro de 2023

AGRADECIMENTOS

A Stéphane Huchet, pelos ensinamentos, pela confiança e pelo incentivo constante frente ao desafio de conciliar o meu movimento expansivo (infinito) no processo criativo e a dimensão (finita) de um mestrado.

A Celina Borges, pela disponibilidade, pelos generosos conselhos e pelo papel essencial na minha entrada no mundo acadêmico ainda na graduação, ao me abrir as portas do PET Arquitetura.

A Cristiano Cezarino, Junia Mortimer e Marina Romagnoli, pelos questionamentos curiosos, pelas referências fundamentais e pelas contribuições preciosas ao longo do processo de estudo e de escrita. Igualmente à Evelyn Lima por aceitar nosso convite e agregar sua significativa visão ao trabalho.

A UFMG, NPGAU e a todos os professores da Escola de Arquitetura pela base na minha formação. A CAPES, pelo apoio financeiro que permitiu o desenvolvimento da pesquisa[1].

A J.C. Serroni, pelo conhecimento compartilhado e por ser uma importante fonte de inspiração. Também não poderia deixar de agradecer a Companhia Ensaio Aberto, nas figuras importantes de Tuca Moraes e Luiz Fernando Lobo, pelo interesse e por todo o tempo e material disponibilizados, sem os quais a pesquisa não teria avançado devidamente.

A Alberto Sampaio pelos respiros (e sopros) na Flautti, nossa orquestra de flautas transversais.

A todos meus amigos, em especial à Fernanda Barbabela e ao João Pedro Pujoni, pela paciência, pelo suporte emocional e pelas trocas acadêmicas. À Danielle Amorim pela generosa ajuda em processos do trabalho.

Aos meus pais, Tereza Cristina e Luiz Cláudio, e à minha irmã, Gabriela, por serem minha maior fonte de amor, apoio e imaginação.

[1] O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Eu queria fazer parte das árvores como os pássaros fazem.
Eu queria fazer parte do orvalho como as pedras fazem.
Eu só não queria significar.
Porque significar limita a imaginação

Manoel de Barros.

RESUMO

A temática desta pesquisa é uma reflexão crítica, de linha teórica e prática, acerca de outros modos de pensar e fazer espaços, a partir de intersecções entre a arquitetura, a cenografia, o corpo e a imaginação. Por ser um trabalho de âmbito teórico-prático, tem como premissa a investigação *in loco* de estudos de caso e a proposição de experimentos empíricos que tangenciam a atuação profissional, produção artística e práticas pedagógicas. O objetivo da pesquisa é propor e investigar experiências metodológicas transversais (artístico-arquitetônico-cênicas) que contribuam para a análise e transformação da relação corpo/espaço. Com isso, chegamos ao que denominamos de **espacialidades imaginativas** – fundamentadas numa abertura às possibilidades de uso e ocupação pelo habitante. A partir de estudos de caso e de exercícios experimentais transdisciplinares (nas áreas artística, arquitetônica, cênica, imaginativa e corpórea), alguns procedimentos são identificados como modos alternativos de pensar, fazer e ensinar no campo das práticas espaciais (arquitetura e cenografia). Com isso, descobre-se em que medida aberturas nos procedimentos convencionais de projetos podem oferecer caminhos a espacialidades imaginativas, que atravessam e subvertem os paradigmas domesticadores de espaços prescritivos. A hipótese que fundamenta esta pesquisa é que o exercício da imaginação que coloca o corpo como protagonista no processo de produção de espacialidades pode impactar significativamente a criação de espaços mais qualificados e qualificantes. Por conseguinte, pretende-se compreender e desenvolver práticas pautadas pela espacialidade imaginativa, a qual encontra meios pela transdisciplinaridade, e cujo cerne está na criação de espaços para o corpo, com o corpo e pelo corpo.

Palavras-chave: arquitetura; corpo; cenografia; experiências metodológicas; imaginação.

ABSTRACT

The theme of this research is a critical reflection, encompassing both theoretical and practical dimensions, regarding alternative ways of thinking and creating spaces, based on intersections between architecture, scenography, the human body, and the realm of imagination. As it is a theoretically-practical work, it is premised on on-site investigation of case studies and the proposal of empirical experiments that extend to professional engagement, artistic production, and pedagogical approaches. The aim of the research is to propose and investigate cross-disciplinary methodological experiences that span the artistic, architectural, and theatrical domains. The research aims to propose and investigate cross-methodological experiences (artistic-architectural-scenic) that contribute to the analysis and transformation of the body/space relationship. This leads us to what we refer to as "imaginative spatialities" – grounded in an openness to the possibilities of use and occupation by the inhabitant. Through case studies and transdisciplinary experimental exercises (in the artistic, architectural, scenic, imaginative, and corporeal fields), certain procedures are identified as alternative ways of thinking, creating, and teaching in the realm of spatial practices (architecture and scenography). Consequently, it is discovered to what extent departures from conventional project procedures can offer pathways to imaginative spatialities that cross and subvert the prescriptive paradigms of domesticated spaces. The hypothesis that underlies this research is that the exercise of imagination, with the body as the protagonist in the process of producing spatialities, can significantly impact the creation of more qualified and qualifying spaces. Therefore, the intention is to comprehend and develop practices guided by imaginative spatiality, which finds its means through transdisciplinarity, and whose core lies in the creation of spaces for the body, with the body, and by the body.

Keywords: architecture; body; set design; methodological experiences; imagination.

RÉSUMÉ

Le thème de cette recherche est une réflexion critique, à la fois théorique et pratique, sur les différentes manières de concevoir et de créer des espaces, en se basant sur les intersections entre l'architecture, la scénographie, le corps et l'imagination. Étant un travail à la fois théorique et pratique, il repose sur l'idée de mener des enquêtes sur le terrain de cas d'étude et de proposer des expériences empiriques qui touchent à la pratique professionnelle, à la production artistique et aux approches pédagogiques. L'objectif de la recherche est de proposer et d'explorer des expériences méthodologiques interdisciplinaires (artistiques-architecturales-scéniques) qui contribuent à l'analyse et à la transformation de la relation entre le corps et l'espace. Cela nous conduit à ce que nous appelons des "spatialités imaginatives", basées sur une ouverture aux possibilités d'utilisation et d'occupation par l'occupant. À travers des études de cas et des exercices expérimentaux transdisciplinaires (dans les domaines artistiques, architecturaux, scéniques, imaginatifs et corporels), certaines procédures sont identifiées comme des façons alternatives de penser, de créer et d'enseigner dans le domaine des pratiques spatiales (architecture et scénographie). En conséquence, il est découvert dans quelle mesure des écarts par rapport aux procédures conventionnelles de projet peuvent ouvrir la voie à des spatialités imaginatives qui contournent et subvertissent les paradigmes prescriptifs des espaces domestiqués. L'hypothèse qui sous-tend cette recherche est que l'exercice de l'imagination, en plaçant le corps comme protagoniste dans le processus de production de spatialités, peut avoir un impact significatif sur la création d'espaces plus qualifiés et qualifiants. Par conséquent, l'intention est de comprendre et de développer des pratiques guidées par la spatialité imaginative, qui trouve ses moyens à travers la transdisciplinarité, et dont l'essence réside dans la création d'espaces pour le corps, avec le corps, et par le corps.

Mots-clés: architecture; corps; scénographie; expériences méthodologiques; imagination.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: Diagrama da relação corpo/espaço, via aproximação arquitetura e dança. _____ 21

Figura 2: Percurso referente aos estudos sobre corpo/espaço até o Mestrado._____ 22

Figura 3: Como conectar dois pontos. _____ 24

Figura 4: Esquema diagramático do método fenomenológico para nós. _____ 29

Figura 5: Metodologia de pesquisa experimental. _____ 30

Figura 6: Diagrama de pesquisa-ação para nós. _____ 38

Figura 7: Diagrama do método do canteiro imaginativo._____ 39

Figura 8: Registros do *workshop* PUC Minas. _____ 48

Figura 9: Captura de tela do flyer do *workshop.* _____ 49

Figura 10: Atividade tátil com diferentes materialidades, por Tim Ingold. _____ 53

Figura 11: Tocar como forma de apreender o mundo. _____ 53

Figura 12: Medir o espaço com o corpo. _____ 56

Figura 13: *Worskhop* PUC Minas, reconhecer o espaço corporalmente. _____ 56

Figura 14: *Worskhop* PUC Minas, reconhecer o espaço corporalmente. _____ 56

Figura 15: Modos de enquadrar a visão. _____ 58

Figura 16: Enquadramentos escolhidos por três discentes. _____ 58

Figura 17: Práticas de rabiscos e linhas C.S.I. para aquecer o corpo e a mente. _____ 60

Figura 18: Práticas de rabiscos e linhas C.S.I. para aquecer o corpo e a mente. _____ 60

Figura 19: Quadro comparativo das modalidades cognitivas D e E. _____ 64

Figura 20: Estratégia de inversão do que é visto para imaginar algo diferente._____ 65

Figura 21: Proposta jardim urbano. _____ 66

Figura 22: Proposta de desconforto proposital. _____ 68

Figura 23: Proposta de atravessamento por aberturas iluminadas. 68

Figura 24: Captura de tela da página inicial da classe ARQ110 no Teams. 79

Figura 25: Captura de tela. Caderno *The Good Shape*. 80

Figura 26: Captura de tela. Caderno *The Good Shape*. 80

Figura 27: Captura de tela. Ilustração Niemann. 81

Figura 28: Captura de tela caderno. *Sunday Sketches*. 81

Figura 29: Práticas de C.S.I. e rabiscos. 82

Figura 30: Ver imagens em rabiscos. 83

Figura 31: Parede texturizada. 85

Figura 32: Fotografias da atividade de reconhecimento corporal do espaço. 86

Figura 33: Desenhos por tempo. 89

Figura 34: Exemplo de “casas pontilhadas” feitas por quatro alunos. 91

Figura 35: Exemplo de resolução da instrução “casa desequilibrada”. 92

Figura 36: Performance para *Peça de Porta*, de Yoko Ono. 93

Figura 37: Desenho e colagem para *Peça de Porta*, de Yoko Ono. 93

Figura 38: Exemplo de desenhos de instruções por linha. 94

Figura 39: Exemplo de desenho a partir de canção. 95

Figura 40: Exemplo de desenho a partir de música instrumental. 96

Figura 41: Exemplo de desenho de objetos no escuro. 97

Figura 42: Exemplos de duas espacialidades distintas criadas. 99

Figura 43: Exemplo de uma mesma espacialidade por diferentes linguagens. 99

Figura 44: Exemplo de uma mesma espacialidade por diferentes linguagens. 99

Figura 45: Estudos da proposta em desenho e maquete digital. 101

Figura 46: Fotografia da intervenção montada. 101

Figura 47: Exercício de perspectiva e criação. 102

Figura 48: Exercício de perspectiva e criação. 103

Figura 49: Imagem-teste: (re)imaginar o hall da EA-UFMG. 104

Figura 50: Projeto de (re)imaginar Cine Brasil, Micrópolis. 105

Figura 51: Registro das aulas no LET. 107

Figura 52: Exemplo de maquete processual. 108

Figura 53: Reconhecimento corporal do espaço, hall entrada. 110

Figura 54: Ideias de intervenção, hall entrada. 110

Figura 55: Intervenção hall de entrada. 111

Figura 56: Reconhecimento corporal do espaço. 112

Figura 57: Propostas de apropriação, biblioteca. 112

Figura 58: Intervenção biblioteca. 113

Figura 59: Reconhecimento espacial e maquete, pátio interno. 114

Figura 60: Registros da montagem e intervenção, coisa amorfa, pátio interno. 115

Figura 61: Desenho e maquete processual, pátio interno. 116

Figura 62: Intervenção pátio interno. 117

Figura 63: Reconhecimento corporal, pátio lateral. 118

Figura 64: Estudos da intervenção em desenho e maquete, pátio lateral. 119

Figura 65: Apropriações da intervenção: percurso, atravessamentos, performance. 120

Figura 66: Intervenção D.A.: maquete (testes) até confecção final. 121

Figura 67: Diagrama de relação entre texto e a linguagem da cenografia. 125

Figura 68: Mapa de atos e fluxos. 127

Figura 69: Estudo processual de ocupação e fluxo. 127

Figura 70: Painel de referências: croqui, imagens, anotações. 128

Figura 71: *A Gaivota*, ato 1, processual. 129

Figura 72: *A Gaivota*, ato 2, processual. 130

Figura 73: *A Gaivota*, ato 3, processual. 130

Figura 74: *A Gaivota*, passagem, processual. 131

Figura 75: *A Gaivota*, ato 4, processual. 131

Figura 76: *A Gaivota*, todas as cenas. 132

Figura 77: Participação do Brasil na PQ2023. 146

Figura 78: Foto do interior do Armazém da Utopia. 149

Figura 79: Oficina de figurino. 150

Figura 80: Maquetes de *O Dragão*. 161

Figura 81: Imagens de referência guiam o processo aberto de montagem. 162

Figura 82: Aplicação de massa corrida no cenário. 163

Figura 83: Processos de pintura de arte. 164

Figura 84: Processos de pintura e marcação do piso. 165

Figura 85: Processo de confecção da floresta de fios. 166

Figura 86: Processo de instalação da floresta de fios. 166

Figura 87: Cronograma de montagem com J.C. Serroni. 167

Figura 88: Oficina MVS. 168

Figura 89: Texturização. 169

Figura 90: Oficina MVS. 170

Figura 91: Oficina *Experimento Olga*, sítio arqueológico. 171

Figura 92: Oficina *Experimento Olga*, pintura e texturização. 173

Figura 93: Maquete de J.C. Serroni com mecanismo das quarteladas. 174

Figura 94: Aplicação do extrato de nogueira. 175

Figura 95: Aplicação não uniforme do extrato de nogueira (manchas irregulares sob as tábuas de madeira). 176

Figura 96: Montagem em andamento; processo de execução do piso de areia. 177

Figura 97: Testagem do método de colagem (cola quente), padronagem e pintura. 178

Figura 98: Estudo de adereçamento, porta de entrada. 179

Figura 99: Processos confecção portal do futuro. 180

Figura 100: Espetáculo Morte e Vida Severina, Porugal (2000). 182
Figura 101: Espetáculo *Morte e Vida Severina* (2001), com cenografia de Cláudio Moura. 183
Figura 102: Espetáculo MVS. 184
Figura 103: Ensaio do espetáculo MVS. 185
Figura 104: Olga Benário – um breve futuro (2006). 186
Figura 105: *Experimento Olga* (2023). 187
Figura 106: *Experimento Olga* (2023), cenografia J.C. Serroni. 188
Figura 107: Cenas do espetáculo *O Dragão*. 190
Figura 108: Movimentação dos praticáveis pelos atores em cena. 192
Figura 109: Rompimento com o ilusionismo teatral. Estrutura do galpão aparente. 193
Figura 110: Vista da zona portuária pela grande abertura no AU. 193
Figura 111: Estudos de ocupação para *O Dragão*. 194
Figura 112: Cenografia espetáculo *O Dragão*. 196
Figura 113: Cena do espetáculo *O Dragão*. 197
Figura 114: *A Exceção e a Regra* (2023). 198
Figura 115: Ilustrações de Francisco Leocádio. 200
Figura 116: Movimentação das quarteladas. 201
Figura 117: Extensão da cena para além do “palco” (músicos). 201
Figura 118: Movimentação para montagem da tenda. 202
Figura 119: Domínio das movimentações em cena pelos atores. 202
Figura 120: Deserto e tenda. 204
Figura 121: Transformação das quarteladas num rio. 205
Figura 122: Ilustração de Francisco Leocádio. 206
Figura 123: Diagrama critérios de análise das oficinas. 208
Figura 124: Quadro de relação entre experimentos práticos e capítulo 04. 211
Figura 125: Espacialidade como ruína. 218

Figura 126: exposição *Spectators In A Ghost City*, Chipre, PQ2023. 222

Figura 127: exposição *Spectators In A Ghost City*, Chipre, PQ2023. 223

Figura 128: exposição *Spectators In A Ghost City*, Chipre, PQ2023. 224

Figura 129: *Ibid*. 224

Figura 130: *L'Uomo di Vitruvio*, Leonardo Da Vinci. 229

Figura 131: *Modulor*, Le Corbusier (1948). 232

Figura 132: *Bauentwurfslehre*, Neufert (1936). 233

Figura 133: MAP, vista externa. 235

Figura 134: MAP, percurso externo. 236

Figura 135: MAP, percurso interno. 236

Figura 136: Manifesto Neoconcreto (1959). 240

Figura 137: *Caminhando* (1963), Lygia Clark. 243

Figura 138: série *Bichos* (1960), Lygia Clark. 245

Figura 139: Diálogo de Mãos (1966), Lygia Clark. 246

Figura 140: *Ibid*. 246

Figura 141: *Luvas sensoriais* (1966), Lygia Clark. 247

Figura 142: *Luvas sensoriais* (1966), Lygia Clark. 248

Figura 143: Cozinha de Frankfurt. 254

Figura 144: Villa Arpel, filme *Mon Oncle* (1958). 256

Figura 145: Cena do filme *Mon Oncle*. 257

Figura 146: Casa Schröder (1924), vista interna. 258

Figura 147: Pessoas em moradia-estojo *versus* estojo de talheres. 260

Figura 148: A Construção legítima. Fillipo Brunelleschi. 262

Figura 149: Reflexões sobre a relação corpo/espaço em períodos da arquitetura e da arte. 266

Figura 150: Instalação Portugal, PQ2023. 267

Figura 151: Instalação Portugal, PQ2023. 268

Figura 152: Mapeamento da participação brasileira na PQ2023. 270

Figura 153: Espaço expositivo do Brasil na Quadrienal de Praga. 271

Figura 154: *Casulos à margem*, PQBrasil. 272

Figura 155: *Encruzodu*, PQBrasil. 273

Figura 156: *Escuta ancestral*, PQBrasil. 273

Figura 157: *Floresta de cada um*, PQBrasil. 274

Figura 158: *Homem do interior*, PQBrasil. 274

Figura 159: *Ouvir-o-peso*, PQBrasil. 275

Figura 160: *Samuel*, PQBrasil. 275

Figura 161: *Samuel*, PQBrasil. 276

Figura 162: Ilustração do ato 1 de *A Gaivota* (proposta). 278

Figura 163: Ilustração do ato 1 de *A Gaivota* (proposta). 279

Figura 164: Representação dos atos e fluxos, *A Gaivota* (proposta). 279

Figura 165: Simulação de ocupação e fluxos, maquete *O Dragão*. 280

Figura 166: Diagrama da relação entre imagem, imaginação e imaginário. 286

Figura 167: Diagrama sobre imaginário, imaginação e espacialidade imaginativa. 287

Figura 168: Diagrama da relação entre imaginário, imaginação e imagem para espacialidades imaginativas. 288

Figura 169: Quadro esquemático, “O que é o virtual?”, Pierre Lévy. 297

Figura 170: *Óculos* (1966), Lygia Clark. 300

Figura 171: Chaise longue (1929), Charlotte Perriand. 301

Figura 172: *Dinghy* (1996), Jan Kaplický. 302

Figura 173: *Dinghy* (1996), Jan Kaplický, festa crianças. 303

Figura 174: *Rare encounters*, Países Baixos. 305

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APTR	Associação dos Produtores de Teatro
AU	Armazém da Utopia
BH	Belo Horizonte
CEA	Companhia Ensaio Aberto
DAAU	Diretório Acadêmico de Arquitetura e Urbanismo
EA	Escola de Arquitetura
E.I.(s)	Exercício Imaginativo(s)
INEP	Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira
LET	Laboratório de Experimentação Tridimensional
MAP	Museu de Arte da Pampulha
PET	Programa de Educação Tutorial
PQ	Quadrienal de Praga (*Prague Quadrennial*)
PUC Minas	Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
RJ	Rio de Janeiro
SP	São Paulo
UFMG	Universidade Federal de Minas Gerais

SUMÁRIO

1 Introdução 20

1.1 Percepções, questionamentos e proposições acerca da arquitetura a partir da experiência do corpo no espaço 23

1.2 Teoria e práxis: metodologia de pesquisa 28

1.3 Distribuição dos capítulos 33

2 Canteiros imaginativos 35

2.1 Modos de pensar, modos de fazer 37

2.2 Laboratório: Arquitetura e Urbanismo PUC Minas 48

2.3 Experimentos didáticos: Escola de Arquitetura da UFMG 70

2.3.1 Exercício imaginativo I 84

2.3.2 Exercício imaginativo II 90

2.3.3 Exercício imaginativo III 96

2.3.4 Exercício imaginativo IV 100

2.3.5 Exercício imaginativo V 108

2.4 Oficina A Gaivota: Armazém da Utopia 122

3 Estudos de caso: cenografia como prática espacial imaginativa 134

3.1 Pressupostos fundamentais para a cena expandida 141

3.2 Do edifício teatral ao galpão industrial 146

3.3 Oficinas de cenografia como laboratórios de experimentação 150

3.3.1 O Dragão 160

3.3.2 Morte e Vida Severina 167

3.3.3 Experimento Olga 171

3.3.4 A Exceção e a Regra 174

3.4 Reflexões sobre as experiências metodológicas das oficinas, a partir da análise das espacialidades criadas *181*

3.4.1 O Dragão 189

3.4.2 A Exceção e a Regra 197

3.4.3 Síntese 206

4 (Re)imaginar a relação corpo/espaço: transversalidades 210

4.1 Modos de pensar e fazer processuais *213*

4.2 Reflexões sobre a experiência do corpo no espaço *225*

4.2.1 O corpo na arquitetura clássica e modernista 227

4.2.2 O corpo nas artes dos anos 1960 237

4.2.3 O corpo por uma abordagem fenomenológica 248

4.2.4 Síntese 266

4.3 Considerações sobre imagem, imaginário e imaginação *282*

5 Considerações finais 309

Referências 316

Apêndice A: Programa da disciplina ARQ110 328

Anexo A: Fichas técnicas 338

Anexo B: Caderno de fotografias 342

1 Introdução

> ***Por onde se começa? Onde se acaba?*** *A única resposta é dizer: começa-se pelo sítio a que chamamos início e termina-se no sítio que denominamos final.*
> Gonçalo Tavares, "Atlas do Corpo e da Imaginação" (2013).

Por onde começar? Esse questionamento incomoda a todos que se arriscam a iniciar um projeto. Não somente Gonçalo Tavares nos coloca essa pergunta em seu livro "Atlas do Corpo e da Imaginação" (2013), como também o ilustrador Christoph Niemann, no documentário *Abstract* (2018), do Netflix, comenta sobre encarar uma folha de papel vazia e esperar por uma ideia aparecer. Certamente essa espera não é passiva, mas preenchida do incômodo mencionado, uma sensação aparentemente ruim, mas que parece fundamental para a criação. Uma mente inquieta pergunta incessantemente e tenta explorar saídas aos questionamentos que a perturbam, de modo que ou encontra algumas respostas, ou mais perguntas. Assim, inicia-se o processo de pesquisa – segundo Peter Jenny (2014d): "somente os que têm perguntas estão no caminho da reflexão". No livro "Ensaios do corpo no lugar de morar" (2021), eu também discorro sobre o medo do primeiro traço. Após o desafio do começo ser vencido, as ideias gradualmente vão tomando forma e preenchendo o espaço. A continuidade não é menos complexa, mas é certamente mais prazerosa e menos solitária, pois somente após as primeiras linhas escritas é que o trabalho pode ser lido – criticado, opinado, questionado, modificado – por outros olhares. Perdoem-me a autocitação, mas ela encoraja os nossos primeiros passos:

> Colocar a mão sobre o papel em branco e imprimir ali o primeiro traço é tão ou mais **desafiador** quanto andar de bicicleta pela primeira vez. A escolha e dosagem de cada palavra se assemelha à sensação de **equilibrar o corpo desajeitado** sobre duas rodas. Ao me sentar na cadeira e encarar a folha vazia, me senti como a criança que experiencia a liberdade lhe atravessar o rosto como vento, e que enfrenta o medo da dor de um joelho ralado, quando o pai solta a mão. Hesitei em começar, pelo receio de cair no chão, mais depois do primeiro pingo de tinta sobre o papel, não resta vontade outra ao corpo a não ser **pedalar** (BARROS, 2021, p. 15, grifo nosso).

A investigação sobre outros modos de pensar e fazer arquitetura, centrados na experiência do corpo, não é uma proposta isolada desta dissertação. Pelo contrário, o tema da relação entre o corpo e o espaço foi desdobrado em diversas das minhas pesquisas anteriores, até atingir as

particularidades presentes neste trabalho. Um pensamento para o corpo já me acompanhava anteriormente à graduação, devido ao meu envolvimento, desde criança, com a dança e com a música – ao nosso ver, formas artísticas que proporcionam uma maneira distinta de expressão corporal e de percepção sensível do corpo/espaço. Ao longo da formação em Arquitetura e Urbanismo, na Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais (EA-UFMG), desenvolvi profundo interesse pela área de ensino e pesquisa, e busquei, no percurso, interligar a minha prática artística às discussões e produções acadêmicas, especialmente relacionadas à teoria crítica da arquitetura. No PET – Arquitetura (Projeto de Educação Tutorial – PROGRAD/ UFMG/ CAPES/ SESU/ MEC), entre os anos de 2017 e 2019, sob orientação da Professora Celina Borges Lemos, vivenciei a primeira oportunidade de contato com a pesquisa científica, propriamente dita – e a possibilidade de desenvolver estudos sobre arte, corpo e espaço.

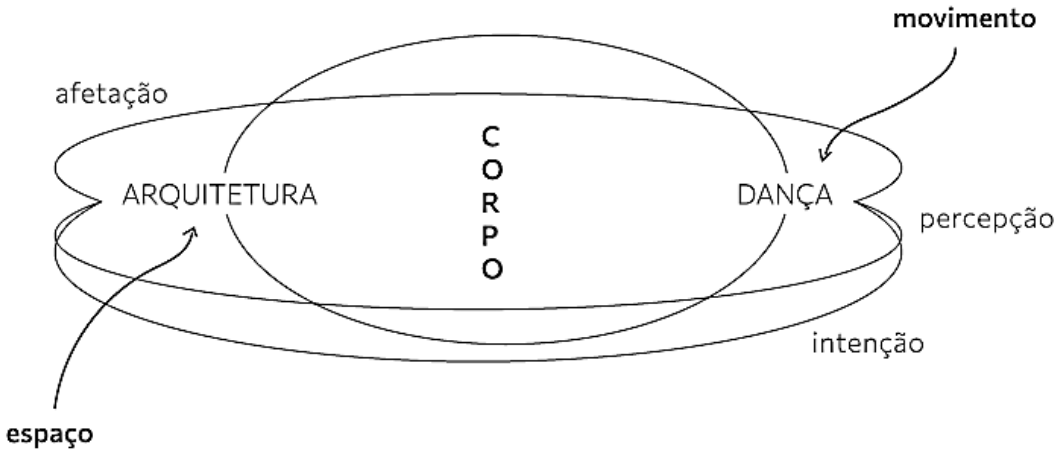


Figura 1: Diagrama da relação corpo/espaço, via aproximação arquitetura e dança. Fonte: BARROS, 2021, p. 54.

Ao longo da graduação, direcionei minhas investigações acadêmicas para questionamentos sobre a relação entre o corpo e o espaço, atravessada especialmente pela transdisciplinaridade do meu corpo de bailarina-arquiteta. Desses estudos, desdobrou-se o meu livro "Ensaios do corpo no lugar de morar" (2021)[2], uma pesquisa empírica e experimental sobre o habitar em confinamento e as consequências da pandemia da Covid-19 nas formas de conceber e ocupar a arquitetura. O trabalho enfocou os efeitos pandêmicos sob a compreensão e apropriação

[2] O livro originou-se do meu trabalho de conclusão de curso, apresentado na Escola de Arquitetura da UFMG em 2020, com orientação do professor Cristiano Cezarino Rodrigues e co-orientação dos professores Adriano Mattos Côrrea e Laura Fonseca de Castro. A realização do lvro contou com apoio da SECULT, pelo Edital de Premiação de Pesquisa Artístico-Cultural, da Lei Aldir Blanc.

espacial, com a hipótese de que práticas artísticas – da dança, das artes visuais, da tecnologia, da música, dentre outros campos – poderiam se constituir como alternativas criativas aos constrangimentos corpóreos do confinamento. A partir dessa trajetória, surge esta dissertação; embora abarque a relação corpo/espaço a partir de outra "camada" de análise: a imaginação. A contribuição da dança, por sua vez, no pensamento da arquitetura, deu-se nas minhas pesquisas especialmente pelo enfoque da motricidade enquanto elemento estruturador e provocador da composição espacial. A dança, para nós, é uma prática corpórea/espacial que protagoniza o corpo em movimento como agenciador de desvios e transformações no espaço. Se considerarmos que a arquitetura opera no espaço e depende de um habitante[3] para ser apropriada fisicamente e apreendida emocionalmente, a dança pode ser compreendida como campo que pode compartilhar modos de relação entre corpo e ambiente.

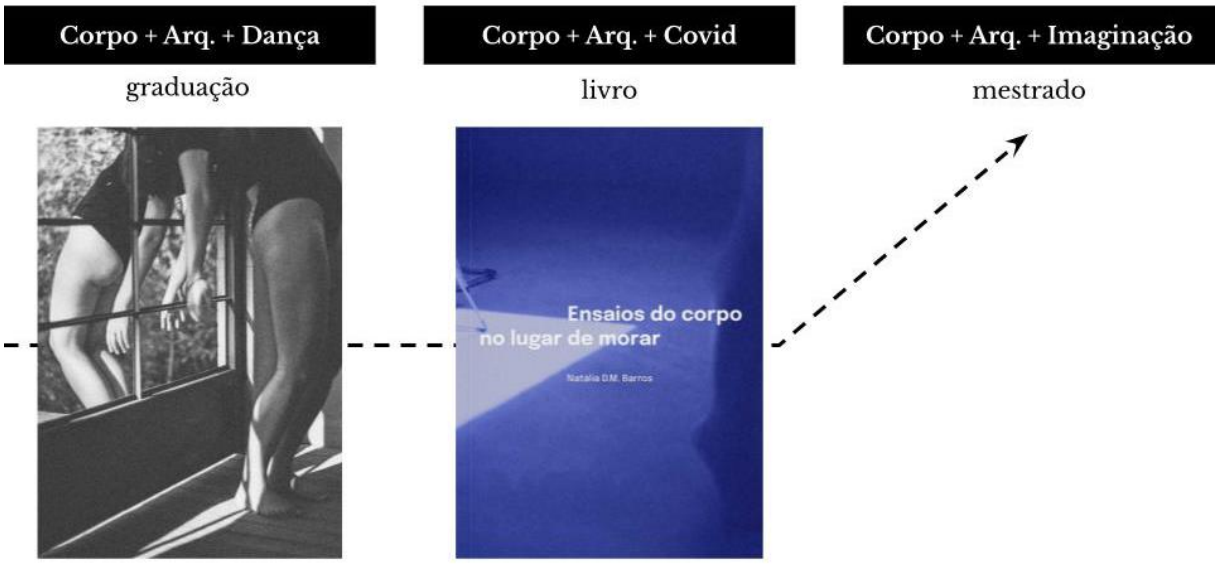


Figura 2: Percurso referente aos estudos sobre corpo/espaço até o Mestrado. Fonte: elaborado pela autora.

Por fim, percebo as reverberações nesta pesquisa da disciplina Atelier Integrado de Arquitetura (AIA), ministrada pelos professores Ana Paula Baltazar e José Cabral Filho, durante o meu primeiro período do curso de Arquitetura. Se discutimos aqui desde a polivalência de Hertzberger (1999), até uma arquitetura como evento que acontece no tempo e visa criar espaços ou interfaces a fim de mediar as relações, isso não se dá sem a influência de

[3] A ser visto no Capítulo 2, nossa escolha pela palavra "habitante" diz respeito a uma dimensão subjetiva, afetiva, psíquica e emotiva do ser. Optamos por esse termo para nos referir aos corpos em movimento que se apropriam tanto de espaços arquitetônicos, como cênicos.

AIA. Como criar espaços convidativos, que priorizam a apropriação da arquitetura? Como estimular a interferência, participação ou interação do habitante no espaço? Como abrir o projeto para possibilidades diversas de apropriação? Como propor práticas arquitetônicas em que a experiência corpórea precede a representação? Como pensar uma arquitetura virtual, que não é um produto fechado, mas um processo em constante problematização e atualização pelos corpos em ação? Esses e outros questionamentos que atravessam esta pesquisa foram, de certo modo, germinados nas aulas de AIA.

1.1 Percepções, questionamentos e proposições acerca da arquitetura a partir da experiência do corpo no espaço

O que são arquiteturas imaginativas[4]? Elas existem? Se não existem, o que pretendemos é nos questionar por que não existem? Se, por outro lado, existem, o que pretendemos é encontrá-las e organizá-las nesta pesquisa? Se existem, são necessariamente interdependentes do corpo? Se o que propomos é um estudo fundamentado em experiências metodológicas corpóreas, nosso objetivo é expor práticas, modos e métodos que podem levar a arquiteturas imaginativas centradas no corpo? É necessário desacostumar ou, no mínimo, questionar os espaços que estamos habituados para conseguirmos pensar em outros diferentes? Quando questionamos os modos de pensar e fazer, estamos em buscas de outras ferramentas, outros instrumentos, e outros meios para então conseguirmos alcançar outros resultados possíveis? Implica de fato inventar práticas novas, ou ajustar – (re)imaginar? – as existentes?

> Quando escolhemos o caminho mais reto para chegar a um objetivo, geralmente pensamos que, por ser o mais curto, esse seja também o melhor. No entanto, no contexto do desenho, as coisas não são bem assim. **Aqueles que escolhem o caminho mais curto acabam limitando suas maneiras de pensar sobre as imagens e de criá-las** (JENNY, 2014c, p. 8).

Diante dessa excessiva quantidade de perguntas e da citação de Peter Jenny retorna à mente uma imagem que produzimos para nosso próprio entendimento do processo de investigação acerca do que procuramos nomear como uma "arquitetura imaginativa"[5]. Qual o caminho para

---

[4] À medida da evolução da pesquisa julgamos que o termo "espacialidades imaginativas" era mais condizente com os nossos objetivos e com o desenvolvimento do estudo. Isso será explicado adiante.

[5] No início da pesquisa preferimos dizer "uma" arquitetura imaginativa em vez de "a" arquitetura imaginativa (uso de artigo indefinido em vez de definido), porque evitamos ser categóricos, e partimos do pressuposto que existe

uma arquitetura imaginativa? Não que seja necessariamente o mais longo, mas certamente não se satisfaz com o primeiro caminho que lhe aparece. Se estamos no âmbito do imaginário, a fim de criar ou renovar o nosso museu de imagens – equivalente a um museu de arte, como diria Peter Jenny – precisamos encontrar novos pontos de vista, para fazermos novas descobertas (JENNY, 2014d).

Se estiver correta essa intuição, cabe-nos torná-la aceitável, desenvolvendo-a. Assim, nos interrogamos: como conectar dois pontos no espaço? Fazemos um desenho pensando quatro opções: (a) uma linha reta; (b) uma linha reta, que em seu percurso faz um pequeno desvio; (c) uma continuidade de linhas dando voltas; (d) e por fim, um emaranhado de linhas curvas que saem do plano "visto" e "conhecido", para um "lugar oculto" ou inesperado, ou seja, nesse exemplo, literalmente fora do limite disposto no papel (Figura 3). Não seria nesse tipo de resposta que residem as possibilidades da imaginação? Sendo assim, buscamos ampliar possibilidades: de modo a não contentar somente com o caminho mais "óbvio", por exemplo da linha reta que liga dois pontos, mas nos questionarmos sobre os caminhos possíveis, tanto dentro, quanto fora do "plano".

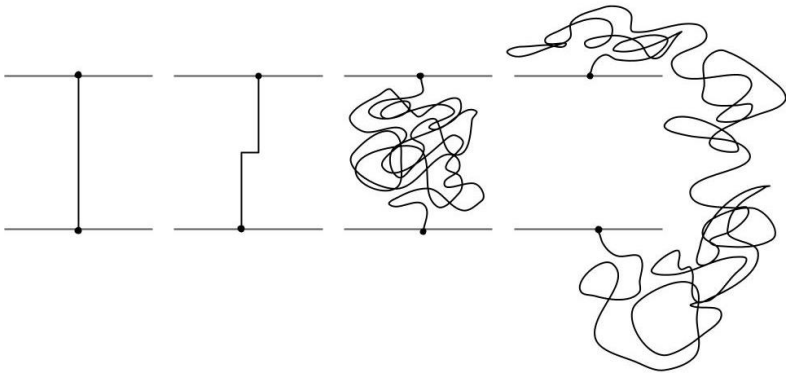


Figura 3: Como conectar dois pontos. Fonte: elaborado pela autora.

O tema desta pesquisa é a investigação de outras espacialidades – a que escolhemos denominar imaginativas – a partir do diálogo entre arquitetura, corpo e imaginação. Partimos do pressuposto que a espacialidade está intimamente conectada com a existência corporal: à medida que o corpo ocupa, apropria, ou subverte o espaço, é este último que acolhe, repele, ou

mais de um sentido imaginativo ou mais de uma prática de arquitetura imaginativa. No nosso caso, abordamos um tipo de arquitetura imaginativa em consonância com a experiência do corpo.

se adequa ao corpo. Dito de outra maneira, a relação corpo/espaço é tomada a partir da premissa da importância da experiência corpórea na discussão da qualidade arquitetural e da hipótese de que o exercício da imaginação pode corroborar para se pensar e criar espaços mais qualificados e qualificantes.

Devido à prática profissional na arquitetura e na cenografia, e aos meus interesses – fenomenologia, imaginação, arquitetura, artes, experiência do corpo, dentre outros – há uma preferência por estudos de âmbito inter/transdisciplinar. A pesquisa, portanto, é movida tanto pela curiosidade acadêmica, quanto pelo conhecimento empírico nessas áreas. Admitimos a transversalidade de de imagens e conceitos distintos, na tentativa de compor as páginas com experiências metodológicas diversas que cruzam vários saberes teóricos, práticos e visuais. A necessidade de concisão limita o tamanho deste trabalho, que certamente não esgota o assunto, mas abre uma porta na discussão do tema. A ênfase da pesquisa está no **processo**, no desenvolvimento, nas **experimentações**, do que na busca de um produto. O recorte da pesquisa, por sua vez, é delimitado pelo conjunto de experimentos práticos que se tinha à mão (experimentos e estudos de caso).

Se dizemos de uma importância da experiência do corpo para a qualidade do espaço arquitetônico, faz-se mister perguntar: de que arquitetura falamos? No livro "Cinco textos sobre arquitetura" (2005), organizado por Maria Lúcia Malard, cada autor fomenta uma abordagem do campo, por vezes com entendimentos de arquitetura que se contrapõem. Arriscar uma definição universal e fechada de arquitetura é um tanto complexo, quanto pouco proveitoso para essa pesquisa. Interessa apresentar e defender as noções de arquitetura que corroboram para o desenvolvimento do estudo. Para Silke Kapp:

> O espaço modificado pelo trabalho humano – a arquitetura, portanto – é gerado por processos sociais e é meio em que relações sociais são criadas. Arquitetura e sociedade se condicionam mutuamente; tanto mais quanto maior for o investimento material e simbólico de uma cultura na configuração do seu espaço físico (KAPP, 2005, p. 117).

Esse entendimento de arquitetura assume que o objeto arquitetônico é aberto não somente à apropriação, mas às relações sociais que permeiam as etapas de projeto, construção e uso e podem transformar esses processos. O enfoque está nas relações sociais e possibilidades de modificação das estruturas, e não no objeto arquitetônico isolado. Stéphane Huchet (2005), por outro lado, apresenta uma noção de arquitetura crítica que integra, isto é, reconecta campo plástico e tectônico, por meio da abertura às artes e outros saberes. Desse modo, as finalidades

meramente utilitárias e tecnicistas da arquitetura são problematizadas e o repensar da prática envolve experimentação e transcendência por conhecimentos de outras naturezas.

Nesse sentido, a arquitetura, para nós, não é entendida como um objeto arquitetônico acabado, ou um monumento, ou uma categoria de escultura. Por outro lado, ela é vista como uma construção que se desdobra no tempo, por um conjunto de relações e acontecimentos (que não precisam ser somente arquitetônicos no *stricto sensu*). Uma arquitetura que não é produto, mas um espaço de (em) ação, processual, que se faz (e refaz) nos eventos. O enfoque pretendido nesta pesquisa volta-se ao uso e à apropriação dos espaços, de modo que os processos de concepção, representação e construção destinam-se a pensar e fazer lugares arquitetônicos que tenham a experiência corpórea como cerne.

Sendo assim, nesta pesquisa, a arquitetura diz respeito ao campo do conhecimento em que os espaços pensados, imaginados e construídos são o suporte da vida humana, não apenas no viés físico, mas em uma dimensão intangível, simbólica e social. Não será feita distinção entre arquitetura e Arquitetura em notação gráfica – como alguns dos autores do compêdio fizeram, ou o fez Lina Bo Bardi[6] na conhecida problematização entre *Arquitetura ou arquitetura* – porque nos interessa pensar a arquitetura como um campo ampliado de reflexões e práticas. Portanto, como um campo de estudos expandido, que se dedica a discutir a relação entre o espaço e o corpo, na perspectiva da apropriação e da experiência, com implicações das artes, da cenografia e da imaginação. A noção de "imaginação", por sua vez, é explorada como uma categoria do pensamento (alternativa) na arquitetura – uma arquitetura imaginativa – atravessada pelas demais transversalidades.

> A arquitetura existe numa realidade diferente da nossa vida cotidiana e das nossas atividades. A força emocional das ruínas, da casa abandonada ou de objetos rejeitados nascce do fato de nos fazerem imaginar e compartilhar o destino de seus donos. Levam nossa imaginação a distanciar-se do mundo das realidades cotidianas. **A qualidade da arquitetura não reside na sensação da realidade que expressa, mas, ao contrário, em sua capacidade de despertar nossa imaginação** (PALLASMAA, 2006, p. 488, grifo nosso).

No que tange à dimensão corpórea[7], temos em mente um corpo ativo, ou seja, no âmbito do despertar do habitante para a percepção e fruição do espaço, com atenção às características

---

[6] BARDI, Lina Bo. arquitetura ou Arquitetura. In Silvana Rubino & Marina Grinover (orgs.). Lina por escrito – textos escolhidos de Lina Bo Bardi. São Paulo: Cosac Naify, 2009, pp. 90–93.

[7] Diante da importância e dos desafios acerca da discussão sobre "corpo" no momento contemporâneo, é imprescindível uma justificativa de nossa parte. O estudo da dimensão social, de gênero e racial é fundamental, especialmente num contexto atual de ampliação do debate em torno de copos/corpas/corpes dissidentes, que estimula a reflexão crítica da norma vigente calcada num histórico branco, masculino e heterossexual. Todavia, apesar disso, nesta pesquisa enfocamos na dimensão filosófica do corpo sensível fenomenológico e na sua relação com o espaço. Assim sendo, não constituiu parte do nosso estudo a especificidade de cada corpo, embora

físicas e aos estímulos sensoriais. Um corpo que pode agir e sentir a ação, numa relação consigo, com o outro, com as coisas e com o lugar. Um corpo sensível e ativo na percepção e na apropriação. Um corpo agente, que é sujeito consciente da ação; que participa, influencia ou interfere no acontecimento – no nosso caso de interesse, a modificação do espaço em favor de ampliar ou transformar as possibilidades de uso e ocupação pelo habitante. O corpo, portanto, é colocado no cerne da discussão da qualidade do espaço, na busca por um encontro das dimensões construtiva e sensorial da arquitetura. O exercício da imaginação, por sua vez – que pretendemos que aconteça nesta pesquisa por meio das práticas artístico-arquitetônico-cênicas, desenvolvidas nos experimentos – é tomado sob a hipótese de que pode corroborar para o pensamento e a criação de outras arquiteturas, em maior afinidade com o habitante.

> **O meu corpo pode agir** sobre o meu corpo (exemplo: a mão que provoca intencionalmente uma ferida no outro braço) – e temos aqui **um corpo que age**, toma a iniciativa – mão que segura na lâmina; e uma parte do corpo – o outro braço – que aceita, é o objeto da **ação** da outra parte. [...] No limite, a possibilidade prática, orgânica e fisiológica, de eu poder – com um **movimento** de uma parte do meu corpo – prejudicar ou ferir outra parte do meu corpo, remete o organismo individual para dois lugares que quase se opõem: o de objecto e o de **sujeito** (TAVARES, 2013, p. 239, grifo nosso).

A partir do elencado acima, reforçamos que o objetivo desta pesquisa é investigar modos de pensar, fazer e ensinar a arquitetura que experimentam práticas imaginativas de trabalhar o espaço em relação com o corpo que o habita. Ou seja, estudar experiências metodológicas para uma arquitetura imaginativa voltada ao corpo. Sendo assim, potencializar a imaginação na arquitetura, a partir das práticas transversais de compartilhamento de saberes entre campos artísticos, é estudada como uma maneira de se promover uma experiência sensível – a envolver todo o corpo, em profundidade, por camadas perceptivas, sensoriais e subjetivas – e acontecimental – admitindo imprevisibilidades, a ação do habitante e, por conseguinte, transformando a relação corpo/espaço. Os objetivos específicos da pesquisa se dividem em três itens: (I) propor e avaliar experimentos artístico-arquitetônico-cênicos como uma porta de entrada para uma arquitetura imaginativa, centrada no corpo; (II) investigar a contribuição do compartilhamento de métodos, processos e práticas da cenografia para uma imaginação criadora, por meio da análise de estudos de caso; e (III) aproximar as práticas trabalhadas das

---

admitimos e compreendemos a diversidade cultural, étnica, racial, sexual, e de gênero como intrínsecas aos corpos humanos. O nosso foco de análise está nos modos de uso e apropriação dos espaços, de forma que nos interessam os habitantes/ ocupantes do lugar como agenciadores de práticas imaginativas.

reflexões teóricas sobre arquitetura, corpo e imaginário; buscando uma síntese das espacialidades e conceituações trabalhadas. Esses objetivos se desdobram nos três capítulos desta dissertação.

Esta investigação sobre uma arquitetura imaginativa representa uma busca por processos de projeto mais abertos, imaginativos e criativos, em que a experiência do corpo precede um tipo de representação arquitetônica prescritiva. Assumimos uma posição crítica contra modelos padronizados de espaços que desconsiderem as experiências sensíveis do corpo. Em contrapartida, defendemos as práticas criativas (em sua ampla transversalidade, a qual pode envolver, para nós, a arquitetura, a cenografia e outras artes) como *lócus* da imaginação e da criatividade e, portanto, um – real ou potencial – reduto de práticas contrárias à anulação e abstração do corpo.

1.2 Teoria e práxis: metodologia de pesquisa

Quanto ao método de pesquisa, servem-nos as palavras de Descartes – as quais tomamos emprestadas do livro "A forma na arquitetura" (1978), de Oscar Niemeyer – "Meu desejo não é ensinar o método que cada um deve seguir, mas somente mostrar o método que eu escolhi" (NIEMEYER, 1978, p. 9). Dito isso, não pretendemos nesta pesquisa impor como pensar e fazer uma arquitetura (que denominamos) imaginativa, mas compartilhar experiências metodológicas que contribuíram à nossa investigação. Desde o princípio é importante salientar que a minha posição de arquiteta-artista-cenógrafa é assumida e, por isso, a teoria tangencia a minha atuação profissional, produção artística e experiência pedagógica. Ademais, esclarecemos que a natureza do trabalho é empírica e teórica, e de considerável aporte fenomenológico. Dito de outra maneira, a estrutura escolhida para organizar os pensamentos sobre arquitetura, corpo e imaginação partem de uma abordagem inter/ transdisciplinar, teórico-prática e fenomenológica, com enfoque em questões concernentes à experiência do corpo no espaço.

A fenomenologia é uma abordagem filosófica que se dedica ao estudo da essência dos fenômenos, como aparecem à experiência vivida e consciente do ser (MERLEAU-PONTY, 1999). Para nós, o método fenomenológico postula um deslocamento da atenção para a autorreflexão transcendental, de modo que o processo inteligível acontece à *posteriori*. Segundo esse viés, consideramos que o fenômeno se manifesta primeiro à percepção, no encontro das

nossas faculdades sensoriais com o mundo; e a partir desse sentir e perceber é que formulamos o entendimento da coisa. Embora não exista uma categorização, nem separação propriamente dita, entre perceber, sentir e pensar, usamos desse esquema – sem dúvida, limitado – para reforçar a importância do corpo sensível na apreensão do mundo. Por conseguinte, valorizamos a sensibilidade do corpo como uma maneira válida de conhecimento, de interpretar e incorporar os estímulos externos. Sendo assim, a **experiência corpórea** é tomada como substancial num estudo acerca de **modos de pensar e fazer** espaço.

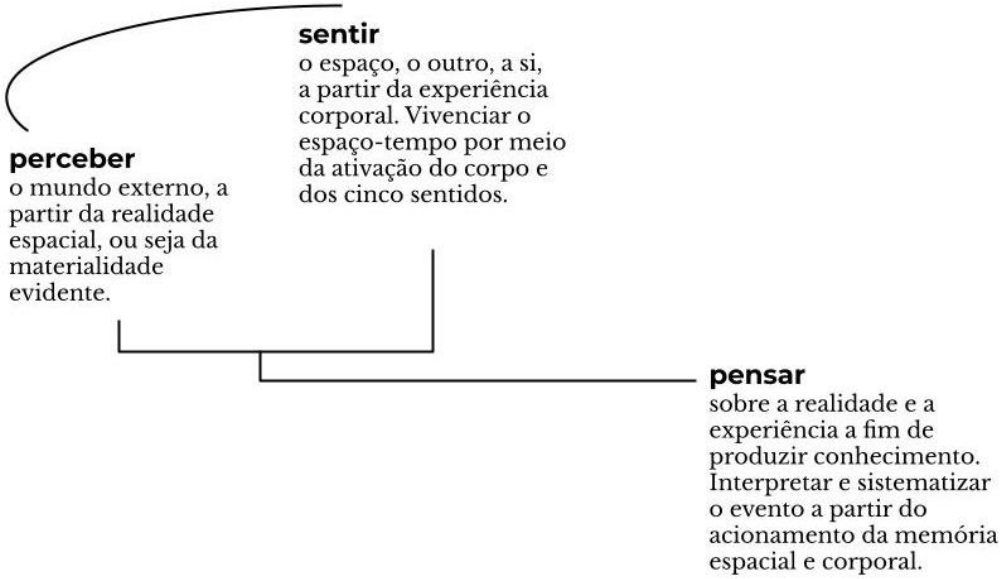


Figura 4: Esquema diagramático do método fenomenológico para nós. Fonte: elaborado pela autora.

Tendo isso em vista, a metodologia da pesquisa é experimental, pois o embasamento teórico serve de suporte para a discussão das práticas e proposição de exercícios como um laboratório experimental. Os parâmetros da experimentação, ou seja, as variáveis que conduzem os exercícios práticos da dissertação – e, posteriormente, influenciam na análise – são: o grau de abertura da arquitetura (mais aberta quanto menos for um produto pronto); a dimensão da experiência do corpo (o quanto o uso e a apropriação são considerados); o espectro imaginativo (mais imaginativo produz novas associações e germina novas imagens). Desse modo, o estudo será uma investigação prática, embasada por uma revisão bibliográfica e interpretação de estudos de caso. Outros recursos, para além de uma bibliografia acadêmica, também são admitidos como fonte de estudo, a exemplo de referências literárias, artísticas, documentais e audiovisuais. Quando do uso de referências temporalmente mais antigas, consideramos que não perderam a pertinência e por isso foram utilizadas para embasar o argumento. Ademais, a pesquisa concebe procedimentos de coleta de dados e análise, como a

realização de entrevistas (com um roteiro semiestruturado, a fim de permitir imprevisibilidades) e registros dos laboratórios práticos conduzidos com os alunos e alunas.

Como sugeriu Alberto Sampaio (2007), a interpretação musical acontece "tocando/ cantando", ou seja, experimentando no tempo as relações sonoras; testando maneiras de realizar determinado trecho musical por meio da prática. Dito de outra maneira, refletindo sobre "como fazer" por meio do próprio fazer. Para esta pesquisa de arquitetura, tomamos o mesmo partido. Podemos dizer que nosso estudo experimental é próximo do método artístico denominado "*learning by doing*" (aprender fazendo), explicitado por Peter Jenny (2014d). A prática embasa, alimenta e estimula a teoria, numa relação de pensar o fazer, fazendo. Sendo assim, a dimensão do experimentar *in loco* assume tamanha importância, o que justifica as propostas de ministrar um *workshop*, conduzir uma disciplina, e realizar trabalhos profissionais no tema abordado.

À medida em que cada experimento é realizado, há um aprofundamento teórico concomitante a fim de promover apoio conceitual a cada experiência intuitiva. Sendo assim, o estudo aproxima-se da noção de pesquisa-ação ou da estrutura de projeto/pesquisa, termo que julgamos mais adequado. O princípio da pesquisa-ação, segundo David Tripp (2005), é o desenvolvimento cíclico do estudo, a partir do embasamento simultâneo entre a práxis e a teoria: a ação prática incentiva a investigação teórica e vice-versa. A mediação entre o empirismo e a sistematização em conceitos, no caso desta pesquisa, é motivada pela experiência corporal que provoca e é provocada pelo processo cognitivo.



Figura 5: Metodologia de pesquisa experimental. Fonte: elaborado pela autora.

Em resumo, a nossa metodologia experimental – ou de pesquisa-ação – envolve, dentre outros procedimentos: a investigação teórica, a condução de experimentos práticos com os(as) estudantes, a análise de estudos de caso, e a realização de entrevistas. Com relação aos estudos de caso, estão intimamente relacionados com a minha prática profissional. Os exercícios práticos, por sua vez, consistem: numa atividade de criação da oficina de cenografia do grupo teatral Companhia Ensaio Aberto (CEA); no *workshop* ministrado na universidade PUC Minas; e na disciplina ARQ 110 Oficina de Fundamentação e Instrumentação, conduzida por mim sob supervisão do Prof. Dr. Cristiano Cezarino Rodrigues, docente na faculdade Escola de Arquitetura da UFMG. No que tange às entrevistas, foram realizadas com o cenógrafo J.C. Serroni e com integrantes da CEA – a especificar: o diretor Luiz Fernando Lobo, e a atriz Tuca Moraes. As entrevistas foram conduzidas entre maio e julho de 2023, presencialmente no galpão da Companhia, o Armazém da Utopia (AU) e de forma remota por meio da plataforma de conferência *online* Zoom. Optamos por não anexar as entrevistas[8] na íntegra, mas somente apresentar alguns trechos que interessam ao estudo. Convém ressaltar que as entrevistas são relacionadas à experiência prática, uma vez que o contato com os entrevistados é de ordem profissional: como assistente de cenografia de J.C. Serroni nas montagens recentes da CEA no AU.

Para além das entrevistas, as perguntas de um modo geral são fundamentais nesta dissertação, pois guiam o olhar e a investigação da pesquisadora, e contribuem para fazer o elo de ligação e transição entre os tópicos. Toda pesquisa nasce de questionamentos, interrogações, pois, segundo Heidegger, saber as respostas demonstra a "não essencialidade" ou a "pouca-importância" do problema (TAVARES, 2013, p. 27). Como sugere Peter Jenny (2014a), deveríamos fazer mais perguntas, como uma criança, do que insistir em afirmações, como os adultos. Ou, inspirados no método de Pina Baush deveríamos insistir no esforço de pensar mais por questionamentos do que por respostas assertivas. Pode ser que movidos por perguntas cheguemos sempre a mais perguntas do que respostas – e o lugar das perguntas é uma eterna investigação, porém, munida de conceitos e experimentos que levam a algum lugar. Talvez possa ser um lugar indefinido, um "não-lugar". Mas vejamos, não-lugar é diferente de lugar nenhum. O não-lugar é um lugar, ainda que indefinido, ou na negativa, mas o é. Para se chegar nele, é preciso avançar, criar movimento. Por outro lado, "lugar nenhum" implica ficar parado. Optamos certamente pelo movimento, mesmo que sujeitos ao risco de avançar somente um

[8] Para o uso legítimo de trechos das entrevistas nesta dissertação, foram assinados termos de consentimento entre a pesquisadora e os entrevistados.

pouco. Nesta investigação, como diz Tavares (2013, p. 45): “resolver certos problemas – e provavelmente criar outros”.

O marco referencial teórico do trabalho constitui-se, essencialmente, de três eixos de estudo: corpo (sujeito ativo), arquitetura (não somente como campo, mas dentre as diversas possibilidades espaciais) e imaginário (em relação com o corpo e a arquitetura). Sendo que a cenografia e as práticas artísticas são abordadas enquanto áreas que atravessam a arquitetura, no compartilhamento de técnicas e saberes. No que concerne o “imaginário”, buscamos referências para relacionar imaginação e arquitetura. Dentre as principais, destacamos: os estudos de Juhani Pallasmaa; a coleção de Peter Jenny; o livro “Atlas do Corpo e da Imaginação” (2013), de Gonçalo Tavares; o livro “O Imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem” ([1998] 2004), de Gilbert Durand; o livro “O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia sociológica” ([1956] 2014), de Edgar Morin; e o livro “No Ângulo dos Mundos Possíveis” ([2010] 2011), de Anne Cauquelin – em diálogo com outros artigos e autores nacionais.

Para estudar o corpo, as contribuições são várias, desde o corpo sensível da fenomenologia, ao corpo participante das experiências artísticas dos anos 1960, até o “corpo anestesiado” por uma arquitetura que não o solicita na apropriação. Ademais, por ser parte intrínseca da experiência pessoal da autora na dança e em pesquisas anteriores no tema, o repertório é diverso. Contudo, para explicitar uma das fontes onde buscamos respaldo teórico: o livro “História do Corpo: As mutações do olhar – O século XX” (2006), sob a direção de Alain Corbin, Jean-Jacques Courtine e Georges Vigarello. O volume apresenta um compilado de ensaios sobre as transformações do século XX e como elas refletiram nas experiências corpóreas e no olhar sobre o próprio corpo. Por abordar a relação do corpo com outros campos, em especial: arte, estética, industrialização, cultura, outros corpos e sensações – corpo/sujeito, corpo/ obra, corpo/máquina, etc. – é uma importante referência para embasar a discussão da experiência sensível do corpo, ao longo do espaço-tempo.

Com relação à arquitetura, diversas são as referências visitadas, como os estudos de Juhani Pallasmaa, além dos livros “Uma nova agenda para a arquitetura” (2006), de Kate Nesbitt (org.) e “Lições de Arquitetura” (1999), de Herman Hertzberger. Ademais, procuramos dentre os pesquisadores e professores da própria Escola de Arquitetura da UFMG bibliografias que contribuíssem à pesquisa, num esforço consciente de maneja-las, relacioná-las e de criar interlocuções com esta dissertação. Dessas referências, destacamos o livro “Cinco textos sobre arquitetura” (2005), da Maria Lúcia Malard, o livro “Intenções Espaciais: A plástica

exponencial da arte, 1900-2000" (2012), do Stéphane Huchet, além de produções das professoras Silke Kapp, Ana Paula Baltazar, Celina Borges Lemos, dentre outras. De um modo geral, as leituras contribuíram no pensamento sobre a criação de espaços que afetem o corpo e são afetados por ele. Por fim, dois textos do arquiteto e pesquisador José dos Santos Cabral Filho nos foram fundamentais para desenvolver sobre a relação corpo/espaço no tempo: *Arquitetura como instrumento ético frente às tecnologias de disjunção espaço-tempo* (2005) e *Arquitetura irreversível: o corpo, o espaço e a flecha do tempo* (2007). Ao longo das leituras e descobertas da pesquisa, esperamos incorporar as várias paisagens epistêmicas percorridas, na tentativa de desdobrá-las nesta dissertação.

1.3 Distribuição dos capítulos

A dissertação é organizada em cinco capítulos, sendo o primeiro esta introdução e o último a conclusão. A nossa abordagem, portanto, será estruturada fundamentalmente em três momentos: por um lado, apresentarei os experimentos em sala de aula como canteiro imaginativo; em seguida, adentrarei o campo da prática profissional, em que apresento estudos de caso, tentando identificar similaridades e discrepâncias entre esses exemplos e os laboratórios de experimentação; e, enfim, tentarei delimitar algumas noções, características e reflexões em torno da arquitetura, da cenografia, do corpo e da imaginação, traçando como que mapas de imagens e conceitos.

Da primeira parte, denominada *Canteiros imaginativos*[9], visamos fazer emergir questões-guias para a elaboração de um pensamento teórico e prático sobre arquitetura imaginativa ao longo da pesquisa. As perguntas suscitadas ao longo dos experimentos tornam-se fundamentos ao estudo teórico. Dito de outra maneira, os gestos pensar-fazer se alimentam concomitantemente, num diálogo entre perguntas e construções de respostas na prática. Os exercícios apresentados nesse capítulo podem ser chamados de didáticos, uma vez que são desenvolvidos para ambientes de aula: o *workshop* da PUC Minas, a disciplina na EA-UFMG e a oficina prática de cenografia. A intenção de cada exercício imaginativo é estimular a capacidade criativa dos alunos e alunas, tendo por base que essa é uma habilidade que pode ser treinada. Por meio das atividades lúdicas que exploram o pensar, o inventar, ou descobrir, o

[9] Convém explicar que, durante a análise dos exercícios, optamos por não identificar os alunos e as alunas. Por isso nos referimos de modo genérico como o(a) aluno(a)/ o(a) estudante, etc.

objetivo é não permitir que processos racionalizados de pensar e fazer impregnem o olhar imaginativo dos estudantes, de modo a "ocultar" outras possibilidades de visão.

No terceiro capítulo, por sua vez, abordamos os experimentos pedagógicos do arquiteto e cenógrafo José Carlos Serroni, com o grupo de teatro Companhia Ensaio Aberto, no espaço do Armazém da Utopia, no Rio de Janeiro. O estudo tem por objetivo explorar as estratégias e as implicações pedagógicas das oficinas de cenografia ministradas por J.C. Serroni como um meio para a discussão e a prática de outras espacialidades, relacionadas ao conceito de campo expandido na cenografia. A partir da análise teórica do espaço cênico ampliado – fundamentada em autores como Joslin Mckinney, Scott Palmer, Renato Bolelli Rebouças e Aby Cohen – e da pesquisa bibliográfica e *in loco* da Companhia Ensaio Aberto, o capítulo apresenta as relações e repercussões das oficinas nos espetáculos do grupo teatral e na expansão da cena contemporânea.

Por fim, com base nas questões levantadas nos experimentos práticos – tanto dos canteiros imaginativos de experiências didáticas com os(as) alunos(as), quanto das oficinas de cenografia com J.C. Serroni no Armazém da Utopia – elencamos os pontos mais relevantes para as discussões ao longo do último capítulo. Procuramos elaborar uma síntese conceitual – atravessando e relacionando discussões de arquitetura, cenografia, corpo e imaginação – a partir das experiências que auxiliam no desenvolvimento das hipóteses investigadas.

Desse modo, a partir dos experimentos práticos e das análises teóricas, esta pesquisa busca investigar e formular sobre espacialidades imaginativas, ou seja, alternativas a práticas vigentes de como se pensar e criar espaços – designando outras possibilidades não desenvolvidas. O tema da investigação é a relação corpo/espaço, sendo que as experiências metodológicas estão concentradas em testar práticas espaciais distintas, dentro dos campos (especialmente) da arquitetura e da cenografia, a fim de exercitar a imaginação em favor de espacialidades que se orientam a partir da experiência do corpo. Em suma, as espacialidades imaginativas são o ponto de partida e chegada do nosso estudo (objetivo); o corpo é como um meio, um recorte, ou um enquadramento para a pesquisa teórica e elaboração das práticas (preceito fundamental) e a imaginação é o direcionamento do estudo, uma vez que funciona como elemento dialógico entre os demais eixos da pesquisa: arquitetura, corpo e cenografia. Dentre as contribuições, esperamos que os conceitos elucidados e os experimentos práticos desenvolvidos possam exercer um importante papel em mais trabalhos da relação corpo/espaço, interessados em caminhos distintos de uma prática convencional e consolidada no campo arquitetônico ou cênico.

2 Canteiros imaginativos

> *[...]* ***processo aberto****, que o trabalho conjunto de* ***mão e imaginação*** *possibilita e que a determinação externa do produto impede.*
> Silke Kapp, "Canteiros da utopia" (2020).

Este capítulo é a porta de entrada para a investigação de práticas imaginativas na arquitetura; uma porta articulada na dobradiça teórico-prática que caracteriza tanto o método de pesquisa, quanto o próprio campo da arquitetura. A epígrafe escolhida (KAPP, 2020, p. 396), por sua vez, apresenta-se como o *foyer*[10] no teatro para esta pesquisa, o qual confere a ambiência da peça e convida o espectador a adentrar no universo da narrativa, antes mesmo da atuação se desenrolar (HOWARD, 2006). Muito embora no livro "Canteiros da utopia" (2020), a investigação da arquiteta e pesquisadora Silke Kapp seja no sentido de canteiros de obras em sociedades utópicas – a fim de "vislumbrar processos de produção do espaço que sejam, eles mesmos, parte de uma vida livre" (KAPP, 2020, p. 398) – a reflexão posta na epígrafe aponta, aqui, para uma arquitetura de cunho imaginativo, mais relacionada ao processo, do que ao produto.

A palavra 'canteiros' no título desse capítulo não está associada aos processos construtivos e relações de trabalho nos canteiros de obras[11]; é antes uma metáfora para espaços de proposição e experimentação de 'arquiteturas imaginativas'. Se estabelecermos que a arquitetura é imaginativa *per se* (carrega, no seu íntimo, essa identidade), o problema fica então resolvido, desde que nos ocupemos de tornar a afirmação consistente. Todavia, podemos refletir se a arquitetura é **necessariamente** imaginativa ou não. Por estarmos mais convencidos da negativa, nos perguntamos: a arquitetura pode ser imaginativa? O que define uma arquitetura

[10] Historicamente, o foyer assume importância a partir do século XIX, na arquitetura do teatro italiano, como uma das dependências de circulação do público, encontros e demais hábitos sociais da época – inclusive a exibição de *status* e demonstração de poder (ROUBINE, 1998).

[11] Torna-se fundamental esse esclarecimento, especialmente pela escolha da produção teórica da professora Silke Kapp como referência. Em seu livro, "Canteiros da utopia" (2020), a crítica é formulada em torno da doutrinação dos canteiros de obras (a produção material e os trabalhadores), por meio da eficiência produtiva, da heteronomia da produção e execução, da sistematização das operações manuais pelo domínio intelectual e da separação hierarquizada entre desenho e canteiro.

‘imaginativa’? Há práticas voltadas para o exercício imaginativo da arquitetura? Que práticas podem ser essas?

A curiosidade desta pesquisa se inicia nesses questionamentos, que são transformados, de reflexões exclusivamente teóricas, em experimentos práticos com alunos e alunas dos cursos de graduação em Arquitetura e Urbanismo, da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas) e da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Embora as atividades conduzidas em cada universidade tenham sido diferentes, o princípio era o mesmo: propostas arquitetônico-artístico-cênicas para ativar a imaginação e experimentar modos de pensar e de criar espaços que consideram a experiência do corpo sensível como cerne. Para a elaboração dos **exercícios imaginativos**[12], elencamos três principais fontes de estudo e referência: o livro “*Grapefruit*” ([1964] 2000), de Yoko Ono; o livro “Atlas do Corpo e da Imaginação” (2013), de Gonçalo Tavares e a coleção “Livros que convidam a desenhar de forma criativa” ([2001; 2004] 2014), de Peter Jenny.

Em síntese, neste capítulo, é tecida uma análise crítica sobre as experiências metodológicas no âmbito espacial, corpóreo e imaginativo, a fim de se questionar sobre **práticas imaginativas** na arquitetura, enfocadas na experiência do corpo sensível. Em um primeiro momento, é realizada uma contextualização da metodologia do estudo, organizada a partir do conceito de **pesquisa-ação** de David Tripp (2005) e de **modos de pensar através do fazer** (INGOLD, 2013). Em seguida, faz-se uma abordagem crítica de duas atividades engendradas como canteiros imaginativos: experimentos arquitetônico-artístico-cênicos para ativar a imaginação, desenvolvidos em sala de aula na PUC Minas e na Escola de Arquitetura da UFMG (EA UFMG). Por fim, revisita-se uma experiência anterior de um exercício imaginativo na oficina de cenografia do Armazém da Utopia (AU), com o renomado arquiteto e cenógrafo José Carlos Serroni.

Cronologicamente, a oficina de cenografia do AU foi a primeira, ocorrida em fevereiro de 2021, de modo remoto. A experiência na EA UFMG, por sua vez, configurou-se como um estágio-docência do mestrado, que aconteceu em sete aulas entre outubro e final de novembro de 2022. Nesse ínterim, no dia 10 de novembro de 2022, decorreu o *workshop* na PUC Minas. No entanto, a ordem escolhida para a apresentação dos experimentos justifica-se por, no mínimo, três motivos. Embora a oficina na PUC Minas tenha sido posterior ao início das aulas

[12] Denominação que demos aos experimentos arquitetônico-artístico-cênicos conduzidos com os alunos nas universidades.

na EA UFMG, a atividade foi planejada antes e por isso a consideramos como uma proposta-teste, ainda incipiente em alguns aspectos[13]. Enquanto os experimentos na EA UFMG e na PUC Minas foram de ordem didática, nos quais eu assumi a posição de propositora dos exercícios para os(as) alunos(as), a oficina de cenografia no AU foi conduzida por J.C. Serroni, em que o desenvolvimento e a execução decorreram do meu envolvimento enquanto participante. Além disso, interessa a esta pesquisa, especialmente, o enfoque nos processos criativos da cenografia a fim de buscar interseções com o campo para práticas imaginativas na arquitetura. Portanto, é coerente que o exercício conduzido pelo cenógrafo J.C. Serroni seja o fechamento deste capítulo – e simultaneamente uma janela aberta para o próximo.

2.1 Modos de pensar, modos de fazer

As expressões **modos de pensar** e **modos de fazer** que dão título a este subcapítulo – emprestadas dos tomos I e II da coleção[14] "Nebulosas do pensamento urbanístico", organizada por Paola Berenstein Jacques e Margareth da Silva Pereira – designam reflexões sobre o pensamento teórico e sobre o campo prático, respectivamente. Usadas conjuntamente consistem em articulações e atravessamentos entre a teoria e a práxis. Dito de outro modo, um método de pesquisa em que o pensamento acontece à medida que é experimentado: a reflexão é motora da ação e vice-versa. Saberes e fazeres se definem mutuamente, em um duplo recorte e interseção de campos do conhecimento, de conceitos e de práticas. O plural modos indica que não é **um** único, mas antes um **conjunto**, um cruzamento de múltiplas e diferentes maneiras de pensar e de agir – à pergunta inevitável sobre o que, apresenta-se de imediato uma vaga resposta a ser

[13] Inclusive pelo fato de que, diferentemente do estágio-docência em que os exercícios foram planejados e conduzidos sob supervisão do professor Cristiano Cezarino, o *workshop* na PUC Minas foi pensado e realizado de forma autônoma de qualquer docente.

[14] A coleção "Nebulosas do pensamento urbanístico" é composta por três livros: "Nebulosas do pensamento urbanístico: tomo I – modos de pensar" (2018), "Nebulosas do pensamento urbanístico: tomo II – modos de fazer" (2019) e "Nebulosas do pensamento urbanístico: tomo III – modos de narrar" (2020). A coletânea resulta de um trabalho coletivo que se apoia em um longo processo de pesquisa: a *Cronologia do Pensamento Urbanístico*, realizada desde 2002, que culminou em um *site* (http://www.cronologiadourbanismo.ufba.br) – ainda em funcionamento e enriquecido de modo contínuo – o qual reúne um conjunto de informações e cruzamento de dados sobre visões, projetos e planos de cidades. A pesquisa *Cronologia do Pensamento Urbanístico* iniciou-se com uma parceria entre uma equipe na Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), coordenada por Margareth da Silva Pereira, e uma equipe na Universidade Federal da Bahia (UFBA), coordenada por Paola Berenstein Jacques. A partir de 2016, a pesquisa amplia-se com a contribuição de novas equipes: da UFMG, coordenada por Rita Velloso, da Universidade de Brasília (UnB), coordenada por Ricardo Trevisan, e em 2017, da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), sob a coordenação de Josianne Cerasoli. A longa nota justifica-se pela minha participação na pesquisa, contribuição no *site* e coautoria, no livro "Tomo 2 – Modos de Fazer", do capítulo *Fazer por constelações* (p. 226 – 331), sob coordenação das professoras Rita Velloso e Celina Borges Lemos.

desenvolvida mais adiante: sobre a arquitetura, enquanto campo de teorização e prática sobre os espaços planejados e construídos para abrigar a vida humana.

Nesse sentido, a metodologia adotada nesta dissertação aproxima-se da noção de pesquisa-ação, uma das categorias de investigação-ação, que situa a pesquisa entre a sistematização conceitual de rigor científico e o empirismo que visa estratégias de ação com a finalidade de aprimorar a prática (TRIPP, 2005). O princípio da pesquisa-ação, segundo David Tripp (2005), é o desenvolvimento cíclico do estudo, a partir do embasamento simultâneo entre a práxis e a teoria: a ação prática incentiva a investigação teórica e vice-versa (Figura 6). Como uma experiência aplicada, à medida em que o experimento é executado para submeter à testagem um determinado fenômeno, há um aprofundamento teórico concomitante (interpretação, avaliação e planejamento), a fim de promover suporte acadêmico e melhoria da ação (TRIPP, 2005).

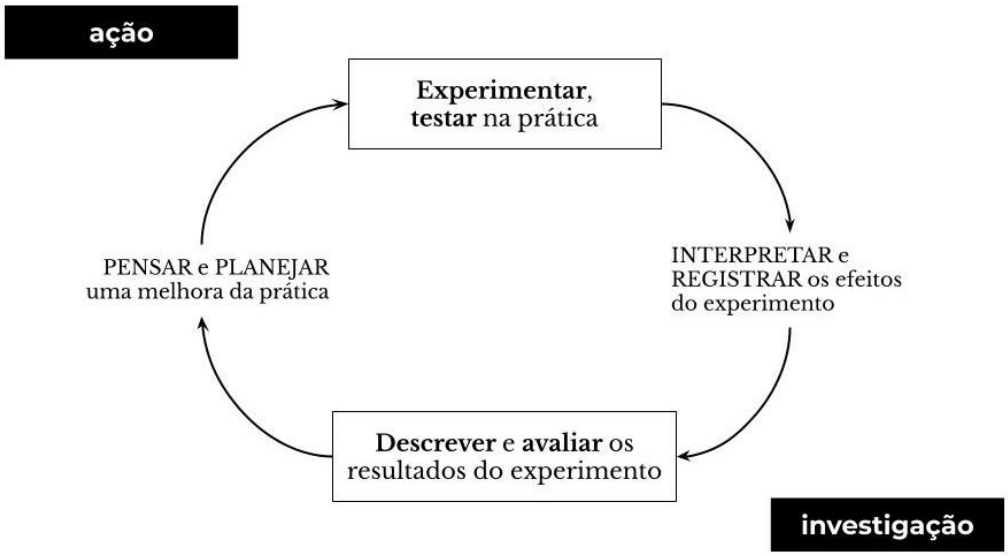


Figura 6: Diagrama de pesquisa-ação para nós. Fonte: elaborado pela autora (adaptado de TRIPP, 2005).

Desse modo, a pesquisa se torna *lócus* propulsor de reflexão intelectual e de atitude prática, que configura "o próprio fazer como uma arte que continuamente pergunta sobre si" (JACQUES; PEREIRA, 2019). O esforço nesta dissertação de incorporar a práxis à teoria, para que os experimentos do canteiro não figurassem somente como ilustrações de uma teorização, teve como referencial o livro "*Making*" (2013), do antropólogo britânico Tim Ingold (1948 -), em que são investigados **modos de pensar através do fazer**. Ao longo do desenvolvimento empírico desta pesquisa, os questionamentos teóricos foram originados, aprimorados e transformados; retroalimentando as proposições práticas e fornecendo mais embasamento para

a argumentação (Figura 7). O estudo se desenvolveu em tempo gerúndio, construído em ato, não separando – ao invés disso, conectando, num movimento circular – modos de fazer e de pensar.

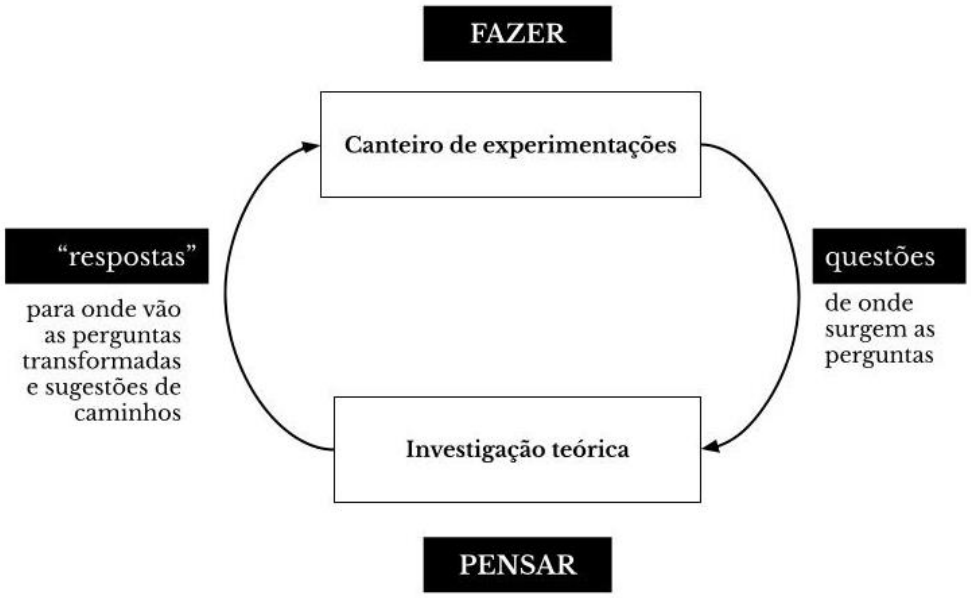


Figura 7: Diagrama do método do canteiro imaginativo. Fonte: elaborado pela autora.

A diferença entre o conhecimento empírico – advindo de experiências práticas e que aqui preferimos o termo incorporado – e o conhecimento teórico é apresentada por Tim Ingold (2013) na comparação entre a figura do **teórico** e do **artesão**[15] e por Silke Kapp (2020), na sua crítica ao domínio intelectual sobre o saber-fazer nos canteiros de obras. Devido aos objetivos distintos de cada autor, a reflexão que Tim Ingold propõe parece mais pertinente a esta pesquisa[16]. Segundo o autor, não se deve reduzir a figura do teórico somente ao pensamento, nem a do artesão apenas à prática. Porém, enquanto o **fazer** do teórico acontece por causa do **pensar** (o fazer é posterior ao pensar), o **fazer** do artesão é que engendra o pensamento (o fazer antecede o pensar):

[15] No livro, Tim Ingold utiliza a palavra *craftsman*, para a qual consideramos que a melhor tradução seria artesão.

[16] Como dito na abertura do capítulo, a crítica da professora Silke Kapp se volta para o controle do canteiro de obras, a perda de autonomia do saber-fazer pela sistematização e doutrinação do trabalho material pelo domínio intelectual. Assim sendo, embora tenha contribuído para a provocação de questionamentos pertinentes para esta pesquisa, os objetivos dos estudos são demasiados distintos para se propor um aprofundamento da discussão no tema.

> Então, qual é a relação entre pensar e fazer? A esta pergunta, o teórico e o artesão apresentariam diferentes respostas. Não é que o primeiro [o teórico] apenas pensa, e o segundo [o artesão] apenas faz, mas sim que um [o teórico] **faz através do pensamento**, e o outro [o artesão] **pensa enquanto faz** (INGOLD, 2013, p. 6, tradução nossa[17]).

No livro "*Making*" (2013), Tim Ingold apresenta discussões e exercícios práticos desenvolvidos no curso *The 4 As: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*, que ele ministrou na Universidade de Aberdeen, para alunos da pós-graduação. Nesse contexto, as disciplinas são analisadas sob a hipótese de que representam a relação fazer/pensar e os discentes são convidados a aprender com elas, em vez de sobre elas; além de estimulados a pensar por meio da experiência, em vez de depois dela. Sendo assim, nesta dissertação que investiga "modos de", o livro de Ingold interessa principalmente como material metodológico da prática a priori à sistematização do conhecimento, além dos experimentos em si e a forma como foram avaliados pelo autor.

Tavares (2013), por sua vez, organiza o conteúdo do seu livro, como indicado pelo próprio subtítulo da obra, por fragmentos, teoria e imagens; que constituem um **modo de pensar e fazer**. Como na construção de um mosaico, o autor desenvolve o texto pela justaposição de elementos: reflexões teóricas diversas e "fotografias como pensamento"[18] compõem, paralelamente e conectadas, um método de investigação por fragmentos e multiplicação. O fragmento, segundo Tavares (2013), é um espaço imprudente e obstetra: primeiro, porque admite o erro, como se cada fragmento fosse uma flecha atirada rapidamente contra o alvo, sendo a errância um risco inerente da intensidade do tiro, que visa ao centro do alvo, mas nem sempre o acerta. Segundo, porque como uma parteira, o fragmento está no âmbito dos nascimentos, faz parir começos e permite gerar inícios. Sendo assim, em Tavares (*Ibidem*), o **modo de pensar e fazer** implica múltiplas perguntas, abertura de caminhos à exploração pelos fragmentos. Em vez da perseguição de um produto único, o seu método é antes um modo de

---

[17] *What then is the relation between thinking and making? To this, the theorist and the craftsman would give different answers. It is not that the former only thinks and the latter only makes, but that the one makes through thinking and the other thinks through making* (INGOLD, 2013, p.6).

[18] Referência ao texto *Pensar por imagens*, de Junia Mortimer, presente no livro "Nebulosas do pensamento urbanístico: tomo I – modos de pensar" (2018), organizado por Paola Berenstein Jacques e Margareth da Silva Pereira. O texto da pesquisadora Junia Mortimer faz-se pertinente uma vez que, no livro "Atlas do Corpo e da Imaginação" (2013), as fotografias não figuram como mera ilustração, mas dizem por si (MORTIMER, 2018). Dito de outra maneira, em Tavares (2013), as imagens não flutuam nas páginas do livro como objetos 'desalmados', passivos. Pelo contrário, constituem como um segundo texto que dialoga com as palavras escritas, ou seja, imagens como "modos de apreensão e experiência" (MORTIMER, 2018, p. 159).

produção, de fazer, o qual contribui para a nossa organização em questionamentos continuados e da prática em consonância com a teoria.

> Para Barthes o método talvez pudesse ser descrito dessa forma: "Ponho-me [...] na posição daquele que **faz** qualquer coisa, e já não na daquele que fala **sobre** qualquer coisa: não estudo um produto, endosso uma produção", em suma: "Emito uma hipótese, exploro"[19]. Eis o método: colocação de múltiplas hipóteses e exploração e desenvolvimento de cada uma (TAVARES, 2013, p. 39).

***

O que são exercícios arquitetônico-artístico-cênicos? Como ativar a imaginação por meio deles? A partir de qual viés são abordados os conceitos de arquitetura e imaginação? De que modo imaginação e arquitetura se relacionam entre si, e com a experiência do corpo? A qual corpo nos referimos? O que define uma arquitetura **imaginativa**? Há práticas voltadas para o exercício imaginativo da arquitetura? Que práticas podem ser essas?

Esses são alguns dos questionamentos a que pretendemos buscar respostas à medida da interpretação dos experimentos – ou, nos dizeres de Gonçalo M. Tavares (2013, p. 26): "impor afirmações que põem questões", pois a interrogação é uma mola propulsora para a pesquisa. Contudo, para conseguirmos analisar – e antes disso, propor – os exercícios, é imprescindível estabelecermos alguns recortes como pontos de partida. Neste momento da pesquisa, os conceitos não se pretendem totalizadores, mas como norteadores do que é investigado e foi experimentado em sala de aula.

Os conceitos, portanto, são entendidos como mapas que utilizamos para organizar os conhecimentos produzidos. Familiarizados com o axioma "o mapa não é o território"[20], compreende-se que, da mesma maneira, os conceitos servem de guia, leitura e representação de um território, o qual, por sua vez, implica a experiência – a apropriação, os usos e os acontecimentos passados e presentes (MENEZES, 2018). Desse modo, o mapa parece ser um meio para anotar, classificar, preservar os conhecimentos adquiridos e os próprios lugares, mas ao mesmo tempo permitir, de acordo com seu uso, a invenção de outros.

---

[19] BARTHES, Roland. **O Rumor da Língua**, 1987, p. 269, Edições 70 *apud* TAVARES, Gonçalo M. **Atlas do Corpo e da Imaginação**: teorias, fragmentos e imagens. 1 ed. Alfragide: Editorial Caminho, 2013. p. 39.

[20] Frase cunhada pelo filósofo polaco-americano Alfred Korzybski, publicada na revista ***Science and Sanity*** com o título *An Introduction to Non-Aristotelian Systems and General Semantics* (SEEMANN, 2012).

> Simultaneamente instrumento de leitura e escritura da Terra, podemos perceber no mapa a tensão entre espaço inventário e espaço inventado, tal como enunciou Georges Perec: por um lado, a operação cartográfica coleta, acumula e classifica cada lugar e cada forma existente num panorama desabitado; por outro, técnicas e poéticas de representação se ocupam em criar mundos (MARQUEZ, 2019, p. 25).

No artigo *Conhecimentos que se tocam: semelhanças entre processos de análises musicais e as práticas interpretativas* (2007), Alberto Sampaio Neto associa a partitura musical a um mapa e, por isso, sugere que o músico deve interpretá-la, lê-la em suas entre-linhas, pois ela não é o território, e sim o mapa. Trata-se, portanto, de transcender nas (e não "as") indicações gráficas da partitura, ou seja, transcender **no** próprio mapa e não superar **o** mapa. Os músicos, ao estudar uma peça, experimentam diferentes possibilidades de execução – considerando "o grau de abertura inerente a qualquer escrita musical" (SAMPAIO NETO, 2007, p. 102) – e realizam escolhas. Sampaio Neto (*Ibid*.) comenta que mesmo as partituras mais detalhadas apresentam espaços nos quais ou a partir do quais o intérprete pode experimentar (fraseados, acentuações, dinâmicas, métricas, aspectos rítimos, articulações, ataques, etc.) além da escritura. Esse pensamento parece especialmente promissor para a arquitetura: seria a representação da arquitetura o mapa no qual se transcender? Os arquitetos teriam em mãos uma partitura para ser interpretada? Quais os instrumentos que arquitetos se utilizam?

> Torna-se preciso transcender **nas** (não **as**!) indicações da partitura lendo-a nas entre-linhas pois ela é apenas um mapa, não o território. Portanto, é desejável que uma partitura seja vista não em seu caráter estático, estrito ou rígido, mas como um elemento mediador e defl agrador de possibilidades. Nesse sentido, considero-a como um campo de potencialidades, uma confi guração potencialmente ativa, dotada de capacidade de realizações, ou seja, de diferentes distribuições de forças/energias. (SAMPAIO NETO, 2007, p. 102).

Na geografia física, na época das expedições europeias, os mapas eram instrumentos de dominação, atualizados e expandidos por meio dos avanços colonizadores, de modo a redesenhar o mundo (MARQUEZ, 2019). Se, por outro lado, compreendemos o mapa como um desenho aberto, gradualmente construído pelos acontecimentos, a ideia de conceitos como mapas pode ser admitida como maneiras de se investigar e representar um discurso teórico e, inclusive, um vocabulário visual, simultaneamente da sua experimentação. Os conceitos são como **meios** para se chegar a um lugar (de definição e construção de novos sentidos) que por linhas imaginárias conectam elementos, de modo a formar um desenho de **constelações**[21]:

[21] Referência ao texto da professora Rita Velloso *Pensar por constelações*, de onde foi retirado o excerto citado. O texto compõe o livro "Nebulosas do pensamento urbanístico: tomo I – modos de pensar" (2018), organizado por

> Para o filósofo alemão [Walter Benjamin (1892-1940)], as ideias se relacionam com as coisas assim como as constelações se relacionam com as estrelas. As constelações são ferramentas de um método. Coisas são o análogo das estrelas, e coisas são fenômenos particulares. [...] Para classificar os fenômenos, **conceitos são mediadores**. Conceitos concretizam ideias, posto que são suas representações, são operadores do conhecimento e função do entendimento (VELLOSO, 2018, p. 102, grifo nosso).

O embasamento teórico, portanto, é um **meio** para o território inexplorado de uma arquitetura imaginativa, mobilizado pelas experiências metodológicas e motor das mesmas. O viés da abordagem (experimentos imaginativos para a criação de espaços outros[22]) e a escolha do enquadramento (arquitetônico-artístico-corpóreo) são fundamentados em reflexões teóricas sobre a arquitetura, o corpo e a imaginação. Por sua vez, são consideradas desde as definições encontradas no Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa (2001); o desenvolvimento desses conceitos presentes em alguns marcos teóricos fundamentais; até algumas intuições iniciais[23] sobre o tema. Sendo importante salientar que, assim como todo mapa traça o mundo a partir do seu ponto de vista cultural (MARQUEZ, 2019), os autores, as relações e os pensamentos privilegiados indicam o lugar de onde se fala. Por essa razão, o assunto não se esgota e há uma gama de conteúdos deixados de fora; escolha justificada, porém, pelo recorte necessário a toda pesquisa que necessita de uma conclusão.

Dito isso, as intuições, as concepções teóricas e os significados lexicais serão apresentados como fragmentos interconectados. A apresentação dos conceitos será feita pelo encontro e cruzamento de segmentos múltiplos e heterogêneos, de modo a permitir a diluição de fronteiras rígidas, a incorporação de paradigmas de outros campos e a abertura de um espaço vasto de práticas. Embora sejam vastos os estudos sobre interdisciplinaridade e transdisciplinaridade[24], não faremos distinção, preferindo usar ambos os termos para nos referir ao diálogo entre

---

Paola Berenstein Jacques e Margareth da Silva Pereira. Rita Velloso constrói a argumentação do pensamento por 'constelações' apoiada especialmente no "método da filosofia crítica benjaminiana, que formula conceitos estabelecendo um conjunto de correlações entre fenômenos, de modo a aproximá-los, sem, contudo, reduzí-los a uma unidade identitária" (VELLOSO, 2018, p. 116).

[22] Termo escolhido aqui para designar modificações no espaço existente que configuram alternativas imagináveis para o seu uso e apropriação. Não remete, porém, aos espaços *alternos* de Anne Cauquelin, ou aos espaços *heterotópicos* de Foucault.

[23] Reconhecemos que tais intuições não surgem de geração espontânea, mas sim de um arcabouço teórico incorporado – repositório de conhecimentos adquiridos por um conjunto de leituras, conversas, aulas, filmes, imagens e vivências. Poderíamos dizer aqui de experiências incorporadas.

[24] O professor Ivan Domingues, doutor em Filosofia, é referência na UFMG. Domingues foi um dos fundadores e diretores do Instituto de Estudos Avançados Transdisciplinares (IEAT/UFMG).

disciplinas. Nesta pesquisa, reconhecemos uma natureza inter/ transdisciplinar devido aos cruzamentos e contribuições entre campos: arquitetura, cenografia, imaginação, fenomenologia, dentre outros. A denominação, portanto, de exercícios arquitetônico-artístico-cênicos consiste justamente nesse caráter transversal entre os conhecimentos. Desse modo, arquitetura, arte e cenografia são compreendidas não como objetos, mas como saberes que constituem campos ampliados, os quais compartilham experiências, numa rede permeável e fluida. Em vez de conceitos unívocos de cada disciplina, temos um complexo inter/ transdisciplinar de arquitetura-arte-cenografia. Por outro lado, isso não significa a dissolução dos limites, apenas a fluidez de experiências. Em outras palavras, as identidades e particularidades de cada área do conhecimento são preservadas, mas os encontros e as superposições – superposições essas que desafiam e transpassam as fronteiras construídas entre as disciplinas (MARQUEZ, 2019) – enriqueceram os canteiros imaginativos.

Das definições do dicionário, tanto a arquitetura como a cenografia são entendidas como campos do conhecimento que implicam a pesquisa, a crítica e a prática e, por conseguinte, a arte e a técnica de projetar, planejar, representar, transformar e construir espaços (HOUAISS; VILLAR, 2001). Sendo que, enquanto a arquitetura – segundo o nosso viés – tende a estar mais voltada para o uso funcional, a cenografia se fundamenta na abertura da espacialidade à dimensão ficcional. A interlocução entre ambas as disciplinas interessa neste estudo pelo compartilhamento de processos, métodos, modos de pensar e fazer.

Com relação à arquitetura, não pretendemos que o enfoque seja sobre as tipologias, os princípios formais, as técnicas construtivas, ou as correntes estilísticas. O olhar ampliado para a arquitetura – como campo expandido de reflexões e práticas –, não somente dedicada à dimensão construída (*aedificatorium*), mas também à dimensão interpretativa – e, consideramos, imaginativa – encontra substância no artigo *Mudanças epistemológicas na arquitetura: entre arquivos, exposições e publicações* (2021), de Eduardo Augusto Costa. A expansão do domínio da arquitetura para além do tectônico em si, passa pela incorporação de outras disciplinas e de outros agenciamentos críticos e interpretativos, como pelas manifestações visuais e textuais do campo. Nesse sentido, compreendemos que a matéria construída passa a não ser protagonista exclusiva do debate; também parecem ganhar espaço ferramentas metodológicas, de pesquisa, e de ensino, em que “as representações ocupam lugres simbólicos e práticos, que agenciam e mobilizam a nossa compreensão sobre um determinando fato” (COSTA, 2021, p. 135).

> **A arquitetura**, diferentemente da construção, **é um ato crítico e interpretativo**. Tem uma condição linguística diferente da prática, da construção. Um edifício é interpretado quando seus mecanismos e princípios retóricos são revelados. Essa análise pode ser realizada de várias maneiras diferentes, de acordo com as formas dos diferentes tipos de discurso; entre elas estão teoria, crítica, história e manifesto. Um ato de interpretação também está presente nos diferentes modos de discurso representacional: desenho, modelagem e assim por diante. **A interpretação é parte integrante do ato de projetar** (COLOMINA, 1988, p. 6 *apud* COSTA, 2021, p. 133, grifo nosso).

Embora a discussão proposta por Costa (*Ibid*.) perpasse outros caminhos, como a distinção entre construção (*building*) e arquitetura (*architecture*), interessa-nos a abertura do artigo para o nosso pensamento da arquitetura ampliada do tectônico, a abarcar práticas metodológicas, outras disciplinas e imbricamentos com a visualidade. O enfoque pretendido esta pesquisa volta-se ao uso e à apropriação dos espaços, de modo que os processos de concepção, representação e construção destinam-se a pensar e fazer lugares arquitetônicos que tenham a experiência do corpo como cerne. Nesse sentido, a arquitetura, para nós, não é entendida como um objeto arquitetônico acabado, mas uma construção que se faz por um conjunto de relações e acontecimentos (que não precisam ser somente arquitetônicos no *stricto sensu*). Retomaremos essa discussão adiante, mas por ora, as citações abaixo contribuem para delimitar o sentido de arquitetura que buscamos, em estreita relação com o corpo:

> Edificações e cidades fornecem o horizonte para o entendimento e o confronto da condição existencial humana. **Em vez de criar meros objetos de sedução visual, a arquitetura relaciona, media e projeta significados. O significado final de qualquer edificação ultrapassa a arquitetura;** ele redireciona nossa consciência para o mundo e nossa própria sensação de termos uma identidade e estarmos vivos. A arquitetura significativa faz com que nos sintamos como seres corpóreos e espiritualizados. Na verdade, essa é a grande missão de qualquer arte significativa (PALLASMAA, 2011, p. 11, grifo nosso).

> A arquitetura que tem como base a arché e a techné, na sólida integração da tríade vitruviana entre *utilitas*, *firmitas* e *venustas*, e que **não é, portanto, apenas uma forma bonita, nem somente uma construção sólid**a, mas que usa a forma e a solidez para acolher o homem e a sociedade e propiciar a sua vida, seus atos, necessidades e realizações. [...] **A arquitetura, no nosso entendimento, deve ser compreendida como espaço preenchido e articulado, percebido como lugar. Preenchido pelo sentido humano do habitar, pelo uso que se faz dele, pelos significados que ele reúne, integra e propõe**: articulado pela maneira como o espaço se ordena, pela maneira como através de sua expressão própria se apresenta ao ser: percebido como lugar por estar situado e diferenciado na região onde se instala. É assim que uma obra de Arquitetura se torna mais do que matéria e ganha uma dimensão imaterial, é a própria concretização do espírito que a forja e que a torna presente (LEMOS; DANGELO; CARSALADE, 2011, p. 14, grifo nosso).

Quanto à categoria do corpo[25], em detrimento de outros termos empregados no campo da arquitetura – a exemplo de usuário – preferimos a palavra "habitante". Em "A poética do espaço" ([1957] 1978), o filósofo Gaston Bachelard comenta que "todo espaço verdadeiramente habitado traz a essência da noção de casa" (BACHELARD, 1978, p. 200). Tavares (2013) a respeito de Bachelard, comenta da distinção entre o puro espaço geométrico e aquele habitado: "uma casa habitada deixa de ser um espaço para passar a ser aquilo que rodeia um corpo, o que é diferente" (*Ibid.*, p. 414). De modo semelhante, segundo o arquiteto finlandês Juhani Pallasmaa (2017), habitar é a experiência ontológica fundamental da arquitetura, a qual revela os primórdios da relação entre ser e mundo (*Welt-innenraum*). A essência arquitetônica nesse sentido se aproxima mais da dimensão subjetiva, afetiva, psíquica e emotiva do ser, do que das propriedades puramente físicas da estrutura construída. Ser esse cujo corpo é "local de percepção, pensamento e consciência" (PALLASMAA, 2011, p. 10).

> **Usuários são pessoas que, por definição, não produzem espaço, mas o recebem em formas determinadas por outras instâncias**, mais ou menos preocupadas com o seu bem-estar. Arquitetos modernistas geralmente supunham conhecer as necessidades universais dos usuários melhor do que eles próprios. [...] **enquanto trabalharmos com a ideia de usuários, continuaremos operando no interior da mesma lógica.** O próprio fato de não existir nenhuma expressão melhor para designar as pessoas que vivem nos espaços produzidos com a ajuda de arquitetos é **sitoma das nossas práticas impositivas.** Se usarmos o termo ainda assim, pelo menos deveríamos fazê-lo com a consciência de suas implicações (KAPP; BALTAZAR; MORADO [2008] 2021, p. 45, grifo nosso).

Diante disso, a noção de habitabilidade também é reformulada. Para nós, tal conceito não parece estar mais apenas associado às condições salubres da moradia ou às características físicas que a definem. Parece-nos insuficiente um entendimento de habitabilidade resumido ao cumprimento das normas técnicas como "garantia" de que a construção seja digna de ser habitável – por exemplo, pelo atendimento aos requisitos de saúde, higiene, qualidade do ar, funcionalidade, acessibilidade e desempenhos térmico, acústico, hidráulico e de iluminação. Essa noção restrita parece somente tangenciar condições mínimas quanto à moradia a serem respeitadas e asseguradas. Por outro lado, se compreendemos o habitar como fundamento da relação ser-no-mundo, a habitabilidade enquanto qualidade da habitação, ultrapassa parâmetros técnicos: passa a considerar o grau de satisfação mental, subconsciente e poético (PALLASMAA, 2017). Por isso, a escolha por habitante nos parece reposicionar o corpo

[25] Como explicitado anteriormente não adentraremos as dimensões social, étnica, racial, econômica, sexual, de gênero, etc. As particularidades de corpos/corpas/corpes dissidentes, embora de extrema relevância, não serão abordadas nessa pesquisa pois o recorte escolhido se destina à discussão filosófica, especialmente fenomenológica.

humano mais integrado aos sentidos e a arquitetura mais atenta para com o corpo em ação que a ocupa, experimenta, vive. Nesse sentido, preferimos a expressão "experiência corpórea" em vez de "experiência espacial", pois consideramos que a primeira enfoca o corpo e a sua importância no espaço; enquanto a segunda parece priorizar o espaço, de modo que o corpo é transferido a um segundo plano.

Com relação a imaginação na arquitetura, admitimos a priori que imagens são inerentes à arquitetura, mas como apresentado por Pallasmaa (2011, p. 11): "uma obra de arquitetura não é experimentada como uma série de imagens isoladas na retina, e sim em sua essência material, corpórea e espiritual totalmente integrada". Sendo assim, o uso da representação, por exemplo nas nossas atividades imaginativas, não é assumido como uma visualidade taxativa, mas como meio, como mapa no interior do qual pode se transcender. Para Pallasmaa (2015), um dos problemas da imaginação na arquitetura reside em atitudes formalistas – como presenciado no movimento modernista, por exemplo – que pautam a construção meramente por critérios funcionais e estéticos, em vez de imaginar as situações vividas que o edifício pode corroborar ou mitigar. Segundo o arquiteto finlandês, "a forma arquitetônica tem significado humano somente quando é experimentada em ressonância com a vida - real, lembrada ou imaginada" (PALLASMAA, 2015, p. 6, tradução nossa[26]). Por isso, defende que projetar não se restringe a imaginar espaços físicos somente, mas a qualidade dos lugares no que tange às possibilidades de experiências distintas, os impactos emocionais, as diversas situações humanas. Nesse sentido, as imagens arquitetônicas profundas operam como convites à ação, ao ato de experienciar a edificação. A imaginação, por sua vez, não seria para Pallasmaa (2015) uma faculdade puramente visual, mas sim uma extensão incorporada da existência, um pensamento que envolve o corpo inteiro e o conecta com o mundo; evocando experiências vividas multi-sensoriais. Contudo, o problema parece residir em como imaginar espaços com a dinamicidade da vida e a corporeidade física e emocional dos habitantes, em vez de construções geometrizantes e formalistas. Por meio dos experimentos imaginativos buscamos investigar alguns modos teóricos e práticos nessa direção de uma arquitetura cuja centralidade seja a experiência corpórea – ou, como chamamos aqui, uma "arquitetura imaginativa".

> A sensação fraca de vida em nossas construções pode não resultar apenas de um distanciamento emocional deliberado ou da rejeição formalista das complexidades e nuances da vida, **pode ser simplesmente que configurações geométricas sejam**

[26] […] architectural form is humanly meaningful only when it is experienced in resonance with life—real, remembered or imagined.

> **mais fáceis de imaginar do que os atos informes e dinâmicos da vida e os sentimentos efêmeros evocados pela arquitetura**. Joseph Brodsky, o poeta, faz uma sugestão direta a esse respeito: "[A cidade da memória] está vazia porque, para uma imaginação, é mais fácil conjurar arquitetura do que seres humanos" (PALLASMAA, 2015, p. 5, tradução nossa[27], grifo nosso).

2.2 Laboratório: Arquitetura e Urbanismo PUC Minas

Entre sete e onze de novembro de 2022, o Diretório Acadêmico de Arquitetura e Urbanismo da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais realizou a 26ª Semana de Arquitetura e Urbanismo PUC Minas, com o tema *Sensória: Retomada Sensitiva Entre Corpo, Cidade e Sociedade*. A Semana tinha como propósito promover encontros e debates na universidade sobre a relação entre corpo, cidade e sociedade, com enfoque na discussão dos modos como a arquitetura e o urbanismo convidam à experimentação sensorial do espaço. Eu fui convidada pelo DAAU para ministrar um *workshop* que articulasse o tema Sensória e a minha atuação profissional na cenografia (Figura 8).



Figura 8: Registros do *workshop* PUC Minas. Fonte: fotografias de Leandro Evangelista.

A oficina *Processos criativos na cenografia*, ministrada na Semana de Arquitetura da PUC Minas, foi um experimento teórico-prático, cuja proposta era conduzir exercícios arquitetônico-artístico-cênicos para ativar a imaginação, com o intuito de provocar modos de pensar e criar espaços que consideram a experiência do habitante como primordial.

[27] The weak sense of life in our buildings may not only result from a deliberate emotive distance or formalist rejection of life's complexities and nuances, it may simply be that geometric configurations are easier to imagine than the shapeless and dynamic acts of life and the ephemeral feelings evoked by architecture. Joseph Brodsky, the poet, makes a blunt suggestion to this effect: "[The city of memory] is empty because for an imagination it is easier to conjure architecture than human beings".

Primeiramente, faz-se necessário salientar que houve uma inadequação teórica no uso da palavra “imaginário” no texto da programação oficial do *workshop* disponibilizado nas redes sociais da PUC Minas (Figura 9), em vez do emprego da palavra imaginação (corrigido aqui). Imaginário não é correspondente à imaginação, mas designa, por sua vez, um conjunto de imagens que pertence ao domínio do fictício; que é criado pela imaginação e somente nela tem existência (HOUAISS; VILLAR, 2001). Se, como escrito no programa, o intuito da oficina ministrada fosse propor “exercícios para ativar o imaginário”, seria uma atividade destinada a **revisitar** o conjunto de imagens produzidas sobre o tema, guardadas na memória coletiva; e não de **ativar a capacidade inventiva** da imaginação.



Figura 9: Captura de tela do flyer do *workshop*. Fonte: [online]. Página do DAAU na rede social Instagram[28].

O *workshop* caracterizou-se como a primeira oportunidade para testar empiricamente com discentes a hipótese de que há práticas imaginativas da cenografia, da arquitetura e de outras artes[29] que, articuladas entre si, podem contribuir para a proposição de espacialidades que

[28] Disponível em: https://www.instagram.com/p/CkY1mPOLcZi/. Acesso em 20/03/2023.

[29] Como explicado anteriormente, não se deseja insistir em uma distinção entre os campos e uma categorização estática de cada termo. Por outro lado, aposta-se nas relações e na mobilidade das fronteiras semânticas, admitindo atravessamentos de sentidos. Arquitetura e cenografia, portanto, abarcadas como práticas artísticas, no registro da arte relacional de Nicolas Bourriaud. Todavia, o enunciado posto em evidência “arquitetura, cenografia e outras artes”, em vez do uso da expressão arquitetônico-artístico-cênico, para além de incluir arquitetura e cenografia como arte, foi uma escolha que se justifica pela incipiência do *workshop*. Por ter sido a primeira atividade com os alunos, reconhecemos criticamente que a noção de transversalidade foi experimentada de modo tímido, ainda sendo possível setorizar em disciplinas específicas. Ademais, a oficina havia sido pensada para enfocar a cenografia, embora na prática não tenha se restringido somente a esse campo.

valorizam a experiência sensível do corpo do habitante. Embora a duração da oficina foi de somente um dia[30], consideramos positiva a condensação das atividades em um momento único, no que tange à concentração dos participantes. Além disso, por não ser uma disciplina obrigatória, julgamos que haveria um significativo interesse por parte dos inscritos – uma vez que a não obrigação implica em uma escolha e concordância de participação[31]. O exercício imaginativo foi pensado em cinco etapas, descritas a seguir (exatamente como foram apresentadas aos alunos e alunas):

I. **Reconhecimento do espaço com o corpo:** respirar o cheiro, tocar a textura, sentir com a pele. Experimentar a materialidade e entender as dimensões do espaço com o corpo.

II. **Enquadramento:** com a própria mão, olhar através e definir uma moldura para o espaço. Tirar foto do enquadramento escolhido.

III. **Imaginação:** desenhar uma proposta de apropriação, modificação ou transformação do enquadramento escolhido. Imaginar o que poderia ser ou acontecer nesse espaço. Não há limites criativos, a ideia pode ser impossível[32] (ou seja, não factível no plano real, mas imaginável e demonstrada pelo recurso do desenho). Ademais, está vetado o uso de régua ou borracha; o desenho deve ser à mão livre. Sugestões:

   a. Soltar a mente e primeiro rabiscar linhas soltas: deixar que o lápis indique os caminhos.

   b. Escrever no papel todas as palavras que vierem à cabeça como algumas ideias.

IV. **Experimentação:** em duplas, compartilhar as ideias e desenhos e a partir disso construir uma alternativa em conjunto, uma terceira ideia.

   a. Observação: a forma de se experimentar a nova proposta de espacialidade não tem uma linguagem definida, pode se dar por meio de colagem, desenho,

[30] O workshop aconteceu no dia 10 de novembro de 2022, com quatro horas de duração, na universidade PUC Minas, unidade da Praça da Liberdade.

[31] David Tripp (2005) apresenta quatro diferentes modos de participação em projetos de pesquisa-ação: obrigação, cooptação, cooperação e colaboração. No caso do *workshop* na PUC Minas pode-se considerar que, embora não fossem obrigados, os alunos participaram por cooptação, de modo a contribuir na pesquisa por escolha individual, mas tendo de seguir os direcionamentos propostos.

[32] Convém justificar que, ao momento do *workshop*, a compreensão da palavra era advinda do senso comum, sem qualquer embasamento na teoria dos mundos possíveis do filósofo e matemático alemão Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716).

modelagem, etc. A única limitação imposta é a de que deve ser feita com as mãos (ou com o corpo), mas sem recursos digitais.

V. Protótipo: com alguns materiais, simular a proposta de modificação do espaço (seja um objeto, uma arquitetura ou uma intervenção). Sugestão: manipular e entender as propriedades, os usos e as combinações dos materiais para a criação.

Participaram ao todo oito discentes, sendo que alguns precisaram ir embora antes do fim da oficina. Por esse motivo – e também pelo tempo disponível do *workshop* – a etapa IV não foi efetivada nessa experiência-teste na PUC Minas. As demais etapas foram cumpridas – a V somente pelos(as) alunos(as) remanescentes – e o que apresentaremos corresponde a uma amostra desse material desenvolvido. Como referência conceitual e visual, tanto para elaboração das proposições, quanto para orientar os(as) alunos(as) como exemplos análogos, serviram algumas reflexões e imagens do livro "Um olhar criativo" ([2004] 2014a), de Peter Jenny e outras do livro "Atlas do Corpo e da Imaginação" (2013), de Gonçalo M. Tavares[33].

Como um laboratório de proposição e experimentação, o *workshop* serviu à pesquisa, análise e testagem de **práticas imaginativas** – sugeridas nesta dissertação como processos alternativos de concepção da arquitetura, que protagonizam a experiência do habitante no espaço. Estratégia didática, as situações criadas visavam aplicar alguns procedimentos do estudo em torno de uma pergunta-chave: como provocar práticas imaginativas de percepção e transformação do espaço? Nesse sentido, o processo interessava mais do que o resultado e, por isso, a qualidade das respostas dos(as) alunos(as) será medida, nesta pesquisa, pela potência mobilizante (ou inércia) dos enunciados. Dito de outra maneira, as atividades da oficina serão analisadas a partir da capacidade das propostas de provocar e mobilizar os participantes criativamente, ou da ausência dessa capacidade.

***

Na atividade I, o enunciado direcionava os(as) alunos(as) a reconhecerem e a experimentarem a sala de aula da PUC Minas onde aconteceu o *workshop* por meio da

[33] Todas as imagens do livro de Tavares são de *Os Espacialistas*, um coletivo português, de Lisboa, que desenvolve investigações teóricas e práticas entre arquitetura, arte e educação.

sensibilidade sinestésica[34] com o tato (principalmente), o olfato, a audição e a visão. O objetivo era que o espaço com o qual os estudantes já estavam familiarizamos pudesse ser apreendido de uma maneira diferente, não usual e que se distancia do imaginário (repertório de imagens) que guardam do lugar sala de aula – destinada ao aprendizado de conhecimentos e que deve ser usada pelos atos programáticos: sentar na cadeira, apoiar parte do corpo e materiais de estudo na mesa, enquanto focaliza o olhar no professor e nas anotações. Segundo Tavares (2013, p. 93), o ensino normaliza modos de ouvir e ver, e frequentemente desconsidera outras modalidades sensoriais como o tato:

> Aprender de determinada maneira é ouvir e ver de determinada maneira e só falar nestes dois sentidos – a audição e a visão – porque a educação centra-se neles, esquecendo, quase por completo, as divertidas aprendizagens pelo nariz, pela boca e a aprendizagem pelo tacto (como o aluno **vê** não precisa de **tocar**).

À semelhança da *Peça Tátil*, de Yoko Ono (1964), o toque era o fio condutor do exercício: investigar pela tatilidade – com os dedos, com as mãos, com os braços, com o corpo inteiro – o espaço ao redor, de modo a tornar-se consciente dele. Ingold (2013), por sua vez, também conduziu com seus alunos uma atividade de "tocar objetos e sentir materiais"[35] (Figura 10). Tavares (2013), por outro lado, desenvolve sobre a aprendizagem pelo toque, ou seja, uma percepção de espaço advinda da tatilidade: um corpo pelo tato toca objetos do mundo, a si mesmo, e o próprio mundo, apreendendo cada um (e a si) pela experiência do tocar, e ser tocado (Figura 11). Já em "Desenho anatômico" (2014b), Peter Jenny sugere uma atividade de toque para se ver com os dedos[36]. Por fim, comenta Tavares (2013, p. 38): "os olhos: sim, não. E no meio diversos graus. Fechas os olhos, abres. Perder a visão: perder o sim". Com isso, pensamos:

---

[34] O tato foi o sentido privilegiado nessa atividade. Ademais, não seria permitido que os alunos explorassem o paladar. Todavia, levantamos o questionamento: será que não podemos sentir o gosto das coisas pelo nariz, pelos olhos ou pelos ouvidos? Afinal, não temos memória gustativa?

[35] Tradução para o título *Touching objects, feeling materials*, subcapítulo do livro "*Making*" em que Ingold (2013) relata um experimento de materialidade com os alunos no seu curso *The 4 As*. O objetivo era refletir sobre a perspectiva diferente das experiências de tatilidade entre objetos e materiais. Enquanto os objetos foram examinados pelos estudantes no que tange à forma, localização e história, como detetives – e exigiam um toque cuidadoso – os materiais, por sua vez, demandavam dos estudantes uma experiência tátil de sujar as mãos com para investigarem texturas, tamanhos, pesos, temperaturas, rigidez ou maleabilidade, etc.

[36] Com o exercício *Tocar*, presente na página 35 do livro "Desenho anatômico" [(2001) 2014b], Peter Jenny sugere o toque como parte de um estudo de proporção e de estímulo ao processo criativo. A atividade consiste em coletar alguns palitos de fósforo e quebra-los (na tentativa de reproduzir proporcionalmente partes do corpo humano, como pernas, braços, tronco e cabeça). A partir da combinação dos fragmentos de palitos deve-se formar silhuetas diversas e desenhá-las. Depois, o autor sugere que a partir do movimento aleatório dos palitos (esfregando um lápis em uma folha por cima das silhuetas de palitos) sejam formadas novas figuras – dessa vez, não estáticas.

ao perder “o sim” ganhamos outras possibilidades? Imaginar é “fechar os olhos” para ver diferente? Experimentos que transcendem o olhar são uma revisão do imaginário existente e abertura a novas imagens pela imaginação? **Uma arquitetura dos sentidos é imaginativa?**





Figura 10: Atividade tátil com diferentes materialidades, por Tim Ingold. Fonte: INGOLD, 2013, p. 19.

Figura 11: Tocar como forma de apreender o mundo. Fonte: TAVARES, 2013, p. 424.

Da experiência sensorial e da tatilidade na arquitetura, o arquiteto finlandês Juhani Pallasmaa (1936 -) desenvolveu alguns estudos, embasado em dimensões fenomenológicas – sendo o filósofo francês Merleau-Ponty (1908-1961) sua principal referência – para discutir a experiência humana na arquitetura. No livro "Os olhos da pele: a arquitetura e os sentidos" ([2005] 2011), Pallasmaa investiga sobre os sentidos, especialmente da importância do tato em detrimento da primazia isolada da visão, no ensino, na prática e na experimentação da arquitetura. O arquiteto finlandês sugere e defende uma "arquitetura dos sentidos", que estimula simultaneamente diversos órgãos sensoriais e desse modo integra o indivíduo ao mundo que pertence, articulando a relação entre o corpo humano e o mundo que habita (PALLASMAA, 2011).

Fudamentado num pensamento fenomenológico merleau-pontiano, o tato é tido como um modo sensorial que permite o habitante aceder à voluminosidade do mundo, pois coloca o corpo humano em contato direto com a coisa tocada. Comparativamente o tato exigiria um "sentido muscular" de proximidade, enquanto a visão demandaria um afastamento, pois "ver é ter à distância" (MERLEAU-PONTY, [1964] 2014, p. 15). Isso porque o sentido da visão – ao menos a visão binocular – só permite ao observador ver quando há uma distância necessária entre o olho e o objeto capturado pelo olhar. O tato por outro lado – e também a audição – convida a uma proximidade tal com o objeto tocado que as fronteiras entre o indivíduo e a coisa são dissolvidas (ou, suavizadas), pois a pele que toca é simultaneamente tocada pelo objeto (MERLEAU-PONTY, 2014; INGOLD, 2013). Todavia, quando Pallasmaa postula a sua crítica à hegemonia da visão, não desconsidera a importância do olhar ou das imagens – o que seria fundamentalmente contraditório com o nosso pensamento sobre a imaginação. O que o arquiteto finlandês propõe não é o abandono ou a substituição da visão em detrimento dos demais sentidos; mas a integração de todos eles na experiência corpórea do espaço:

> **Junto com a crítica da hegemonia da visão, devemos reconsiderar a própria essência da visão. Todos os sentidos, incluindo a visão, são extensões do tato**; os sentidos são especializações do tecido cutâneo, e todas as experiências sensoriais são variantes do tato e, portanto, relacionadas à tatilidade. Nosso contato com o mundo se dá na linha divisória de nossas identidades pessoais, pelas partes especializadas de nossa membrana de revestimento. [...] **O tato é o modo sensorial que integra nossa experiência de mundo com nossa individualidade.** Até mesmo as percepções visuais se mesclam e integram no *continuum* tátil da individualidade; meu corpo me faz lembrar quem eu sou e onde me localizo no mundo. **Meu corpo é o verdadeiro umbigo de meu mundo,** não no sentido do ponto de vista da perspectiva central, mas **como o próprio local de referência, memória, imaginação e integração** (PALLASMAA, 2011, p. 10-11, grifo nosso).

A arquitetura dos sentidos de Pallasmaa se fundamenta na tatilidade, na expressão, no encontro do espaço com a pele, com o movimento, com o olfato, com a audição, com o paladar. O arquiteto enfatiza um reconhecimento sensorial entre corpo e ambiente – o envolvimento do corpo humano com a "carne do mundo" – em vez de uma arquitetura puramente do olhar, da mera estética visual, baseada no idealismo cartesiano e desvinculada da experiência corpórea (PALLASMAA, 2011). Experienciar a arquitetura, em sua essência material, emotiva e intangível, torna-se um convite integrado e atravessado por todos os sentidos. Ademais, para Pallasmaa (*Ibid*.), nessa experimentação do lugar há um intercâmbio entre o corpo e o espaço: o habitante toma emprestado as sensações do lugar habitado, ao mesmo tempo que empresta ao ambiente as suas percepções, pensamentos e emoções. Nesse sentido, o encontro corpo/espaço é uma troca entre a materialidade física do toque dos sentidos – formas, superfícies, texturas, temperaturas, articulações, passagens, etc. – e a interpretação de estruturas mentais que confere significância à "experiência existencial" do habitante:

> **Em vez de criar meros objetos de sedução visual, a arquitetura relaciona, media e projeta significados**. O significado final de qualquer edificação ultrapassa a arquitetura; ele redireciona nossa consciência para o mundo e nossa própria sensação de termos uma identidade e estarmos vivos. **A arquitetura significativa faz com que nos sintamos como seres corpóreos e espiritualizados**. Na verdade, essa é a grande missão de qualquer arte significativa. Ao experimentar a arte, **ocorre um intercâmbio peculiar: eu empresto minhas emoções e associações ao espaço e o espaço me empresta sua aura, a qual incita e emancipa minhas percepções e pensamentos.** Uma obra de arquitetura não é experimentada como uma série de imagens isoladas na retina, e sim em sua essência material, corpórea e espiritual totalmente integrada (PALLASMAA, 2011, p. 11, grifo nosso).

***

Com a atividade de reconhecimento do espaço com o corpo, mais do que a fisicalidade do ato de tocar, a intenção era provocar um pensamento espacial pela interpretação sensorial corpórea. Partimos do pressuposto que para imaginar uma outra concepção do lugar era antes preciso renovar esse "olhar" para o ambiente existente por meio de outros sentidos. Embora não fosse um exercício inédito, a intenção era recolocar o pensamento primeiro da arquitetura em contato com o corpo sensível – de futuros profissionais que se ocuparão de pensar e criar espaços para os habitantes. Desse modo, era esperado que o partido para os projetos arquitetônicos dos(as) alunos(as) fosse a "escuta" do diálogo corpo/espaço, incorporando aspectos desse encontro nas suas propostas de recriar o ambiente. As transformações por meio de projeto arquitetônico, no exercício didático, deveriam ter os modos de ocupação e apropriação do espaço existente como mote para imaginar outros modos que o espaço pode

sugerir. Um caminho a uma abertura mais imaginativa está na exploração corpórea do espaço com a sinestesia dos sentidos, a movimentação e o uso? Pressupomos que sim, e por isso, o corpo do habitante deveria ser o protagonista dos projetos.







Figura 12: Medir o espaço com o corpo. Fonte: TAVARES, 2013, p. 403.

Figura 13: *Worskhop* PUC Minas, reconhecer o espaço corporalmente. Fonte: acervo da autora.

Figura 14: *Worskhop* PUC Minas, reconhecer o espaço corporalmente. Fonte: acervo da autora.

A partir do reconhecimento corporal da sala de aula onde acontecia o workshop, os estudantes deveriam escolher um "recorte" do espaço para desenvolverem as suas propostas imaginativas. Unindo as pontas dos dedos das mãos, formavam uma espécie de binóculo "manual", cuja abertura os permitia olhar através. Todavia, não se tratava do mesmo olhar acostumado àquele ambiente escolar já conhecido pelos corpos que ali estudam. A mudança de perspectiva, ou dito de outra maneira, o enquadramento da visão por uma fresta entre os dedos alterava a percepção espacial, pois reduzia e simultaneamente ampliava o que era visto. Reduzia porque ao enquadrar, era privilegiada uma parte do ambiente, em detrimento do todo; como um limite de um recorte. Por outro lado, a escolha de um pedaço, permitia ao olhar se concentrar em aspectos específicos, ampliar a atenção a alguns detalhes, como se de fato estivesse a ver mais de perto. Inspirado no exercício de enquadramento presente no livro "Um olhar criativo" ([2004] 2014a), de Peter Jenny, o propósito era que os(as) alunos(as) definissem uma moldura para o ambiente, de modo a evidenciar algumas informações e ocultar outras.

> Olhar com os olhos semicerrados ou com apenas um deles; olhar através de um telescópio, uma câmera ou uma janela; usar o horizonte como ponto de referência [...]. **Amplie seu campo de visão: concentre-se nos detalhes de diversos objetos, limitando a área visível a apenas uma parte do todo**. Tanto faz se você for usar folhas de papel ou uma moldura de qualquer outro tipo **para enquadrar**, o importante é que **aquilo que parece familiar se torne desconhecido** (JENNY, 2014a, p. 159, grifo nosso).

Para nós, essa atividade poderia contribuir para os(as) estudantes reimaginarem o espaço, devido à atenção ampliada a um ponto específico, do que a dispersão pelo todo. Consideramos que trabalhar com um recorte de uma sala de aula já copiosamente conhecida seria mais proveitoso – diante do tempo e objetivo – para os(as) participantes se dedicarem a detalhes daquele ambiente, que porventura passam despercebidos no cotidiano, e os vislumbrarem de outras maneiras. Além disso, associamos o exercício de enquadramento a uma etapa da criação na cenografia, ao menos a se considerar um cenário para o palco tradicional, em que a boca de cena determina uma visão para o espetáculo – ou no caso do cinema e outras produções audiovisuais que a câmera delimita o que é visto ou não[37].

[37] Poderíamos pensar que, em verdade, todo projeto espacial define limites ou enquadramentos quando valoriza algum elemento em detrimento de outro. Embora nem sempre os recursos para tal envolvam uma "moldura", a iluminação, os percursos, as cores, as formas, dentre outros aspectos compositivos podem conduzir (ou atrair) o olhar de quem observa.

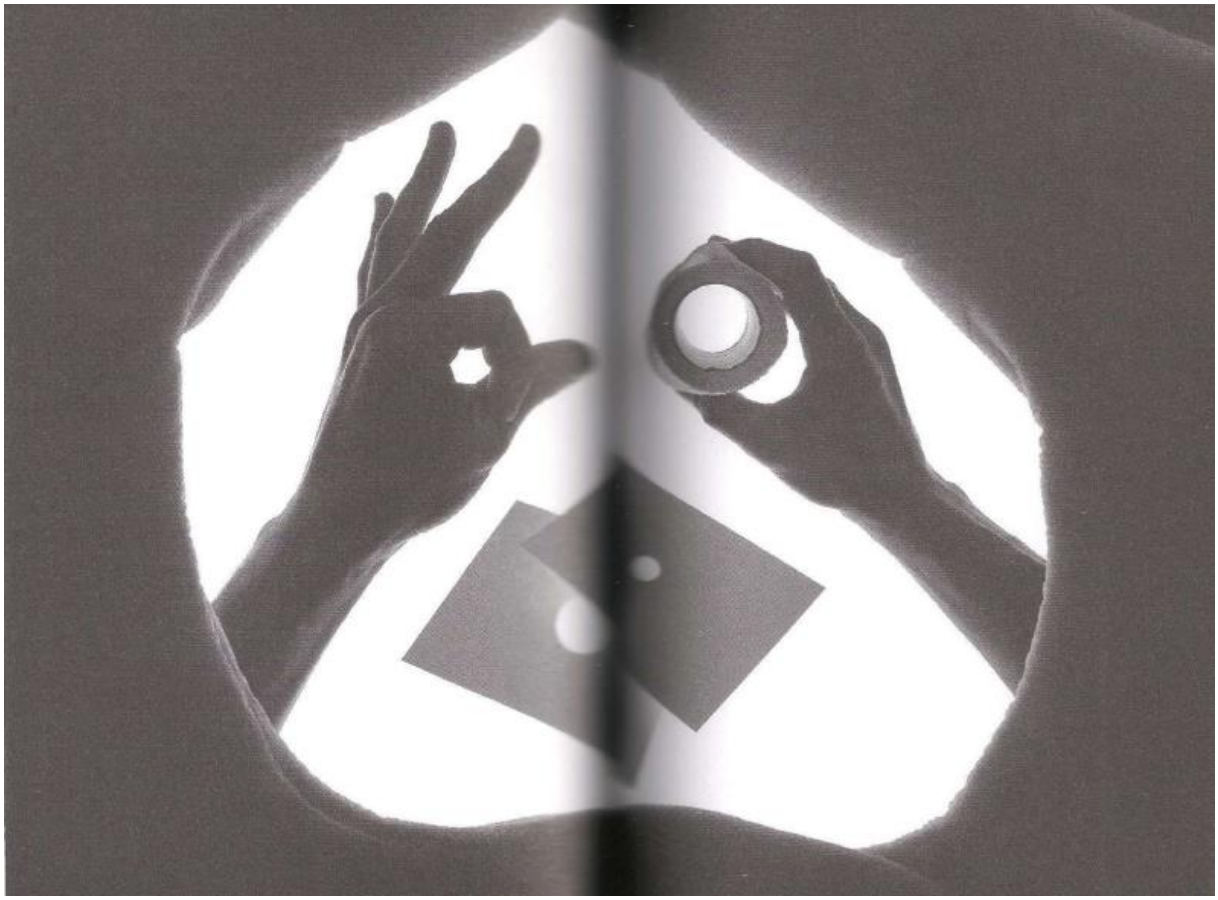




Figura 15: Modos de enquadrar a visão. Fonte: JENNY, 2014a, p. 160-161.

Figura 16: Enquadramentos escolhidos por três discentes. Fonte: cedido à autora.

A atividade seguinte consistia numa proposta de apropriação, modificação ou transformação do enquadramento escolhido. Mas antes de imaginar como ocupar de uma outra

maneira aquele recorte do ambiente, ou o que ele poderia se tornar, propusemos um exercício de movimentos da mão com o lápis sobre o papel. O intuito é que fossem rabiscos, ou seja, deslocamentos soltos, arbitrários e desorganizados pela folha branca – sem o uso de borracha ou de régua. Em seus livros "Um olhar criativo" (2014a), "Desenho anatômico" (2014b) e "Técnicas de desenho" (2014c), Peter Jenny propõe exercícios de rabiscar, como uma experiência de descoberta, que acontece no instante do gesto, a partir de um conhecimento corporal que se revela de modo improvisado e incidental. Segundo Jenny (2014a; 2014b; 2014c), o rabisco é uma modalidade informal do desenho, e mais imaginativa, pois ao riscar livremente de forma inconsciente, ou desatenta, imagens não pensadas *a priori* podem ser sugeridas pelos traços imprevistos. O fundamento do exercício é deslizar o lápis sobre o papel, deixando o movimento acontecer (e não antever), de modo que as mãos passeiam soltas num jogo criativo de encontros de imagens acidentais.

> Passear por uma cidade desconhecida é sempre uma aventura. **Rabiscar é uma experiência semelhante: a folha de papel é a cidade; enquanto o lápis vai dando suas voltas**: ruas e caminhos vão pouco a pouco tomando forma. [...] À primeira vista, rabiscar pode parecer desenhar de forma aleatória. Mas, olhando de perto, você começa a **fazer novas descobertas**. A partir do **incidental e arbitrário**, é possível identificar ideias que que gostaria de desenvolver (JENNY, 2014a, p. 127, grifo nosso).

Além das práticas de Peter Jenny, algumas referências de *gesture drawing* (desenho de gestos, ou desenho gestual) serviram de embasamento para a dinâmica, como o livro "*Drawn to life*" (2009), do animador, escritor e professor estadunidense Walt Stanchfield (1919-2000) e as plataformas online de ensino do artista e educador ucraniano Stan Prokopenko (1986-). O desenho gestual é uma técnica artística para capturar a essência de um movimento – a vitalidade de personagens, objetos e cenários – com linhas rápidas, expressivas e dinâmicas (PROKOPENKO, 2013; STANCHFIELD, 2009). Essa técnica tem o intuito de desenvolver habilidades de observação, e de identificar e traduzir a estrutura subjacente do movimento (linhas de ação), geralmente consistindo em uma atividade mais rápida e intuitiva. Sendo um dos fundamentos do desenho da figura humana, enfoca o estudo da mecânica do corpo, por meio da maior atenção às linhas de movimento, do que à forma em si. Desse modo, enfatiza o ritmo e o fluxo de uma pose ou ação, a fim de transmitir a energia gestual, em vez de se prender aos detalhes minuciosos. Prokopenko (2013; 2023) comenta de uma prática para o trabalho do desenho gestual, a qual nomeia de *C.S.I. lines* (linhas C.S.I.). A prática consiste na simplificação da complexidade de um gesto, movimento, ou linguagem corporal em formas básicas: curvas

em formato “C” ou “S” e linhas retas (I). Embora a técnica de desenho gestual envolva diversas outras práticas, trabalhamos com os(as) alunos(as) somente a ideia das linhas C.S.I., mas em diálogo com o conceito dos rabiscos, a fim de, combinados, esses exercícios contribuíssem para “soltar as mãos” e para um olhar mais incidental e intuitivo ao espaço. Nesse processo, também incentivamos que fossem experimentados diferentes materiais – lápis e canetas de distintos modelos, espessuras, texturas, cores e grau de maciez ou rigidez.





Figura 17: Práticas de rabiscos e linhas C.S.I. para aquecer o corpo e a mente. Fonte: acervo da autora.

Figura 18: Práticas de rabiscos e linhas C.S.I. para aquecer o corpo e a mente. Fonte: acervo da autora.

Por fim, os(as) alunos(as) se engajaram nas duas últimas atividades, que estavam interligadas: imaginar novos usos, ocupações ou transformações para aquela porção do espaço, delimitada pelo enquadramento escolhido. As ideias poderiam ser ficcionais e não factíveis no plano real, desde que os estudantes conseguissem imaginá-las e apresentá-las por meio de dois recursos: o desenho à mão livre e a maquete física. A proposta de modificação do espaço poderia consistir num objeto, numa arquitetura ou numa intervenção de outro tipo, desde que a apropriação espacial, ou seja, a experiência do corpo no espaço, fosse privilegiada. Embora o desenho e a maquete sejam práticas conhecidas e utilizadas na arquitetura e na cenografia, o propósito da atividade não era o desenvolvimento dessas representações como produtos finais – como normalmente o são, especialmente na arquitetura – mas sim como processos que evidenciam pensamentos em ação. Ademais, com relação ao desenvolvimento do protótipo, sugerimos que os estudantes investigassem e manipulassem os materiais disponíveis para compreenderem as propriedades e os usos de cada um, bem como as combinações que poderiam fazer nas suas criações físicas.

Juhani Pallasmaa, Peter Jenny e Gonçalo Tavares desenvolveram algumas reflexões sobre o desenho e a imaginação que consideramos significativas para a análise da atividade. Segundo Peter Jenny (2014a), o desenho é um ato criativo da imaginação, que opera descobrindo imagens e ideias no interior do que já se conhece, mas que passaram despercebidas e, desse modo, podem vir a acontecer como "coisas novas". Nesse sentido, o desenho seria como um instrumento para transformar algo imaginado em "algo concreto, numa mistura de ficção e realidade" (JENNY, 2014a, p. 26). Para Tavares, por sua vez, desenhar é um modo fundamental de ter um pensamento no plano real, sendo que "aquilo que existe pode ser desenhado, mesmo que não seja facilmente localizável pelos olhos" (TAVARES, 2013, p. 31). Ainda que a ideia fuja ao que é "facilmente" dado pela percepção, podemos dizer que a imaginação produz tais imagens e as mãos concretizam-nas, pois "tudo se desenha, mesmo o infinito" (BACHELARD *apud* TAVARES, 2013, p. 31). Diante disso, nos questionamos: para além de ser uma ferramenta de visibilidade de uma ideia mental, o desenho pode ser um modo de imaginar? O que for imaginável, por consequência, pode ser desenhado? A manifestação concreta de uma ideia pelo desenho (ou pela maquete) é um modo de dar a ver e trazer o que foi imaginado à existência?

> O desenho nos permite, entre muitas outras coisas, brincar, rir, fantasiar... Ao explorar a **linguagem das imagens** [...]. Desenhar é como sonhar acordado [...]. No desenho, o conceito de realidade é tão impreciso como nas brincadeiras de criança. Isso ressalta

> o valor daquelas **imagens que permitem diversas interpretações**. Napoleão Bonaparte teria dito que "para entender é preciso, antes de tudo, falar aos olhos". Parece que ele já entendia a **importância do invisível por trás do visível**. [...] **Para experimentarmos o maior número possível de percepções é essencial que nos permitamos ver as coisas de outras formas**. [...] quando desenhamos, mesmo que apenas alguns rabiscos, o que está em jogo são nossos sentidos. (JENNY, 2014b, p. 12-16, grifo nosso).

Embora tanto Tavares (2013) quanto Jenny (2014c) comentem da inevitável distinção entre a coisa imaginada e o desenho da coisa – pois, segundo ambos, a representação seria insuficiente em comparação com a capacidade imaginativa – para nós, a imprecisão, ou a inexata correspondência, entre o que o(a) aluno(a) imaginou e o que conseguiu transpor para o papel não configurava um problema. Em verdade, o mais relevante era a experimentação por meio da qual o estudante conseguisse encontrar meios de dar visibilidade ao pensamento – ainda que de forma "inferior" à imagem mental. Ademais, convém uma atenção para o fato de que esse experimento imaginativo deveria ser feito à mão, ou seja, sem o uso de programas, ferramentas ou aparelhos de tecnologia digital. Isso se deu por duas razões: a primeira, por ser um *workshop* aberto ao público (qualquer um poderia se inscrever gratuitamente), optamos por não exigir o porte de computadores de uso pessoal, pois poderia limitar a participação. Todo o material necessário às atividades de desenho e de confecção dos protótipos foi disponibilizado pela PUC Minas. O segundo motivo, foi que partimos do pressuposto de que o contato com a materialidade concreta dos traços desenhados no papel ou dos elementos combinados e posicionados espacialmente numa maquete física aproximava a imaginação do estudante de seu próprio corpo e dos demais corpos naquela sala.

A esse respeito, Juhani Pallasmaa (2011) desenvolve uma crítica sobre o uso do computador nos processos de projeto como um distanciamento tátil entre o criador e a coisa criada; ao passo que o desenho à mão e a maquete física contribuiriam para uma manipulação ativa e não passiva. Todavia, não compartilhamos o pessimismo de Pallasmaa quanto ao uso de recursos digitais, pois consideramos que podem ser usados a favor de uma potência imaginativa e corpórea. Por outro lado, consideramos que o processo de projeto convencional tende a utilizar no cotidiano da profissão e do ensino, quase que forçosamente, de ferramentas digitais para desenho e modelagem 3D, como AutoCAD e SketchUp (BALTAZAR, [2012] 2021a). Sendo assim, o estímulo era que os(as) discentes trabalhassem concretamente, não apenas com as mãos e os olhos, mas com o corpo inteiro, de um modo que não estão acostumados[38]. Ou seja, que

[38] A se considerar um ensino baseado no processo de projeto convencional, que faça uso dos programas de computador quase que exclusivamente.

saíssem da "zona de conforto" do computador, com que estão habituados, para que explorassem os diversos sentidos ativados pela percepção, na tentativa de interpretar a imaginação e materializá-la com a completa capacidade corpórea de criar. Por fim, podemos remeter a Peter Jenny (2014b): "a expressão de um desenho começa pelo nosso próprio corpo"; ou a Tavares (2013, p. 420): "as mãos pensam manualmente, pensam sem utilizar fórmulas matemáticas ou filosóficas; pensam por processos de movimento explícito, pensam dentro do mundo e não fora do mundo".

> Faz-se necessário entender como a informática entra na arquitetura [...]. Segundo Robert Bruegmann, nos anos 1950 alguns escritórios de arquiteturanos Estados Unidos já usavam computadores para fazer planilhas e auxiliar nos cáculos estruturais. Contudo, só a partir de meados dos anos 1960 surgiu uma interface gráfica interativa permitindo o desenho. No início dos anos 1970, o computador parecia promissor, mas a limitação de software e a perspectiva de geração de produtos extremamente racionais acabaram dando origem a uma crítica ferrenha à racionalização, proposta pelo próprio modernismo e que poderia ser levada ao extremo com o uso do computador. Só no fim dos anos 1980, já com CAD (projeto auxiliado pelo computador), é que a **arquitetura finalmente deu as boas-vindas ao computador, que se consolidou nos anos 1990 como ferramenta indispensável no processo de projeto convencional** (BALTAZAR, 2014b, p. 257-258, grifo nosso).

> **A criação de imagens por computador tende a reduzir nossa magnífica capacidade de imaginação multissensorial, simultânea e sincrônica, ao transformar o processo de projeto em uma manipulação visual passiva**, em um passeio na retina. O computador cria uma distância entre o criador e o objeto, enquanto **o desenho à mão e a elaboração de maquetes convencionais põem o projetista em contato tátil com o objeto ou o espaço.** Na nossa imaginação, o objeto está simultaneamente em nossas mãos e dentro da nossa cabeça, e a imagem física projetada e criada é modelada por nossos corpos. Estamos ao mesmo tempo dentro e fora do objeto. **O trabalho criativo exige uma identificação corporal e mental**, empatia e compaixão (PALLASMAA, 2011, p.12, grifo nosso).

***

No desenvolvimento da atividade, alguns discentes apresentaram dificuldades para imaginar situações inusitadas ou outros acontecimentos para um lugar com o qual já estavam familiarizados – e, podemos dizer, numa relação automatizada (constante repetição do mesmo tipo de evento, numa sala de aula destinada a uma específica função). Diante disso, sugerimos aos estudantes que invertessem as fotografias tiradas (do enquadramento escolhido) para que pudessem ver o espaço de um novo jeito: de cabeça para baixo. Essa estratégia foi retirada do livro "Desenhando com o lado direito do cérebro" ([1979] 1999), de Betty Edwards. No livro, com o intuito de estimular a criatividade visual e perceptiva no desenho, são sugeridos exercícios que trabalham com o hemisfério direito do cérebro (ou modalidade D) – que seria,

primordialmente, o imaginativo – em oposição ao hemisfério esquerdo (ou modalidade E) – que seria responsável, majoritariamente, pelo raciocínio verbal e analítico (EDWARDS, 1999)[39]. De acordo com Edwards, desenhar a partir de uma imagem de cabeça para baixo seria uma forma de praticar a transição cognitiva da modalidade E do cérebro para a D.



Figura 19: Quadro comparativo das modalidades cognitivas D e E. Fonte: EDWARDS, 1999, p. 66 (adaptado).

O desenho executado por meio da observação de uma imagem invertida contribui para uma confusão do raciocínio lógico (modalidade E), pois os sinais visuais são modificados, de modo que é enviada uma mensagem distinta ao cérebro; o que provoca problemas de reconhecimento e de identificação das coisas, até mesmo das bem conhecidas (EDWARDS, 1999). No entanto, o exercício proposto por Edwards era fundamentalmente diferente do nosso, pois os alunos dela deveriam copiar uma imagem existente de cabeça para baixo, com o intuito de ativar a modalidade D e conseguirem "desenhar uma imagem conforme ela é percebida", em vez de como racionalmente ela parece ser (EDWARDS, 1999, p. 83). O uso dessa estratégia na nossa atividade, contudo, era estimular nos estudantes um olhar por outra perspectiva (diferente da que estão habituados), de modo que pudessem ver algo que lhes passou despercebido e

[39] Em vez de falar de "lados" do cérebro, passaram a se referir a duas distintas modalidades cognitivas de um cérebro bipartido.

imaginar outras possibilidades que não lhes ocorreu anteriormente. Admitimos, porém, a crítica de que num projeto para um espaço que fosse ser executado uma técnica como essa não poderia ser utilizada (ou dificilmente poderia), uma vez que aponta a uma tendência de imagens ficcionais, já que os dois pólos do eixo vertical estão invertidos. No nosso caso, a atividade era propositalmente destinada a experimentar todo tipo de imagem, sem compromisso com a factibilidade da ideia. Portanto, a inversão da imagem visava somente contribuir para a criatividade do olhar e, por conseguinte, de uma nova forma de ver pela imaginação. Tavares (2013, p. 407) sobre o raciocínio criativo escreve que "a imaginação deve ser interpretada como (...) resultante de um erro, de uma falha, de uma má interpretação". Esse caráter errôneo, no entanto, seria capaz de fazer o pensamento avançar mais do que a exatidão do raciocínio lógico (*Ibid*.). Sendo assim, numa análise do nosso exercício, consideramos que a inversão da imagem seria um modo de dificultar a interpretação e, dessa má interpretação, avançar na construção de uma outra imagem não vista.

> **As coisas mais corriqueiras mudam de aspecto quando visas de cabeça para baixo.** Temos o hábito de atribuir automaticamente um topo, uma base e lados a tudo o que percebemos, e esperamos ver as coisas na posição usual – ou seja, de topo para cima. Isto porque, nesta posição, fica-nos fácil reconhecer objetos comuns, identifica-los com um nome e classificá-los comparando-os com os conceitos e lembranças que armazenamos na memória (EDWARDS, 1999, p. 77, grifo nosso).



Figura 20: Estratégia de inversão do que é visto para imaginar algo diferente. Fonte: cedido à autora.

Com relação aos resultados, avaliamos que os estudantes não ousaram no que diz respeito à criação ficcional de suas ideias. De um modo geral, houve uma tendência de propor modificações espaciais a partir de um repertório arquitetônico conhecido, de soluções projetuais

que já tiveram contato no curso de Arquitetura. O estudante, por exemplo, que utilizou da estratégia de inversão da fotografia, de cabeça para baixo, ao ver a sala sob um novo ângulo, em que o teto passava a ser chão e vice-versa, imaginou uma fogueira no lugar da luminária. O ambiente interno de uma sala de aula se transformou numa área externa aquecida e iluminada por uma fogueira, com alguns vasos de planta e um sofá.

Outros dois discentes imaginaram uma "narrativa" no tempo, um acontecimento que gradativamente mudaria os seus enquadramentos escolhidos. Curiosamente, ambos propuseram que essa metamorfose temporal fosse se dar por uma janela da sala. Um deles imaginou a força arrebatedora das águas adentrando a sala incessantemente, a ponto de causar a inundação descontrolada do edifício; transformando o espaço da aula numa ruína submersa. A outra aluna desenhou um jardim urbano que invadia o espaço por uma fresta. Ao longo do tempo, o ambiente escolar poderia se transformar num quintal, numa praça, ou num parque. Embora esses dois estudantes tenham cumprido o exercício, e consideramos interessante que tenham tomado partido da ação do tempo, eles pensaram em função da estrutura espacial, e não do uso para as pessoas. Está certo que sabemos que um ambiente completamente vegetativo ou inundado provocaria impactos às formas de ocupação. Ademais, poderíamos supor que o jardim proporcionaria um local de descanso e lazer; ao passo que as águas poderiam constituir uma grande piscina, ou lago, a ser atravessado a nado. Ainda assim, a ideia parece ter advindo de formais espaciais, em vez de modos de apropriação.

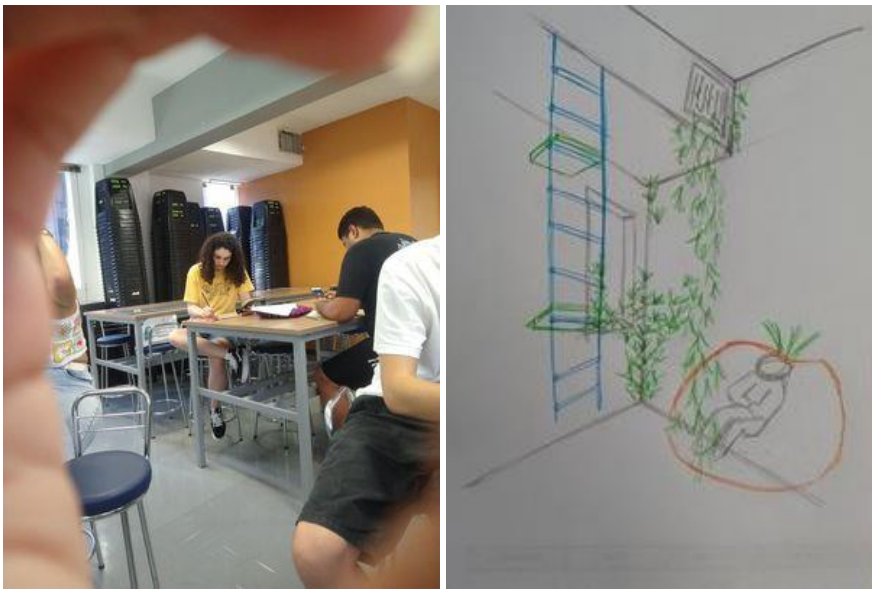


Figura 21: Proposta jardim urbano. Fonte: cedido à autora.

Da mesma forma, o estudante que tirou partido da fotografia invertida parece ter enfocado mais numa solução arquitetônica – que se destina ao desenho de um espaço propriamente dito, como um produto "visual", pensado em função de organização, disposição e layout – em vez de imaginar como aquele lugar poderia ser usado. Embora ele tenha defendido que projetou um "espaço de convivência", consideramos esse termo quase um jargão da arquitetura. O que seria um espaço de convivência? Quem convive ali? Quais as formas de contato que poderiam acontecer? As pessoas apenas coexistem no mesmo espaço ou de fato interagem? Como se dão essas interações? Por exemplo, as pessoas se reúnem em torno da fogueira para se aquecer num dia frio? Ou, talvez, sentam-se no sofá para contemplar a paisagem e conversar? Diversas ações decerto podem ser imaginadas, porém, ao apresentar sua ideia (tanto visualmente quanto verbalmente) o aluno desconsiderou tais eventos, conceituando somente aspectos físicos. Diante disso, refletimos: será que imaginar uma **arquitetura para os corpos**, ou seja, que priorize os **usos e apropriações dos habitantes**, se traduz em pensar **verbos**? **Ações** em vez de características? Essa tornou-se uma hipótese a ser investigada.

Por fim, dois estudantes não compreenderam o enunciado, do princípio, e em vez de escolherem partes do espaço para observar atentamente e sugerir uma transformação, cada um enfocou num objeto da sala. Sendo assim, as suas ideias não foram espacialmente localizadas, além de terem sido as mais estáticas. Com relação aos outros três discentes restantes, por sua vez, consideramos terem imaginado acontecimentos de apropriação do espaço, ainda que de modo incipiente. Um deles propôs panos suspensos (espécie de redes) que preenchiam o embiente e permitiam sentar, dormir, descansar; em diferença à forma convencional com que isso pode ocorrer na sala de aula: por meio de uma cadeira. A ideia consistia em sugerir uma forma de permanência deleitável e prolongada a um espaço, segundo o aluno, desagradável, não convidativo e marcado por uma obrigatoriedade de ocupação (assistir às aulas ou realizar atividades) – cuja durabilidade da estada, portanto, não é uma escolha de quem a ocupa, mas um modo de uso automatizado.

Numa perspectiva semelhante, outro aluno imaginou um "mobiliário" suspenso, mas num cenário "distópico", cujo incômodo pensado era proporcional. O estudante desenhou e modelou uma estrutura fixa ao teto, da qual se prolongariam mangueiras de energia, numa trama de fios elétricos de alta tensão, mas encapados. Desse modo, o uso de tal "mobiliário" seria necessariamente desconfortável e preocupante, pois o habitante estaria apreensivo com o risco de ser gravemente lesionado. Por último, a outra aluna abriu uma passagem por uma parede fechada, criando a possibilidade de o ato "atravessar" acontecer. No canto da sala onde havia

uma porta de depósito – a qual fica constantemente fechada e sem acesso aos discentes – o estudante imaginou uma conexão a outra abertura. Dessa maneira, transformou um “espaço residual” numa espécie de túnel, cuja dupla entrada e saída convida ao seu atravessamento por uma potente iluminação que advém de seu interior. Embora não saibamos exatamente o que acontece dentro desse ambiente, parece que as ações de o percorrer, atravessar ou explorar nos são sugeridas.





Figura 22: Proposta de desconforto proposital. Fonte: cedido à autora.

Figura 23: Proposta de atravessamento por aberturas iluminadas. Fonte: cedido à autora.

Embora o *workshop* tenha representado somente algumas horas de prática num único dia com os estudantes, consideramos que foi fundamental para testar algumas abordagens que foram continuadas na disciplina ministrada posteriormente na UFMG. Especialmente porque a partir dos "erros" e "acertos" dessa oficina pudemos reavaliar os enunciados propostos para desenvolver algumas atividades semelhantes e outras diferentes com base nos nossos objetivos e nos desafios que identificamos com o *workshop*. Com base nos questionamentos da hegemonia da visão, dos modos imaginativos de pensar outros acontecimentos para o lugar, e de um corpo ativo na percepção e na apropriação do espaço, elaboramos os exercícios para as aulas na Escola de Arquitetura, referenciados na oficina da PUC e em mais outras fontes teóricas e práticas. Um dos pontos que avaliamos do *workshop* e julgamos demandar mais cuidado foi a forma de descrever e orientar a atividade aos discentes, pois se a compreensão do exercício era prejudicada o restante da prática também tendia a ser. Não que os erros fossem inadmissíveis. Pelo contrário, não conduzimos as atividades com base nos resultados, mas no processo. Contudo, ao nosso ver, uma falha comunicativa da nossa parte seria um problema, e não numa possibilidade criativa do estudante subverter o que foi orientado e sugerir um caminho mais interessante.

Sobre uma prática de perguntas e o cuidado com a formulação delas, Tavares (2013) descreve um método criativo de Pina Baush destinado a provocar gestos por meio de questionamentos. Embora centrado no âmbito do teatro-dança, essa referência serviu a pensar como melhorar os enunciados e como orientar a pesquisa para um maior interesse nos questionamentos. Denominado "método das improvisações estimuladas pelas perguntas", consiste na correspondência, ou na resposta por movimentos para cada pergunta colocada. O fundamental, no entanto, não são as perguntas ou as respostas isoladamente, e sim a sua relação: o quanto a qualidade de uma pergunta pode promover uma resposta criativa, e vice-versa, como uma resposta imaginativa pode incitar novas perguntas mais criativas. O método de Pina Bausch se orienta pela "pergunta enquanto incitadora da imaginação, e no seu oposto: a imaginação como instigadora de novas questões" (TAVARES, 2013, p. 277). O ponto principal, portanto, seria **como** perguntar, mais do que **o que** perguntar.

> "Pina pedia seis movimentos para cada pergunta. Por exemplo: 'O que fazes quando te sentes atrapalhado?' Era preciso responder com seis gestos diferentes.". Esta expressão "seis movimentos para cada pergunta" é, de resto, exemplar. Trata-se, digamos, de uma tradução. Eu dou-te uma pergunta, tu dás-me seis movimentos**. A pergunta mais forte, mais imaginativa, a pergunta com mais poder será assim a pergunta que origina maior número de movimentos distintos.** [...] O que está aqui em jogo é determinante: uma boa pergunta, uma boa utilização da linguagem, uma

> expressão imaginativa da linguagem será aquela que obtém bons movimentos, uma boa imaginação corporal (TAVARES, 2013, p. 277-278, grifo nosso).

2.3 Experimentos didáticos: Escola de Arquitetura da UFMG

Em continuidade aos exercícios práticos criativos como canteiros da imaginação, avançamos para as atividades propostas para a disciplina *ARQ 110 – Oficina de Fundamentação e Instrumentação I*. Componente da grade curricular obrigatória do curso de bacharelado em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), as aulas aconteceram durante o segundo semestre letivo do ano de 2022, e foram ofertadas aos discentes do 1º período do turno noturno, com a carga horária de 120 horas. Ministrada pelos professores Cristiano Cezarino Rodrigues e Roberto Rolim Andres, a disciplina era prática e tinha por objetivo a "sensibilização e instrumentação para o processo criativo da arquitetura e urbanismo, enfatizando a relação entre sujeito e espaço nas escalas micro e macro"[40]. O envolvimento da autora desta pesquisa deu-se por meio da condução de algumas das aulas, como cumprimento do Estágio Docência[41] obrigatório deste Mestrado, sob a supervisão do professor Cristiano Cezarino, e a aprovação do orientador Stéphane Huchet.

As aulas conduzidas por mim foram organizadas em sete encontros, entre outubro e novembro de 2022, usualmente no Laboratório de Informática Radamés, da Escola de Arquitetura (EA) da UFMG – com exceção de algumas atividades desenvolvidas fora da sala de aula e dos últimos encontros, voltados à execução do trabalho final, ocorridos no Laboratório de Experimentação Tridimensional (LET)[42]. Por consistir em um Estágio Docência, a minha responsabilidade esteve na proposição de atividades, acompanhamento e avaliação de trabalhos

---

[40] Ementa da disciplina acessível *online* no site da UFMG, na aba referente às disciplinas da graduação em Arquitetura e Urbanismo. Disponível no link: https://ufmg.br/cursos/graduacao/2372/91400/73772. Acesso em: 22 jul. 2023.

[41] O Estágio Docência refere-se a uma atividade curricular de formação e integração dos estudantes de Pós-graduação *stricto sensu* (mestrado e doutorado) à docência na academia. Segundo resolução do Colegiado do Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo da Escola de Arquitetura da UFMG (NPGAU-EA-UFMG), em reunião de 22/10/2018, aos discentes do curso de Mestrado torna-se obrigatório o cumprimento de 30 horas-aula de Estágio Docência. Dentre as principais atividades estão: acompanhamento e/ou condução de aulas teóricas e práticas; auxílio no preparo de aulas; e correção de avaliações. Esse documento está disponível no link: https://web-des.adm-serv.ufmg.br/npgau/wp-content/uploads/2020/12/Resolucao-de-Estagio-Docencia-2018.pdf. Acesso em: 22 jul. 2023.

[42] Mais informações referentes ao Laboratório de Experimentação Tridimensional (LET) podem ser encontradas na página *online* do curso de Design, no site da Escola de Arquitetura da UFMG. Disponível no link: https://sites.arq.ufmg.br/ea/ensino/cursos/design/laboratorio-de-experimentacao-tridimensional-ea/. Acesso em: 22 jul. 2023.

práticos dos discentes, tendo em vista o objetivo da disciplina. Com a anuência do Prof. Cristiano Cezarino, as ações preconizadas por mim foram articuladas ao desenvolvimento desta dissertação, como um canteiro experimental com os(as) alunos(as) que forneceria embasamento para a pesquisa[43]. A relação corpo/espaço foi tomada a partir do pressuposto da importância da experiência corpórea na discussão da qualidade arquitetural e da hipótese de que a práxis da imaginação pode corroborar para se pensar e criar espaços mais qualificados e qualificantes. Sendo assim, as atividades, denominadas exercícios imaginativos (E.I.s), visavam abrir o olhar dos discentes para a descoberta de outros modos de pensar e fazer arquitetura, com ênfase na importância do corpo ativo e no potencial imaginativo e inventivo do campo. Dito de outra maneira, a abertura à imaginação é como a redescoberta do que já se conhece, ou seja, perceber com novos olhos – no nosso caso, durante a prática, e não posterior a ela, exatamente como proposto por Ingold:

> [...] treinar os estudantes na arte da investigação, aguçar seus poderes de observação e encorajá-los a pensar **por meio** da observação, em vez de **depois** dela. Como caçadores, eles tiveram que aprender a aprender [...]. E como caçadores, também eram incentivados a sonhar. Sonhar como um caçador é se tornar as criaturas que você caça e ver as coisas da maneira como elas o fazem. É se abrir para novas possibilidades de ser, não procurar encerramento. **O mundo dos sonhos, como nos dizem os caçadores indígenas, não é diferente da vida desperta. Mas no sonho, você percebe esse mundo com sentidos diferentes**, enquanto se move de maneiras diferentes e talvez em um meio diferente, como no ar em vez de em terra. Ao acordar, então, **você vê o familiar com novos olhos** (INGOLD, 2013, p. 11, tradução nossa[44], grifo nosso).

O que consideramos como potencial imaginativo e inventivo da arquitetura corresponde a práticas interdisciplinares/ transdisciplinares que rompem com barreiras tradicionais da arquitetura. Nesse sentido, o intuito era experimentar caminhos distintos, não prescritos por um campo específico e relacionados ao corpo ativo, ou seja, à experiência corpórea no espaço. Devido ao meu percurso profissional recente como cenógrafa e ao fato de o Prof. Cristiano Cezarino ser arquiteto e cenógrafo, consideramos interessante explorar nos exercícios a

---

[43] Esse planejamento é apresentado em documento na íntegra, presente no Apêndice A (página 359). Convém acrescentar que até chegarmos nesse formato foram necessárias várias reuniões e reformulações da proposta inicial.

[44] […] to train students in the art of inquiry, to sharpen their powers of observation, and to encourage them to think **through** observation rather than **after** it. Like hunters they had to learn to learn […]. And like hunters, too, they were encouraged to dream. To dream like a hunter is to become the creatures you hunt and to see things in the ways they do. It is to open up to new possibilities of being, not to seek closure. The world of dreams, as indigenous hunters tell us, is no different from that of waking life. But in the dream you perceive that world with different senses, while moving in different ways and perhaps in a different medium such as in the air rather than on land. On waking you then see the familiar with new eyes (INGOLD, 2013, p. 11).

interseção, especialmente, com a área da cenografia. O nosso entendimento de cenografia nesse caso não foi estrito, mas considerou algumas práticas, que embora não sejam um modelo padrão – já que existem diversos métodos dentro do campo – foram definitivas na minha trajetória de aprendizado prático na cenografia. Ademais, essas experiências representam o nosso entendimento do termo imaginativo nesta pesquisa. Dentre elas, destacam-se o fazer coletivo (trabalho em grupo), a investigação das materialidades, e a subversão (ou reimaginação corpórea) dos usos previstos para determinado espaço ou objeto.

Da organização do curso, todavia houvesse um programa[45] com o planejamento e a descrição detalhada de cada exercício, inclusive com o tempo previsto para cada etapa, não o seguimos à risca. Isso porque nos pareceu mais proveitoso tirar partido de eventuais imprevisibilidades, além do grau de envolvimento dos estudantes com cada exercício. Por exemplo, se uma atividade estava prevista para 10 minutos, mas efetivamente o engajamento dos discentes implicou em um momento mais longo da prática e/ou da discussão, então poderíamos alterar a quantidade de tempo prevista para esse exercício e os demais seguintes. Além disso, ao longo dos experimentos, percebemos que não somente alguns dos enunciados provocavam mais reações dos estudantes, mas também que havia exercícios mais profícuos para esta dissertação. Uma das principais referências que influenciou a disciplina nesse sentido de abordagem foi o curso *The 4 As*, ministrado por Tim Ingold, sobre o qual ele discorre em seu livro "*Making*" (2013).

Assim como Ingold (*Ibidem*), podemos falar de uma disciplina "anti-disciplinar": tanto por sua flexibilidade não circunscrita ao roteiro, quanto por seu rompimento da ideia normativa na academia de um domínio delimitado de investigação – ou seja, sua inter/ transdisciplinaridade. Por esse motivo, também preferimos descrever os exercícios sem a categorização em áreas do conhecimento. Embora as práticas desenvolvidas permeiam a arquitetura, a cenografia, as artes visuais, dentre outros campos, não nos interessa enquadrá-las em específicas categorias. Pelo contrário, a apresentação de cada exercício imaginativo (E.I.) proposto enfoca mais no que os enunciados estimularam de experimentação, do que na disciplina acadêmica que, supostamente (ou em *stricto sensu*), os definiria. Em vez de os estudantes terem uma experiência segmentada, na qual precisam racionalizar a relação entre os distintos campos do conhecimento, na verdade eles descobriam na prática os caminhos convergentes e divergentes entre as áreas – usualmente

[45] Referimo-nos aqui ao mesmo documento oficial apresentado como planejamento do Estágio Docência, o qual pode ser encontrado no Apêndice A (página 359).

necessitando de atravessar mais de uma delas para resolver a proposta, de uma maneira fluida. De acordo com Ingold (2013, p. 12, tradução nossa[46]):

> [...] todo o terreno do conhecimento é reconfigurado. Em vez de uma superfície territorial segmentada em domínios ou **campos de estudo**, temos algo mais parecido com uma corda, tecida a partir de fios ou **linhas de interesse** correspondentes. Ao unir essas linhas, nosso objetivo tem sido desfazer a territorialização do conhecimento implícita na forma como as disciplinas são normativamente compreendidas e celebrar a abertura do conhecimento a partir de dentro.

Assim sendo, se seguirmos a corda de conhecimentos entrelaçados em espiral que Ingold (*Ibidem*) propõe, flexível e manipulável – no sentido de admitir transformações pelo manuseio – compreendemos que o aprendizado pode se construir pela experiência prática, e não somente entregue pronto de professores a estudantes, como se consistisse na transmissão de saberes completos e finalizados. Dito isso, a cada encontro um conjunto de exercícios era desenvolvido, a partir da combinação de várias modalidades criativas de áreas do conhecimento distintas e fundamentados no princípio de se aprender na prática (*Ibidem*). Nesse sentido, embora houvesse uma orientação das atividades da minha parte e do professor Cristiano Cezarino, procurávamos atenuar a rígida linha hierárquica entre docentes e discentes, a qual impõe que os primeiros ensinam enquanto os segundos são ensinados. Desse modo, nosso intuito foi abrir o espaço para um modo de pensar e fazer compartilhado, em que priorizamos a instrumentação do estudante para ter os meios de refletir criticamente e a capacidade de agir ativamente com suas próprias mãos; em vez de conduzirmos um tipo de ensino-aprendizagem sistematizado e passivo, diante do qual o discente somente reproduz os modelos prontos.

***

A turma, composta por 30 estudantes, apresentava uma conformação interessante por dois aspectos: tratava-se do 1º período da graduação, e do turno noturno de Arquitetura. Por serem recém iniciados no curso, embora isso não confirmasse que não houvesse contato prévio com a arquitetura, ao menos indicava que ainda não havia uma sistematização de modelos fechados,

[46] […] the entire terrain of knowledge is reconfigured. Instead of a territorial surface segmented into domains or **fields of study**, we have something more like a rope, wound from corresponding strands or **lines of interest**. In binding these lines together our aim has been to undo the territorialisation of knowledge implied in the way disciplines are normatively understood, and to celebrate the openness of knowing from the inside (INGOLD, 2013, p. 12).

enquadrados e padronizados. Portanto, a chance era maior de os alunos e as alunas serem "crus" no campo, o que possivelmente favoreceria mais experimentações "fora da caixa". Ademais, embora não haja dados estatísticos fornecidos pelo INEP[47] a respeito da caracterização dos discentes do período noturno de cursos superiores, diversas pesquisas como a de Filho e Nery (2009 *apud* SANTOS; DUARTE; SANTOS, 2019) atestam que há uma presença significativa de trabalhores nesse turno, devido à necessidade de conciliar a sua formação – geralmente em vista de inclusão social, ascensão no mercado de trabalho e melhora na qualidade de vida – com o sustento da família. Desse modo, também era alta a probabilidade de termos estudantes trabalhadores na turma, o que poderia agregar em termos de conhecimentos externos ao campo da arquitetura. Inclusive, havia de se considerar a chance de a sala de aula ser composta por discentes com uma graduação em outra área já concluída.

Com essa turma plural, organizamos uma série de exercícios individuais e em grupo, no intuito de investigar o que denominamos uma arquitetura imaginativa, ou práticas imaginativas – de modo que o espaço didático se configurava como um canteiro de experimentações. Os exercícios, como dito anteriormente, não operavam no registro exclusivo da arquitetura, apesar de realizados no interior desse curso. Em vez disso, interessava-nos mais o tangenciamento e o atravessamento com práticas diversas, justamente porque poderiam ampliar a sensibilização dos olhares e fornecer aos estudantes outras ferramentas de ação para além do próprio campo, de modo a contribuir com diferentes formas de pensar e fazer. O estudo do processo e a experimentação interessava mais do que o resultado final, de maneira que os enunciados das atividades serviam mais como guias, ou seja, como aberturas a serem testadas e observadas aonde levariam os(as) estudantes. Em vez de modelos rígidos de composição e de um entendimento encaixotado sobre o que é arquitetura, as propostas experimentais se abriam para mais de uma resposta. E aqui, podemos nos recordar do "método das improvisações estimuladas pelas perguntas" de Pina Bausch, em que insistimos mais nos questionamentos e em experimentações a partir do corpo, do que em respostas assertivas e estáticas.

Ainda no tema do processo experimental pensante e praticável com o corpo, Tim Ingold (2013) compara a arquitetura com a arqueologia por considerar que compartilham uma ferramenta de trabalho em comum: a pá[48]. De acordo com o autor (*Ibidem*), com o mesmo

---

[47] O Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) é um órgão do Ministério da Educação (MEC). A entidade pública é responsável por produzir estudos e pesquisas sobre a Educação Básica e o Ensino Superior do país, com avaliações das escolas, das universidades e dos estudantes.

[48] Pela tradução, também podemos compreender como uma espátula de obra, ou colher de pedreiro

instrumento por um lado os arquitetos constroem, por outro os arqueólogos desenterram o passado na escavação. A escavação, por sua vez, seria uma forma de conhecimento que parte do interior da prática, um trabalho não somente do intelecto, mas das mãos que se aventuram pela terra adentro. À semelhança de Tavares a respeito da "mão pensante", a qual tem a capacidade de imaginar e agir sobre o mundo, manipulando-o e modificando-o materialmente: "a mão: órgão não obediente, órgão criativo, órgão das possibilidades" (TAVARES, 2013, p. 424). Contudo, convém uma problematização. Se para Ingold (2013), os arquitetos estão munidos de ferramentas como a pá, para Silke Kapp (2020) eles apenas seguram o lápis e a borracha nas mãos. Segundo a autora (*Ibidem*), em diálogo com o ensaio "*Architektur*" (1910) do arquiteto austríaco Adolf Loos, um dos problemas está justamente no distanciamento cada vez maior do canteiro de obra e do trabalho material, de modo que o lápis domina a produção, em vez do saber-fazer com as próprias mãos dos mestres construtores (*Baumeister*). De acordo com Kapp (*Ibidem*, p. 395, grifo nosso):

> [...] a intimidade entre mão e cabeça se transferiu (no sentido psicanalítico da transferência) do canteiro para o desenho; daí o fetiche com o traço, o gesto, o *croquis* e, mais recentemente, a fabricação digital, como se no lápis ou no *software* de modelagem houvesse algo da substância material da construção. Seja como for, a referência ao *Baumeister* significa justamente aquele **processo aberto, que o trabalho conjunto de mão e imaginação possibilita e que a determinaçnao externa do produto impede.**

Se a crítica acima se fundamenta na materialidade relativa à arquitetura – a qual se desloca da construção para o lápis no papel e a confecção no *software* de modelagem – de que maneira isso interfere nas propostas das atividades? Não que seja o intuito dos nossos exercícios a superação do desenho, ou a reconstrução da abordagem acerca da separação do desenho do canteiro de obra desenvolvida por Kapp com maestria. Porém, parte fundamental da nossa proposta consiste em aproximar a arquitetura da prática, ao invés de constranger a nossa abordagem ao campo das ideias. Buscamos instrumentar os arquitetos não somente com um lápis e uma folha de papel, mas também com cordas, cola quente, estruturas de metal, dentre outros materiais, para que os estudantes possam trabalhar conjuntamente mão e imaginação. Para nós, a mão representa uma metáfora para o corpo ativo, que participa na construção pelo trabalho manual propriamente dito, mas também pela apropriação do espaço construído. Procuramos, com as propostas de atividades, experimentar com os discentes diferentes modos de pensar e fazer arquitetura, que abrem o processo para além do determinismo do projeto arquitetônico, e aproximam as ideias de prancheta da concreta experiência corpórea.

***

O principal marco teórico que estimulou e contribuiu na elaboração dos exercícios imaginatiavos (E.I.s) foi: o livro "*Grapefruit*" ([1964] 2000), de Yoko Ono; o livro "Atlas do Corpo e da Imaginação" (2013), de Gonçalo Tavares e a coleção "Livros que convidam a desenhar de forma criativa" ([2001; 2004] 2014), de Peter Jenny. Além dessas referências, que serviram tanto de base teórica como visual, também exerceu importante papel o episódio *Christoph Niemann: Illustration* (2017), da primeira temporada da série-documentário *Abstract: The Art of Design*, disponível no serviço *online* de *streaming Netflix*. Com relação aos materiais para a disciplina, sugerimos uma lista com nove elementos – lápis, folhas de papel, caixas de papelão (ou de leite), tecidos, palitos (de churrasco, de fósforo ou de dente), vidros, espelho, vela (ou outra fonte de luz como luminária ou lanterna do celular), e uma superfície rígida. A cada E.I. seriam solicitados os objetos necessários àquela atividade, sendo que existiam duas condições relevantes para a garantia dos objetivos das experimentações. Eram elas: o teste de diferentes tipos de cada material (por exemplo, explorar uma variedade de propriedades, texturas, tamanhos, cores, padronagens, modelos, etc.); e a incorporação de erros e linhas tortas como parte do processo experimental, por isso desencorajamos o uso de borracha ou de régua.

Consideramos importante para o experimentalismo da disciplina o "erro inventor", pois a abertura ao ato de errar permite não somente acertar por acaso, mas também criar e pensar diferente a cada obstáculo da errância (TAVARES, 2013). À nossa escolha de não exigir uma exatidão do ponto de chegada (ou seja, uma especificidade do produto acabado), havia espaço para pensamentos diversos e inúmeras interpretações entre os estudantes. Da mesma maneira, partimos do pressuposto que a **imaginação** é um campo que contesta o raciocínio ortodoxo e previsível, de modo que caminha em direção a uma "racionalidade livre" (TAVARES, 2013). Sendo assim, a tentativa de estimular os discentes a evitar o uso de borracha e de régua visava uma experimentação não racionalizada pelas linhas retas ou pelos traços corretos. Se considerarmos o modelo hegemonicamente clássico do *disegno architettonico* como linear, em proporção ou quadrícula, e determinado pelas leis da perspectiva (KAPP, 2020), podemos associá-lo ao que Tavares (2013) denomina desenho geométrico. Sendo assim, o desprendimento dessa representação padronizada pressupõe a multiplicação de traços

imagináveis – ou seja, que a imaginação permite criar – para além daqueles predeterminados pelas regras geométricas, pois:

> **Há, na imaginação, uma ruptura com o desenho geométrico, e um avançar em direcção ao desenho livre.** Faz sentido pensar, quando muito, numa geometria esquizofrénica, uma geometria de vias duplas e simultâneas, vias que se contradizem, geometria impossível de construir, de ser transformada em coisa com volume; geometria surpreendente, **geometria torta** (TAVARES, 2013, p. 32-33, grifo nosso).

Os exercícios imaginativos, portanto, se aproximam do treino do desenho livre, em vez do geométrico. Todavia, isso não significa que a disciplina tinha como propósito a ruptura com o desenho arquitetônico tradicional[49]. A intenção, por sua vez, em estimular a errância e a organicidade nos traços, estava na experimentação de maneiras distintas de conceber a arquitetura. Por serem práticas manuais e artesanais, isso indicaria mais proximidade com o corpo ativo do que a partir de técnicas industriais? Se, nesse sentido, favorecem a experiência do corpo – e, com o traçado livre se relacionam com a imaginação – poderíamos deduzir que as práticas imaginativas se fundamentam na organicidade do fazer manual e na ativação do corpo no pensar, sentir e usar? O desenhar pode ser admitido como uma forma de se materializar a ideia, ainda que diferente do construir? A princípio, consideramos tais hipóteses verdadeiras e estimulamos a imaginação por meio das atividades conjuntas da mente e da mão (desenho e maquete), a fim de especular criativamente e corporalmente sobre os espaços.

Optamos por trabalhar com um percurso de ações entre a concepção e a execução espacial. Ou seja, a cada E.I. introduzimos procedimentos distintos que visavam exercitar a imaginação tanto pelo desenhar no papel, quanto pelo manipular da tridimensionalidade espacial. Por isso era fundamental que, além de leituras sugeridas e debates, houvesse tempo e espaço nos encontros para o desenvolvimento dos trabalhos práticos. Por meio de um método de teoria crítica e prática experimental, em que a ênfase era centrada no processo em vez de no produto, pretendíamos introduzir os estudantes de maneira mais sensível e instrumentada à concepção e execução arquitetônica. A dinâmica, portanto, enfocava na experimentação empírica em sala de aula, com orientação dos professores e compartilhamento de soluções entre os colegas; como um estúdio aberto destinado à formação de futuros arquitetos.

---

[49] Inclusive porque, convém um adendo, parte das aulas eram ministradas somente pelo Prof. Cristiano Cezarino e abarcavam o ensino de técnicas de representação arquitetônica como o uso da perspectiva.

Todas as aulas foram organizadas em sete etapas, ou dinâmicas, denominadas: “para esquentar”, “para acordar o corpo”, “para soltar a mão”, “para exercitar o olhar criativo”, “para estimular a mente”, “para guardar no corpo” e “para provocar”. O intuito foi propor para a turma um envolvimento teórico-prático da seguinte maneira: a aula se iniciava por uma parte expositiva, que poderia conter apresentação de conceitos, alguma das leituras indicadas, exibição de uma referência audiovisual, e a continuação ou discussão de alguma das atividades anteriores. Em seguida, assim como no *workshop* da PUC Minas, o corpo era solicitado a estar presente de modo consciente naquele espaço-tempo, por meio de práticas da dança como movimentos de alongamento e técnicas do contato-improvisação. Um exemplo era a experimentação do espaço pelo toque, o qual não era reduzido ao tato, mas uma interação de toda a extensão corporal na busca de reconhecimento dos cheiros, texturas, e formas do lugar pela percepção sensorial e movimentação pelo ambiente. A dinâmica de “soltar a mão”, por sua vez, consistia exatamente em aquecer a “mão pensante” – literalmente (muscular) e metaforicamente (imaginação), com práticas de desenho que visavam estimular o pensamento e o processo desprendido de uma imagem predeterminada; por exemplo, rabicos e desenhos livres com os olhos fechados, ou com um limite de tempo.

Posteriormente, exercitar o olhar criativo, tinha como propósito estimular a percepção para se encontrar, dentro do espaço cotidiano, imagens que passam despercebidas. O intuito era que não fosse enfocada somente a percepção visual, embora ela tendia a ser privilegiada, pois os(as) alunos(as) deveriam apresentar visualmente suas interpretações espaciais. Sendo assim, para além do desenho, podiam escolher o recurso gestual e gravar um vídeo, por exemplo. Por fim, as dinâmicas “para estimular a mente”, “para guardar no corpo” e “para provocar”, diziam respeito, respectivamente: a imaginar outras possibilidades espaciais – como na atividade da PUC Minas de inventar outros usos para o enquadramento escolhido –; ao diálogo sobre o exercício (para avaliarmos conjuntamente a prática); e a questionamentos lançados aos discentes no fim da aula para que seguissem pensando sobre os assuntos desenvolvidos. A ferramenta utilizada para que os(as) discentes pudessem, simultaneamente, ter acesso ao material da disciplina e entregar seus trabalhos foi o *software* Teams, desenvolvido pela empresa Microsoft para a colaboração de equipes corporativas, mas também estendido a fins educacionais. No Teams, criamos um espaço digital coletivo, no qual eram compartilhados os processos das atividades propostas (uma vez que o desenvolvimento processual de cada estudante interessava mais do que o resulado final); as referências teórico-práticas sugeridas; além de discussões complementares.

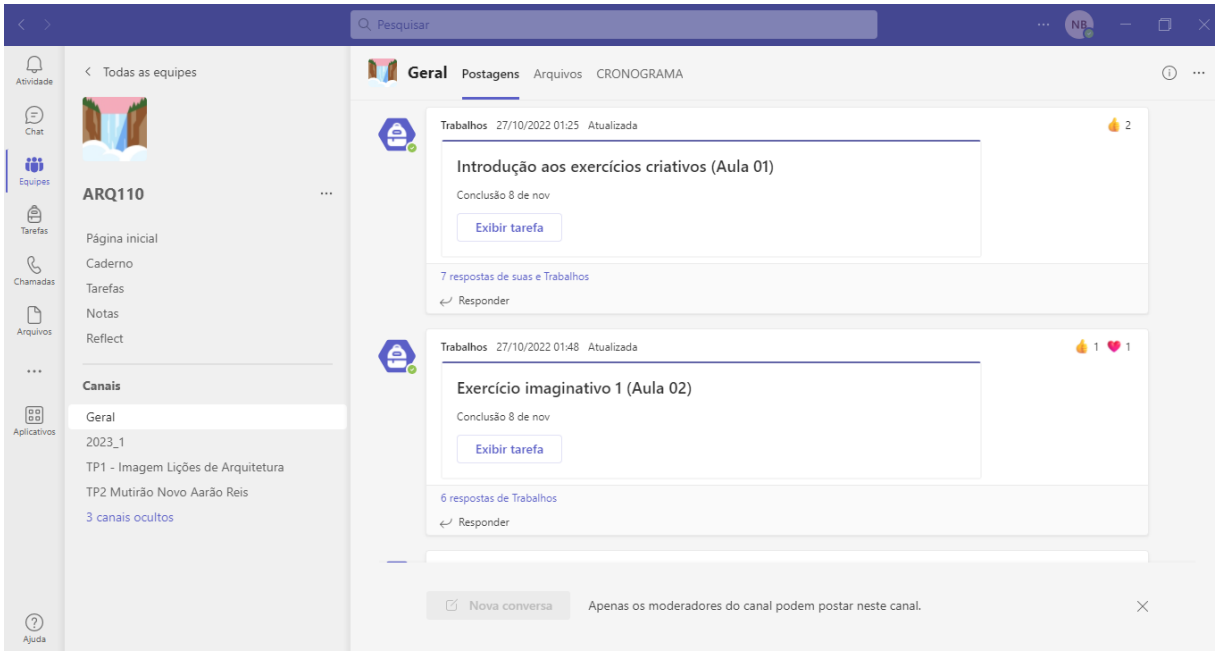


Figura 24: Captura de tela da página inicial da classe ARQ110 no Teams. Fonte: [online]. *Software* Teams.

***

Uma vez que no *Apêndice A* desta dissertação estão descritos todos os exercícios imaginativos, nos limitaremos em apresentar e analisar somente algumas das práticas neles contidas, especialmente no que tange os E.I.s IV e V, pois estiveram intimamente relacionados e constituíram o trabalho final da disciplina. A aula inaugural foi fundamentada no episódio *Christoph Niemann: Illustration* (2017), da série *Abstract*. Além do aquecimento corporal e da "mão pensante" – principalmente, com as atividades de rabiscos e movimentos C.S.I. – os(as) alunos(as) criariam uma imagem desenhada e escrita, inspirada no caderno *The Good Shape*, ou *The Good Form*, apresentada no episódio pelo ilustrator e designer gráfico Christoph Niemann (1970-). O propósito do caderno era trabalhar as diversas possibilidades de criação no desenho a partir de uma única imagem, forma ou objeto. Por exemplo, o contorno bidimensional de um ferro de passar roupa poderia se desdobrar em desenhos como: uma bailarina, um homem musculoso, uma privada de banheiro, um piano de cauda, uma nota musical, etc. Um nariz de palhaço, por sua vez, poderia ser o tapa-olho de um pirata, a máscara de um esportista de esgrima ou um balão de ar quente sobrevoando uma vila. Niemann também comenta de outro projeto que desenvolve, denominado *Sunday Sketches*, no qual ressignifica objetos cotidianos com sua criação artística. Desse modo, uma escala métrica e uma chave de fenda podem ser combinadas numa pintura e se transformarem num cisne. Uma concha do mar pode ser a sunga

de um banhista na praia. Um pote de tinta pode se tornar a câmera de um fotógrafo. Um pincel de pintura pressionado contra o papel pode ser visto como um vestido esvoaçante de uma pessoa que parece dançar.





Figura 25: Captura de tela. Caderno *The Good Shape*. Fonte: [online] ABSTRACT (2022).

Figura 26: Captura de tela. Caderno *The Good Shape*. Fonte: [online] ABSTRACT (2022).





Figura 27: Captura de tela. Ilustração Niemann. Fonte: [online] ABSTRACT (2022).

Figura 28: Captura de tela caderno. *Sunday Sketches*. Fonte: [online] ABSTRACT (2022).

Embora todas essas imagens fossem figurativas, não era isso que interessava às nossas aulas. A relevância dessas referências artísticas do ilustrador Christoph Niemann estava no modo de observar e perceber as coisas, a fim de buscar imagens de outros contextos, e encontrar respostas inventivas até mesmo para perguntas não feitas. Nas ilustrações de Niemann, imagens poderiam ser rearranjadas, recombinadas, reinventadas a partir da ação criativa de seus desenhos. Ou seja, imagens percebidas poderiam se tornar outras diferentes por meio da experimentação artística. De maneira semelhante, nossa intenção era que os(as) alunos(as) experimentassem distintos modos de observação, percepção e de criação, imaginando outras possibilidades a partir da coisa existente. No caso da aula, trabalhamos a partir de rabiscos aleatórios. Em sala, exercitamos as linhas C.S.I. e os rabiscos, fazendo a mesma folha de papel

circular entre os(as) vários(as) estudantes, a fim de que surgisse uma profusão de traços e linhas misturados.

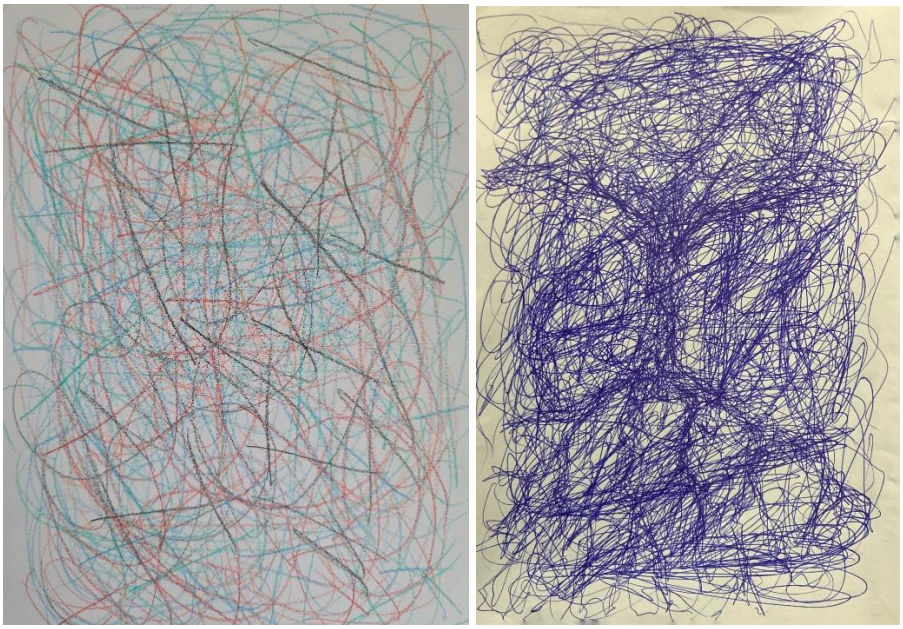


Figura 29: Práticas de C.S.I. e rabiscos. Fonte: cedido à autora.

Em seguida, pedimos que dos rabiscos os(as) discentes tentassem ver figuras e fizessem desenhos do que viam. Esse processo seguiu como uma co-criação, por meio da passagem dos papéis rabiscados de mão em mão, até que aos poucos fossem formados desenhos. Dentre as estratégias usadas para a criação, utilizaram por exemplo, da inversão da folha de papel de cabeça para baixo para auxiliar no vislumbramento de outras imagens não vistas por aquele ângulo. Ao final, essas folhas foram distribuídas entre os(as) alunos(as) para que cada um desenvolvesse uma narrativa ficcional (que poderia ser um poema, uma história, um relato) para o que via no desenho. Consideramos que uma das narrativas sintetizou a ideia do exercício, pois na construção de seu personagem, a partir do desenho, o aluno de certa forma explica a configuração da própria atividade:

> No início havia uma folha em branco
> E uma centelha de ideia
> Que queimava em um plano onírico
> No palácio de um sonhador
> De repente, a ideia deu à luz
> E no primeiro traço nasceu um ser no mundo

Um ser tão frágil entre o ser e não ser
Mas que guardava em si a potência de ser algo
E então o mundo o moldou
Cada pessoa que passou em sua vida
Deixou um traço marcante
E cada traço riscava como um fósforo
Até que as faíscas de todos os traços
Fez nascer no alvorecer
A chama de Joe, no palácio dos seus sonhos
Joe é uma ideia diferente aos olhos de cada um
Mas só ele pode encontrar a sim mesmo
No emaranhado de linhas oníricas do seu interior.

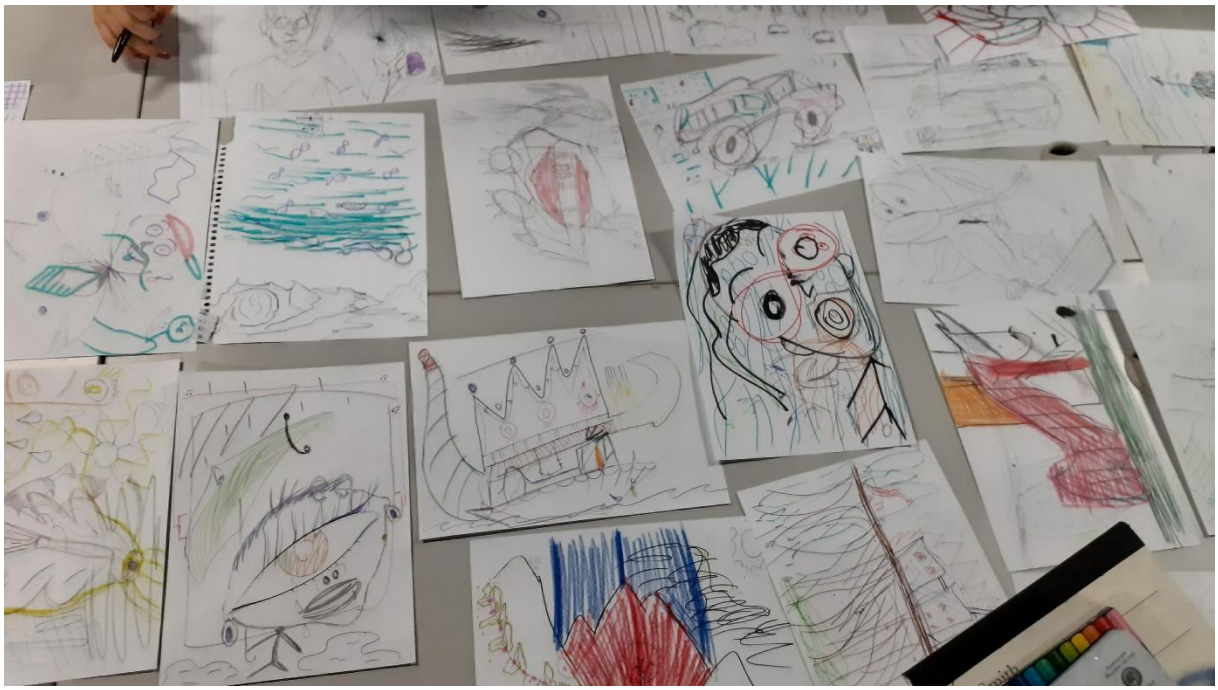


Figura 30: Ver imagens em rabiscos. Fonte: acervo da autora.

Tavares (2013) comenta sobre o "acaso como referência" e revisita uma obra de Marcel Duchamp intitulada *Caixa de 1914*, em que o artista, propositalmente, deixa cair, a um metro de altura sobre um plano horizontal, três fios de um metro de comprimento e os conserva precisamente como caíram, de modo a criar "três unidades inteiramente acidentais de medida" (TAVARES, 2013, p. 35). Há nessa obra, como descreve Duchamp, um "acaso em conserva", pois no jogo entre o imprevisível e o rigor – por um lado, os fios poderiam ter caído de outra maneira; por outro, os fios foram mantidos exatamente como caíram – "o acaso é conservado

como se fosse uma preciosidade, e mais: torna-se a referência" (TAVARES, 2013, p. 35). Com os(as) alunos(as), o jogo do desenho a partir dos rabiscos aleatórios, foi como uma brincadeira com o acaso. Poderia isso ser um **modo de pensar e fazer arquitetura**, ou seja, um método para o projeto? Ademais, como provocar a abertura do olhar – que não depende necessariamente (ou somente) do sentido da visão, mas da mente e do corpo ativamente presentes, ou como diz Tavares (2013), da "atenção interior" – para a descoberta de possibilidades ocultas nas imagens? Como fazer uso disso na criação, transformação e afetação do espaço? Procuramos explorar tais pontos nos E.I.s.

> A questão da **atenção**, desse ponto para onde me dirijo, não exteriormente, mas internamente, é fundamental. Veremos mais à frente que é **uma das bases do processo da imaginação**. [...] Também o facto de termos os olhos abertos, virados numa determinada direcção, não nos garante – nem aos que nos rodeiam – que estamos efectivamente a ver. **É necessário, para além do bom funcionamento dos órgãos exteriores, existir um bom funcionamento da atenção interior** (TAVARES, 2013, p. 344, grifo nosso).

2.3.1 Exercício imaginativo I

Das atividades desenvolvidas nesse primeiro E.I., interessa que os(as) alunos(as) tiveram um trabalho de percepção da Escola de Arquitetura (EA), por meio de duas etapas: uma de desenho, e outra de reconhecimento corporal. Como o "trabalho final" (composto pelos E.I.s IV e V) era destinado à criação de uma proposta de intervenção na EA-UFMG, naquele momento a abertura dos órgãos dos sentidos para a apreensão do espaço era imprescindível para o exercício posterior. Por serem estudantes do 1° período do curso, consideramos que poderiam haver diversos corredores, salas, caminhos da faculdade que não tivessem conhecido ainda. Ademais, certamente haveria algum canto que não perceberam com esse tipo de atenção sensível que estávamos buscando.

Com relação ao reconhecimento corporal, os(as) alunos(as) foram orientados a caminhar pela escola e experimentar os seus espaços a partir do corpo. A atividade era voltada para os ambientes, e não somente perceber e tocar objetos ou mobiliários. Uma das práticas sugeridas era tentar descobrir as medidas do lugar com o referencial do seu próprio corpo; de modo que o espaço deixasse de ser isoladamente, para se tornar algo em (e com) relação ao corpo. Ademais, com os órgãos dos sentidos atentos deveriam sentir os cheiros, as texturas, as formas, as temperaturas, os barulhos, as alturas, etc. Por meio de registros fotográficos e escritos, os(as) alunos(as) deveriam relatar suas experiências corpóreas, a fim de que pudéssemos encontrar

associações entre as sensações e a assimilação espacial. Algumas perguntas estimularam os estudantes e a pesquisa: como apreender o espaço com o corpo? As percepções corpóreas oferecem parâmetros para o entendimento do espaço? Aspectos espaciais ficam inscritos nos corpos como memórias sensoriais e afetivas? Em que medida a experiência corpórea pode interferir nos projetos de arquitetura? Será que a consideração desse corpo ativo antes da concepção projetual seria uma forma de arquitetura imaginativa, que acontece a partir do corpo?

Nos seus relatos, os(as) estudantes descreveram a diferença ao toque entre as paredes rugosas e ásperas da área externa, com acabamento somente em chapisco, e as paredes internas pintadas e de textura mais lisa. Ou a distinção entre algo que observavam e a sensação ao contato: por exemplo, as divisórias de vidro de motivos geométricos que aparentam uma superfície texturizada, mas mediante o toque revelam ser homogêneas e planificadas. Ou ainda, a percepção das cores, temperaturas e espessuras de uma parede de tijolos à vista ou de uma parede revestida em azulejos. Ademais, os estudantes perceberam o fluxo de pessoas nos espaços, os ambientes mais barulhentos, os cantos mais silenciosos, etc. Notamos que, para a maioria dos discentes, o percurso pela escola em contato com seus corpos dessa maneira não usual gerava um desconforto – no exato sentido de conflitar com a "zona de conforto" de apenas contemplar visualmente. Mas, segundo Jenny (2014c), a atividade do toque é mais imaginativa, pois "ver" com as mãos é um modo distinto e original de perceber algo. Uma das alunas, inclusive, relatou que o reconhecimento corporal do espaço remeteu a uma memória afetiva:

> Parede com textura áspera e bem marcante, fácil de perceber suas deformidades e o tipo de material que é empregado. Lembrei da época em que eu era criança e já havia sentido esse tipo de textura em paredes e perguntei para a minha mãe se a parede era feita de carne moída pois achava que o material visualmente lembrava muito carne moída pronta (Relato de um aluno. Cedido à autora).



Figura 31: Parede texturizada. Fonte: cedido à autora.



Figura 32: Fotografias da atividade de reconhecimento corporal do espaço. Fonte: cedido à autora.

***

A atividade de desenho da Escola de Arquitetura, por sua vez, também tinha como objetivo a percepção do espaço com um outro olhar, uma observação distinta – nesse caso, não somente com os olhos, mas com as mãos que desenham – a fim de estimular outras interpretações. De acordo com Peter Jenny (2014a), ver de outras maneiras, ou seja, a abertura do olhar para novas descobertas, contribui para incentivar a imaginação: germinar novas imagens. Diante disso, podemos nos questionar: o que é ver? O que é imaginar? Qual a diferença entre essas ações? Ver seria enxergar a coisa tal qual ela é, e imaginar seria enxergá-la de outro jeito? Qual a importância do corpo em ambos os processos de perceber e imaginar o espaço?

A respeito da distinção entre ver e imaginar, nos livros de Peter Jenny e no "Atlas do Corpo e da Imaginação", de Gonçalo Tavares encontramos algumas respostas. Jenny (2014b) comenta que "nossos olhos não são capazes de enxergar tudo o que existe – eles contam com a ajuda de nossa imaginação" (*Ibid*, p. 11). O autor sugere que haveria duas maneiras diferentes de se enxergar, uma pelo olhar e outra pela imaginação. Para além de reconhecer imagens existentes, imaginar seria uma capacidade de formar novas imagens por meio de novas associações e novas interpretações (JENNY, 2014a). Segundo Jenny (2014d), diferentemente de ver, que aconteceria no tempo presente, a imaginação seria uma faculdade que consegue atuar em três tempos – passado, presente e futuro –, pois pode formar imagens do devir (futuro), a partir da combinação de fragmentos já vistos (passado: memória) e de outros que vê no momento em que acontece (presente). No desenho e outras práticas criativas, esses tempos e faculdades podem se unir e se misturar, pois o olho e a mente trabalham juntos (JENNY, 2014a).

Tavares (2013), por sua vez, postula a diferença entre ver e imaginar designando o primeiro como uma "visão exterior", e o segundo como uma "visão interior". A abertura do olhar para o mundo visível – ou seja, para o que existe e se manifesta – consiste na "visão exterior". Por outro lado, a capacidade de construir internamente imagens com os olhos (simbolicamente) fechados, sem necessariamente responder diretamente ao visível, diz respeito à "visão interior". A distinção concerne ao momento e ao tipo de resposta de cada visão, pois ver obedece ao tempo e ao mundo visível – "o que eu vejo é o que está visível" (TAVARES, 2013, p. 497) –, enquanto imaginar não obedece a nenhum dos dois: "pode até, no limite, contrariar o visível, isto é, pode contrariar o que existe naquele momento no mundo para ser visto" (*Ibid*., p. 496). A imaginação permite que até enquanto sucede um acontecimento diante

dos olhos, uma outra imagem, distinta daquela vista naquela hora, seja imaginada. Segundo Tavares, “fechar os olhos” permite ver mais coisas do que o que se manifesta àquele momento no mundo visível: “as possibilidades de imagens do imaginário são infinitamente maiores que as possibilidades da visão de coisas e acontecimentos exteriores” (TAVARES, 2013, p. 497). Sendo assim, interessa à nossa pesquisa a noção de imaginação de Jenny e de visão interior de Tavares. Ou seja, a ideia de que a criação de novas imagens é fruto de outros modos de interpretação das imagens existentes; além do sentido de imaginar como enxergar o invisível – ou, encontrar as diversas possibilidades ocultas – por trás do visível.

> Cada mente percebe uma imagem de forma diferente – e, assim, nos colocamos diante de um enorme **leque de possibilidades**. Ver não é uma atividade estática, não é algo confinado entre as paredes de um museu, por exemplo. **A percepção acontece em nossa cabeça, que é como um playground onde vários pontos de vista se encontram e se estimulam mutuamente**. Em nossa mente, construímos imagens a partir de traços, indícios e fragmentos. Quando, em uma determinada circunstância, diversos **observadores veem exatamente a mesma coisa, não sobra espaço para a imaginação.** Mas quando esses vários observadores conseguem **interpretar os fragmentos de diferentes maneiras**, a imaginação pode conduzi-los a uma viagem totalmente inspiradora e inesperada (JENNY, 2014a, p. 32, grifo nosso).

> “Uma diferença: ‘tentar ver algo’ e ‘tentar conceber uma representação de algo’. No primeiro caso, diz-se: ‘Olha, ali!’, no segundo ‘Fecha os olhos.’’’ **Abrir os olhos, fechar os olhos. Eis dois símbolos: um, o primeiro, o da visão; o segundo, o da imaginação. Se queres imaginar, mesmo tendo os olhos abertos, terás que os fechar como que simbolicamente**, baixar as pálpebras da atenção – se assim nos podemos exprimir – mas da atenção que especificamente se dirige para o exterior. A visão depende do mundo; ver – e eis uma definição possível – **ver é como que uma resposta ao mundo visível**; ver é uma resposta ao mundo que ocupa visivelmente espaço – repare-se, por exemplo, que ver não é uma resposta a um gás transparente, enquanto sentir o cheiro desse gás sim. **Pelo contrário, imaginar não depende do mundo, não é uma resposta, pelo menos directa, imediata, no mesmo momento** – poderá, quando muito, ser uma resposta diferida. No entanto, note-se, a diferença está localizada não apenas no momento, mas também no tipo de resposta. **Eu posso imaginar um elefante no momento que quiser, mas não posso ver um elefante no momento que quiser**; apenas no momento em que o referido bicho estiver à minha frente (TAVARES, 2013, p. 496, grifo nosso).

No caso dessa etapa do E.I. I, trabalhamos com os(as) alunos(as) um desenho por tempo. Dito de outra maneira, dos lugares percorridos pela EA-UFMG, eles deveriam desenhar um dos espaços (na prática, escolhemos um extenso corredor) de um mesmo ponto de vista, mas em distinta cronometragem. O tempo destinado ao desenho reduziria gradativamente: 5 minutos, 1 minuto, 30 segundos e 10 segundos. A atividade consistia num exercício de observação e síntese. Com base nas diferenças entre as modalidades cognitivas E e D (EDWARDS, 1999), acreditamos que a agilidade do desenho, forçando a uma abstração e simplificação de formas,

seria uma prática mais imaginativa. Esse tipo de desenho implicaria num esforço dos(as) estudantes em captar a essência do espaço, em vez de se atentar aos mínimos detalhes (numa reprodução realista). Como nas práticas de rabiscos, ou dos movimentos C.S.I., a intenção era mudar o jeito de observar as coisas e de transmití-las, uma vez que esse exercício pressupõe uma atenção maior ao espaço – visão do conjunto e um olhar ágil para simplificação – do que à folha de papel – concentração extrema num único detalhe. Ademais, os(as) alunos(as) poderiam assumir o erro inventor (TAVARES, 2013), uma vez que não importava a fiel reprodução da imagem, mas a experimentação de traduzir em linhas rápidas os vestígios da essência capturada do espaço.

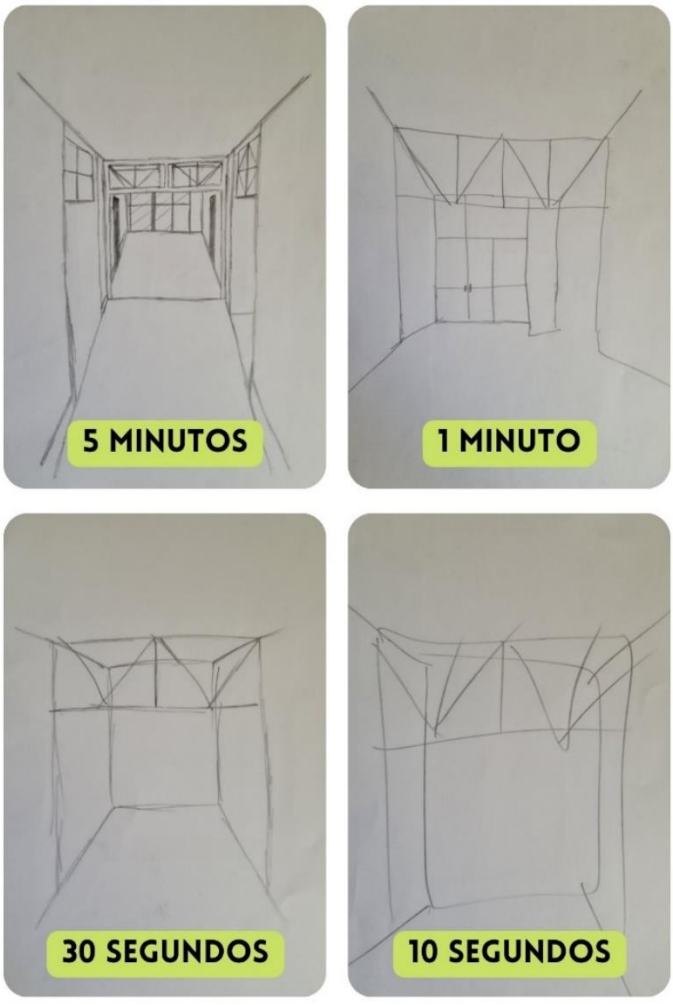


Figura 33: Desenhos por tempo. Fonte: cedido à autora.

2.3.2 Exercício imaginativo II

Depois do reconhecimento espacial com o corpo, trabalhamos com os(as) discentes algumas propostas do livro "Grapefruit" (2000), ou livro de instruções, da Yoko Ono (2000). Originalmente publicado em 1964, o livro contém uma série de "partituras" de eventos, de modo que a obra de arte em vez de consistir num objeto físico para ser contemplado, é uma proposição ao espectador: um conjunto de instruções que ele pode se engajar ou não. O nosso exercício, portanto, sugeriu a realização das instruções como um jogo lúdico para os(as) alunos(as) trabalharem as possibilidades de reação por meio do desenho ou outra visualidade artística ao que à artista Yoko Ono havia proposto. Chamamos de "respostas (im)prováveis para instruções (im)possíveis", pois consideramos que as imagens não precisavam ser comprovadas ou factíveis – diante das diversas situações irreais, fictícias ou, no mínimo, difíceis de se concretizarem, apresentadas no livro de instruções. Como transformar instruções (im)possíveis em respostas (im)prováveis? Poderiam ser escolhidas diversas linguagens de representação – desenho, fotografia, colagem, videoperformance – desde que fosse apresentado um registro visual do pensamento/resposta do(a) estudante ao evento sugerido no livro.

Trabalhamos com os(as) discentes as seguintes propostas: escolha de uma instrução do livro "*Grapefruit*" para ser realizada pelo(a) próprio(a) estudante; os colegas designarem outras instruções uns aos outros; e a invenção de novas instruções, inspiradas no livro da Yoko Ono. Ademais, também discutimos sobre os resultados e sugerimos a repetição de alguns deles, quando a resposta tivesse sido muito literal, ou pudesse ser mais imaginativa. Dentre as diversas instruções do livro, propusemos o trabalho com as da série *8 Peças de Arquitetura dedicadas a um arquiteto fantasma (primavera de 1965)*. Uma que escolhemos para a turma inteira imaginar foi a da construção de uma casa de linha pontilhada: "Construa uma casa de linha pontilhada. Deixe que as pessoas imagem as partes ausentes. Deixe que as pessoas se esqueçam das partes ausentes" (ONO, 2000, p. 304). Como construir, apenas com pontos, uma casa?

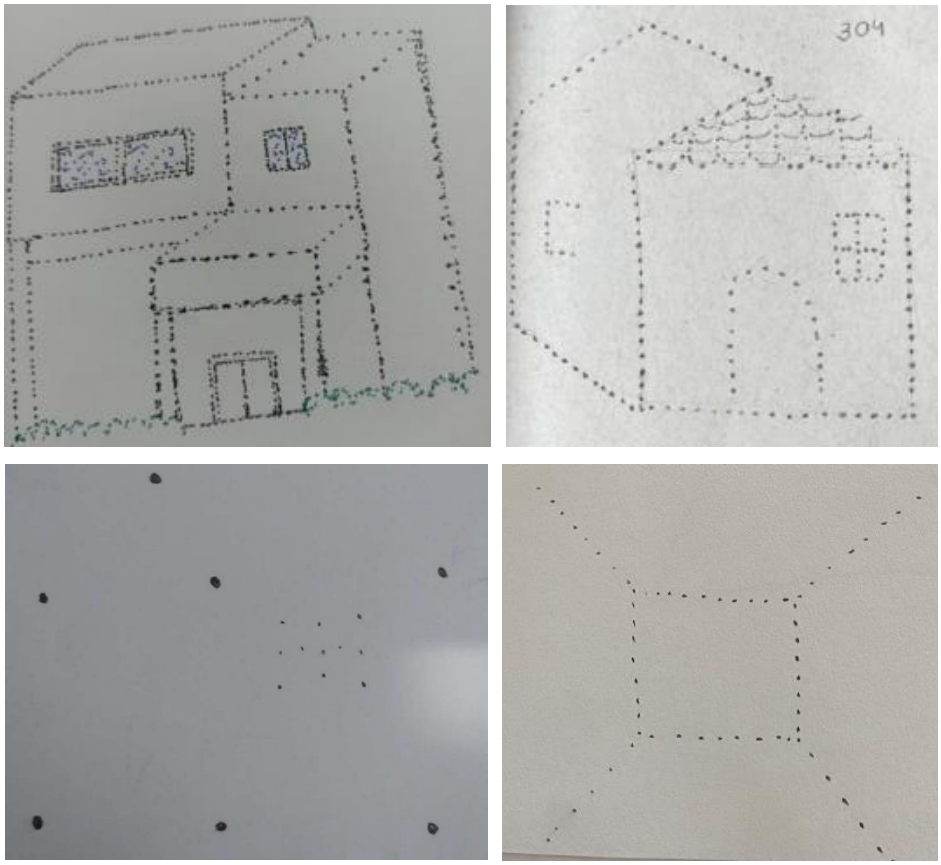


Figura 34: Exemplo de “casas pontilhadas” feitas por quatro alunos. Fonte: cedido à autora.

Em verdade, não importavam os resultados em si dos(as) alunos(as), mas o esforço de imaginarem e representarem a construção de uma casa de um modo diferente do que estão habituados. As instruções contribuíam ao nosso pensamento de uma arquitetura imaginativa porque sugeriam uma operação distinta da mente, sem amarras a uma racionalidade estrita imposta, de determinados “modos de” convencionados. Embora tivéssemos ciência que a materialização arquitetônica demandasse mais do que linhas pontilhadas, consideramos que uma abertura para imaginar diversas possibilidades diferentes de espacialidades poderia atravessar essas diferentes estratégias de pensamento – deliberadamente não usuais ao campo da arquitetura. Dentre as instruções dos(as) estudantes apresentamos uma, na qual é proposta uma casa desequilibrada, pensada em função do movimento:

> Feche os olhos e pense em movimento
> Construa a partir disso uma casa desequilibrada
> que permita lembrar da matemática e esquecer da física
> que tenha direção, mas não tenha sentido



Figura 35: Exemplo de resolução da instrução “casa desequilibrada”. Fonte: cedido à autora.

O que seria uma casa desequilibrada, com direção, mas sem sentido? Como pensar uma casa a partir do movimento? Como desenhar uma casa assim? Igualmente, o resultado importava menos do que o esforço de se imaginar como resolver o enunciado. Os exercícios do livro serviam justamente a motivar outros **modos de pensar e fazer**. Das instruções da Yoko Ono, duas alunas escolheram a *Peça de Porta* (ONO, 2000, p. 307), e responderam à pergunta “como entrar e sair por uma minúscula porta?” de maneiras distintas: uma por meio do desenho manual e uma colagem com recursos digitais; a outra por meio de uma performance. Na performance, a estudante está num quarto com uma porta de correr, e a cada vez que faz o movimento de atravessar à porta, puxa-a fazendo com que diminua gradativamente de tamanho, até que só caiba uma parte de seu corpo e, por fim, nem mesmo um dedo.

PEÇA DE PORTA

Faça uma minúscula porta para entrar e sair
que você tenha que dobrar e apertar
cada vez que entrar ... isto vai

fazer você consciente de seu tamanho e sobre como entrar e sair.



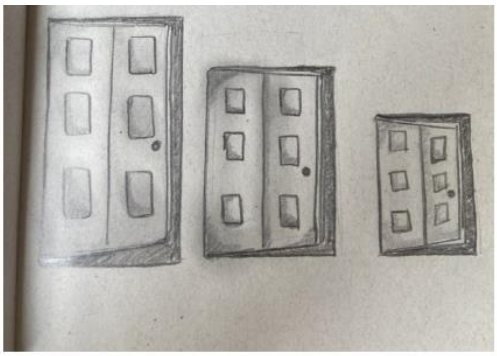




Figura 36: Performance para *Peça de Porta*, de Yoko Ono. Fonte: cedido à autora.

Figura 37: Desenho e colagem para *Peça de Porta*, de Yoko Ono. Fonte: cedido à autora.

Apesar de interessarem mais as experimentações do que os resultados em si, notamos que a maioria das respostas – especialmente quando se tratava da linguagem do desenho – ainda era do tipo figurativo, o que sugeria que os(as) estudantes ainda estavam presos à imagem clara da "coisa existente" (por exemplo de uma porta ou de uma casa), em vez de abertos a outras imagens "ocultas" – como Jenny (2014a) e Tavares (2013) sugerem. Com isso, propusemos mais uma estratégia em cima das instruções da Yoko Ono: o desenho por linha. A ideia dessa atividade é que o(a) discente buscasse maneiras de responder à instrução, mas com uma condição delimitadora: o desenho deveria ser feito sem tirar o lápis do papel, de modo a se constituir como uma linha contínua (ou um emaranhado contínuo de linhas).

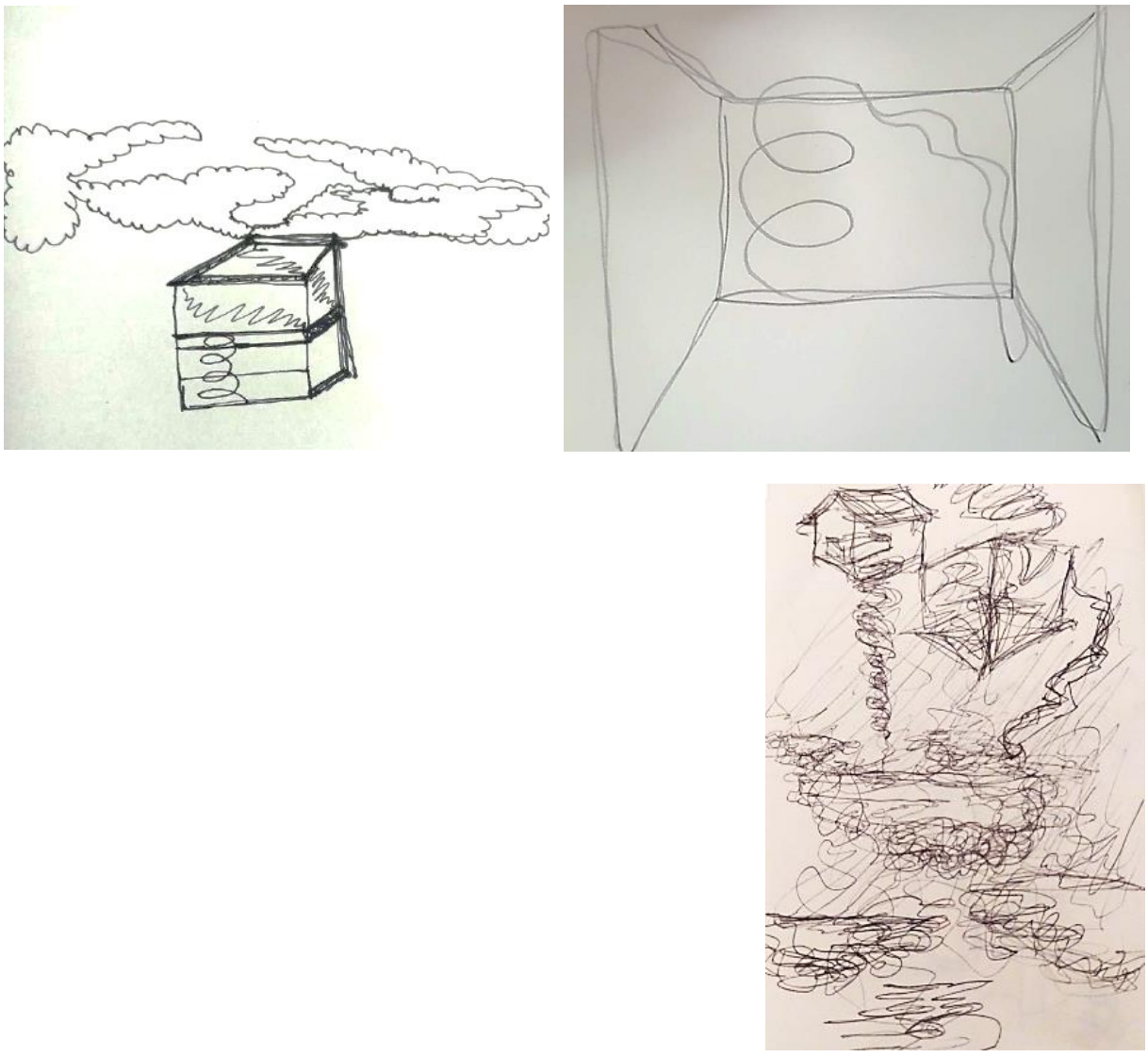


Figura 38: Exemplo de desenhos de instruções por linha. Fonte: cedido à autora.

Diantes dos resultados (ao nosso ver, ainda um tanto figurativos), resolvemos trabalhar com os(as) alunos(as) com a atividade da linha única, mas motivada por um outro tipo de impulso: o auditivo. Sugerimos algumas músicas do tipo canção (melodias com letras), e outras do tipo instrumental. À medida que escutassem os trechos das músicas tocados em sala, os(as) estudantes os traduziam em um desenho – feito sem tirar o lápis do papel, e sem o suporte de borracha ou régua. Essa prática exercitava, além do esforço de se resolver uma ideia em uma imagem de linha ininterrupta, a união entre os sentidos da visão e da audição, durante a execução de uma escuta desenhada. Peter Jenny (2014c) sugere um mesmo formato de instrução: ouvir sons de modos pictóricos. Assim como a instrução de Jenny (*Ibid*.), nossa intenção era que os(as) alunos(as) se atentassem mais ao "ritmo do desenho" do que a formas definidas. Com relação aos resultados, notamos que as músicas instrumentais geraram imagens mais "criativas". Será que a falta de palavras permite aguçar imagens novas? É uma hipótese.

> **Um desenho é um desenho; um som é um som.** A transformação de um em outro só é possível quando somos capazes de fazer mudanças nas formas de expressão específicas de cada um desses meios. **Procure um exemplo sonoro e transforme-o em um desenho**. Tanto faz se você acha que essa transformação foi visualmente bem-sucedida ou se encontrou uma nova inspiração. **O que importa é apenas o ritmo do desenho** (JENNY, 2014c, p. 113, grifo nosso).



Figura 39: Exemplo de desenho a partir de canção. Fonte: cedido à autora.

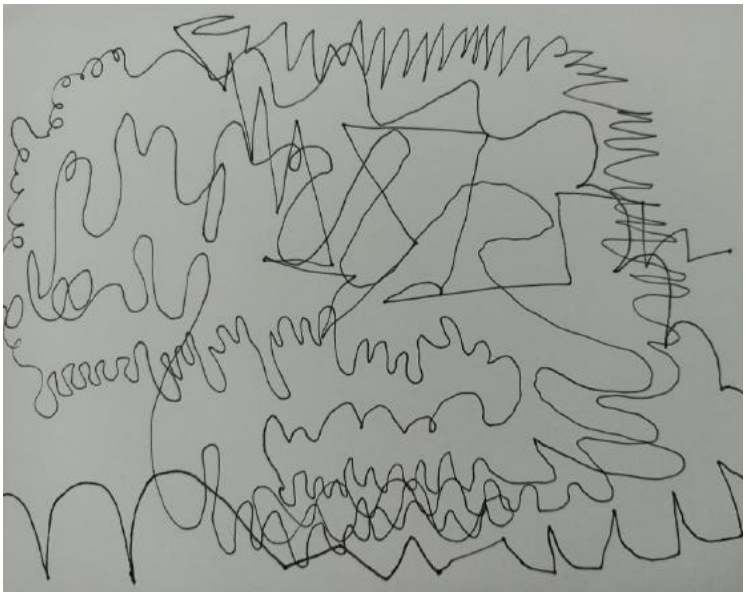


Figura 40: Exemplo de desenho a partir de música instrumental. Fonte: cedido à autora.

2.3.3 Exercício imaginativo III

Se o E.I. II, ao trabalhar com o livro de instruções da Yoko Ono, serviu especialmente para aguçar respostas imaginativas por meio de um jogo de enunciados não usuais, o principal fundamento desse exercício III, foi estimular o corpo e a imaginação por meio do trabalho com distintas materialidades. A proposta da atividade era o reconhecimento de diferentes materiais, no escuro. Com a luz da sala apagada e os olhos fechados, os(as) alunos(as) recebiam nas mãos, aleatoriamente, algum dos objetos que estavam na lista da aula – vela, caixa de fósforos, espelho, tecidos, papéis, garrafas, etc. A partir do toque, o(a) estudante deveria sentir a textura, explorar a plasticidade e maleabilidade, estudar as proporções, compreender as formas além das demais propriedades do material, a fim de desvendar o tinha em mãos. Para isso, era permitido rasgar, amassar, desfigurar o objeto que segurava. As dimensões e caraterísticas dos materiais seriam assimiladas corporalmente. Ademais, após um reconhecimento pelo toque, o(a) estudante deveria, ainda de olhos fechados, desenhar o objeto – como se transpusesse a imagem da pele para o papel – e compartilhar com a turma quais aspectos percebidos levaram a identificar o material.

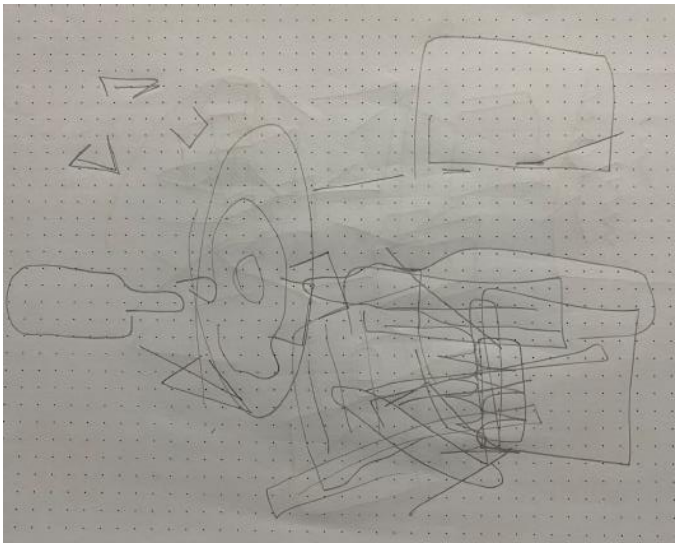


Figura 41: Exemplo de desenho de objetos no escuro. Fonte: cedido à autora.

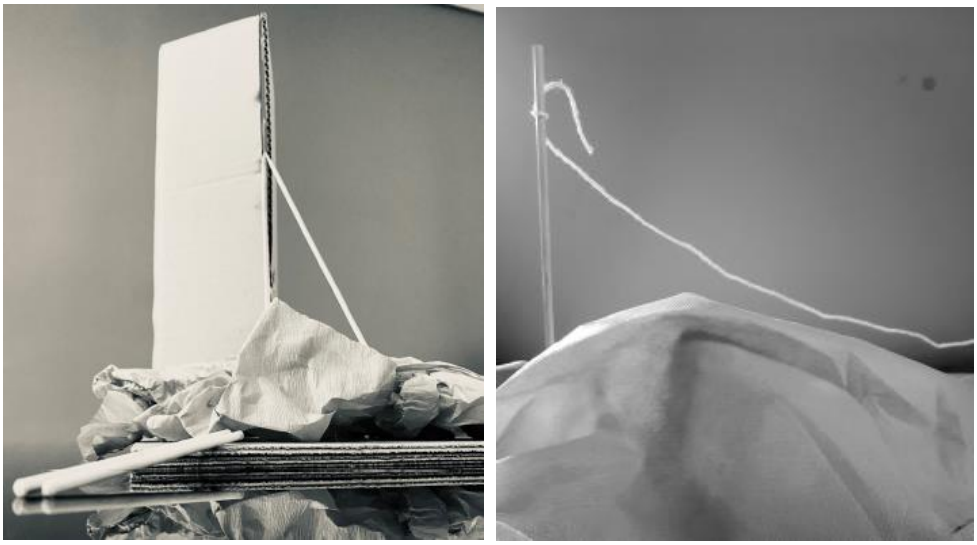
Esse exercício questiona, assim como critica Pallasmaa (2011), o paradigma da cultura ocidental que, desde os gregos antigos, é centrado na visão. Numa linha de raciocínio convergente, Tavares (2013), ao desenvolver o tema da "mão pensante", postula uma diferença entre órgãos funcionais e órgãos agentes. Numa comparação entre o fígado e a mão, ele examina o primeiro como um órgão obediente, de funcionamento normal e previsível, pois é destinado exclusivamente ao funcionamento. Por outro lado, a mão é vista como um órgão que age e decide, em vez de apenas receber ordens. Sendo assim, ela permite ao homem interferir no mundo e, por isso, Tavares (2013) a classifica como órgão criativo e desobediente. A partir disso, ele distingue "os efeitos da mão pensante" da visão passiva: "de um lado, a visão, onde existe 'o pensamento teórico, observador, contemplativo' que procura distinguir o Verdadeiro do Falso, do outro lado o ato, 'os efeitos da mão pensante'" (TAVARES, 2013, p. 421). Todavia, qual o caminho se não queremos opor visão e imaginação, mas trabalhar com ambas? No nosso estudo, embora não queremos problematizar a imagem em si, a crítica da dominância da visão sobre os demais sentidos contribui na medida em que a assumimos para investigar um pensamento multissensorial na imaginação (e não somente visual). Buscamos, portanto, exercitar uma imaginação que considera o corpo por completo, e por isso parte de uma integração dos sentidos.

> Todos nós sabemos que enxergamos graças ao sentido da visão, mas não percebemos todas as coisas apenas com nossos olhos. **Também "vemos" com os ouvidos, com os dedos, com o nariz e com a língua.** [...] Se os olhos são a antena que nos leva aos demais sentidos, cada sentido também é capaz de assumir o papel de antena. [...] **a**

> **percepção se constrói a partir da interação dos nossos sentidos** (JENNY, 2014c, p. 11, grifo nosso)

Com esse conhecimento das materialidades e da sinestesia incorporado, orientamos os(as) estudantes numa primeira atividade de maquete: criar espacialidades inventadas a partir da combinação dos diferentes materiais. O objetivo foi que os(as) alunos(as) se aproximassem da escala de um espaço em miniatura para trabalharem no exercício seguinte com uma maquete construtiva que visava à intervenção *in loco*. A proposta poderia ser uma ideia ficcional, desde que pensada espacialmente, ou seja, não como objeto, mas como um lugar. Desse modo, um tapete, uma fita métrica, uma garrafa de vidro colorida, um papel texturizado, uma caixa de papelão, um palito de fósforo ou outros objetos, de maneira combinada e criativa, poderiam se transformar num território.

Sugerimos para a turma que explorassem usar materiais distintos, em termos de texturas, opacidade, temperaturas, etc. Pensando em termos de organização espacial e escala, pela combinação de elementos com diferentes formas, cores e texturas, poderiam criar um ambiente ficcional – estimulamos que não fosse a simulação de um espaço real. O ponto principal era que estudassem o material em proximidade corpórea, pela percepção sensível e tendo em mente possibilidades de apropriação. Considerando os diferentes recursos de cada linguagem, também sugerimos que os(as) estudantes desenhassem a espacialidade inventada, inclusive explorando outras opções gráficas que não conseguiram materializar com as maquetes físicas. Poderiam testar em maquetes digitais também, além de explorar efeitos de luz e sombra e de edição da imagem (sendo permitido manipular apenas saturação, cor, contraste, luz; mas não a forma em si).





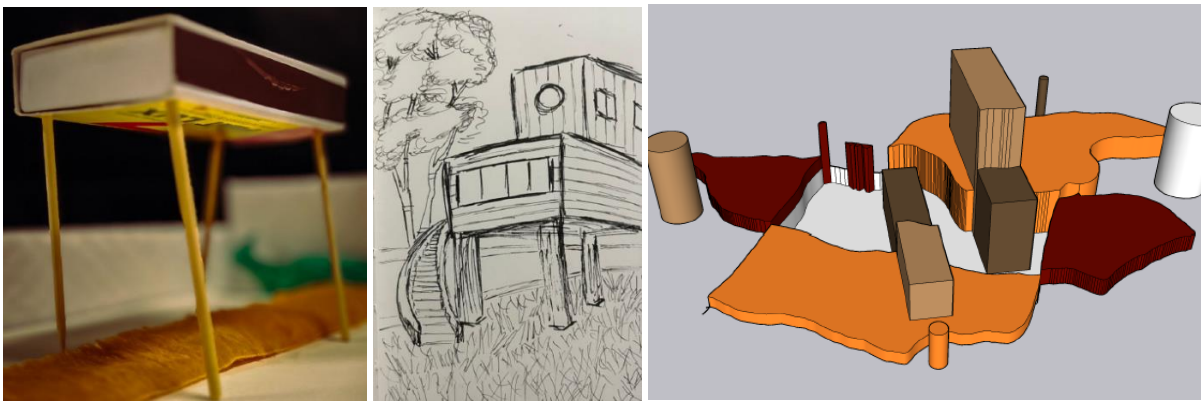


Figura 42: Exemplos de duas espacialidades distintas criadas. Fonte: cedido à autora.

Figura 43: Exemplo de uma mesma espacialidade por diferentes linguagens. Fonte: cedido à autora.

Figura 44: Exemplo de uma mesma espacialidade por diferentes linguagens. Fonte: cedido à autora.

2.3.4 Exercício imaginativo IV

Os E.I.s descritos acima, desde o reconhecimento corporal, às instruções imaginativas da Yoko Ono e ao estudo das materialidades em escala, tiveram o propósito de preparar os(as) alunos(as) para o exercício final – no sentido de ativar a percepção dos corpos e o olhar imaginativo. Consideramos que as práticas exercitadas poderiam ser etapas num processo para pensar e fazer uma **arquitetura imaginativa**. O exercício final, por sua vez, composto pelos E.I.s IV e V, consistia numa proposta de intervenção na Escola de Arquitetura, com o uso de espaguetes de piscina. Nesse momento da atividade, os(as) estudantes deveriam pensar, por meio do desenho e da maquete física, uma transformação para um espaço na EA-UFMG – sendo uma das premissas, que essa intervenção seria construída na etapa seguinte e deveria possibilitar formas de **uso e apropriação** pelo corpo discente, docente e de funcionários da faculdade.

A elaboração dessa atividade teve fundamento em duas experiências anteriores: uma instalação urbana que realizei para a Virada Cultural BH 2022, e um exercício proposto pelo professor Cristiano Cezarino no módulo anterior da disciplina ARQ110, ocorrido em 1° semestre de 2022. No que diz respeito ao evento da Virada Cultural, na cidade de Belo Horizonte, eu estive envolvida na criação, projeto, execução e montagem da instalação urbana denominada *Espaguete Criativo*. Por meio de um processo seletivo, a coordenação do evento escolheu manifestações culturais e linguagens artísticas nos campos da música, artes cênicas, artes visuais, audiovisual, literatura, intervenções e instalações urbanas, dentre outros.

A minha proposta selecionada consistiu em um conjunto de mobiliários criativos, de diferentes formas e cores, feitos a partir de “espaguetes de piscina”. Realizada no viaduto Santa Tereza, a montagem se deu pela amarração de tubos flutuadores de polietileno em estruturas de andaimes com fita hellermann. A cada novo jeito de amarrar, foram criados diferentes mobiliários, de formatos orgânicos e diversas composições, possibilitando usos como: sentar, deitar, descansar e contemplar a paisagem da cidade. A instalação teve como premissa desconstruir a função esperada de um espaguete de piscina, visando criar uma nova imagem de espacialidade e proporcionar outros encontros e vivências. Essa experiência foi trazida à disciplina para servir de referência aos estudantes, com o intuito de estimular maneiras de se trabalhar com o espaguete de piscina, inspirando as suas intervenções na faculdade.



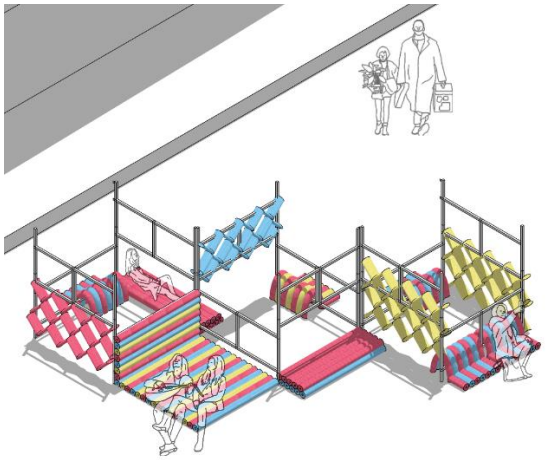




Figura 45: Estudos da proposta em desenho e maquete digital. Fonte: elaborado pela autora[50].

Figura 46: Fotografia da intervenção montada. Fonte: acervo da autora[51].

[50] Em conjunto com as arquitetas Bruna Silva e Marion Kato, no nosso então estúdio Entremeio Criativo.

[51] Ao final, no caderno de fotografia, podem ser conferidas outras imagens do trabalho.

Com relação à modalidade da disciplina no semestre anterior, o professor Cristiano Cezarino propôs uma atividade aos alunos cujo objetivo era “sensibilizar o olhar e praticar o desenho de croquis usando a técnica da perspectiva”[52]. Embora o enfoque fosse praticar a perspectiva, a atividade também exercitava o desenho a mão livre e a imaginação. Por meio de intervenções em fotografias de espaços da cidade, os alunos deveriam propor, de modo criativo e crítico, outras situações e usos para o espaço a partir da leitura que dele foi feita, apontando outros potenciais para o incremento da qualidade de vida na cidade.



Figura 47: Exercício de perspectiva e criação. Fonte: acervo disciplina ARQ110.

[52] Informação retirada do grupo de trabalho no *Teams* [plataforma online], cujo acesso foi concedido pelo professor Cristiano Cezarino.

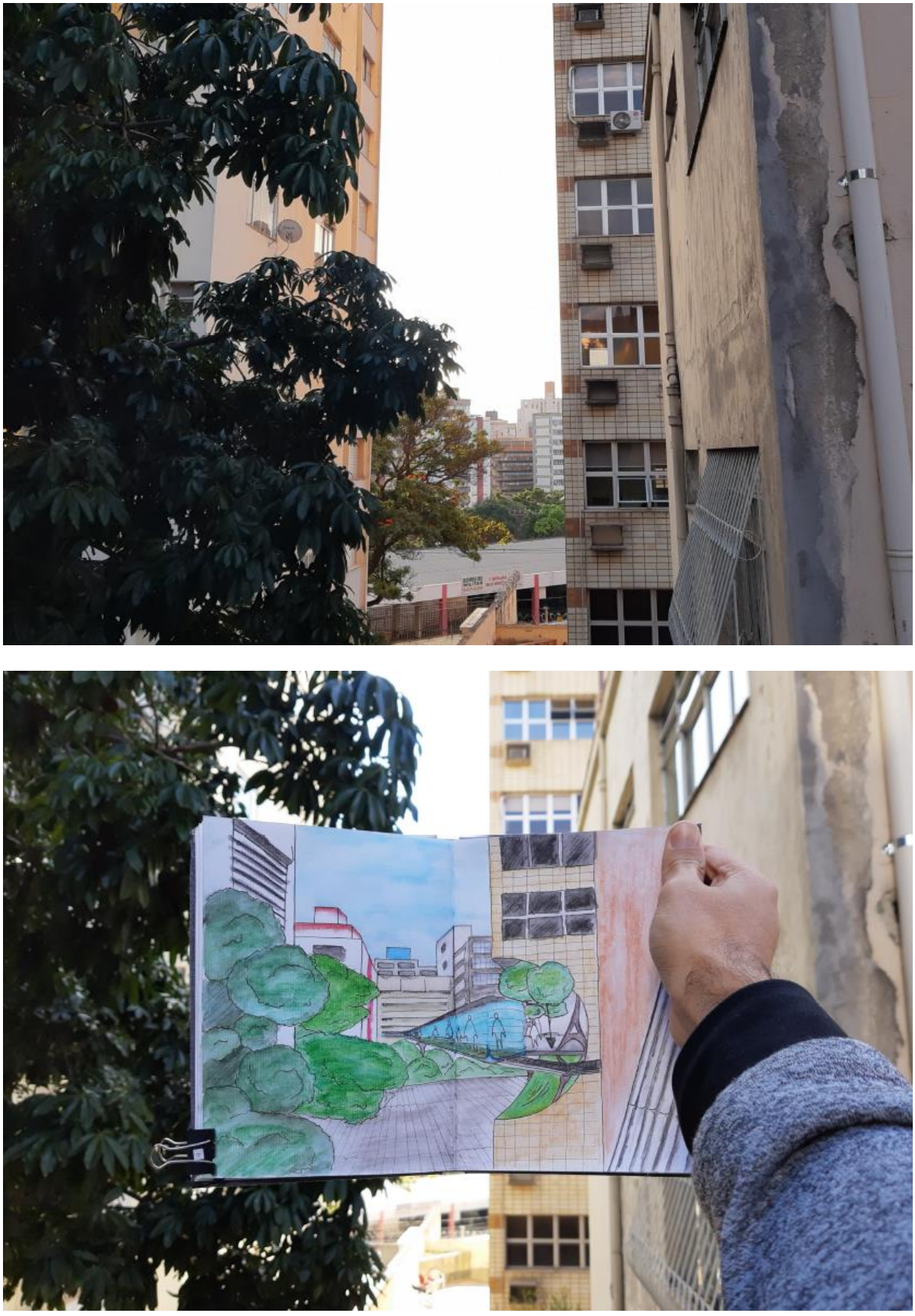


Figura 48: Exercício de perspectiva e criação. Fonte: acervo disciplina ARQ110.

Com essa atividade desenvolvida no semestre anterior da disciplina, os(as) estudantes tinham um modelo análago para imaginar como modificar os espaços. Contudo, apesar de as transformações dos lugares terem sido criativas, inclusive com situações ficcionais que poderiam sugerir um deslocamento a uma "realidade alternativa", consideramos que – salvo algumas exceções – os desenhos dos(as) discentes no semestre anterior privilegiaram o espaço construído, ao invés dos modos de uso e apropriação com os corpos – ainda que fossem simulados alguns habitantes no ambiente. Diante disso, fizemos a nossa proposta de intervenção numa fotografia, com vistas a apresentar novas situações de uso. A esse experimento teste, denominamos de (re)imaginação do hall de entrada da Escola de Arquitetura da UFMG. A partir desse espaço dado, experimentamos a construção de outra espacialidade. A pergunta hipotética que orientou a nossa experimentação prática foi: como conectar um plano a outro, sem fazer uso de uma escada ou elevador? Quais outras formas de subir e descer?

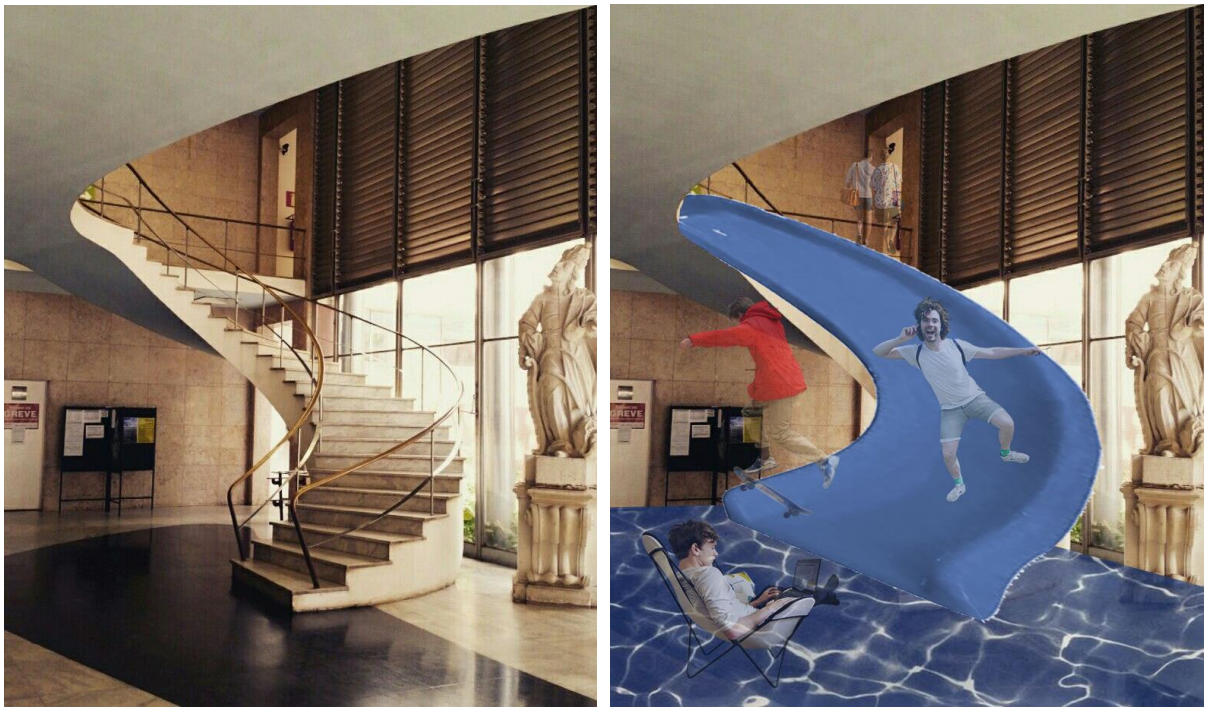


Figura 49: Imagem-teste: (re)imaginar o hall da EA-UFMG. Fonte: elaborado pela autora.

O propósito desse exercício foi estimular a capacidade criadora ao (re)imaginar um espaço existente e conhecido. Não houve prescrição do método de resolução e por se tratar do primeiro experimento o interesse principal era testar a proposta. Sendo assim, optamos por uma resposta visual: uma fotomontagem, ou seja, uma manipulação da imagem original por meio de recursos gráficos como o desenho e a colagem. Ao analisar o resultado, observamos que de fato a

premissa foi a consideração do corpo ativo como elemento fundamental no espaço. O escorregador imaginado foi a forma escolhida para se substituir a escada existente, e abaixo dele uma piscina imaginada. Tanto o escorregador, quanto a piscina são elementos que dependem da experiência corpórea, demandam uma atividade do corpo presente. Poderíamos ter optado por um exercício que fosse puramente visual: que valorizasse somente forma, cor, traços, dentre outros aspectos. No entanto, optamos por uma proposta que prioriza a experimentação do espaço com o corpo ativo e que remete ao jogo, ao lúdico e à brincadeira de criança. Contudo, podemos nos questionar: se o escorregador não for usado, essa espacialidade criada ainda estimula uma experiência corpórea? A esse respeito, consideramos, nesse momento, que caso essa outra forma de apropriar o espaço com o corpo fosse descartada, dentro da autonomia de escolha do habitante, isso não invalidaria a proposta, enquanto criação de uma outra possibilidade de subir e descer, distinta da escada e do elevador, e supostamente mais afetiva e corpórea.

O projeto *99 Ideias para um Cinema de Rua* (2018), do Coletivo Micrópolis também serviu de referência, pois são experimentadas ideias de ocupação distintas do edifício do Cine Theatro Brasil. As propostas são apresentadas por ilustrações e tiveram o propósito de (re)imaginar possibilidades de usos compartilhados do espaço originalmente concebido como um cinema de rua. Dentre as ideias pensadas para o lugar, estão: restaurante popular, pisicinas públicas, bingo, karaokê, baile de carnaval, clube de dança, ferro velho, piscina de bolinhas, mirante, estádio de futebol, etc.

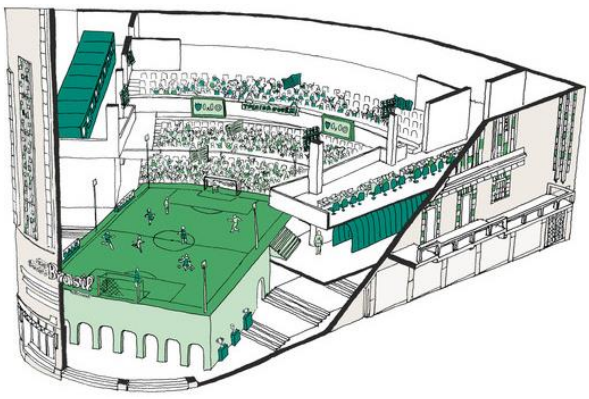


Figura 50: Projeto de (re)imaginar Cine Brasil, Micrópolis. Fonte: ArchDaily[53].

[53] Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/895493/99-ideias-para-um-cinema-de-rua. Acesso em: ago. 2023. Para mais informações do projeto: https://micropolis.com.br/99-ideias-para-um-cinema-e-rua.

A partir desse repertório conceitual e visual, os(as) discentes foram divididos em seis grupos para elaborarem as suas propostas de (re)imaginação de espaços da Escola de Arquitetura, a fim de materializarem ao final suas intervenções, de modo construtivo em escala real (1:1). Além dos desenhos, utilizados como ferramentas para transporem as ideias da mente ao papel, os(as) estudantes trabalharam suas propostas por meio de maquetes processuais, em escala reduzida. Com a concretude de seus projetos em mãos, poderiam estudar materiais, maneiras de disposição dos elementos, formas de estruturação, dentre outros aspectos, no intuito de confirmarem a viabilidade construtiva de suas ideias. O processo como um todo, em verdade, envolveu as seguintes etapas:

1. Escolher um lugar da escola. Apreender o espaço visualmente e corporalmente.

2. Imaginar e desenhar uma proposta de transformação do espaço, tendo em vista a abertura de possibilidades a novos usos e apropriações.

3. Manipular o material (espaguete de piscina), a fim de entender as suas propriedades, características, comportamentos.

4. Explorar materialmente as propostas pensadas por meio da tridimensionalidade da maquete física.

5. Construir a intervenção proposta no espaço escolhido da EA.

Segundo Jenny (2014b, p. 187): modelar é “desenhar com a mão toda”. O propósito das maquetes processuais foi justamente servir a estudos em escala reduzida, anteriormente à intervenção em escala real, como uma maneira de pensar o espaço por meio do trabalho das mãos. Como um protótipo do que viria a ser construído, essa etapa era fundamental para a pesquisa do material, compreensão dos elementos estruturais, e teste das diferentes maneiras de concretizar seus desenhos bidimensionais num espaço tridimensional. Alguns dos questionamentos que levantamos e refletimos junto aos alunos(as), foram: como escolher quais materiais usar na maquete? O tipo de intervenção imaginada interfere na materialidade da maquete? Em que medida a maquete pode contribuir para a construção em escala real? Quais os desafios de trabalhar com espaguete de piscina? O quanto esse material amorfo define os tipos de espaço que se pode criar? Como estruturar uma maquete (e a própria intervenção) cujo elemento fundamental é o espaguete de piscina, frágil e flexível?

A pesquisa dos materiais aconteceu como uma investigação conjunta e compartilhada, a partir da qual elencamos uma quantidade de elementos (em miniatura) que julgamos ter propriedades semelhantes ao espaguete de piscina para serem usados na maquete como uma

“simulação” so objeto real: macarrão, bastão de cola quente, balas de goma em formato tubular, mangueiras, pulseiras de silicone, etc. Ademais, identificamos outros materiais que poderiam auxiliar na confecção da maquete, como por exemplo: durex, palitos de dente, palitos de churrasco, palitos de fósforo, isopor, pedaços de madeira, retalhos de tecido, folhas coloridas, espelho, dentre outros. Incentivamos que os discentes trouxessem materiais de diferentes texturas, cores, tamanhos e propriedades para que pudessem experimentar quais lhes serviriram mais adequadamente. Para isso, as aulas de desenvolvimento das maquetes e confecção da intervenção foram ministradas no Laboratório de Experimentação Tridimensional (LET), localizado na própria Escola de Arquitetura. O laboratório dispõe de ferramentas manuais e equipamentos para trabalhar com madeiras e outros materiais, além de impressoras 3D e fresadora CNC. Desse modo, o local era devidamente preparado para quaisquer necessidades da realização do exercício.



Figura 51: Registro das aulas no LET. Fonte: cedido à autora.

Dentre os materiais descobertos pelos grupos na fabricação das maquetes estão: canudos de plástico, cordas, cabo de energia, linha de pipa, gaze e barbante. As escolhas dos materiais ficaram a cargo de cada grupo, de acordo com suas propostas de intervenção. Uma das perguntas fundamentais foi como estruturar o elemento no espaço, uma vez que o espague de piscina é consideravelmente maleável e poroso. Em função disso, a fabricação da maquete seria

uma oportunidade não somente para testar as formas plásticas imaginadas, mas os modos de construir. Ademais, para alguns dos grupos, devido às maneiras encontradas para fixar e montar suas intervenções, foi preciso que representassem nas maquetes o ambiente da EA-UFMG que escolheram modificar, e não somente a "instalação" pensada. Por exemplo, um dos grupos imaginou um elemento pendurado à escada do hall de Arquitetura, de tal forma que não haveria como apresentar a ideia de intervenção sem a própria escada, que serviria de suporte. Somente após esse estudo da materialidade com as maquetes que os(as) alunos(as) passaram à etapa de construir as intervenções em escala real.



Figura 52: Exemplo de maquete processual. Fonte: cedida à autora

2.3.5 Exercício imaginativo V

Como introduzido no tópico anterior, o exercício final consistiu em respostas especulativas para a pergunta: que tipos de espaços – ou formas de ocupação e apropriação – podemos criar na Escola de Arquitetura, a partir de espaguetes de piscina? A premissa era que não fosse uma instalação para ser (apenas) vista, mas uma espacialidade para ser vivenciada. A preocupação fundamental deveria estar em pensar quais possibilidades de uso "ocultas" poderiam ser encontradas. Ou seja, que modos de ocupar e apropriar não acontecem no presente momento no espaço existente, mas com uma criação imaginativa poderiam vir a acontecer.

Dentre as referências, para além das já demonstradas, os alunos tinham o livro "Lições de Arquitetura" (1996), de Hertzberger, o qual diz de uma experiência polivalente do espaço, ou seja, que abre potências para a ação do habitante. Com esse conceito em mente, os(as) estudantes deveriam (re)imaginar os ambientes da EA-UFMG a fim de ampliar as possibilidades de uso, apropriação e interferência do habitante no lugar. Numa perspectiva como do *happening*[54], a intervenção proposta deveria convidar ao uso de modo que a "obra" se torne um acontecimento, cujo ponto focal é o corpo que dele participa.

Esse caráter convidativo, que Hertzberger (1996) também postula a uma boa arquitetura, poderia ser estimulado inclusive por meio de um estranhamento ou curioridade – a própria escolha de trabalhar com "espaguetes de piscina" poderia contribuir para tal sensação, uma vez que não operam no registro convencional da arquitetura. A construção das propostas poderia consistir em "mobiliários", instalações, arquiteturas efêmeras, cenografias, dentre outros; desde que fossem pensadas na escala do corpo, ou seja, para uma apropriação de corpo inteiro, e não na escala de objeto. Isso era imprescindível, uma vez que o principal objetivo era que essa intervenção provocasse uma transformação no espaço e sugerisse outros usos possíveis (que não acontecem ou não usuais de acontecer). No processo, admitimos o erro inventor de Tavares (2013), em todas as etapas: desde o reconhecimento espacial, ao desenho, à maquete e à intervenção. Também de acordo com Jenny (2014c) é preciso substituir a ideia de "erro" ou "acerto" pela experimentação, que foi o que propusemos no exercício. Ou seja, o mais importante seria a descoberta de novas maneiras de pensar, ver e fazer as coisas.

Um modo de avaliarmos os distintos projetos foi a partir da pergunta: para o que isso serve? Quanto mais respostas conseguíssemos – no que tange à apropriação corpórea –, mais o grupo atingiu o princípio de ampliar as possibilidades para o habitante. Por exemplo, para o que serve uma cadeira? Para sentar. Para o que serve um sofá? Nesse caso, já podemos considerar provavelmente que serve para sentar, para deitar e para descansar, por exemplo. Tentamos esse esforço com as intervenções dos alunos, bem como evitar dar nomes unívocos à coisa criada. Por exemplo, em vez de nos referirmos a uma cadeira como "cadeira", diríamos objeto para sentar. Embora seja fundamentalmente uma questão linguística, consideramos que poderia contribuir à interpretação e análise dos experimentos. Por essa razão, identificaremos os grupos,

[54] Cunhado por Allan Kaprow em 1959, o termo – que significa, literalmente, "acontecimento" – designa uma ação artística fundamentada na incorporação da espontaneidade. A obra de arte consistiria mais em provocar uma situação, em ser um evento em si, do que uma peça artística. Desse modo, saiu dos espaços institucionais das galerias e dos museus para ocupar os espaços públicos das ruas e das praças, tendo por princípio um envolvimento mais participativo do espectador do que a mera observação passiva (CHILVERS, 1996).

a princípio, em função dos espaços da EA-UFMG que ocuparam: hall de entrada, biblioteca, pátio interno, corredor lateral e um “espaço de confraternização” entre discentes (especialmente), mais conhecido como Diretório Acadêmico, ou D.A.

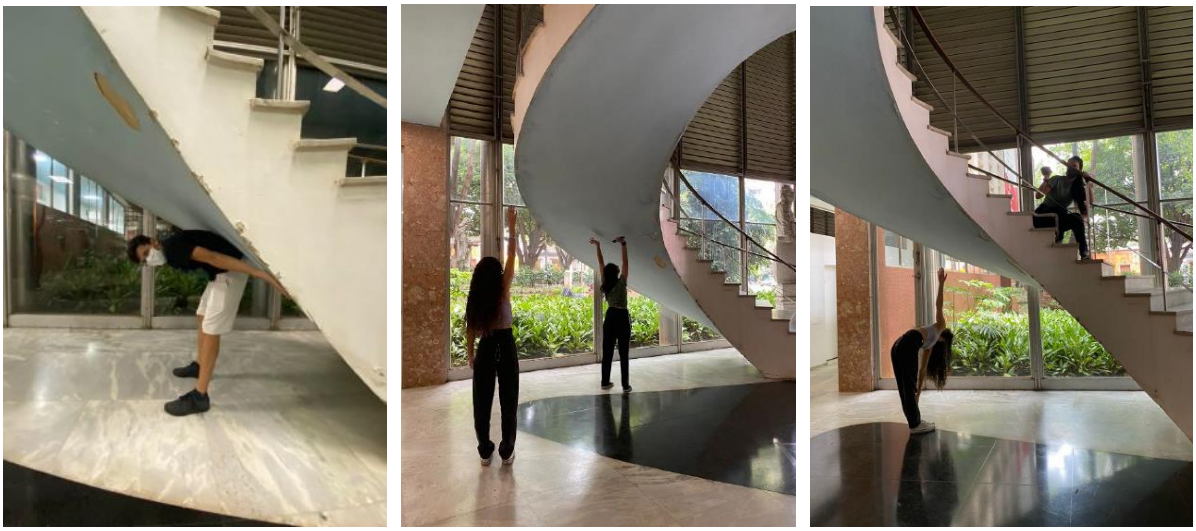




Figura 53: Reconhecimento corporal do espaço, hall entrada. Fonte: cedido à autora.

Figura 54: Ideias de intervenção, hall entrada. Fonte: cedido à autora.

Os modos de ocupar e apropriar o hall de entrada da Escola de Arquitetura foram reimaginados, mais especificamente, da icônica escada em espiral. Durante o reconhecimento corpóreo, os estudantes mediram o espaço com seus corpos, notaram as diferenças de altura entre cada trecho debaixo da escada, além de experimentarem a própria escada de maneiras inusitadas – de cabeça para baixo, sentados, deitados, esticados, encolhidos, etc. Dentre as propostas, o grupo chegou a imaginar formas de escorregar na escada, ou um jogo de atravessar objetos pelas partes vazadas da escada, mas por fim definiram por um “objeto para balançar”.

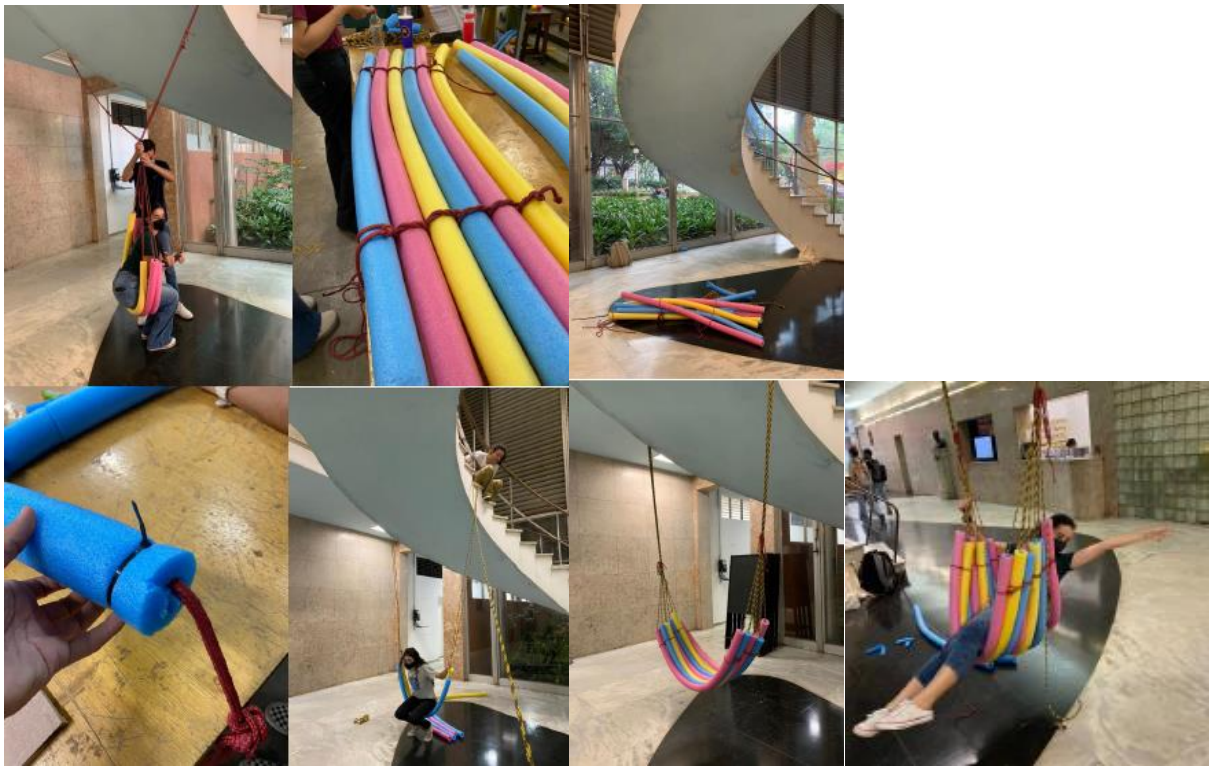


Figura 55: Intervenção hall de entrada. Fonte: cedido à autora.

Ao passo que nós fizemos a pergunta se os modos de subir e descer precisam acontecer por uma escada, eles questionaram: quais as outras maneiras de ocupar o vão debaixo da escada? Seria esse vão meramente um espaço residual, um ponto de esquecimento, ou passagem? O que pode acontecer nesse “vazio”? A partir de perguntas como essas o grupo chegou à intervenção proposta de uma espacialidade que pretendia ser palco de eventos como balançar, descansar, brincar, sentar, contemplar. Sem dúvida a visualidade colorida impactou na entrada, uma vez que o hall é de aspecto mais sóbrio. Da confecção, os alunos utilizaram cordas e lacres: transpassaram as cordas por dentro dos furos dos espaguetes até o topo da escada, de modo que o “objeto para balançar” ficasse pendurado. Contudo, será que apesar de

mudarmos o nome, essa intervenção deixou de ser “apenas” um balanço? Ainda que seja fundamentalmente um balanço, consideramos que o estímulo da apropriação pelas pessoas indicou seu grau de polivalência (ou, grau imaginativo), uma vez que foram encontrados outros usos para a espacialidade criada, para além de balançar.

***





Figura 56: Reconhecimento corporal do espaço. Fonte: cedido à autora.

Figura 57: Propostas de apropriação, biblioteca. Fonte: cedido à autora.

A biblioteca da Escola de Arquitetura localiza-se no segundo andar do prédio. Pela escada do hall de entrada pode se chegar nela. Ou melhor, num espaço adjacente, que dá acesso às

portas da biblioteca. Foi diante desse pensamento que o segundo grupo optou por modificar o olhar (ou chamar a atenção do olhar) para esse espaço de entrada e saída da biblioteca. Alguns de seus questionamentos foram: como fazer aparecer uma biblioteca “escondida”? Como intervir nesse local sem perturbar o silêncio e a “ordem” necessários do ambiente de estudo? Como propor algo construído, nesse espaço, sem atrapalhar o fluxo de entrada e saída de pessoas? Após a experimentação do local com o corpo e a especulação de opções de modificação do espaço, o grupo chegou à ideia de “objetos luminosos pendurados”.

Diante dessa escolha, outras perguntas se fizeram necessárias: como fazer objetos-suspensos que pendem do teto? O espaguete é leve o suficiente para ser fixado nas estruturas disponíveis? Como amarrar? De que modo as pessoas no ambiente são convidadas a interagir com essa intervenção? É uma proposta “apenas” contemplativa? Como ativar a percepção “ativa” no olhar? O grupo escolheu trabalhar com as seguintes materialidades: barbante e iluminação do tipo pisca-pisca. A montagem deu-se da seguinte maneira: com o auxílio de um lápis fizeram pequeneos furos nos espaguetes, o suficiente para atravessarem os barbantes. Cortaram os espaguetes em distintos tamanhos e fizeram amarrações com o barbante na porta da biblioteca e nas grades da janela oposta. Quanto à iluminação, inicialmente haviam planejado de introduzi-la dentro dos espaguetes, contudo, por questões técnicas não conseguiram e utilizaram-na externamente. Para que serviu essa intervenção, ou em que medida ela afetou a relação corpo/espaço? É feito para ver cores, luzes e amarrações? Em que medida o corpo participa? Por ter sido fundamentalmente uma proposta “estática” no espaço, consideramos que se configurou como uma instalação, e o corpo foi mais convidado a contemplar. Contudo, a combinação de cores e iluminação surpreendeu a percepção e permitiu novas imagens criadas.



Figura 58: Intervenção biblioteca. Fonte: cedido à autora.

***

Duas intervenções ocuparam o pátio interno da faculdade: às quais denominaremos: “objeto para espriguiçar” e “objetos para atravessar coisas”. O primeiro grupo oferece um caso especialmente interessante à nossa pesquisa. Partiram de formas rígidas – desde o reconhecimento espacial (seus corpos reproduzindo uma ação que predeterminaram, em vez de se apropriar das particularidades do ambiente), até os traços do desenho e as propostas da maquete. Havia uma ideia, ou imagem fixada, e quase que prescrita: espreguiçadeira.



Figura 59: Reconhecimento espacial e maquete, pátio interno. Fonte: cedido à autora.

Tendo em vista essa dificuldade que o grupo demonstrou, sugerimos alguns questionamentos: por que espreguiçar? Que tipo de acontecimento o pátio interno parece estimular? Como substituir a ideia de espreguiçadeira por um objeto que abra possibilidades de interação entre pessoas e o lugar? Como imaginar e materializar um convite a distintas ações? Que acontecimentos privilegiar? Além de espreguiçar, pode servir para deitar? Ou ainda, possibilita rolar? Esse objeto separa ou conecta pessoas e espaços? Que tipo de mobilidade esse objeto pode oferecer? Em que medida seus usos podem ser reinventados a depender de quem o apropria? Diante de todas as questões, o grupo refez sua proposta para um “objeto amorfo para descansar”, o qual também poderia ser usado para espreguiçar, para deitar, para rolar, etc. Para a confecção, o grupo utilizou de amarrações e fixações com cordas e lacres. Será que essa mudança, indicou, em algum nível, uma abertura imaginativa dos modos de pensar e fazer? De um objeto restrito, para um quase-não-objeto metamorfoseante, que se acomoda e se ajeita conforme diferentes corpos, tamanhos, pesos, pressões. Certamente, não eram possibilidades infinitas, mas a ampliação das existentes, para nós, caracterizou um viés imaginativo.

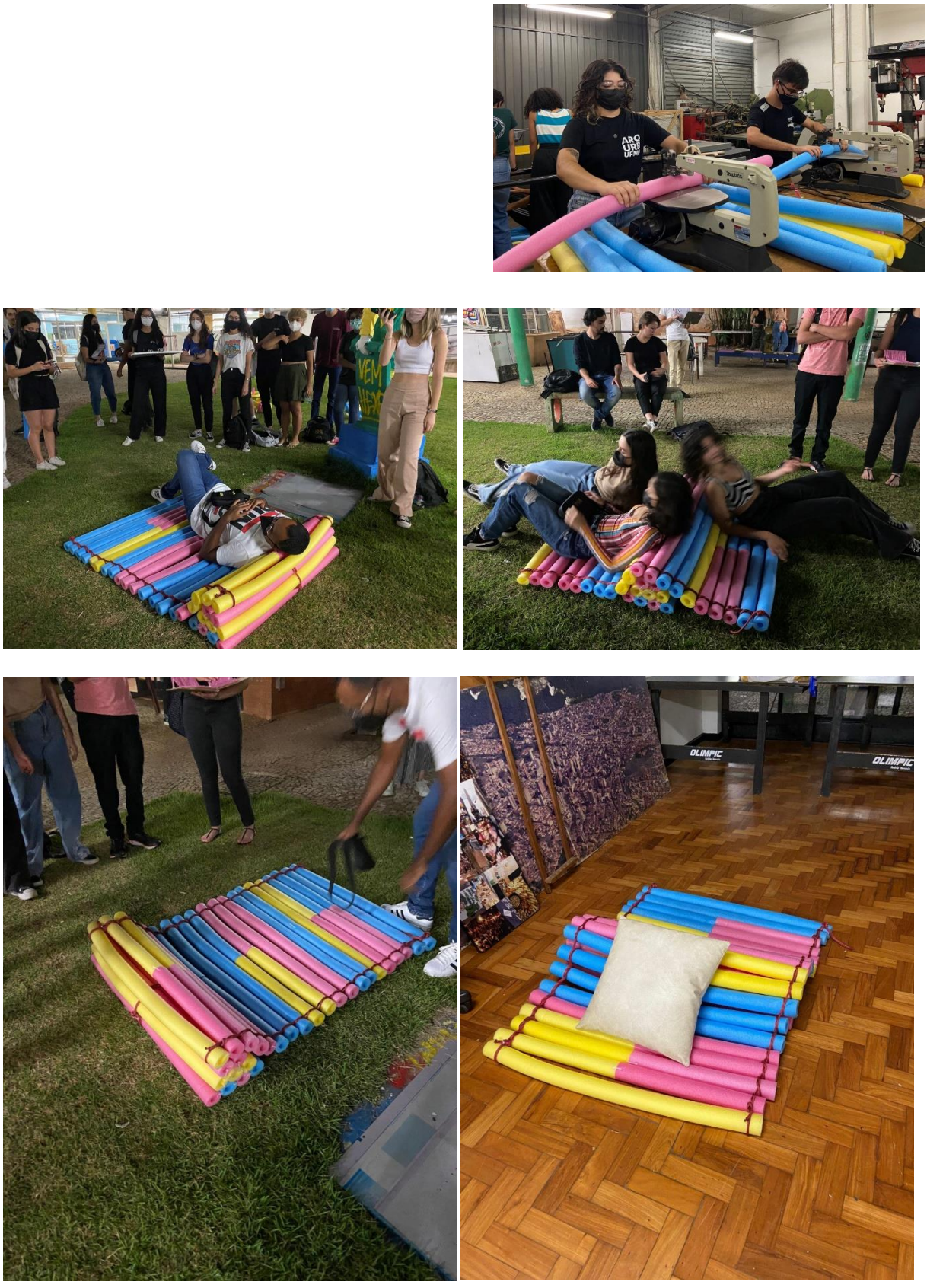


Figura 60: Registros da montagem e intervenção, coisa amorfa, pátio interno. Fonte: cedido à autora.

A outra intervenção no pátio interno tomou como partido o reconhecimento do espaço e do material com o corpo. Experimentaram diferentes maneiras de ocupar, e distintas formas do espaguete de piscina: como dobrá-lo, juntá-lo, separá-lo, cortá-lo, etc. Eis aqui um ponto relevante: em vez de forçarem o material a obedecer a formas antevistas em suas mentes, procuraram no espaguete que formas ele carrega enquanto possibilidades – apesar que, ainda assim, estruturam em parte. À medida dos testes físicos com a manipulação da maleabilidade do material fizeram desenhos das formas descobertas.

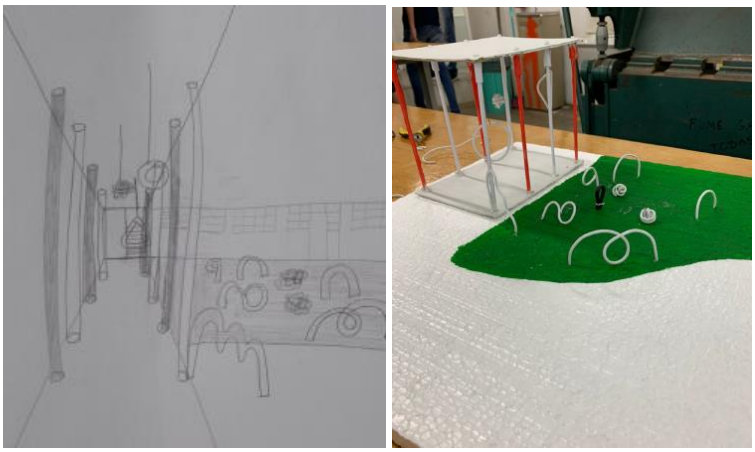


Figura 61: Desenho e maquete processual, pátio interno. Fonte: cedido à autora.

Das diversas formas, chegaram em uma proposta de "espaço lúdico" ou "espaço para brincar", com diferentes atividades pela grama do pátio. Em seguida, passaram aos testes em escala reduzida com a maquete, cuja materialidade necessária foi: isopor, cabo de energia, linha de pipa, cola quente, papel paraná e tinta. Para a confecção da intervenção um dos desafios foi descobrir como fixar as formas no piso de grama (foi necessário furar buracos e colocar estacas para suporte). Embora na maquete o grupo tenha representado a visualidade de um campo de futebol, na experimentação *in loco* as formas orgânicas pareceram sugerir outras possibilidades. Contudo, talvez por estarem muito dispersas e por serem muito indefinidas apontavam para o risco de uma multiplicidade "vazia", pois embora aparente diversas opções de usos, não sugere nenhuma, o que pode atuar no sentido oposto de engajamento do corpo em ação. Por outro lado, podemos questionar se a intervenção atrai usos, porém dentro de um "esperado", ou seja, em vez de sugerir e, por conseguinte, abrir possibilidades (por exemplos, jogos para corpos ou objetos atravessarem espaguetes), apresenta uma variação de uma mesma modalidade conhecida (por exemplo, uma quadra de esportes para se jogar atividades dentro de regras e imagens já conhecidas e determinadas).



Figura 62: Intervenção pátio interno. Fonte: cedido à autora.

***

Um corredor de acesso – simultaneamente ao pátio interno e a uma área de carga e descarga – é localizado numa lateral escondida. Pouco ou quase nunca utilizado pelos discentes, serve mais à movimentação dos funcionários ou ao transporte de carga. Esse corredor lateral esquerdo do primeiro andar, foi o escolhido como espaço para intervenção de um dos grupos. A ideia consistiu em atrair não somente o olhar, mas o corpo para a experimentação desse ambiente. Materialmente, os alunos deram a forma de três fileiras de cortina de espaguetes pendurados. Os espaguetes foram cortados em diferentes tamanhos e fixados em diferentes alturas. Isso para criar intencionalmente um jogo de cores e dimensões. Ademais, propositalmente preenchiam o corredor de modo que o visitante que precisasse passar por ali seria obrigado a confrontar seu corpo com a materialidade dos espaguetes suspensos. Se fossem espaguetes de uma só cor, será que provocariam o mesmo impacto visual? Essa intervenção se configura como uma espécie de "penetráveis" de Hélio Oiticica, por sugerirem o atravessamento e manipulação pelos corpos? A intervenção, portanto, pode ser compreendida como uma "espacialidade para penetrar", contemplar, percorrer, atravessar, sentir, cheirar...? Será que aqui tivemos uma intervenção imaginativa que estimula diversas experiências sensoriais do corpo? Consideramos que sim.



Figura 63: Reconhecimento corporal, pátio lateral. Fonte: cedido à autora.

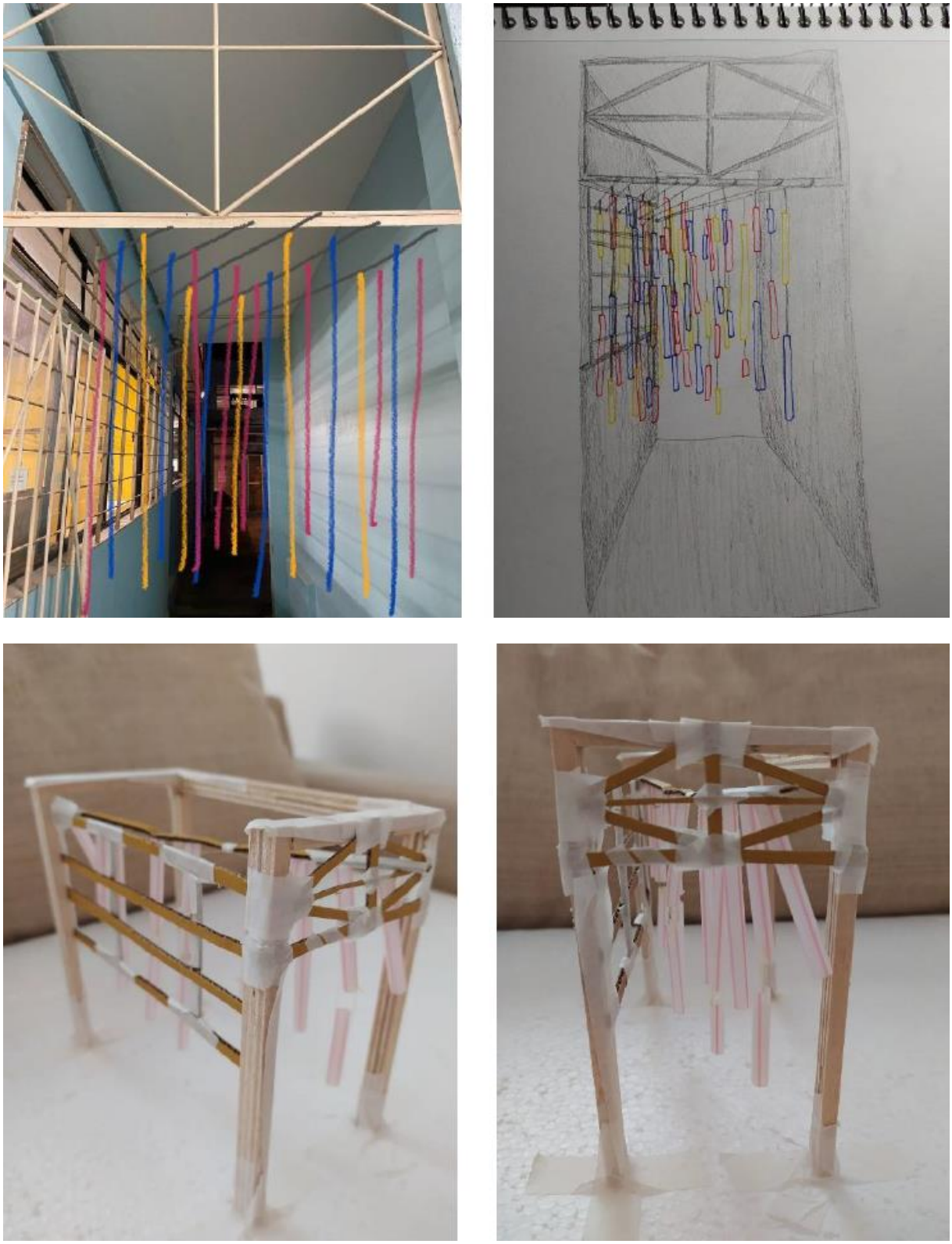


Figura 64: Estudos da intervenção em desenho e maquete, pátio lateral. Fonte: cedido à autora.

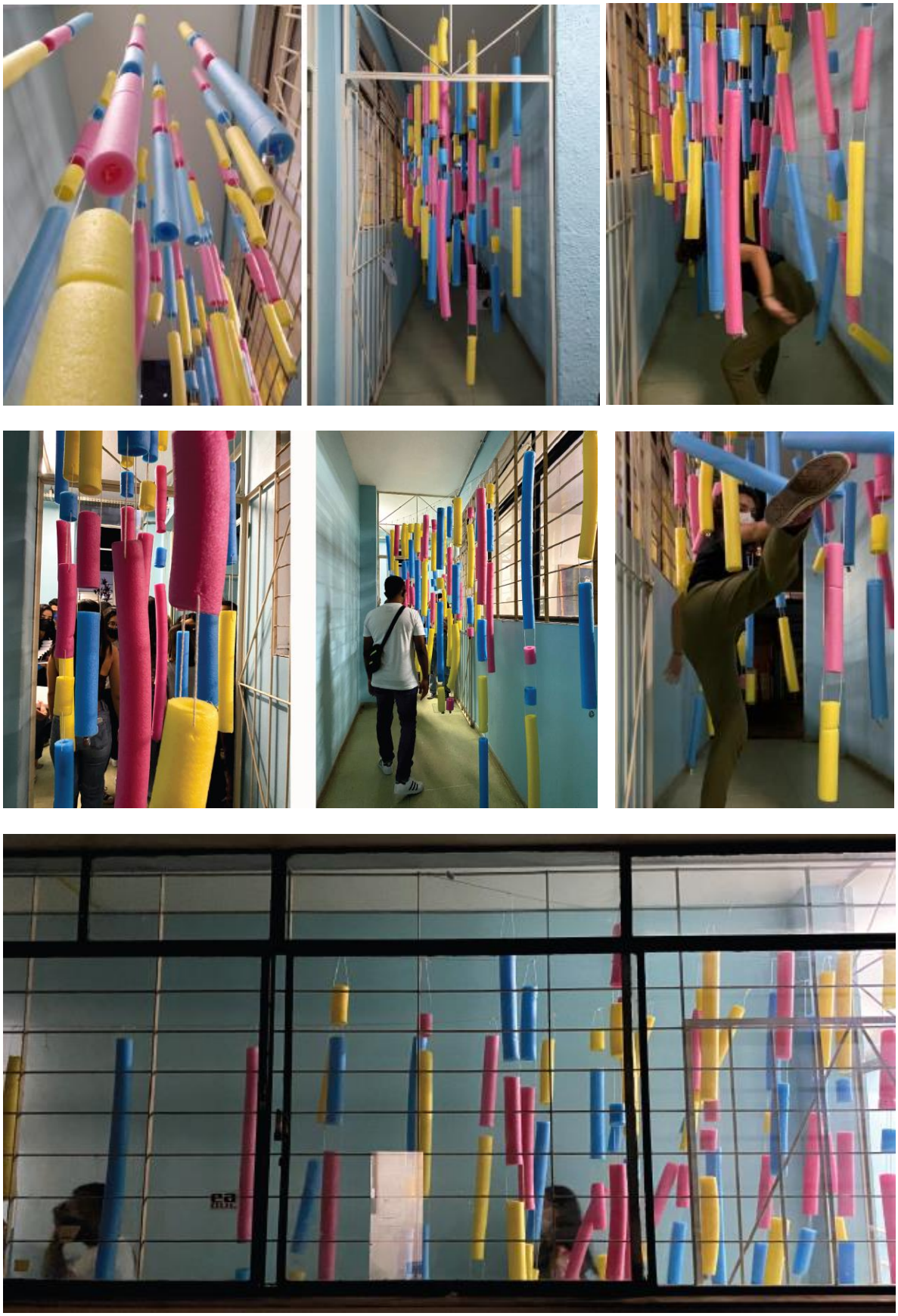


Figura 65: Apropriações da intervenção: percurso, atravessamentos, performance. Fonte: cedido à autora.

***

O último grupo propôs uma intervenção para o espaço do D.A. na Escola de Arquitetura. Partiram da ideia de uma cadeira e, embora em seus testes explorassem diferentes variáveis – tamanho, textura, forma, cor, estrutura – não havia uma reconsideração sobre o objeto. Sugerimos outros modos de pensar, em vez de no objeto final. Por exemplo: quais as maneiras de sentar? Como ampliar a ideia da cadeira para outros modos de usar o espaço? Que ações vislumbramos nesse lugar? Quais acontecimentos queremos provocar? Em vez de estruturar cadeiras, estruturar sensações? Por fim, o grupo propôs o que denominaram de "relaxadeiras": inspiradas em conversadeiras, consistiam em um mobiliário que permitiria que as pessoas deitassem e conversassem. Apesar de formalmente o objeto apresentar uma desconstrução do que se espera de uma cadeira convencional, os questionamentos permaneceram: em que medida isso não configura um mobiliário conversadeira-cama? Além de deitar e (supostamente) conversar, para quais outras possibilidades a intervenção se abre? Consideramos, porém, que a "relaxadeira" não seria somente a reprodução da "conversadeira" em novos formatos, mas sim uma visita ao imaginário desse mobiliário e a sua transformação a partir de novas associações.



Figura 66: Intervenção D.A.: maquete (testes) até confecção final. Fonte: cedido à autora.

2.4 Oficina *A Gaivota*: Armazém da Utopia

Assim como nos tópicos anteriores, apresentaremos mais uma experiência de proposta projetual para um espaço existente, sob análise de critérios imaginativos – de acordo com nosso preceito de descoberta de outros modos de pensar e fazer, privilegiando o envolvimento corpóreo no espaço. Porém, diferentemente dos experimentos do *workshop* da PUC Minas ou da disciplina na EA-UFMG, a oficina prática a ser descrita a seguir não foi elaborada por mim, e sim vivenciada em conjunto com outros participantes. Desse modo, ao contrário dos tópicos passados em que o enfoque esteve nos enunciados dos exercícios, propostos por um "corpo docente", interessam-nos especificamente as etapas experienciadas pelo meu grupo da oficina (e os questionamentos por nós levantados), na elaboração do nosso projeto cênico. As maneiras com que solucionamos espacialmente a peça teatral poderia indicar caminhos imaginativos a serem adotados em outros processos cênicos ou arquitetônicos.

Em meio à pandemia da Covid-19 de 2021, a Companhia Ensaio Aberto (CEA), um grupo teatral do Rio de Janeiro, ofertou a *Oficina de Cenografia* do seu *Projeto Nova Criação*[55]. Ocorrida nos dias 05, 06, 08, 19 e 20 de fevereiro de 2021, no horário de 18:30 às 22:30, a oficina foi realizada de forma remota, pela plataforma de videoconferência *Zoom*. Neste tópico, não entraremos em detalhes quanto à Companhia Ensaio Aberto – nem com relação ao seu espaço de trabalho, o Armazém da Utopia (AU) – pois isso será enfocado no capítulo seguinte. Ademais, no presente momento, interessa mais a avaliação da atividade prática desenvolvida na oficina, do que a parte teórica ou o processo pedagógico por trás.

A oficina de cenografia foi ofertada de maneira pública e gratuita, com 15 vagas para estudantes ou profissionais de cenografia, figurino, iluminação e artes cênicas. Ministrada pelo cenógrafo José Carlos Serroni e pelo diretor da Companhia Ensaio Aberto, Luiz Fernando Lobo, a oficina teve como objetivo compartilhar os processos de criação artística do cenógrafo e do diretor. Os encontros envolveram uma etapa teórica – de conceitos e definições do espaço cênico – e a sua articulação na prática – com o desenvolvimento de uma cenografia fictícia para o Armazém da Utopia, a casa do grupo teatral carioca. A teoria, portanto, tinha o intuito de promover embasamento para a prática, com a apresentação dos caminhos para a construção de um projeto de cenografia.

---

[55] Projeto viabilizado pela Secretaria Especial da Cultura, Ministério do Turismo e Governo Federal, por meio do Termo de Fomento nº 887488/2019.

Embora não existam caminhos únicos ou hegemonicamente definidos, a oficina desenrolou-se a partir de alguns dos **modos de pensar e fazer** cenografia escolhidos por J.C. Serroni – especialmente na sua duradoura parceria com a Ensaio Aberto e, por conseguinte, em conexão com a direção de Luiz Fernando. Dentre os aspectos abarcados nos encontros enquanto técnicas para a concepção cênica, listamos: a pesquisa de referências visuais; a leitura da dramaturgia pela perspectiva espacial, com análise dos elementos e decupagem da peça; além do uso e da aplicação dos materiais. Munidos desses conhecimentos metodológicos, os participantes selecionados – eu inclusa – poderiam desenvolver seus projetos com mais recursos estratégicos. Em vista disso, a descrição dessa experiência será feita pelo meu viés de cenógrafa e oficineira. Se de acordo com Peter Jenny (2014b, p. 185): insinuar é "converter os observadores em produtores ao confrontá-los com alusões", não seria esse um objetivo imaginativo da cenografia? E, adaptando essa pergunta para uma outra: de que forma sugestões cênicas possibilitam diferentes interpretações? Ou ainda, em que medida sugestões da cenografia ampliam possibilidades de interpretação?

O exercício proposto na oficina consistiu numa proposta ficcional de cenografia para a peça teatral *A Gaivota* (1896), do dramaturgo russo Anton Tchekhov (1860-1904). Definida por Tchekhov como uma comédia, a peça, dividida em quatro atos, é historicamente situada na Rússia rural do final do século XIX. O enredo é centrado em torno dos conflitos existenciais de um jovem escritor, Tréplev, que nutre ideais utópicos de mudar os rumos do teatro[56]. As demais personagens também revealm em suas perturbações a vulnerabilidade humana. No centro da trama, Tréplev. Em relação, três outras personagens: a sua mãe, Arkádina, que é uma atriz consagrada; a jovem atriz, Nina, por quem ele é apaixonado; e um reconhecido escritor, Trigórin, que se relaciona com Arkádina, e é figura da afeição de Nina. A peça é marcada por dualidades: como o velho e o novo, numa discussão metalinguística do próprio destino do teatro; além dos conflitos internos das personagens. O principal símbolo que atravessa a peça do início ao fim é a gaivota, assumindo distintos significados:

> A gaivota é o símbolo principal da peça e ganha significados diferentes em cada ato: no primeiro, por exemplo, aparece como símbolo de segurança, associada à tranquila infância de Nina; no segundo, Treplev mata uma ave e mostra à sua amada para representar o término de sua honra. Já no quarto ato, a gaivota passa a simbolizar destruição e insanidade (SP Escola de Teatro, 2014 [online]).

[56] Num recurso de metalinguagem Tchekhov discute o próprio teatro por meio da peça teatral.

O exercício de criação cênica foi um processo colaborativo em grupos de nove pessoas, dentre diversas áreas do conhecimento: cenografia, figurino, arquitetura, direção de arte e teatro. O nosso processo envolveu, dentre outras etapas: decupagem do texto; pesquisa da atmosfera da peça; e investigação de outras referências que pudessem nos aproximar das sensações que a peça evocava, como decadência, ciúme e angústia. Segundo orientação do J.C. Serroni, era mais interessante que buscássemos inspirações (elementos visuais, textuais, dentre outras) em linguagens distintas da cenografia, por exemplo na pintura. Isso tendia a ampliar nosso olhar imaginativo, em vez de nos restringirmos ao que é feito na cenografia e porventura repetir. A decupagem, por sua vez, era uma ferramenta para elencar os elementos principais da peça, a fim de fazer escolhas dentre as possibilidades imaginativas que o texto oferecia.

No nosso caso, o processo se complicava em cima de dois fatores: o grupo era grande e com pessoas de diferentes cidades (BH, RJ, SP). Por essa razão, usamos a estratégia de um questionário online a fim de alcançarmos uma síntese visual. Ou seja, dentre as imagens que cada um havia imaginado com relação à espacialidade e visualidade da peça, procuraríamos chegar num consenso quanto a essência, para materializarmos a criação. Com relação às perguntas, centravam-se nos seguintes aspectos: conceito-chave, materialidade, disposição espacial, relação palco-plateia e uma imagem-síntese (de como a pessoa visualiza a ideia). Após várias reuniões, conseguimos organizar de forma sucinta e objetiva os principais pontos das discussões e análises, por meio de alguns diagramas esquemáticos, que continham nosso direcionamento, em termos de ideias, estética, materialidades e sensações.

A respeito da busca da síntese – ou seja, procurar a essência – esse é um dos princípios da cenografia apresentado por J.C. Serroni em seu livro "Cenografia brasileira: notas de um cenógrafo" (2013). De início, Serroni (*Ibid*., p. 25) propõe uma definição para a cenografia: "cenografia é a dramatização do espaço, sempre complementada pela atuação". A partir desse conceito, estabelece alguns princípios fundamentados na sua experiência como cenógrafo. Dentre o conjunto de práticas e pensamentos estabelecidos, interessam-nos os seguintes: a importância do ator (relacionada, para nós, ao cerne do corpo no espaço); a interseção da cenografia com outras artes, designando-se como uma arte integrada (transversalidade); a possibilidade de um desvio à ficção (não realista); e a educação do olhar para a cenografia. Esse último, transcrevemos um trecho abaixo:

> **Tudo pode ser fonte de inspiração.** É muito importante para o cenógrafo, e imagino que para os artistas em geral, **educar o olhar para a leitura do que vê, com sensibilidade, com olhos e ouvidos, às vezes mãos, para ir criando na mente um**

> **repertório de imagens**. Em algum momento ele irá usá-las. [...] O cenógrafo deve olhar com atenção uma obra de arte num museu, numa exposição. Parar, por exemplo, diante de uma obra de Rembrandt e tentar entender de onde vem a luz para o quadro, seu jogo d esombras, a composição da cena. Outra dica é andar pela cidade, reparar nas coisas, perceber, num dia chuvoso ou de sol, como a luz funciona; ou andar na mata, prestando atenção nas sombras, nos raios de sol que atravessam a vegetação; assistir a filmes de arte, como os de Kurosawa, Bergam, Fellini – grandes fontes de inspiração. [...] **Tudo pode dar pistas para a criação na cenografia, com observação e reflexão** (SERRONI, 2013, p. 43, grifo nosso).

À nossa interpretação, esse olhar é imaginativo, à medida que observa não somente com os olhos e guarda no corpo um repertório de imagens. Seriam essas atividades que Serroni sugere modos de criar um repertório imaginativo para a cenografia? Embora não possamos afirmar, acreditamos que o propósito com a oficina era exercitar esse olhar criativo. No nosso projeto, por fim, trabalhamos com esses princípios do Serroni, em especial a ficção. Isso não apenas porque o exercício não tinha fins construtivos, mas sim pelo fato de que a própria peça envolvia uma dimensão onírica: “Não se deve representar a vida do jeito que ela é / nem do jeito que ela deveria ser / mas sim como ela se apresenta nos sonhos” (TCHEKHOV, [1896] 2004, p. 17).

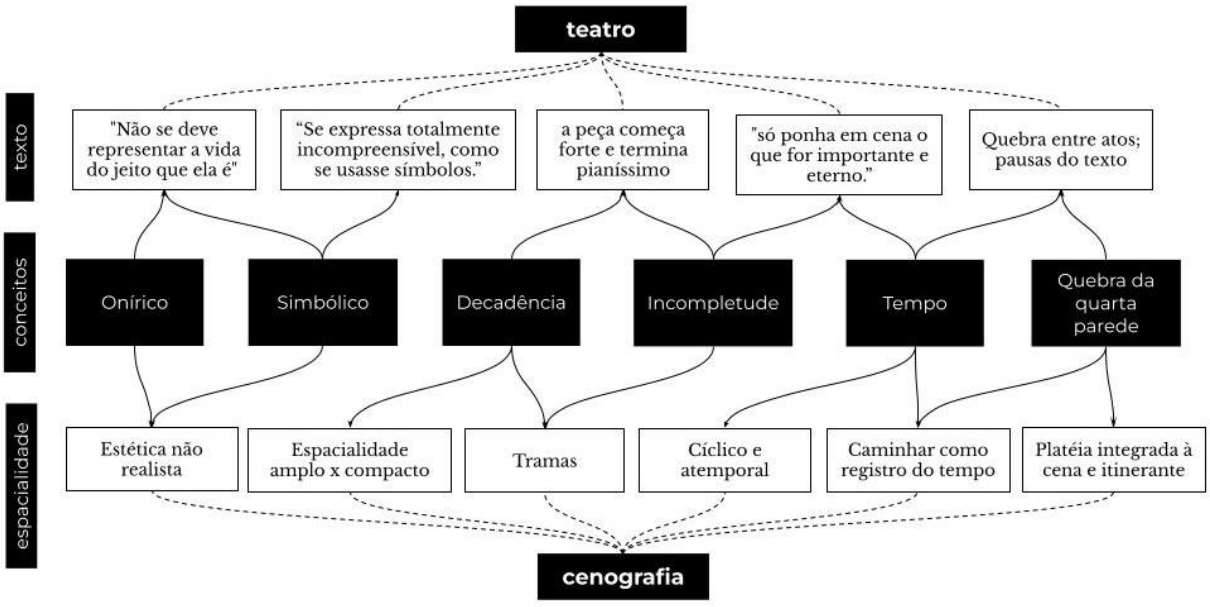


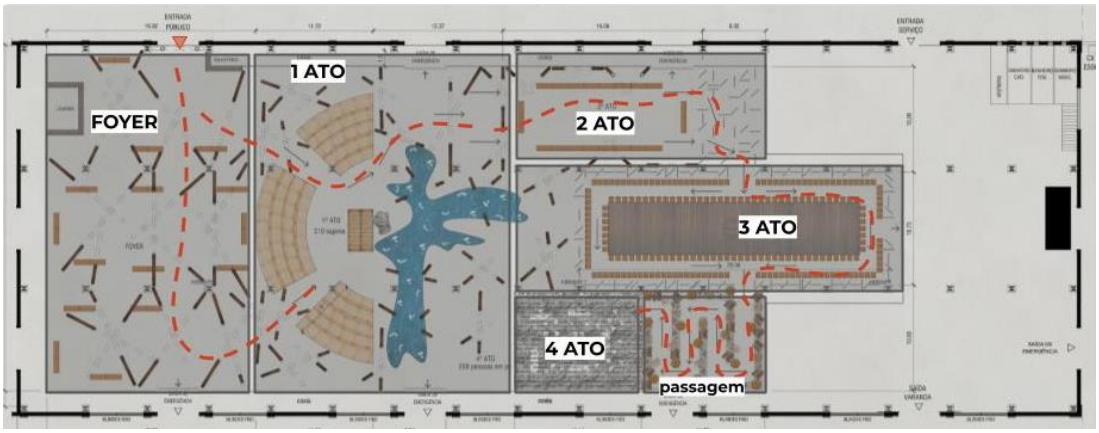
Figura 67: Diagrama de relação entre texto e a linguagem da cenografia. Fonte: elaborado pela autora.

O diagrama acima apresenta uma relação entre as duas linguagens: o texto teatral e a espacialidade cênica. O texto foi ponto de partida para a nossa criação, mas não como uma partitura rígida, da qual buscássemos uma tradução literal de palavras em imagens. Contudo,

algumas passagens do texto serviram de referência para o pensamento de conceitos-chaves e a nossa interpretação em meios espaciais. Dos seis conceitos principais que nos guiaram (onírico, simbólico, decadência, incompletude, tempo e qurbra da quarta parede), elaboramos as seguintes premissas para a nossa criação cênica: (I) estética não realista; (II) jogo, ou contraste, entre espaços amplos e compactos; (III) uso de tramas, enquanto materialidade; (IV) trabalho com a sensação do cíclico e atemporal; (V) aproveito do caminhar – tanto dos atores quanto do público – como um registro do tempo, ou seja, como marcos das passagens de tempo da peça; (VI) e por fim, criação dos meios para uma encenação itinerante, na qual a plateia se integra à cena. No que tange ao não realismo, para nós, parece ser um dos fundamentos de uma espacialidade mais imaginativa, a qual pode falar ao sonho e a imagens inventadas. Segundo Serroni, o realismo seria um empobrecimento da experiência do público:

> [...] a meu ver, como artista, trabalhar a forma realista é empobrecedor. **Parece que não estamos criando, mas sim fazendo uma cópia.** Essa cópia pode ser muito benfeita, muito bem produzida, mas que cenografia é essa, por exemplo, de uma cidade cenográfica? Não seria mais um trabalho de reconstituição, de virtuosismo técnico, um trabalho mais de artesão que de cenógrafo? Qual a real contribuição do cenógrafo, como artista, ao construir uma cenografia realista? Costumo dizer também aos jovens que **teatro e cenografia não precisam de tradução**. Quando trabalhamos com o realismo na cenografia, parece que estamos legendando os cenários, traduzindo aquele espaço para o público. **Isso parece empobrecedor para os espectadores** (SERRONI, 2013, p. 31, grifo nosso).

Após alguns estudos de organização espacial da peça, concordamos que o lago seria um elemento estruturador para nós. É fundamental recordar que a peça é dividida em quatro atos e, nesse exercício, igualmente tomamos o papel de encenadores, de modo que propusemos uma configuração espacial a partir do movimento entre os atos. Uma vez que seria uma peça itinerante, e o Armazém da Utopia é um imenso galpão sem divisórias, todos os elementos estariam em relação uns com os outros. Tudo seria visto de diferentes ângulos no decorrer da peça. Ademais, a conexão com a água na peça é muito presente – seja pelo lago, ou pelas "lágrimas" – de modo que procuramos estabelecer um diálogo entre as águas da Gaivota com a imensidão marítima do porto em que se encontro o AU. Por isso, posicionamos o lago em direção à grande porta do galpão que "deságua" no mar. A movimentação da plateia, por sua vez, foi pensada num movimento circular, a remeter a ideia de tempo cíclico, e de tal forma que todos os elementos e percursos se orientam pelo lago.



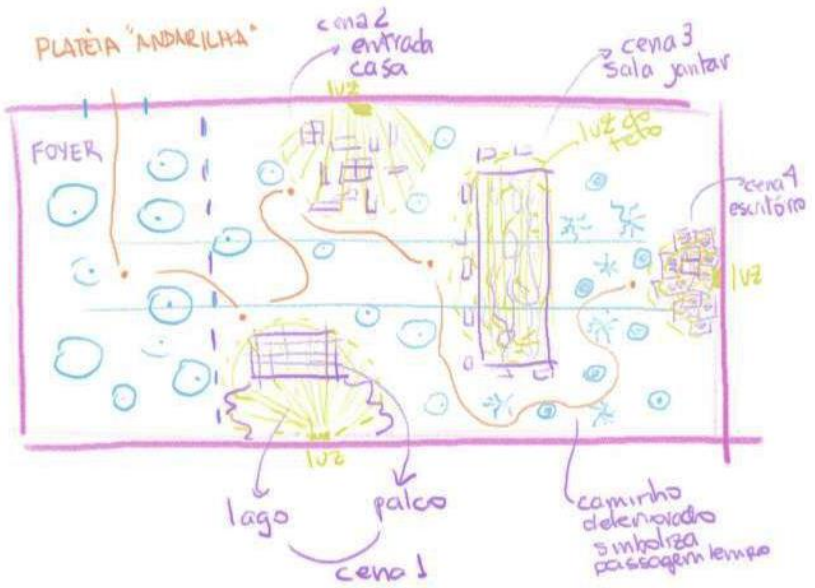


Figura 68: Mapa de atos e fluxos. Fonte: elaborado pela autora.

Figura 69: Estudo processual de ocupação e fluxo. Fonte: elaborado pela autora.

Nesse exercício também nos foi dada liberdade para criarmos o espaço que antecede a entrada na encenação da peça: o foyer, o qual é uma espécie de “primeiro convite” para o espectador adentrar no universo da peça. Diante disso, algumas perguntas nos guiaram: como seria essa ambiência de uma paisagem rural na Rússia do século XIX? Novamente, não a fim de traduzir ou reproduzir como era, mas em termos de compreender as sensações que poderiam ser transmitidas. No caso, pensamos num chão de folhas secas, monótono, que poderia fazer alusão à vida regular plana que a peça narra. Em contraste, pensamos em troncos retorcidos dispostos pelas diagonais do espaço, como que remetendo à trama tensionada, aos conflitos da peça.



Figura 70: Painel de referências: croqui, imagens, anotações. Fonte: elaborado pela autora.

Com relação às visualidades do primeiro ato, os elementos em maior destaque eram: o lago e a pedra. Ambos foram trabalhados a partir de simbolismos e metáforas, em vez de seus significados ou aparências literais. Julgamos que tais estratégias corroborariam para uma espacialidade mais imaginativa, já que poderiam estimular novas associações de imagens e renovação do imaginário sobre tais elementos e ambientes. O lago seria feito de penas, como o símbolo da gaivota que permeia a peça inteira. A pedra, por sua vez, seria um imenso papel amassado em referência ao sentimento de fracasso de Tréplev na sua escrita (do texto que ele apresenta e é rejeitado), e do seu sofrimento amoroso. Ademais, a cena acontece sob a luz do luar, de modo que pensamos em trabalhar com a iluminação, não para simular a lua (representar "a coisa" em si), mas para jogar com os efeitos de reflexão e de sensação do luar. Os demais elementos consistiam na simplicidade dos materiais: como uma arquibancada de madeirite ou um tablado feito de paletes de madeira.

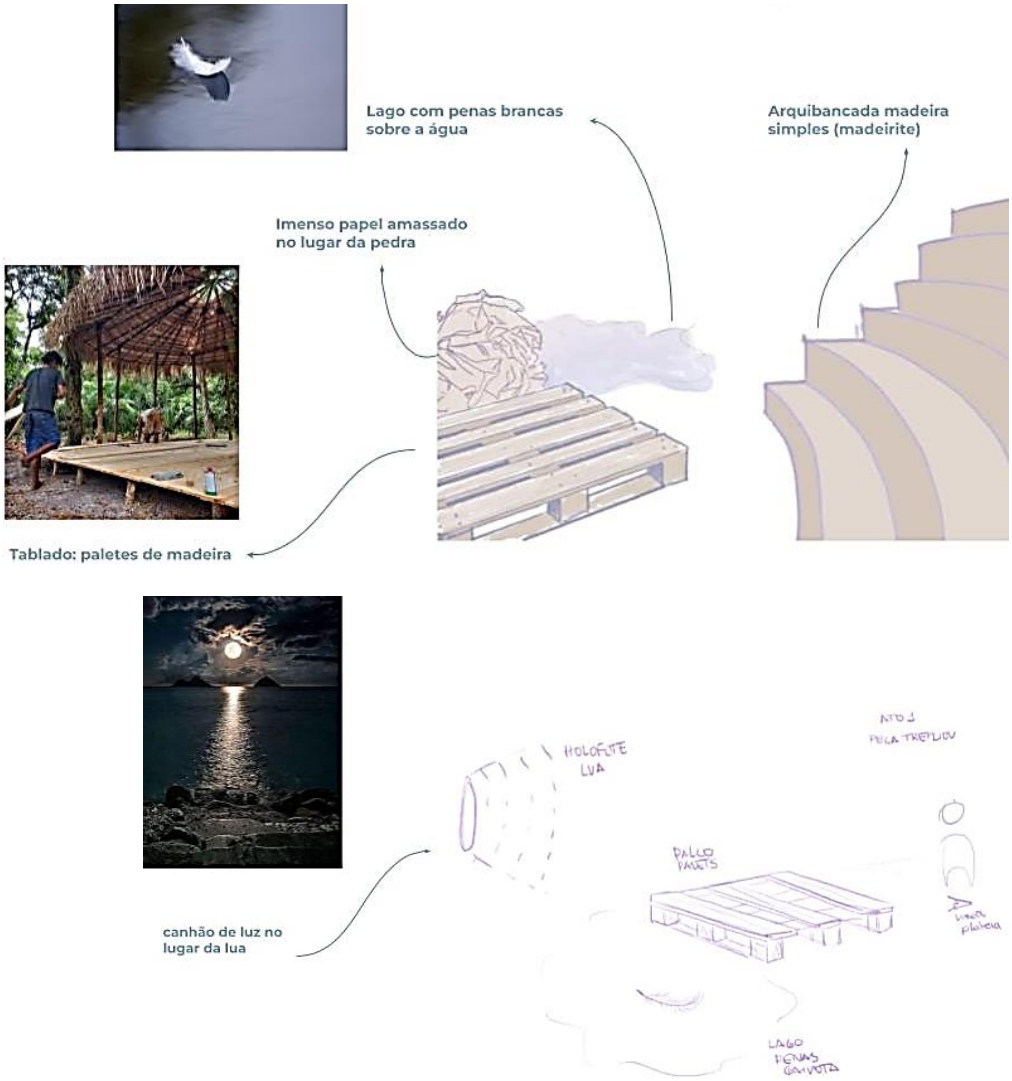


Figura 71: *A Gaivota*, ato 1, processual. Fonte: elaborado pela autora.

No segundo e terceiro atos, por sua vez, trabalhamos com parte do todo: ou seja, uma fração de uma coisa para remeter à coisa inteira. O segundo ato seria composto por janelas e portas suspensas, ou seja, elementos que consideramos fundamentais (ou estruturais) da casa, para fazer alusão à espacialidade da propriedade rural da peça. No terceiro ato, por sua vez, que acontece numa sala de jantar, trabalhamos com os elementos da mesa e cadeiras. Contudo, dois aspectos diferenciam de uma cena comum ao redor de uma mesa de jantar: não existem divisórias no espaço, portanto não havia uma sala, apenas mesa e cadeiras. Além disso, os elementos foram pensados desproporcionalmente, pois em vez de um mobiliário em escala e proporção convencionais, teríamos uma mesa super dimensionada, e uma média de 200 cadeiras, para que durante a cena os espectadores pudessem se sentar ao redor da mesa junto dos atores. O texto também insiste em alguns elementos que pensamos como objetos de cena,

igualmente trabalhados a partir de associações simbólicas, a exemplo de um lustre feito de remédios, ataduras e bebidas.

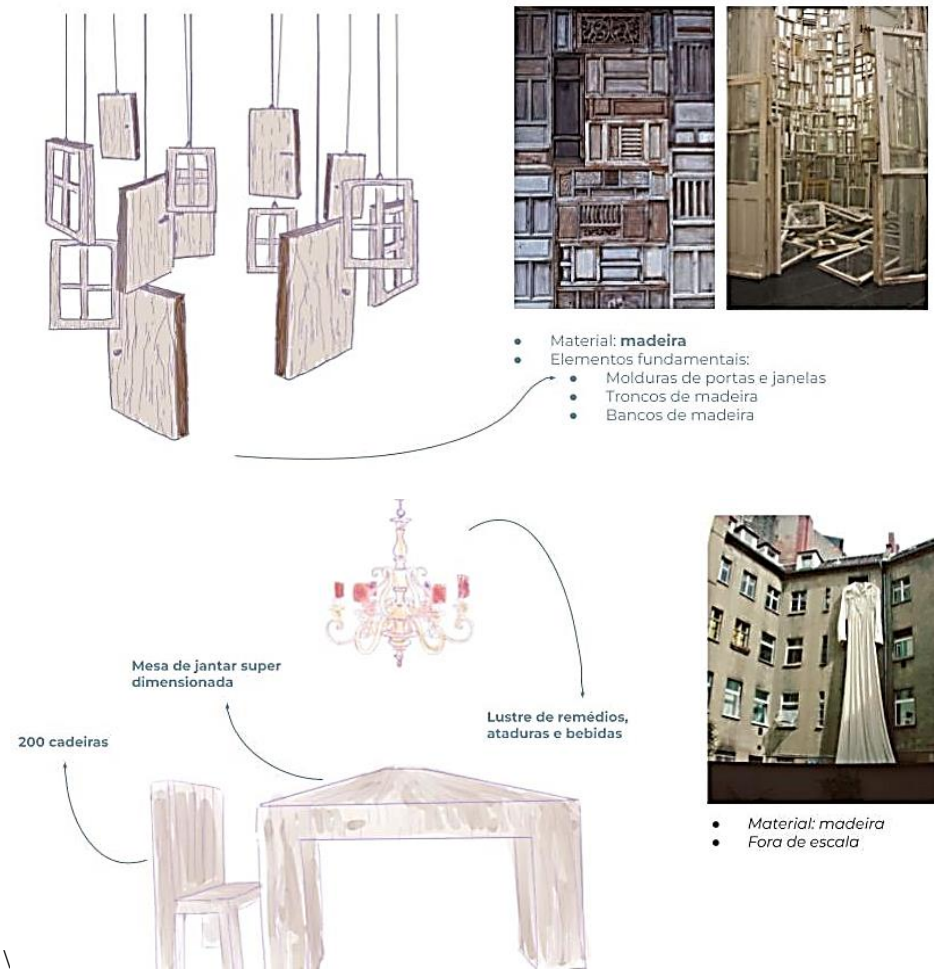
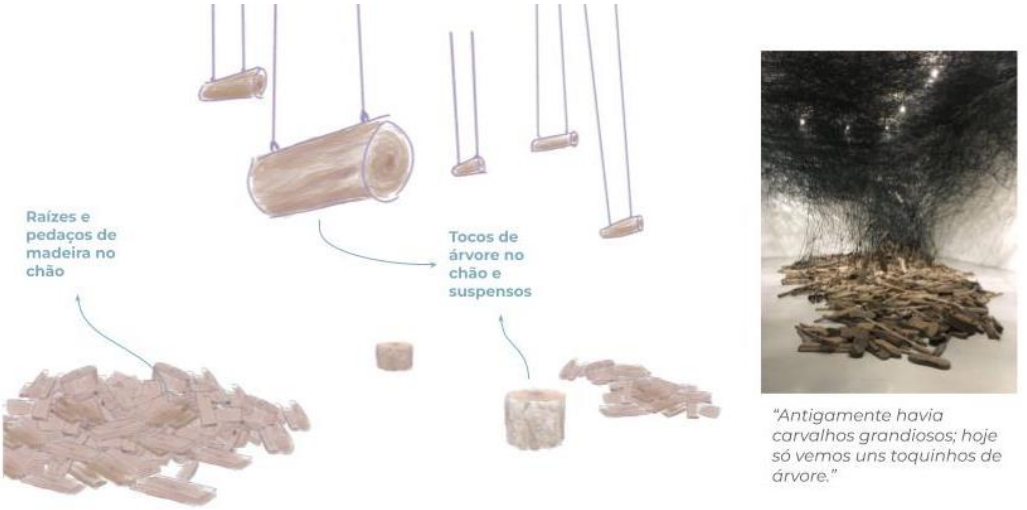


Figura 72: *A Gaivota*, ato 2, processual. Fonte: elaborado pela autora.

Figura 73: *A Gaivota*, ato 3, processual. Fonte: elaborado pela autora.

Por fim, o quarto e último ato consistiu num cenário inteiro (paredes, pisos, objetos como mesas e cadeiras) revestido de papéis deteriorados – escritos, amassados, queimados, rasgados, etc. – a fim de simbolizar o suicídio de Tréplev e o término da peça no ar, como a fumaça do que foi queimado. Anteriormente, porém, criamos um espaço de "transição" entre o terceiro e o quarto ato, para aludir à passagem do tempo na peça. Propusemos o percurso de um canto do AU em que troncos de árvore, raízes e outros pedaços de madeira (de diferentes temporalidades) estariam dispostos pelo chão, ou suspensos, de modo a guiar o caminho. Esse cenário faz sugestão à vida regular e mediana que gradualmente vai consumindo e reprimindo Tréplev.



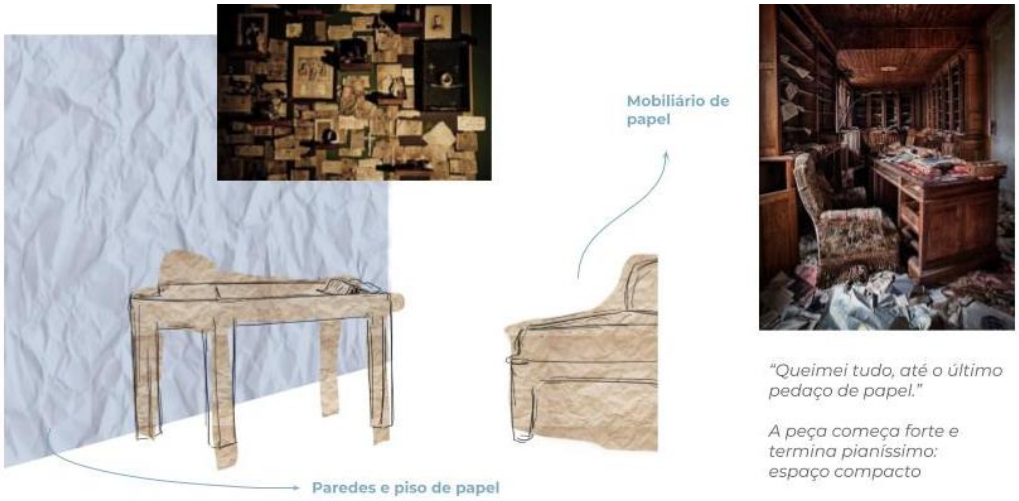


Figura 74: *A Gaivota*, passagem, processual. Fonte: elaborado pela autora.

Figura 75: *A Gaivota*, ato 4, processual. Fonte: elaborado pela autora.

Será que, apesar de trabalharmos com os elementos fora do seu uso convencional, fomos imaginativos nas propostas? A imaginação espacial seria pelo recurso ficcional ou de simbolismos? Em que medida uma mesa desproporcionalmente grande; ou uma pedra feita de escritos descartados; ou um lago cujas águas são penas de gaivotas exprimem uma capacidade imaginativa? Em verdade, a pergunta para nós talvez seja: interessa usar esse recurso para pensar e criar espaços? E mais, em que medida esse recurso pode contribuir para espaços em

favor da experiência corpórea? A grande mesa, por exemplo, acolhe mais corpos ao seu redors, mas no que concerne o restante dos atos, a visualidade imaginativa afeta os espectadores somente contemplativamente? Se considerarmos, porém, que imaginar é ver com outros olhos, podemos supor que o deslocamento dos elementos do seu *modus operandi* pode contribuir para modificar a forma com que se vê, e assim, auxiliar na descoberta e na criação de imagens criativas.



Figura 76: *A Gaivota*, todas as cenas. Fonte: elaborado pela autora.

***

Como demonstramos ao longo do presente capítulo, os experimentos artístico-arquitetônicos-cênicos serviram como uma porta de entrada para se explorar, inventar, ou descobrir espaços (ditos imaginativos) fundamentados na experiência do corpo. O objetivo foi não permitir que processos racionalizados de pensar e fazer impregnassem o olhar imaginativo dos(as) estudantes, de modo a "ocultar" outras possibilidades de visão. Com a análise das atividades desenvolvidas nos três momentos – *workshop* na PUC Minas, disciplina na EA-UFMG e oficina de cenografia da CEA no AU – procuramos identificar e exercitar práticas criativas, as quais pudessem contribuir para **modos de pensar e fazer** emancipatórios,

subversivos, desviantes e desnormatizantes. A partir de uma delicada empiria, fizemos emergir diversas questões fundamentais para o desenvolvimento de preceitos acerca de práticas espaciais imaginativas. No capítulo seguinte, daremos continuidade ao estudo de possibilidades da imaginação para a concepção de espaços que priorizam o **uso e a apropriação**, mas com enfoque nas práticas da **cenografia** e com o intuito de aprimorar os questionamentos levantados nos laboratórios de experimentação. O próximo capítulo tem por objetivo explorar as estratégias e as implicações pedagógicas das oficinas de cenografia do J.C. Serroni como um meio para a discussão e o desenvolvimento de outras espacialidades, com interesse na **experiência do corpo**.

3 Estudos de caso: cenografia como prática espacial imaginativa

> *Um teatro público, na acepção do termo: que vá ao encontro das pessoas, que não se limite ao espetáculo. Que atice consciências, que dispare dúvidas, questionamentos. Um teatro social, que se assuma, limpamente, como teatro político, que tem o objetivo de, a partir de sua dramaturgia, abrir um debate sobre a realidade.* ***Fazer pensar, enfim, através de montagens instigantes e inventivas***.
> Luiz Fernando Lobo (org.), "Ensaio Aberto" (2012).

Não por acaso a epígrafe acima abre este capítulo (LOBO; SOUZA; GOMES, 2012, p. xiii). Desde a sua fundação, em 1992, a Companhia Ensaio Aberto é guiada por esses princípios, o que permitiu ao grupo semear um espaço aberto a experiências diversas e inventivas, que foram alvo de atenção de muitos críticos e estudiosos da moderna dramaturgia brasileira (*Ibidem*). O grupo teatral, fundado por Luiz Fernando Lobo e Otoni Araújo, é de suma relevância artística, social e política para a História do Teatro Carioca na contemporaneidade (LOBO; LIMA, 2022).Como o próprio nome indica, um dos pilares da Ensaio Aberto é a **experimentação**, que se abre para a interlocução com o público e a criação distante de ideias preconcebidas sobre o que deve ser um espetáculo teatral, sem o temor das críticas dos paladinos do conservadorismo cênico a bradar "isso não é teatro" (COSTA, 2012, p. 32).

A Companhia, inspirada em princípios de Bertolt Brecht, dedica-se a um fazer teatral de natureza essencialmente política e experimental, que visa a uma leitura crítica por parte dos atores e de seus espectadores. Ademais, a CEA almeja atuar nas transformações sociais e, por isso, assume uma postura de trabalho na comunidade. O trabalho com o público na Ensaio Aberto, a que chamam de Ciência do Novo Público (CNP), tem como foco a democratização do acesso e a conscientização do espectador. Essa política não se resume a ingressos gratuitos ou de preços populares para ampliar o acesso ao teatro, mas a estratégias estruturais de inserção das camadas sociais e de trabalho pedagógico em comunidades, colégios públicos, sindicatos, entre outras organizações (MORAES, 2012). Em entrevistas, tanto a atriz e diretora de produção da CEA, Tuca Moraes, quanto o diretor artístico Luiz Fernando Lobo discorrem mais a respeito desse trabalho de ampliação do alcance das camadas populares no teatro e de conscientização do público, em entrevista:

> **Nossos espetáculos sempre tiveram preços populares, acessíveis**, e sempre tiveram uma política de que todo mundo que se organiza pode ir ao teatro. Gratuitamente ou não. A gente tem um projeto muito bacana, que é a **Ciência do Novo Público**, em que a gente mapeia e a gente conversa com as instituições: vocês têm condições de pagar dois reais, ou cinco reais? Temos. Então vocês vão pagar cinco reais. Ou não, não temos condição nenhuma. Então vocês vão entrar gratuitamente. Temos condição de pagar quinze reais, então pagamos quinze reais. A gente não estipula o preço, mas a gente faz um processo de **conscientizar** de que mesmo quando é gratuito, aquele ingresso não é gratuito. Eles não estão pagando, mas aquele ingresso custa, e custa muito, porque são muitos trabalhadores viabilizando aqueles ingressos (MORAES, 2023, informação verbal[57], grifo nosso).

> [...] **nosso sistema de inclusão e democratização não funciona apenas para os espectadores locais. Trabalhamos muito próximos às comunidades**, a da Maré, a da Mangueira, a do Alemão, trazendo todas as formas de organizações populares, sindicatos, associações de moradores, estudantes, faculdades, mulheres e crianças em conflito com a lei, mulheres vítimas de violência. **Temos um forte trabalho com as minorias, que a gente sabe que são maiorias**. Eles constituem a base do nosso público, extremamente popular e em contato direto com especialistas, ou seja, historiadores, professores universitários como você, Evelyn, que nos acompanham e oferecem reflexões sobre nosso tipo de trabalho. Nesse sentido, **nossos espetáculos se tornam um encontro muito interessante e heterogêneo** composto por um público com a cara do Brasil e uma postura de **várias classes e segmentos sociais diferentes** (LOBO; LIMA, 2022, p. 11, grifo nosso).

A luta por um teatro mais aberto, que possa ser apreendido por diversas parcelas da sociedade e não direcionado a uma restrita, também pode ser identificado em duas características da CEA: a primeira, um teatro não dramático, o qual não pretende traduzir nada ao espectador, mas permitir com que ele apreenda e **interprete** à sua maneira. Relação direta com o teatro épico de Brecht, pois afasta-se de um realismo descritivo e imitativo e avança no sentido de uma abordagem explicativa e interrogativa, em que se "conta" em vez de "mostrar" (ROUBINE, 1998). A segunda característica é a radicalização da CEA de fazer teatro fora do teatro, pela ocupação de **espaços não convencionais**. Ou seja, fora de uma arquitetura teatral tradicional, da caixa preta do palco italiano – o qual foi assumido como modelo hegemônico no Ocidente (RODRIGUES, 2013).

É neste contexto, da busca de um espaço permanente para seus experimentos, que a Ensaio Aberto se encontra com seu atual cenógrafo e com os galpões da região portuária no centro do Rio de Janeiro, que viriam a ser a sua casa. Em 2005, durante um fórum internacional de arquitetura teatral em Portugal, num encontro casual com Luiz Fernando Lobo e Tuca Moraes,

[57] Tuca Moraes é atriz e diretora de produção da Companhia Ensaio Aberto. Entrevista concedida à autora em 21 de maio de 2023, presencialmente no Armazém da Utopia.

José Carlos Serroni, conhecido como J.C. Serroni, é envolvido no sonho da dupla por uma "usina permanente de criação" (SERRONI, 2022, p. 245). Desde então, o cenógrafo e arquiteto se considera pertencente à Companhia Ensaio Aberto. Nesse espaço do Armazém da Utopia, o cenógrafo tem conduzido oficinas públicas e gratuitas de montagem dos espetáculos da CEA, as quais são ofertadas para o Brasil inteiro.

Neste capítulo, apresentamos uma outra face de J.C. Serroni: para além de um dos mais destacados cenógrafos brasileiros e importante referência na cena internacional, conhece-se também o professor e pesquisador de cenografia, que atua na formação de profissionais na área, na SP Escola de Teatro, nas oficinas que conduz com a CEA e em mais diversos cursos, palestras e seminários que promove nacional e internacionalmente. Atualmente coordenador dos cursos de *Cenografia e Figurino* e *Técnicas de Palco* da SP Escola de Teatro, é importante destacar o seu papel como educador desde 1987, quando criou o Núcleo de Cenografia do Centro de Pesquisa Teatral (CPT) do SESC-SP, coordenado pelo diretor teatral Antunes Filho[58]. Embora o enfoque dessa investigação esteja nos processos pedagógicos das oficinas no Armazém da Utopia, faz-se necessário o reconhecimento de que a ação formativa de J.C. Serroni – desde o CPT, posteriormente no Espaço Cenográfico[59], até a SP Escola de Teatro – permitiram o desenvolvimento de modos de aprendizado-prático, nos quais acredita e segue a explorar como um caminho do ensinar e do fazer cenografia. O modo de trabalho e as práticas educativas experimentadas por J.C. Serroni nas oficinas no AU, embora com suas particularidades – especialmente devido ao método da CEA – representam, portanto, uma continuidade no processo formativo desenvolvido pelo cenógrafo até o momento.

***

[58] José Alves Antunes Filho (1929 – 2019), considerado um dos principais nomes do teatro brasileiro, foi um diretor que fez parte da primeira geração de encenadores brasileiros, cuja trajetória se iniciou como assistente de direção no Teatro Brasileiro de Comédia (TBC). Antunes Filho e J.C. Serroni firmaram uma parceria de trabalhos contínuos no Centro de Pesquisa Teatral (CPT). Fundado em 1982, o CPT teve como objetivos ser um laboratório permanente de criação e formação teatral (de atores, técnicos e criadores cênicos); bem como dar continuidade às pesquisas estéticas do grupo Macunaíma (SERRONI, 2013).

[59] O Espaço Cenográfico de São Paulo funcionou por 19 anos como um laboratório permanente de pesquisa cenográfica e afins. Seu fechamento em 2016 deveu-se à falta de patrocínio e recursos. Importante instituição cultural, o Espaço Cenográfico, na figura principal de J.C. Serroni, teve papel reconhecido na formação de profissionais da cena contemporânea – que receberam premiações, têm trabalhos publicados e até participações nas Quadrienais de Praga (PQ) – como Miriam Aby Cohen, Telumi Hellen Yamanaka e Renato Bolelli Rebouças (SERRONI, 2013).

Este capítulo é fundamentado no questionamento: em que medida práticas compartilhadas da cenografia podem contribuir a outros **modos de pensar e fazer** espaços, no sentido de uma **arquitetura imaginativa**, voltada à **experiência corpórea**? A partir de uma colaboração especulativa e experimental, não se pretende assumir a cenografia como "objeto", ou uma ferramenta para a arquitetura, mas sim compreender a cenografia como uma disciplina – e importante nicho de atuação de arquitetos – com procedimentos que podem ser compartilhados e contribuir para potentes reflexões e transformações no campo da arquitetura. Nesse sentido, abordamos os **experimentos pedagógicos** do renomado arquiteto e cenógrafo José Carlos Serroni, com o grupo de teatro Companhia Ensaio Aberto (CEA), no espaço do Armazém da Utopia (AU), no Rio de Janeiro. Convém frisar que é assumida a posição da autora de participante – primeiro, como estagiária e, posteriormente, como assistente de cenografia do Serroni – o que confere uma perspectiva particular na análise das oficinas.

O estudo tem por objetivo explorar as estratégias e as implicações pedagógicas das oficinas de cenografia ministradas por J.C. Serroni como um meio para a discussão e a prática de **outras espacialidades**. Com essa expressão, referimo-nos a processos de criação relacionados ao conceito de **práticas espaciais imaginativas** e de campo expandido na cenografia; além do interesse na **experiência do corpo** como cerne fundamental na concepção do espaço. Ou seja, métodos que não sejam delimitados por parâmetros convencionais e prescritivos do campo espacial; ao contrário, que sejam abertos a imaginação de outras possibilidades. A partir da análise teórica do espaço cênico ampliado – fundamentada em autores como Joslin Mckinney, Scott Palmer, Renato Bolelli Rebouças e Aby Cohen – e da pesquisa bibliográfica e *in loco* da Companhia Ensaio Aberto, a pesquisa apresenta as relações e repercussões das oficinas nos espetáculos do grupo teatral e para **modos de pensar e fazer espacialidades imaginativas e corpóreas**.

Diante disso, uma questão se abriu para a investigação: quais as práticas e implicações pedagógicas das oficinas de cenografia no Armazém da Utopia para se pensar outras espacialidades, ditas imaginativas? Formulado de outra maneira, em que medida as práticas pedagógicas propostas por J.C. Serroni nas oficinas conduzidas no AU podem indicar outros modos de pensar e fazer espacialidades voltados à experiência do corpo?

Antes de mais nada, é preciso esclarecer os conceitos. Entendemos por **espacialidade** aquilo que diz respeito ao espaço; caráter do que existe e se estende pelo espaço (HOUAISS; VILLAR, 2001). Relaciona-se, portanto, à qualidade do espaço físico, e às sensações provocadas pela experiência de apropriação dele. Podemos pensar em uma "poética do espaço", nos termos de

Bachelard (1957), da importância e do impacto na relação entre espaço habitado e o ser que o habita. A espacialidade, nesse sentido, não diz respeito somente à tectônica do espaço, à materialidade objetual; mas à plástica, à apropriação, à **experiência qualitativa do corpo no espaço** e, portanto, ao espaço qualificado e qualificante (HUCHET, 2012). No texto *Scenography or: Making Space* (2012) – numa tradução literal seria *Cenografia ou: Fazendo*[60] *Espaço* – a teórica em cenografia e performatividade Thea Brejzek propõe uma reflexão sobre a definição de espaço, o ato de fazer espaços na cenografia, e a expansão do entendimento de espacialidades e práticas espaciais.

Pela perspectiva de Thea Brejzek (2012), o espaço não é mais visto como um objeto físico de limites fixos, ou uma caixa vazia que demanda preenchimento. Por outro lado, a partir de uma noção expandida da cenografia, amplia-se também o entendimento da espacialidade e das práticas espaciais como redes dinâmicas de temporalidades que envolvem necessariamente o espectador/ ator/ habitante – todo sujeito presente no espaço que o cerca, seja de modo participativo ou contemplativo. A mera presença do observador já o torna ativo no ambiente, intervindo, de alguma maneira (ainda que indiretamente ou "superficialmente") na configuração espacial – por exemplo, ainda que o espectador esteja parado, imóvel, sem performar qualquer tipo de gesto, ação ou movimento; nem mesmo a olhar para o espaço ao seu redor. Ainda assim, a sua mera presença implica a não-presença de outro em seu mesmo lugar (por simples leis da física, outro corpo não pode ocupar simultaneamente o seu lugar). Portanto, inclusive nessa suposição de condições extremas, o sujeito não somente está inserido num espaço objetual, mas o altera e conforma, em algum grau, uma certa espacialidade distinta da existente anterior à sua presença.

> **Já não olhamos para o espaço como uma entidade euclidiana, puramente física**; nem como um recipiente kantiano com fronteiras fixas; nem como um volume que pode estar vazio, neutro até, para ser preenchido com coisas ou objetos, fornecido com um propósito, e assim ser dotado de funcionalidade e significado. Em vez disso, aprendemos, e talvez sempre tenhamos sentido, que o espaço não é único, mas sim múltiplo. Ele pode ser imaginário, passageiro e efêmero. Pode ser sólido, estático e consistente. [...] **Sabemos que, apenas por nossa mera presença, somos participantes ativos no espaço que nos cerca, e que sempre influenciamos ou mudamos os parâmetros e características espaciais desse espaço**. Podemos estar participando de um evento coautoral e participativo, ou podemos estar observando um evento, ficar quietos, imóveis, permanecer ou sair sem deixar muitos vestígios. No

[60] Também seria aplicável o termo "construindo".

> entanto, **sempre fazemos parte de uma configuração espacial** (BREJZEK, 2012, p. 16, tradução nossa[61], grifo nosso).

O sentido de espacialidade que podemos inferir da argumentação de Brejzek (2012) é de uma construção espacial que decorre no tempo, que só pode ser **experimentada na ação**, e que se constitui como um processo contínuo da interação entre ambiente, criadores (cenógrafos ou não), participantes e espectadores – todos esses agentes espaciais tornam-se co-autores e testemunhas, intervindo na significação da espacialidade. Desse modo, a ênfase não está em um produto final, no resultado material, o espaço enquanto coisa. Por outro lado, valoriza-se o espectador/ participante/ ator/ criador e o próprio lugar num processo compartilhado, numa co-experiência, de construção da espacialidade. O significado da criação reside, portanto, mais no **processo** e na **experiência**, do que no produto. A partir dessa compreensão, não pode ser atribuído um único sentido ao espaço, mas múltiplos sentidos que surgem e são experimentados de maneira compartilhada no processo de criação da espacialidade.

> [...] eu chamei os atos e processos da encenação do espaço, a criação do espaço e da cenografia, de produção de um **campo expandido de presença**, e é dentro desse campo expandido que a construção de significados ocorre. Nessa presença, a noção de expansão se refere a uma **experiência intensificada do aqui e agora, e a uma expansão espaciotemporal e sensorial nos processos de ação e recepção, de participação e realização** (BREJZEK, 2012, p. 17, tradução nossa[62], grifo nosso).

Embora também façamos uso da palavra cenografia, defendemos a inter/transdisciplinaridade do campo para o alcance de experiências de contemplação, fruição ou imersão mais significativas e sensíveis – e para fazer uso do termo em construção nesta pesquisa: imaginativas. Ademais, pelo entendimento da cenografia como uma prática de alta carga semântica, que protagoniza a experiência corpórea no espaço, preferimos o uso do termo "cênico" em vez de "cenográfico". As etimologias das palavras demonstram uma distinção

---

[61] We no longer look upon space as a Euclidian, purely physical entity; nor as a Kantian container with fixed boundaries; nor as a volume that may be empty, neutral even, to be filled with things or objects, furnished with a purpose, and thus be given functionality and meaning. Instead, we have learned, and maybe always felt, that space is not one, but many. It may be imaginary, fleeting, and ephemeral. It may be solid, static, and consistente. [...] We know that already by our sheer presence we are active participants within the space that surrounds us, and that we always influence or change the spatial parameters and characteristics of that space. We might be taking part in a co-authored and participatory event, or we might be observing an event, be quiet, still, stay or leave without much of a trace. We are, however, always part of a spatial configuration.

[62] [...] I have called the acts and processes of the staging of space, the making of space, and of scenography the production of an expanded field of presence and it is within this expanded field that the construction of meanings takes place. In this presentness, the notion of expansion refers to a heightened experience of the here and now, and to a spatio-temporal and sensorial expansion in processes of action and reception, of participation and enactment.

clara entre esses adjetivos: o primeiro (*skênikós*) é relativo ao teatro e à cena teatral; o segundo (*skênographikós*), é relativo à decoração em pintura (HOUAISS; VILLAR, 2001). Uma vez que não estamos de acordo com a redução da cenografia à arte decorativa aplicada, ou a um mero fundo decorativo – como uma plástica ou um objeto descolado dos sentidos, do uso, e da apropriação – damos preferência ao adjetivo "cênico" para nos referir aos aspectos relativos à cenografia. Outra justificativa para a nossa opção reside no fato de que a literatura arquitetônica por vezes faz uso do adjetivo "cenográfico" para postular uma crítica à arquitetura voltada exclusivamente à imagem estética, fotogênica, ou ao fetichismo da forma – como em expressões "arquitetura cenográfica", cuja utilização associamos (no mínimo) a Kenneth Frampton, em "História crítica da arquitetura moderna" (1980) e a Pedro Fiori Arantes, em *Forma, valor e renda na arquitetura contemporânea* (2010).

Dentre os inúmeros cenários realizados por J.C. Serroni para a Companhia Ensaio Aberto, optamos por trabalhar com quatro espetáculos teatrais recentes, por elencarem experiências espaciais desenvolvidas a partir de laboratórios práticos, no espaço arquitetural do Armazém da Utopia. Esse recorte – além de necessário ao escopo cabível no tempo da pesquisa – é justificado por reunir importantes questões conceituais, teóricas e empíricas referentes ao tema de experimentos pedagógicos nos processos de criação e montagem cênica; por suscitar problematizações pertinentes a esta pesquisa e por fundamentar a compreensão enquanto exemplos mais que meramente ilustrativos. Dito isso, as peças encenadas pela CEA, cuja cenografia é assinada por J.C. Serroni, escolhidas como objeto de estudo foram: (I) *O Dragão*, (II) *Morte e Vida Severina*, (III) *Experimento Olga,* (IV) *A Exceção e a Regra*. Pretende-se compreender cada cenário em suas especificidades, mas envolto por um contexto maior, o de laboratórios de produção e montagem como procedimento didático para outros **modos de pensar e fazer** espaços voltados a uma dimensão imaginativa e corpórea.

A fim de sistematizar esses experimentos pedagógicos, organizamos o texto em três momentos. No primeiro, consideramos relevante apresentar os pressupostos fundamentais para a compreensão e definição do que se denominou "cena expandida". Com enfoque na discussão de outras espacialidades, introduzimos o tema com embasamento na polissemia e historicidade do termo "cenografia". Dentre as inúmeras definições que caracterizam as práticas cenográficas contemporâneas, trabalharemos com o conceito de cenografia expandida (em campo expandido) como ponto de partida para investigar a criação, produção, procedimentos e maneiras de executar que envolvem diferentes campos artísticos e extrapolam a noção tradicional de cenografia (REBOUÇAS, 2022).

Na sequência, descrevemos os laboratórios de experimentação cênica mencionados, a fim de estabelecer qual a relação, influência e repercussão entre as práticas de ensino e formação – desenvolvidas nessas experiências da elaboração coletiva de cada cenário – e as noções de cenografia ampliada e de **espacialidades imaginativas**. Por fim, enfocamos a análise dos resultados concretos dessas oficinas, ou seja, a materialização espacial da cena. Assim, a descrição de cada experiência contemplou diversos aspectos, dentre eles: uma breve apresentação da dramaturgia; os conceitos e referências que guiaram o processo de criação; os métodos e materiais utilizados na construção; a intersecção entre ensino e prática; a relação entre arquitetura e cenografia; e o diálogo entre ação e recepção na performance do evento cênico. Ademais, por se tratar de um espaço teatral não convencional e que caracteriza novas conformidades para a cena, julgamos necessário contextualizar o leitor a respeito do galpão Armazém da Utopia, *lócus* das peças analisadas; bem como sobre a própria Companhia Ensaio Aberto, que se apropria do espaço e faz dele a sua casa de experimentações.

3.1 Pressupostos fundamentais para a cena expandida

Quando Pamela Howard, em seu livro "*What is Scenography*?" [O que é cenografia? (2009)], intencionalmente nos coloca essa pergunta em aberto, a autora evidencia a complexidade e incompletude da definição de cenografia, especialmente em um contexto recente cuja reestruturação do campo é discutida diante de novos eixos de estudo e práticas da cena expandida. Como nos apontou Rachel Hann, em "*Beyond Scenography*" (2019) – ao fazer referência ao manifesto *The Theatre is Dead* (1926), de Frederick Kiesler – a cenografia paradoxalmente morreu e sobreviveu, renascendo sob forma transgressora dos dogmas ortodoxos, para além dos modelos tradicionais da história do teatro (HANN, 2019). Embora a cenografia expandida seja um termo adotado para caracterizar as transformações da prática e da espacialidade, não infere uma ruptura definitiva com o fazer teatral – o qual era marcado, dentre outros aspectos, por textocentrismo, ilusionismo e pictoralismo (ROUBINE, 1998). Por outro lado, refere-se à abertura para a compreensão da cenografia a partir de um outro modelo, de outros contextos e de outras materialidades; de modo que se desloca de categorias exclusivas da caixa cênica, para designar mais amplamente um meio para a dramaturgia e as diferentes relações entre a cena, os atores e o público (REBOUÇAS, 2023).

A origem da palavra cenografia remonta do grego *σκηνογραφία* (skênographía), em que *skené* significa cena, conjunto teatral ou cenário; e *graphía*, que diz respeito à escrita, ao

desenho, à representação (HANN, 2019). A história da cenografia se inicia na pintura e até meados do século XX, era uma arte pictórica, decorativa, com efeitos ilusionistas da perspectiva e luz e sombra. Segundo Serroni (2013), os telões perspectívicos que davam a ilusão de profundidade à cenografia, e os princípios realistas também determinavam os demais elementos (móveis, objetos, utensílios etc.). Os princípios ilusionistas marcaram a caixa preta da tradição à italiana, também caracterizada por uma organização espacial frontal, e pela condição passiva do observador, dentre outros aspectos. O termo, palco italiano, adotado enquanto metonímia para remeter ao Teatro Italiano, diz respeito a um arranjo de arquitetura teatral que se firmou como modelo tradicional no Ocidente (RODRIGUES, 2013; SERRONI, 2002). A expressão também pode ser tecnicamente descrita da seguinte forma, como nos apresenta J.C. Serroni em seu livro "Teatros: uma memória do espaço cênico no Brasil" (2002):

> Palco italiano: palco retangular em forma de caixa aberta na parte voltada para a plateia. É provido de moldura, ou seja, boca de cena, que define aquilo que ee chamado de quarta parede. Geralmente definido por vestimenta cência, como pernas laterais, bambolinas ao alto e rotundas ao fundo. Normalmente tem cortina de boca que divide o palco e o proscêncio, que é um avanço da boca de cena para a plateia. [...] define aquilo que chamamos de Teatro Italiano (SERRONI, 2002, p. 340).

Embora historicamente a concepção pictórica da cenografia tenha a sua importância, inclusive na tecnicidade dos truques ilusionistas dos painéis pintados, ao longo do século XX essa redução do espaço cênico à tela pintada foi questionada (ROUBINE, 1998). Nesse contexto, começou a se dar uma ruptura com o ilusionismo figurativo, em busca de expansão espacial tridimensional. Segundo Roubine (*Ibid*.), tem início um movimento de transição do dito "cenário de pintor" para o "cenário de arquiteto", pois a cenografia abandona o posto exclusivo de "arte da pintura" ou "arte decorativa", e se modifica rumo à espacialização, a qual não se deu numa dimensão meramente escultórica, mas arquitetônica. Desse modo, não se trata mais de um espectador posicionado num ponto fixo do qual apenas lhe é permitido contemplar uma tela pintada com técnicas da perspectiva ilusionista. Ainda que essas pinturas não fossem necessariamente realistas – poderiam assumir sua bidimensionalidade em vez de esconder ilusionísticamente – em todo caso configuravam-se como mero pano de fundo para a ação. Posteriormente, a bidimensionalidade da tela incorpora novas dimensões e se expande para uma experiência tridimensional. Até que a explosão do espaço teatral ultrapassa os aspectos ilusionistas, decorativos, ornamentais, perspectivistas, ilustrativos do texto dramático; para atingir o sentido de prática espacial – e então desloca seu principal fundamento para as relações espaciais entre cena e público (ROUBINE, 1998; RODRIGUES, 2013).

> A skênographia é, para os gregos, a arte de adornar o teatro e a decoração de pintura que resulta desta técnica. **No Renascimento, a cenografia é a técnica que consiste em desenhar e pintar uma tela de fundo em perspectiva**. No sentido moderno, é a ciência e a arte da organização do palco e do espaço teatral. É também, por metonímia, o próprio desejo, aquilo que resulta do trabalho do cenógrafo. **Hoje, a palavra impõe-se cada vez mais em lugar de decoração, para ultrapassar a noção de ornamentação** e de embalagem que ainda se prende, muitas vezes, à concepção obsoleta do teatro como decoração. **A cenografia marca bem seu desejo de ser uma escritura no espaço tridimensional (ao qual seria mesmo preciso acrescentar a dimensão temporal), e não mais uma arte pictórica da tela pintada**, como o teatro se contentou em ser até o naturalismo. A cena teatral não poderia ser considerada como a materialização de problemáticas indicações cênicas: ela se recusa a desempenhar o papel de "simples figurante" com relação a um texto preexistente e determinante (PAVIS, 1999, p. 44-45 *apud* RODRIGUES, 2013, p. 114, grifo nosso).

A definição de cenografia (acima) contida no livro "Dicionário de teatro" (1999), do teórico teatral britânico Patrice Pavis (1947-), postula um sentido contrário de mera arte pictórica em perspectiva, ou como simples noção decorativa. Essas dimensões que delimitavam a cenografia mostraram-se insuficientes, por reduzirem o campo à *mimesis* ou à pura ilustração (RODRIGUES, 2013). Como nos apresenta Pavis (1999 *apud* RODRIGUES, 2013), houve uma "evolução" da cenografia desde a bidimensionalidade à conquista de um espaço de ação e do encontro, oposto àquele unicamente de representação. A cenografia especializou-se não somente pela tridimensionalidade do cenário, mas em termos de potencializar a "dramaturgia espacial" que enfatiza o acontecimento teatral vivenciado no espaço, e não apenas a concepção de um espaço (BREJZEK, 2012; RODRIGUES, 2013). Portanto, se a cenografia já foi compreendida como o "desenho da cena", atualmente, é possível dizer de um campo ampliado que não se resume mais à criação do espaço cênico, tampouco a uma mera arte decorativa aplicada, ou a um pano de fundo como frequentemente foi utilizada nos espetáculos de dança (HOWARD, [2009] 2015). A cenografia se ampliou das noções de *décor*, ornamentação e espaço, e para além das categorias (atualmente insuficientes) de forma, estilo e representação, para uma prática espacial relacional, que depende da ação do ator e da recepção da plateia para estar completa (RODRIGUES, 2016).

Expressões, portanto, como campo expandido ou cena expandida pretendem abarcar diversas propostas que realizam experimentações fora do edifício teatral tradicional, das convenções que ali habitam, e que "extrapolam uma área artística específica, borrando as fronteiras que separam teatro, performance, artes visuais, dança, vídeo, etc." (QUILICI, 2014, p. 12). Diante desse processo de hibridação e desfronteirização dos campos artísticos, acentuado a partir dos anos 1980, a busca por novas nomenclaturas evidencia a tentativa de elaborar uma terminologia capaz de sintetizar ou explicar essa cena expandida e híbrida (FERNANDES,

2018). Desde as vanguardas histórias do princípio do século XX, há um gradual deslocamento dos modelos do teatro clássico, em questionamento aos paradigmas padrões e leituras convencionais do texto e do espaço, em direção à:

> [...] **ampliação do território teatral**, definida, em um primeiro momento, como travessia da linha fronteiriça que separa as artes, e que levou à emergência de manifestações como o teatro performativo, a dança-teatro, o cinema expandido, as instalações, as ocorrências *site specific* e outros modos de situação liminar, tramados na mistura de procedimentos e de linguagens, parece constituir um movimento inicial de expansão, ainda referido à desconstrução da representação. (FERNANDES, 2018, p. 10, grifo nosso).

A terminologia cenografia expandida também tem influência do conhecido texto de Rosalind Krauss, *Sculpture in the Expanded Field* [A escultura em campo ampliado (1979)], em que a autora utiliza do adjetivo expandido para designar mudanças nos parâmetros da arte escultórica, para além dos limites e associações tradicionalmente relacionados (MCKINNEY; PALMER, 2017). As mudanças na nomenclatura para melhor se delinear as noções contemporâneas da cena expandida se refletem na Prague Quadrennial (PQ), maior exposição mundial dedicada às artes performáticas e às espacialidades, visualidades e sonoridades da cena (PQ'23 Brasil, 2023). O evento internacional acontece a cada quatro anos, desde 1967, na cidade de Praga na República Tcheca, e por meio dele são apresentados os trabalhos e as investigações mais recentes da arte da cenografia, indicando mudanças e inovações na área (HOWARD, 2015). Na 12ª Quadrienal de Praga, PQ2011, as transformações pelas quais a cenografia era atravessada ficou marcada na própria mudança do nome do evento, que passou de Quadrienal de Praga de Cenografia, Indumentária e Arquitetura Teatral para Quadrienal de Praga: o Espaço e Desenho da Performance (COHEN, 2018). Essa terminologia segue sendo adotada na edição mais recente do evento, em junho de 2023[63].

A 15ª edição da Quadrienal de Praga, PQ2023, representa um marco da retomada das atividades das artes da cena e desenho da performance, por ter acontecido após o recolhimento da pandemia da Covid-19, que afetou o ambiente artístico em especial. O tema da edição foi RARO, a partir do qual, o festival ofereceu um olhar atual para discussões, performances e instalações cênicas em torno de um retrato crítico e de um reflexo artístico sobre os valores dos nossos tempos, as tradições culturais e transformações que visam novos tempos. Foi

[63] A autora participou da equipe de trabalho da PQ2023. Informações e registros sobre o festival podem ser encontradas no site oficial https://pq.cz/.

incentivado que os países e regiões propusessem visualidades, espacialidades e sonoridades da cena, com um pensamento voltado especialmente para o futuro pós-pandêmico; explorando materiais, abordagens e práticas para imaginar esse "novo mundo" (PQ'23 BRASIL, 2023). Ademais, como parte do processo de constante modificação e atualização da PQ, em 2021 o evento foi redefinido para a noção de festival, com um fluxo contínuo de atividades, mostras, performances e debates (*Ibid*.). Sendo assim, configura-se como um espaço de colaboração, compartilhamento e encontro de distintas ideias, trabalhos, pensamentos, profissionais e estudantes, no que tange a cena expandida.

> **A PQ vê a cenografia e o desenho da cena contemporânea como uma arte interdisciplinar composta de experiências vivas, imersivas, sensoriais, que provocam um papel ativo no público.** O tema da PQ'23 é o RARO, "a arte brotando de ideias, materiais, abordagens artísticas e práticas cenográficas que podem motivar a imaginação sobre como o mundo e o teatro poderiam ser no futuro pós-pandêmico" (PQ'23 BRASIL, 2023, p. 22, grifo nosso).

Diante das práticas expandidas da cenografia contemporânea, em constante ampliação e deslocamento, para além das fronteiras do palco e das categorias tradicionais da caixa cênica e do Teatro Dramático, há particularidades da escritura cênica no contexto Sul e brasileiro (REBOUÇAS, 2022). Algumas delas poderiam ser elencadas: transversalidades de áreas artísticas (relacionadas às culturas miscigenadas); caráter colaborativo (de teatros de grupo que almejam maior horizontalidade e participação); ocupação de espaços não convencionais, fora do palco italiano (por vezes relacionada a ações de resistência e necessidade por um território); e a reinvenção da prática, pela experimentação criativa, a partir das (im)possibilidades dos materiais disponíveis, das limitações econômicas e das precariedades (REBOUÇAS, 2022). Nesse sentido, a Quadrienal de Praga, por reunir artistas, ideias e criações diversas da cena, permite o cruzamento e convívio de experimentos no campo em nível mundial, constituindo ademais uma forma do Brasil se implicar política, cultural e esteticamente (PQ'23 BRASIL, 2023). O Brasil, com sua produção cênica criativa, diâmica, particular e de valorização da diversidade nacional, consiste em um dos principais representantes da América do Sul na PQ.

> **A PQ surgiu a partir da Bienal das Artes Plásticas do Teatro, no Brasil**, parte da Bienal de Artes de São Paulo. O evento brasileiro aconteceu bienalmente, de 1957 a 1965, e contava com a participação de importantes cenógrafos tchecos, que decidiram criar a Quadrienal de Praga, em 1967. A partir de então, a Bienal das Artes Plásticas do Teatro passou a acontecer de forma intercalada com a PQ, até 1973. **Isto marca a grande importância da participação brasileira nas PQs**. O **Brasil** esteve presente em 13 das 14 edições do evento, confirmando-se como um **importante representante**

> **da América do Sul**. Nossas mais expressivas participações foram conduzidas por diferentes curadores ao longo dos anos, apresentando o trabalho de artistas da cena de diferentes regiões, gerações, linguagens e estéticas. Nosso país já recebeu várias premiações, tendo conquistado, em 1995 e 2011, a Triga de Ouro – a consagração máxima do festival (PQ'23 BRASIL, 2023, p. 20, grifo nosso).

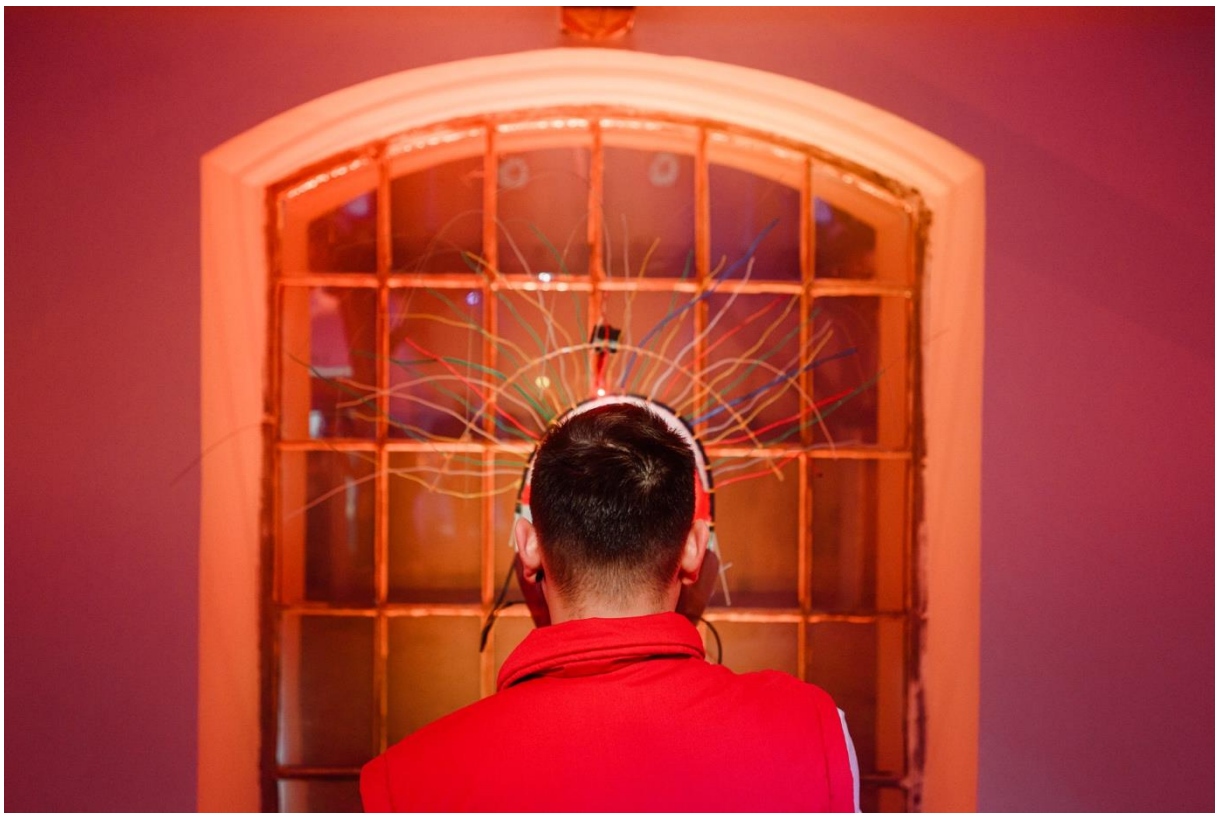


Figura 77: Participação do Brasil na PQ2023. Fonte: acervo PQ2023[64].

3.2 Do edifício teatral ao galpão industrial

Não convém nesta pesquisa apresentarmos o histórico do edifício teatral, ou exemplos de construções desse gênero. Nossa intenção é somente distinguir o que chamamos de **espaço não convencional** do dito edifício teatral, considerando o contexto específico do Armazém da Utopia (AU). Nesse sentido, podemos especificar ainda mais a configuração da ocupação e contrapor o "espaço não convencional" ao edifício teatral à italiana. Embora nesse caso não se trate de um teatro de (na) rua, trata-se do questionamento de um modelo arquitetônico historicamente perpetuado na cultura ocidental, por meio da apropriação do galpão industrial, no centro do Rio de Janeiro. Uma vez que o espaço não foi originalmente construído com o

[64] Disponível em: https://www.flickr.com/photos/praguequadrennial/albums/72177720309822835. Acesso em: ago. 2023.

propósito de abrigar o acontecimento teatral, mas posteriormente se destinou a essa manifestação artística (além de outras cenas culturais), diversos são os aspectos espaciais que se diferenciam de um edifício teatral à italiana. Por essa razão a arquitetura existente é "adaptada"[65] a cada espetáculo, para atender às demandas e transformações do espaço cênico.

> Edifício teatral: a arquitetura do teatro na sua totalidade de palco, plateia, camarins, administração, saguão de entrada, depósitos, oficinas. **Edifícios construídos especialmente para abrigar encenações de peças teatrais**, musicais, óepras, shows, etc. Sempre com possibilidade de público (SERRONI, 2002, p. 340, grifo nosso).

O Armazém da Utopia é a sede da Companhia Ensaio Aberto (CEA), desde 2010, após uma luta pelo direito a um espaço permanente, iniciada em 2007. Constituído pelo Armazém 6 e suas áreas anexas é localizado na Avenida Rodrigues Alves, na zona portuária do Rio de Janeiro. Com um espaço generoso de 5000m², o edifício estava abandonado, sem cumprir função social, até a ocupação da Companhia. Essa importante conquista transformou o terreno negligenciado do Cais do Porto em uma área de efervescência cultural (OLIVEIRA, 2015). A ideia de utopia, por sua vez, presente na ocupação do AU, evoca a ideia de transformação, uma potência revolucionária de mudar o mundo. Ao sair de dentro do teatro para fazer teatro fora das estruturas tradicionais, a Ensaio Aberto questiona, portanto, a própria ideia do teatro:

> O teatro épico, como o Brecht define, rompe com os limites do drama. Há alguns assuntos que cabem no drama, são dramáticos. Há outros que não cabem. [...] [Brecht] Está falando que novos temas exigem novas formas, uma nova dramaturgia. [...] Você não faz um teatro novo calcado em formas velhas. [...] **Compreendi na carne o que o Brecht dizia, de que você não consegue fazer um teatro novo de dentro do sistema. De alguma maneira, você precisa sair dele** (LOBO; VIANNA, 2012, p. 128 – 130, grifo nosso).

Embora Evelyn Lima (2020; 2022) denomine espaços como o AU de alternativos, preferimos trabalhar com a negativa e assumimos a expressão "não convencional" para nos referir ao galpão da CEA. Contudo sejam palavras entrecruzadas e por vezes utilizadas como sinônimas, consideramos uma distinção importante. Enquanto "não convencional" diz respeito ao que não obedece a uma convenção – por exemplo na prática teatral os ditames, padrões

[65] É importante frisarmos que as adaptações são mínimas e não implicam mudanças de base na estrutura do Armazém da Utopia. As modificações dizem respeito, por exemplo, a acoplar um elemento de apoio para a sustentação ou fixação de um objeto ou de parte do cenário – no caso, poderíamos considerar para efeito de explicação: tecidos suspensos cuja fixação depende da existência de vigas ou da improvisação de varas cênicas.

aceitos, convenções são historicamente fundamentados no edifício teatral – o termo "alternativo", embora também designe opções de escolha distintas ao convencional e ao institucionalizado, implica indiretamente a noção de alternância e, portanto, de repetição intervalada e de substituição ao sistema convencionalmente estabelecido. Uma vez que, para nós, as experiências fora do edifício teatral tradicional, como do AU, não implicam o desaparecimento dos teatros "padrões", preferimos nos referir a esses espaços fora do clássico palco italiano como "não convencionais".

Segundo entrevista de Luiz Fernando Lobo à Evelyn Furquim Werneck Lima (2022), o espaço do AU pertencia à empresa estatal Companhia Docas do Rio de Janeiro e o processo de ocupação e luta pela posse da terra foi longo, concretizando-se oficialmente apenas em 2016. Ademais, foi somente em março de 2022, por meio da Lei Complementar n° 246, que o Armazém da Utopia se torna uma área destinada exclusivamente a atividades culturais e sociais, reduzindo a disputa da região e a ameaça de despejo do grupo de teatro. O sancionamento dessa lei representa o impacto do trabalho artístico, da intervenção cultural e da preservação do conjunto arquitetônico na Zona Portuária que a Ensaio Aberto vem exercendo há mais de dez anos.

O Armazém da Utopia se tornou a casa de uma companhia teatral, que foi forçada a sair do teatro (no sentido de uma tipologia tradicional) para fazer teatro (performar). Ao se apropriar de um espaço distinto ao modelo teatral, de armazéns metálicos no centro da cidade, a CEA recebe influências de iluminação e som do exterior, pois as materialidades permitem tal permeabilidade do diálogo constante entre interno e externo. De um lado do AU, vista para o mar; do outro, uma espécie de *boulevard* que é palco de encontros para trabalhadores, skatistas, moradores, artistas, dentre outros. A extensa calçada arborizada é atravessada por carros, num pequeno trecho, e por linhas do VLT Carioca (Veículo Leve sobre Trilhos). Internamente, as características do Armazém, como os tijolos aparentes e a cobertura em telha metálica, também contribuem para conferir uma distinta atmosfera aos espetáculos teatrais da CEA.

A Ensaio Aberto ocupa, portanto, uma arquitetura específica de galpões industriais no centro do Rio de Janeiro, que conecta desde a rodoviária até a Ponte Rio-Niterói, na região portuária da cidade, por onde pessoas africanas escravizadas eram forçadamente trazidas[66]. O

[66] Não compõe o escopo desta pesquisa a escravidão transatlântica, embora tenhamos considerado importante a contextualização do espaço. Para os que se interessarem em aprofundar sobre a diáspora negra e as suas consequências históricas, sugerimos os livros "O atlântico negro" (2001), de Paulo Gilroy; "Da Diáspora: Identidades e Mediações Culturais" (2003), de Stuart Hall; e "Crítica da razão negra" (2013), de Achille Mbembe.

teatro que ali acontece, em meio às características originárias de um imenso armazém, preserva memórias históricas da origem da cidade, ao mesmo tempo que se funda e se transforma com o contexto urbano atual que habita e abriga. Experiências além-cenografia que rompem com os dogmas do teatro clássico invadem as colunas robustas do galpão, suas estruturas de ferro e as paredes de tijolo aparente (Figura 78). Sendo assim, para designar tanto uma experiência de cenografia expandida brasileira, quanto a forma de ação da Companhia Ensaio Aberto, cabe a citação: "a necessidade gera criatividade (...) fazemos o melhor com o que temos" (ZAVAREZE, 2012, p. 105).

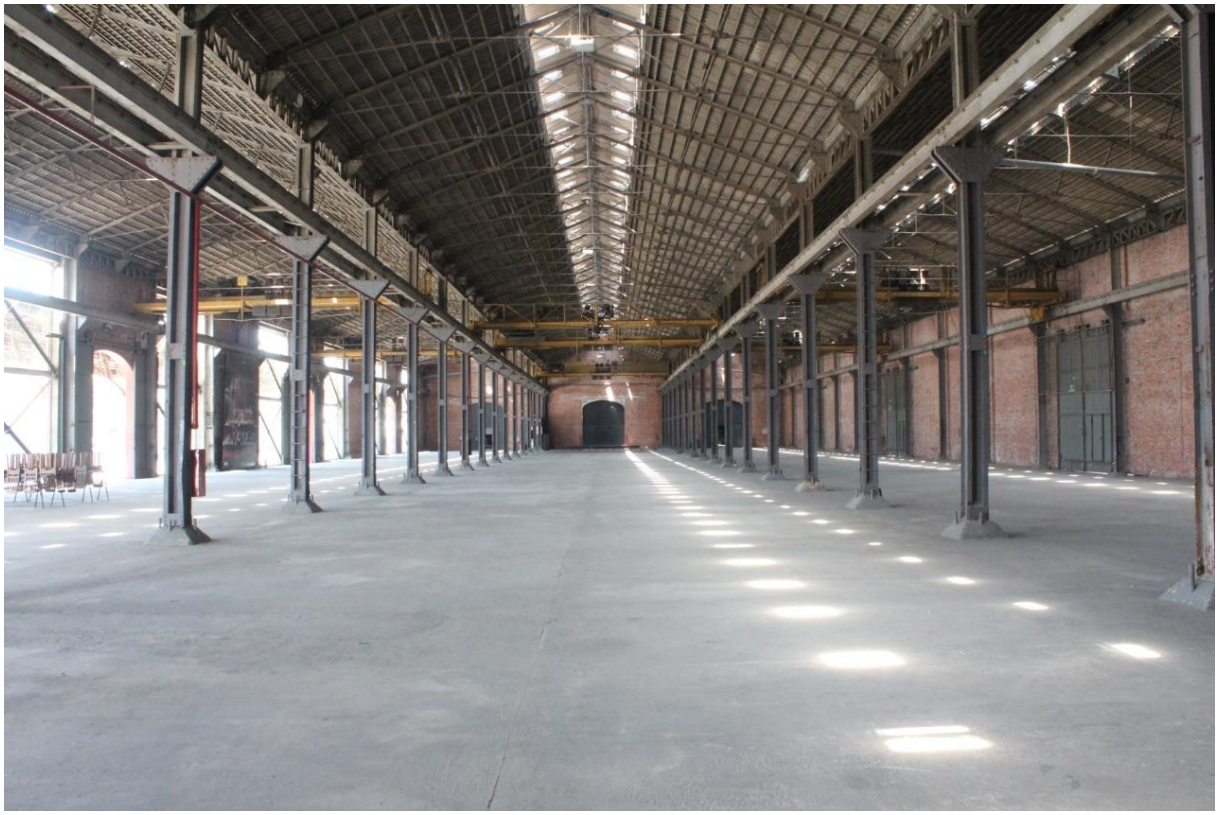


Figura 78: Foto do interior do Armazém da Utopia. Fonte: acervo Companhia Ensaio Aberto (2021).

A expansão das experiências teatrais para além de modelos tradicionais e inclusive para fora do próprio edifício teatral, transbordando das áreas institucionalizadas que lhes eram circunscritas dizem respeito a características da cena expandida na contemporaneidade. A apropriação pela Companhia Ensaio Aberto dos espaços não convencionais no Cais do Porto do Rio de Janeiro não é diferente. A espacialidade da cena se altera profundamente, a partir da incorporação da arquitetura característica do imenso galpão industrial e suas áreas anexas. É nesse contexto que se desenvolvem os laboratórios práticos de cenografia para os espetáculos da Companhia.

3.3 Oficinas de cenografia como laboratórios de experimentação

Retornemos à pergunta que direciona esta investigação: em que medida as práticas pedagógicas de J.C. Serroni nas oficinas conduzidas no Armazém da Utopia podem indicar **modos de pensar e fazer** outras espacialidades, em estreita conexão com a **experiência do corpo**? Uma vez delineado o campo ampliado do fazer teatral e o espaço do Armazém, faz-se necessário analisar os experimentos didático-práticos dessas oficinas de cenografia. Sendo assim, as seguintes questões emergem, como desdobramentos da pergunta já colocada: como se caracterizam as oficinas? Qual(is) a(s) metodologia(s) adotadas? De que forma os corpos-participantes são engajados nas atividades? Quais as implicações da noção de campo expandido a partir das oficinas? Quais as relações e contribuições das oficinas para com o conceito de **espacialidades imaginativas**?



Figura 79: Oficina de figurino. Fonte: acervo CEA, fotografia de Thiago Gouvêa (2023).

As oficinas são laboratórios de pesquisa, formação, experimentação e produção, promovidos gratuitamente pela Companhia Ensaio Aberto, por meio de Termos de Fomento da Secretaria Especial da Cultura (SECULT) – Ministério do Turismo, com recursos do Governo Federal, em parceria com a Prefeitura Municipal do Rio de Janeiro. Por serem públicas e gratuitas, as oficinas contemplam a abertura do processo de produção da CEA. Embora nesta pesquisa será dado enfoque às oficinas de cenografia, é relevante destacar que também são promovidas pela Companhia oficinas de iluminação, figurino, dramaturgia, atuação, música,

entre outras[67]. Para a realização dessas atividades, é indispensável a colaboração de parceiros de trabalho como o iluminador Cesar de Ramires, o diretor musical Felipe Radicetti e os figurinistas Beth Filipecki e Renaldo Machado.

As oficinas de cenografia, por sua vez, são ministradas pelo arquiteto e cenógrafo J.C. Serroni, com a supervisão do diretor artístico Luiz Fernando Lobo. O diretor reconhece nas oficinas um importante trabalho pedagógico, político, social e formativo, que contribui para a profissionalização e qualificação técnica de inúmeros jovens estudantes em áreas da cenografia, contrarregragem, iluminação, direção de cena, adereçamento, operação de luz, e mais (OLIVEIRA, 2015). Segundo Augusto Oliveira (*Ibidem*), o método de trabalho da Ensaio Aberto articula ensaios, oficinas e estudos, em um esforço educativo permanente, que também exerce um papel sobre o processo de criação:

> […] na Ensaio Aberto um dos pilares é a **socialização do conhecimento** entre todos os trabalhadores: atores, técnicos, direção e representantes do público, sendo este considerado como o quarto criador que participa do **"ensaio aberto"**, pois durante o ensaio temos, enquanto público, voz e voto. Todos somos convocados a dar conta do processo de trabalho, a emitir impressões, seja do desenvolvimento de uma cena e da sua crítica, seja do desenvolvimento pessoal dos integrantes do grupo e da coletividade, numa perspectiva de reapropriação ou desalienação das práticas culturais (OLIVEIRA, 2015, p. 269, grifo nosso).

A práxis da Companhia Ensaio Aberto, desde a sua fundação em 1992 – ao propor uma abordagem do teatro épico e político no Brasil, e um comprometimento com a função social – reflete-se nas práticas de desalienação dos trabalhadores e do público, e nas ações formativas promovidas com os cursos, palestras e oficinas (LOBO; SOUZA; GOMES, 2012). O próprio nome da companhia é oriundo do fato de que os ensaios são abertos ao público e, por conseguinte, palpites, impressões e contribuições de curiosos, interessados ou especialistas são bem-vindos (OLIVEIRA, 2015). A contribuição de tantos olhares diversos e de tantas mãos que se misturam, aproxima-se de uma prática teatral expandida que busca o envolvimento do espectador e a superação do drama na encenação; e do próprio teatro épico do encenador, teórico e dramaturgo alemão Bertold Brecht (1898 – 1956), em que "o centro não está mais no indivíduo, mas no complexo das relações sociais" (LOBO; SOUZA; GOMES, 2012, p. 17).

---

[67] Essas informações podem ser consultadas no site oficial e nas redes sociais da Companhia Ensaio Aberto: https://www.facebook.com/CompanhiaEnsaioAberto; https://www.instagram.com/companhiaensaioaberto/; e https://www.teatrodostrabalhadores.com/.

Bertolt Brecht foi uma das importantes figuras, ao lado de Antonin Artaud, Constantin Stanislavski, Jerzy Grotowski, Peter Brook, Robert Wilson, dentre outros, que contribuiu para a discussão acerca da teatralidade e do espaço cênico, a qual marca os primórdios do século XX com uma diversidade de investigações e experiências no tema (RODRIGUES, 2013). A atriz da CEA, Tuca Moraes, revela que teve conhecimento da dimensão da teoria e prática de Brecht por meio do diretor Antônio Abujamra – com quem trabalhou no Grupo Os F* Privilegiados – quem defendia que todo teatro é político e que a influência brechtiana atravessa a história do teatro até hoje:

> E foi a primeira vez que ouvi falar de Bertolt Brecht, sem o preconceito histórico que o acompanha, mas como o principal teórico e prático de teatro do século XX. Dizia Abu: – **Brecht é um divisor de águas**. Existe um teatro antes de Brecht e outro depois. Todos nós que fazemos teatro hoje somos influenciados por Brecht. Mesmo os que odeiam Brecht são influenciados por ele. Brecht é referência para os que o seguem e para os que o rejeitam, para todas as correntes. Mesmo para os que desconhecem Brecht (MORAES, 2012, p. 109, grifo nosso).

Segundo Jean-Jacques Roubine (1998), dentre alguns dos aspectos que caracterizam a teoria brechtiana estão a dessacralização do texto teatral; a condenação do ilusionismo; a denúncia às técnicas alucinatórias do espectador; a desconfiança da emoção; a rejeição da hierarquia social perpetuada na sala italiana; e a oposição ao pictorialismo. Contudo, Brecht "nem por isso deixa de conservar na sua prática os recursos técnicos e a relação frontal estática que caracterizam a estrutura à italiana" (*Ibidem*, p. 90). O teatro brechtiano preconizou uma relação entre a cena e o público marcada pelo distanciamento[68] (*Verfremdungseffekt*), em que o espectador – colocado diante de um palco sem o aparato ilusionístico, no qual a maquinaria, os refletores e as gambiarras não são mais camuflados e, assim, os efeitos que conferiam a "magia" à cena são revelados – torna-se consciente e ativo, com capacidade de reflexão e discernimento entre o simulacro cênico e a situação da realidade em que se encontra (RODRIGUES, 2013).

Assumidamente influenciada pelos princípios brechtianos, a Companhia Ensaio Aberto rompe com a máquina de ilusões do espetáculo tradicional, deixa à vista do público os recursos técnicos (que porventura os próprios atores manipulam), e insiste em um espaço cênico à

[68] Para além de se referenciar a uma relação espectador-espetáculo, o distanciamento também diz respeito a uma quebra de identificação do ator para com o personagem. Desse modo, é conferida ao ator uma autonomia de interpretação, e ao espectador é a distância necessária para o recordar que está no teatro, e diante dele acontece uma cena, rompendo com a fábrica de ilusões (ROUBINE, 1998).

serviço do trabalho do ator. A relação entre cena e público modifica-se da tradição do teatro clássico, e a quarta parede derrubada em Brecht é mantida no chão pela Ensaio Aberto. A cada nova montagem de peça, a CEA repensa o espaço cênico do armazém e a relação entre a encenação e a plateia, por vezes de modo a provocar a não distinção entre área de ação e o lugar do espectador:

> [...] **os espetáculos realizados pelo grupo alteram a cada vez a disposição da encenação e automaticamente do público**. Seja em formato italiano, mais tradicional, em forma de arena, duas plateias, três plateias, fechamento em nível dos quatro lados, em *found space*, em formato de cabaré, e até dentro de uma bolha cenográfica, com o público às vezes sentado em cadeiras, em arquibancadas, de pé, em movimento, etc. (SERRONI, 2022, p. 248, grifo nosso).

Em alguns de seus espetáculos inclusive, como na encenação de *10 Dias que Abalaram o Mundo*[69] – em que a itinerância por toda a extensa área do Armazém da Utopia foi uma das premissas adotadas; o que significou que, como aponta Serroni (2022, p. 258): "seriam 3.500m² de área a serem preenchidos pela encenação" – a Companhia ousa reerguer a quarta parede somente para englobar o público dentro dela. Se no teatro brechtiano a parede demolida aproxima espectador e cena, com essa peça a Ensaio Aberto convoca o público a se tornar elemento ativo[70] da encenação, uma massa que se mistura ao coletivo de atores e atrizes e enfatiza a voz coletiva sobre a individual (LOBO; COSTA; APÓSTOLO, 2022). Segundo Rodrigues (2013), Brecht, portanto, contribuiu para instaurar outra noção de teatralidade e ressemantizar o conteúdo do espaço cênico e a relação entre ação e recepção, que repercute nas transformações do fazer teatral no século XX e segue a influenciar a Companhia Ensaio Aberto, em diversos aspectos, desde a ruptura com o ilusionismo até a queda da quarta parede:

> Stanislavski (ROUBINE, 1998) é um dos nomes relacionados à ideia de quarta parede. Em termos concretos, esta se ergue na boca de cena e enclausura os acontecimentos no palco, distanciando o público do fluxo físico da ação que acontece no palco. Brecht

---

[69] O espetáculo *10 Dias que Abaralaram o Mundo* – baseado na obra de John Reed, com direção de Luiz Fernando Lobo e cenografia de J.C. Serroni – foi encenado pela Companhia Ensaio Aberto, no Armazém da Utopia, em 2017, com intuito comemorativo aos 100 anos da Revolução Russa de 1917. O espetáculo foi realizado para receber até mil pessoas por sessão. Mais informações podem ser conferidas nos canais on-line oficiais da Companhia ou no livro "A Companhia Ensaio Aberto conta: 10 Dias que Abalaram o Mundo" (2022).

[70] Aqui o sentido de "ativo" é a interferência que o público exerce sobre a cena, propositalmente ou não. Como se fossem parte do elenco. Segundo a Companhia Ensaio Aberto, o trabalho de um espetáculo itinerante convoca o público para a cena, porém, sem controle de como ele vai se comportar: "o espectador escolhe o que quer ver, movimenta-se com o espetáculo e escolhe seu ângulo de visão, sua distância da cena, seu ponto de vista. Sua participação mais ativa ou menos ativa" (COSTA; LOBO, p. 242. In: LOBO; COSTA; APÓSTOLO, 2022). Todavia, independente da maneira como o espectador se envolver com a encenação, a sua presença em cena potencialmente modifica o espetáculo e a sua expressividade.

> (1978) contestou essa relação e promoveu a derrubada dessa quarta parede, abrindo o palco para a plateia e trazendo todos os efeitos relativos à teatralidade para fora e colocando-os em evidência. Assim o público tem consciência permanente de que aquilo constitui uma encenação, assumindo uma postura analítica e independente. **O encenador alemão, ao derrubar essa quarta parede, modifica as relações que criam o espaço teatral e inaugura outras premissas para a cenografia** (RODRIGUES, 2013, p. 173, grifo nosso).

***

Diante da multiplicidade de linguagens do teatro contemporâneo, a **experimentação** é uma constante na Ensaio Aberto. Com assumida posição política e caráter experimental, a Companhia se movimenta a persistir, percorrer e explorar caminhos não necessariamente inovadores, mas certamente pouco pisados e desafiantes, de pesquisa exaustiva e **prática** permanente (COSTA, 2012). Todavia, esse experimentalismo, que poderia ser precário e aleatório, ao contrário, pressupõe um método no qual o grupo se apoia para sua organização, seu processo criativo e suas propostas formativas. A Companhia resiste com sua arte política e seu interesse teatral-experimental no mundo, abrigada por sua atual casa, um dos armazéns do cais do porto, onde enfrenta os deleites e desafios de "manutenção de um espaço para teatro, pesquisa cenográfica, laboratório, residência de grupos convidados, realização de seminários e atividades conexas" (*Ibidem*, p. 36).

No Armazém da Utopia, uma verdadeira usina de ações, as oficinas de cenografia acontecem, conduzidas por J.C. Serroni. Por meio delas, cenógrafos, estudantes de cenografia, cenotécnicos, pintores de arte, atores e demais profissionais de áreas afins, podem se envolver com a etapa de construção dos cenários da Ensaio Aberto. O processo criativo inicial, da concepção da ideia espacial permanece centralizado na figura do cenógrafo J.C. Serroni, em diálogo com o diretor Luiz Fernando Lobo – embora haja uma abertura com relação aos atores e à comunidade por meio dos ensaios abertos. A materialização física, por outro lado, torna-se compartilhada nos laboratórios práticos, os quais não dispensam o trabalho dos cenotécnicos, mas se constituem como uma oportunidade de aprendizado prático para jovens cenógrafos e de contribuição no processo do cenário em construção:

> **A oficina é um caminho formativo**, porque a pessoa vai lá, vê meu projeto, discute, vê como eu fiz isso, por que eu desenhei assim, como que é, a importância da maquete, etc. Ou seja, a pessoa vivencia tudo que a gente está pensando, o material que estamos usando, como que usa a nogueira, como é que dilui, como fica mais assim ou assado, como é que pinta, como tem que ser tudo de uma vez se não mancha… enfim, são uma série de questões que vão propiciando a quem está fazendo a oficina a aprender. Claro que é um recorte daquele momento, daquele projeto, mas tem momentos ali

> muito característicos e ricos em conceitos. É um caminho rico para todo mundo. **E ajuda na criação também, porque muitas vezes a criação não termina no projeto**, **na maquete, ela termina ali na montagem**. Ali você visualiza certas coisas. Então, é um **caminho para formação, que ajuda na execução** e ajuda a ganhar tempo, caminhar com mais rapidez (SERRONI, 2023a, informação verbal[71], grifo nosso).

As oficinas integram o processo de montagem da Companhia como próprios ensaios abertos, no sentido de trabalhos **colaborativos e experimentais**, que partem da potência do **inacabado**, em que "o processo de criação e ensaios não termina na estreia dos espetáculos" (MORAES, 2012, p. 116). Assim como a dinâmica corporal acompanha a dinâmica diária do grupo, onde os ensaios se iniciam pelo trabalho de corpo, as oficinas também acontecem por um diálogo de corpos que dividem em frentes de trabalho e ocupam o longo espaço do armazém entre funções de adereçamento, pintura artística, marcenaria, entre outras. O envolvimento dos atores no processo exerce fundamental importância no princípio da Ensaio Aberto da sua desalienação, uma vez que além do seu papel no palco, o ator incorpora uma função nos bastidores, contribuindo ativamente para o coletivo e para a construção do espetáculo:

> Um dos princípios da Companhia Ensaio Aberto é que a gente não trabalhe de forma alienada em nenhuma parte da produção do espetáculo. Para a gente sempre foi muito importante que os atores dominassem o seu processo de produção. A gente até costuma falar os **atores-produtores**. Não necessariamente um ator precisa ser cenógrafo, mas ele pode entender que ele não precisa ter um trabalho alienado. E no mercado, de uma maneira geral, com raríssimas exceções, a criação é muito separada: o figurino não conversa com o cenário, que não conversa com a luz, e nada disso conversa com os atores. Na realidade, na maior parte da produção, especialmente no Brasil, todos esses elementos, que são instrumentos dos atores, chegam na semana da estreia, praticamente (MORAES, 2023, informação verbal[72], grifo nosso).

Por meio das oficinas, os atores não somente participam do processo de criação, mas têm consciência do espaço cênico, desde a sua construção, até a sua materialidade, e o seu funcionamento:

> Eles começam a entender como você chega naquela cor, quantas camadas de cor tem ali, quantas camadas de material tem ali, do que é feito aquilo, o quão resistente é aquilo, o quão frágil é aquilo, aonde estão os pontos fortes, aonde estão os pontos fracos, quais são os pontos mais sensíveis da cenografia (os calcanhares de Aquiles), quais os cuidados que aquela cenografia exige (não só na manutenção dela, mas no uso diário pelos atores). De uma maneira geral, no Brasil, a formação do ator é muito ruim nesse sentido, porque os atores não estudam nada de artes plásticas, de relação

[71] José Carlos Serroni é um arquiteto brasileiro, considerado um dos principais cenógrafos e figurinistas do país. Entrevista concedida à autora em 24 de maio de 2023, via plataforma de reunião online Zoom.

[72] Entrevista concedida à autora em 21 de maio de 2023, presencialmente no Armazém da Utopia.

> forma/fundo, de como se constrói uma imagem. **Quando eles começam a entender isso a partir da cenografia, eles entendem de uma forma diferente como deve ser a relação ator/espaço** (LOBO, 2023, informação verbal[73], grifo nosso).

Além disso, ao permitir a participação de estudantes ou profissionais da cenografia, do figurino, da iluminação ou do teatro, além do núcleo de atores da Ensaio Aberto, as oficinas se tornam um fértil **laboratório de experimentação** e compartilhamento de saberes e técnicas. Podemos nos recordar de Flusser (1985, s/p.): "a técnica altera o objeto, o objeto alterado altera a técnica, a técnica alterada altera o sujeito, e o sujeito alterado altera a técnica". Ao longo da execução do cenário, são divididas experiências de diferentes **modos de fazer**, até mesmo alterando ou aprimorando alguns recursos que estavam sendo adotados até o momento, para um método ou maneira mais eficiente desenvolvida por um participante da oficina. Segundo o diretor Luiz Fernando (2023):

> **Essas oficinas juntam saberes muito distintos**, porque você tem participando delas desde pessoas quase zeradas, até pessoas que são expoentes naquilo que fazem, seja em tingir, em adereçar, no uso da madeira, em determinadas técnicas. Então você tem um tempo que é um tempo de **troca de saberes**. Isso sempre foi uma característica do teatro, que o teatro burguês, ao longo de quatro séculos de racionalismo, diminuiu (LOBO, 2023, informação verbal[74], grifo nosso).

***

Uma característica particular do método da Companhia Ensaio Aberto é a demanda da materialidade do espaço cênico para o processo de ensaio. Dito de outra maneira, os ensaios acontecem com o cenário concebido (finalizado ou em estágio avançado), que constitui base fundamental para a dramaturgia. A execução do cenário acontece com uma antecedência de aproximadamente dois meses antes da estreia do espetáculo, e despende dez a doze dias, em média, para a finalização (sendo parte desse tempo contemplado com as oficinas). O processo da cenografia, portanto, inicia-se e se desenvolve conjuntamente com o da montagem da peça, de modo que, simultaneamente, assume papel definidor na encenação, e é por ela influenciado. As oficinas, por sua vez, estão encarregadas de construir a espacialidade para o trabalho dos atores e do diretor. Sendo que a dominação do processo de produção é outro aspecto do método

[73] Luiz Fernando Lobo é diretor artístico da Companhia Ensaio Aberto. Entrevista concedida à autora em 21 de maio de 2023, presencialmente no Armazém da Utopia.

[74] Entrevista concedida à autora em 21 de maio de 2023, presencialmente no Armazém da Utopia.

da Ensaio Aberto, as oficinas dispõem tanto da participação dos atores, quanto da supervisão da direção. A respeito disso, o iluminador Cesar de Ramires (2022) e a atriz Tuca Moraes (2023) nos confirmam:

> Para quem não conhece o processo de criação da Companhia Ensaio Aberto, vale uma pequena explicação**. Em todos os espetáculos, os ensaios começam com os figurinos e cenografia praticamente prontos e cerca de 70% a 80% da iluminação montada e afinada.** Isto facilita muito o processo de criação e o resultato, normalmente, é sempre muito bom, pois o roteiro de luz vai sendo elaborado durante os ensaios (RAMIRES, 2022, p. 292, grifo nosso).

> **A gente começa os ensaios, desde o primeiro dia, com o cenário montado**. Muitas vezes o cenário pode não estar pronto, pode faltar acabamento de uma cor, etc. [...] Muitas vezes ele está num estado cru, em trabalho, mas os atores já têm ideia do espaço cênico, do material que eles vão trabalhar, do peso do cenário, da estrutura ausente do cenário, e isso muda tudo. Porque o nosso tipo de encenação, como a gente é ligado à tradição do teatro épico, para nós não interessa a relação intersubjetiva do personagem enquanto sujeito. Ele precisa ser submetido às relações sociais e espaciais. (MORAES, 2023, informação verbal[75], grifo nosso).

Das diversas oficinas conduzidas pela Companhia, a nossa investigação se limita às quatro de cenografia mais recentes, destinadas à produção dos espetáculos *O Dragão* (2021), *Morte e Vida Severina* (2022), *Experimento Olga* (2023) e *A Exceção e a Regra* (2023). A razão para esse recorte não é somente temporal – embora a retomada das atividades presenciais após a pandemia tenha sido um marco importante – mas também justificada pelo fato de que a implantação de um **sistema de montagem aberto** a oficineiros tenha se consolidado com o processo de *O Dragão*. O método sob o qual a CEA se sustenta envolve os atores no acompanhamento da construção das peças, desde os primórdios da Companhia. No entanto, é a partir da conquista do sítio do AU – capaz de abrigar o seu acervo – que esse envolvimento dos atores se efetiva enquanto ação prática, e isso se concretiza com a oficina de *O Dragão*. A oficina também é responsável por solidificar uma disposição formativa e democratizante, por ter sido gratuita e aberta à comunidade. Como explicita Tuca Moraes, em entrevista (2023):

> Os atores da Companhia participarem do processo de construção é desde o início. Todos os atores como princípio da Companhia fazem funções não artísticas: alguns são do grupo de cenografia, outros do grupo de objeto, ou do grupo de figurino, também do grupo de público, outros do grupo de produção, etc. Isso como forma de desalienar do ator do processo de produção. Portanto, a gente sempre teve participação dos atores. Mas o que o Armazém permitiu mais? E aí essa história vem com grande

[75] Entrevista concedida à autora em 21 de maio de 2023, presencialmente no Armazém da Utopia.

> força na oficina do **Dragão**. Na medida em que a gente passou a ter o nosso acervo ali [AU], o de figurino, objeto, etc, os grupos passaram a ser mais efetivos. **Não só acompanhar o processo, mas participarem efetivamente do processo**. E a gente começou a ver que um dos grandes problemas do mercado é que na Academia as pessoas não têm possibilidade de botar a mão na massa realmente. [...] E aí a gente viu esse processo de formação que a gente tem, como seria importante se a gente pudesse realmente socializar, democratizar e deixar com que as pessoas que estão se formando, que estão entrando na produção, possam usufruir daquele processo 1:1. **A gente começa a abrir as oficinas** para pessoas interessadas naquela área: figurino, cenário, iluminação, etc. E assim as pessoas poderem acompanhar o processo de construção (MORAES, 2023, informação verbal[76], grifo nosso).

Todavia, se a partir de *O Dragão* se consolida a socialização da montagem dos espetáculos da CEA com os atores e com a comunidade, ainda existe uma lacuna no compartilhamento do **processo criativo**, sobre a qual Tuca Moraes (*Ibidem*) lamenta: "a nossa ideia é que pudesse ser inclusive desde o processo de criação, mas isso ainda não foi possível". Por um lado, a concentração dos esforços da oficina na etapa de execução, permite uma coordenação e uma produção mais eficientes. Além disso, por ser uma oportunidade de unir teoria à prática, a oficina representa uma potência formativa na oportunidade de desenvolvimento da execução do espetáculo – segundo Tuca (*Ibidem*) isso busca suprir uma aparente carência na Academia, uma vez que nas universidades os alunos geralmente não têm a chance de avançar até a fase executiva do projeto e "botar a mão na massa". No entanto, o primeiro traço – a concepção e o desenho das soluções espaciais – ainda é concentrado na figura única do cenógrafo, em diálogo com o diretor. Desse modo, os oficineiros não são integrados à etapa de projeto, o que poderia contribuir para o desenvolvimento de suas habilidades em pensar e conceber a espacialidade cênica. Contudo, apesar de a autoralidade da cenografia não ser compartilhada entre os participantes, a execução por vezes acarreta mudanças no projeto, pois as mãos dos oficineiros podem moldar outras soluções não previstas no papel. O cenógrafo J.C. Serroni comenta sobre a intersecção entre processo criativo e execução nas oficinas, tanto da lacuna existente no que tange à participação dos oficineiros na criação, quanto da potencial **interferência** da montagem no projeto pré-concebido:

> Como é que a oficina se relaciona com tudo? Como é que ela interfere ou não no processo? Todo espetáculo que a gente fez lá [no armazém], eu, com antecedência, defini com o Luiz. Eu acho que isso ainda é uma falta, uma **lacuna** que temos, que eu já conversei com o Luiz. Quero ver se uma hora a gente contorna isso**: os participantes da oficina participarem do processo de criação efetivo**. Como eu não estou no Rio [RJ], eu não fico lá, isso dificulta de certa maneira. Quando a gente pensa nas oficinas, a gente pensa no espetáculo já concebido, de certa maneira. Mas

[76] Entrevista concedida à autora em 21 de maio de 2023, presencialmente no Armazém da Utopia.

> as oficinas acabam trazendo novas possibilidades. Embora tudo esteja definido conceitualmente, como concepção, como partido, etc., chega na hora da execução, surgem alguns problemas que acabam sendo resolvidos durante a oficina (SERRONI, 2023b, informação verbal[77], grifo nosso).

Apesar de não contemplar o trabalho da concepção do espaço cênico, as oficinas de cenografia, desde *O Dragão*, estruturam-se em uma dinâmica conceitual-empírica. Realizadas em uma média de três a cinco dias, iniciam-se por uma exposição teórica do cenógrafo J.C. Serroni e do diretor Luiz Fernando Lobo, em que é compartilhada a etapa de criação. Essa fase envolve desde o trabalho investigativo – de leitura da dramaturgia, de decupagem do texto, das pesquisas conceituais, do levantamento de referências visuais, do estudo do contexto histórico, do trabalho de campo (reconhecimento do espaço *in loco*) – até o processo de projeto – de desenvolvimento da ideia no papel: croquis, desenhos técnicos e técnicas de representação tridimensional (maquetes físicas e digitais). Na etapa seguinte, a de execução, os oficineiros acompanham e participam nos trabalhos da construção do cenário, que podem envolver marcenaria, pintura de arte, serralheria, cenotecnia, dentre outros. As oficinas, portanto, são planejadas a partir da relação do ensino com a prática, tendo em vista a importância do **"conhecimento em ação"** (ou conhecimento tácito) na cenografia – em que o método de aprendizado por meio do fazer e da observação é parte da essência fluida e experimental do campo (MCKINNEY; IBALL, 2011). Nesse sentido, há a valorização do processo da criação teatral, e não somente o produto finalizado, o que é uma consequência da expansão da cena, desde a transição do século XX para o século XXI (COHEN, 2007). Segundo J.C. Serroni, essas transformações impactam sobre os modos de ensinar e fazer teatro, o que estimula práticas como as oficinas do AU:

> [...] até o início do século passado, até os anos 1930, tudo era feito de uma forma, que começou a ser quebrada com o surgimento do teatro moderno. **Desde lá, o teatro começa a buscar novos caminhos e formas**. Naquele momento, os espetáculos eram feitos muito compartimentados: o diretor, o cenógrafo fazia o seu cenário, o figurinista desenhava o seu figurino, o iluminador fazia a sua luz… cada um tinha o seu atelier, o seu espaço. Eu me lembro que até os anos 1970 e 1980, a gente ainda tinha o cenógrafo de prancheta - aquele que lia o texto, conversava com o diretor, ia para a casa, ficava quinze dias trabalhando e trazia uma maquete e projeto. **Aos poucos, a noção de expandir foi se ramificando para todas as áreas**. Então a gente fala muito em cenografia expandida hoje, que é a cenografia que procura novos espaços, novos caminhos, *site specifc*, **apropriação de espaços não convencionais**, uso de projeção, performance, vai para a rua, etc. **Mas eu acho que tem o expandir da formação, dos métodos.** Eu acho muito difícil eu fazer uma cenografia isolada do resto, porque o teatro hoje é muito híbrido. Ele se mistura, e não só entre as linhas de produção -

[77] Entrevista concedida à autora em 8 de julho de 2023, via plataforma de reunião online Zoom.

> cenografia, luz, figurino, produção, direção, atores - mas se mistura também com outras linguagens - cinema, artes plásticas, dança, etc. Não tem mais como não ser expandido, num pensamento mais amplo. **É claro que nisso, o ensino e a forma de fazer teatro vão mudar** (SERRONI, 2023b, informação verbal[78], grifo nosso).

3.3.1 O Dragão

Com relação à oficina de *O Dragão*, denominada *Oficina prática de cenografia: Dramaturgia do espaço*[79], os encontros envolveram estudos e debates a respeito do conceito de dramaturgia – e as transformações surgidas na passagem do século XIX para o XX – para além da montagem da peça. Ocorrida presencialmente no Armazém da Utopia (RJ) entre os dias 16 e 20 de agosto de 2021, com oferta de vinte vagas para estudantes ou profissionais das áreas de cenografia, figurino, iluminação, teatro e afins, a oficina era constituída por atividades integradas à execução do cenário do espetáculo *O Dragão*. A montagem da CEA leva à cena o texto do dramaturgo e escritor russo Eugène Schwartz (1945 – 1995), que é uma fábula (de cunho político e social) de uma cidade dominada por um dragão de três cabeças.

A cenografia concebida por J.C. Serroni se inspirou nas cores e nos traços da obra surrealista do pintor franco-russo Marc Chagall (1887 – 1985), em referências espaciais do cenógrafo tcheco Josef Svoboda (1920 – 2002), dentre outras importantes figuras, além do conceito de espaços penetráveis de Hélio Oiticica, e de seus próprios trabalhos autorais anteriores (Figura 80). A montagem, realizada no Armazém 6 do AU, concentrou-se na produção de cinco praticáveis de madeira (sendo quatro móveis), na pintura do piso e em uma floresta fantástica de fios que pendiam do teto, além da ambientação do "*foyer*"[80] e do espaço cênico com bandeiras e galhos secos. Convém acrescentar que devido ao fato de o Armazém não ser um teatro e de sediar eventos culturais diversos – ou seja, não ser restrito às atividades da CEA e, portanto, ao seu fazer teatral – o espaço interno sofre transformações a cada

---

[78] Entrevista concedida à autora em 8 de julho de 2023, via plataforma de reunião online Zoom.

[79] Essa oficina foi promovida pelo Termo de Fomento n°887487/2019, com recursos da Secretaria Especial da Cultura, Ministério do Turismo e Governo Federal. A autora desta dissertação, bem como o cenógrafo J.C. Serroni, o diretor Luiz Fernando Lobo e a atriz Tuca Moraes aparecem em trecho de documentário sobre a oficina, disponível no link: https://www.facebook.com/CompanhiaEnsaioAberto/videos/180684357422121/.

[80] Por não ser um teatro, não há propriamente um *foyer*. Mas aplicamos essa denominação para a ambiência pensada por J.C. Serroni para todo o espaço do AU, de modo que o percurso até a área da encenação também já era um convite ao espectador para adentrar o universo da peça.

espetáculo, de modo que contempla a montagem de toda a infraestrutura, desde as fiações e os refletores, até o levantamento da arquibancada para o público[81].

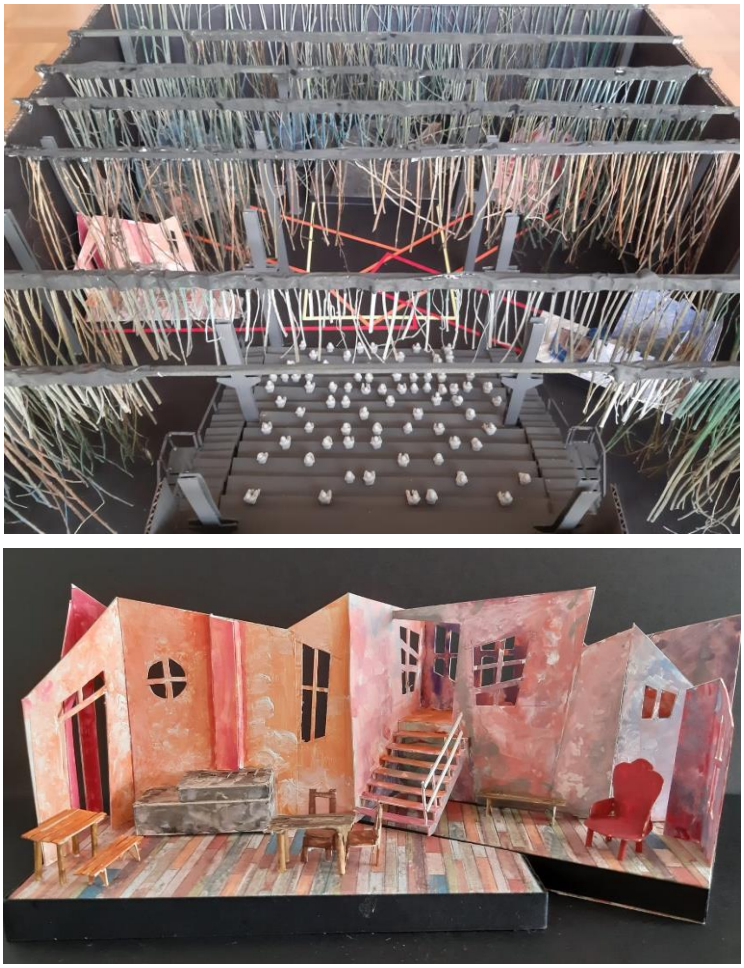


Figura 80: Maquetes de *O Dragão*. Fonte: cedido à autora por J.C. Serroni.

Na oficina – composta pelos participantes selecionados, pelos atores da companhia e pela equipe de assistentes e estagiários de J.C. Serroni – fomos divididos em grupos de trabalho, que alternavam a cada dia, a fim de permitir que todos os oficineiros tivessem contato com todas as atividades em desenvolvimento. O trabalho de marcenaria na construção dos praticáveis em madeiras de compensado e MDF foi realizado pela equipe de cenotécnicos, de modo que nos ocupamos na oficina de emassar e pintar as estruturas. As etapas da montagem, dos testes ao resultado final, foram conduzidas com a supervisão do Serroni, mas com a liberdade de

[81] Esse processo de transformação do espaço para o espetáculo de *O Dragão* pode ser conferido em um vídeo publicado no perfil on-line da rede social Facebook da Companhia Ensaio Aberto: https://www.facebook.com/CompanhiaEnsaioAberto/videos/3107955716196668/.

experimentação de diversas técnicas. Não era determinado uma maneira correta de se fazer, mas estimulada a experimentação com base nas referências (Figura 81). Por exemplo, normalmente, na arquitetura e na construção civil, o processo de aplicação de massa corrida visa o nivelamento das paredes e sua preparação para receber a pintura, de forma a alcançar um acabamento liso e uniforme. No entanto, para a cenografia de *O Dragão*, o revestimento dos praticáveis com massa corrida (e um pouco de gesso) tinha o intuito de conferir uma finalização texturizada – além de facilitar a aderência da tinta, do que se a aplicação fosse feita diretamente sobre a madeira. Desse modo, a textura desejada se assemelhava a pinceladas aparentes, como se ficassem as marcas do pincel na tela. Sobre essa superfície emassada e texturizada, aplicamos a pintura à la Chagall.



Figura 81: Imagens de referência guiam o processo aberto de montagem. Fonte: acervo CEA.

O modo de fazer não foi ensinado, mas experimentado em conjunto na oficina, com supervisão do Serroni. Por meio das imagens de referência e dos testes *in loco*, fomos descobrindo a quantidade de massa necessária na espátula, os tipos de movimentos circulares para aplicação, além das misturas de pigmentos para alcançar as tonalidades ideais das cores. A técnica para a pintura de arte também envolvia a alternância entre pincéis, rolos e brochas molhados (com tinta ou apenas com água) e secos; e o uso de diferentes pressões do traço (forte

ou suave), para produzir efeitos de transparência, impasto[82], sombreamento e sobreposição. Cabe ressaltar que não havia, contudo, uma racionalização em cima dos procedimentos adotados, somente um aprendizado e um fazer pelo **método observação-experimentação**.



Figura 82: Aplicação de massa corrida no cenário. Fonte: acervo CEA.

Embora haja um trabalho de pintura nos praticáveis – bem como em alguns objetos de cena – dessa cenografia, não se trata aqui de um "cenário de pintor" da tradição ilusionista e bidimensional desde a teoria simbolista do século XIX, e que perdura na convencional caixa

[82] Impasto é uma técnica de pintura que consiste na aplicação de uma quantidade espessa de tinta, para conferir relevo, textura e tridimensionalidade.

preta do palco italiano (ROUBINE, 1998). A cenografia de *O Dragão* (assim como as demais a serem apresentadas) não se reduziu à mera decoração, ilustração ou *mimesis*, nem a um pano de fundo para a ação. Ao contrário, o cenário teatral configurou-se como uma construção tridimensional não realista, cuja pintura faz alusão ao universo onírico de Chagall em diálogo com a fábula fantástica de Schwartz, e cuja espacialidade se estrutura a partir da apropriação do Armazém 6.



Figura 83: Processos de pintura de arte. Fonte: acervo CEA.

Diferentemente do processo com os praticáveis, a pintura do piso visava o preenchimento e uniformização do espaço cênico com uma tonalidade cinza escuro. Além dessa pintura "de base" do piso do AU, fez-se necessária a marcação em cores do percurso de movimentação dos praticáveis. Tendo em vista o princípio brechtiano de não ilusão, em que a "magia" acontece

diante do público, sem nada a se esconder ou a camuflar, também o cenógrafo e a direção optaram pela marcação das linhas no piso em cores vivas (amarelo, vermelho e laranja), visível ao espectador – assim como a movimentação, coordenada pelos atores em cena.

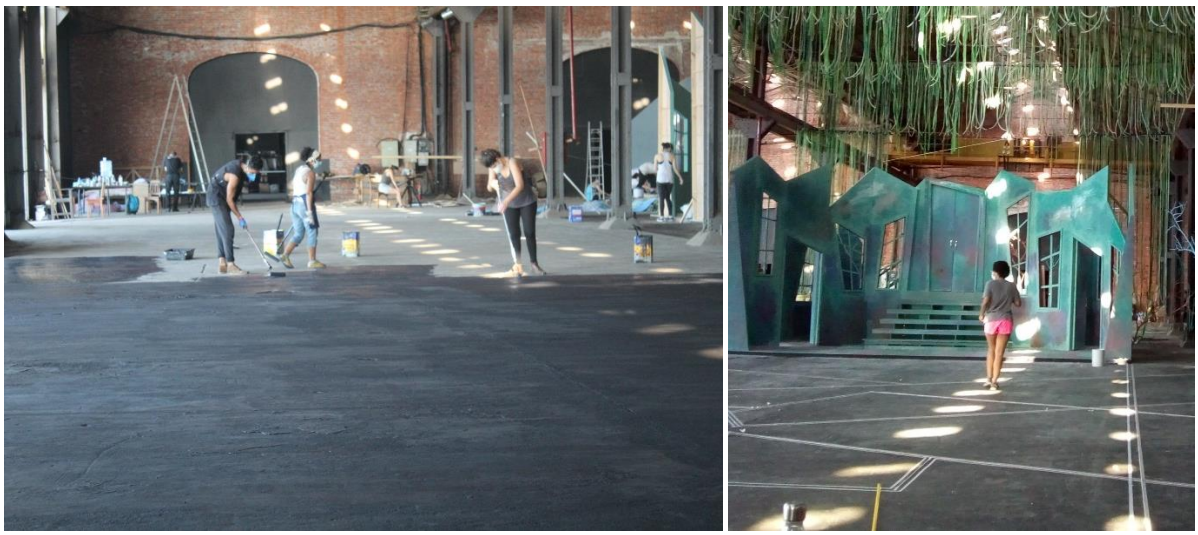


Figura 84: Processos de pintura e marcação do piso. Fonte: acervo CEA.

Por fim, a oficina dedicou-se à produção das bandeiras do foyer, dos galhos secos e da floresta de fios (os "penetráveis" que pendiam do teto no ambiente e envolviam espectadores e atores ao se confrontar com seus corpos que os atravessavam). Como fazer alusão a uma floresta? Qual a materialidade adequada? Como organizar o elemento no espaço? Embora essas perguntas tenham sido respondidas somente pelo cenógrafo, em seu momento de concepção do projeto, coube a nós da equipe e oficineiros trazer a ideia à sua concretude. Ou seja, constituir a materialidade dessa espacialidade.

A floresta consistiu em "cortinas de tarugos"[83]. A confecção das cortinas se deu por uma grande quantidade de tecidos e tarugos de polietileno (ou tarucel para junta de dilatação, feito de polietileno expandido). A floresta de fios (cortinas de tarugos), foi pendurada na estrutura do teto do galpão; formando, por meio das longas fitas de tecido de diferentes tonalidades e tamanhos, espécies de "penetráveis". Em referência às estruturas de Hélio Oiticica, as cortinas de tarugos poderiam ser atravessadas, manipuladas e penetradas, num jogo espontâneo e

[83] Tecnicamente a palavra "tarugo" é associada à carpintaria, como uma cavilha de madeira, cilíndrica ou cônica, que se crava nas laterais das vigas para evitar vibrações; ou no sentido de bucha, que se embute na parede para receber parafuso ou prego. No entanto, J.C. Serroni adotou o termo nesse caso para se referir aos tarugos de polietileno, normalmente usados para vedação de vidro.

sensorial entre os **corpos em movimento** e o espaço labiríntico de composição cromática e geométrica. Desse modo, não somente os atores, mas também os espectadores foram solicitados a interagir e intervir no espaço por meio do atravessamento desses corredores de fios.





Figura 85: Processo de confecção da floresta de fios. Fonte: acervo CEA.

Figura 86: Processo de instalação da floresta de fios. Fonte: acervo CEA.

3.3.2 Morte e Vida Severina

A oficina de cenografia para a produção do espetáculo *Morte e Vida Severina*, denominada *O Breve Século XX: As Vanguardas Históricas*[84], aconteceu do dia 18 a 22 de fevereiro de 2022, presencialmente no Armazém da Utopia (RJ). Ofertadas quinze vagas para estudantes ou profissionais de cenografia, figurino, iluminação e artes cênicas, a oficina também contou com a participação dos atores da CEA. O objetivo foi a socialização da metodologia e das técnicas do processo de montagem do espetáculo *Morte e Vida Severina* (MVS), do poema de João Cabral de Melo Neto. Por meio de estudo teórico e da prática no espaço cênico, buscava contribuir para a formação e capacitação dos oficineiros, além de promover a otimização da produção cênica. Tendo sido antecedida pela oficina de *O Dragão*, partiu do pressuposto de uma pedagogia coletiva, em que se tem o intuito de um sistema de ensino-aprendizado menos linear e menos hierárquico. A metodologia consistiu novamente em uma combinação entre didática e processo de montagem. O cronograma determinava etapas a serem cumpridas diariamente, em vista dos prazos de ensaios e da própria estreia.



Figura 87: Cronograma de montagem com J.C. Serroni.
Fonte: acervo CEA, fotografia de Thiago Gouvêa.

[84] Essa oficina foi promovida pelo Termo de Fomento n°898431/2020, com recursos da Secretaria Especial da Cultura, Ministério do Turismo e Governo Federal. O cenógrafo J.C. Serroni concede entrevista sobre a oficina, disponível no link: https://www.facebook.com/CompanhiaEnsaioAberto/videos/1175172563283456/. Pelo vídeo, tem-se um breve vislumbre do processo de montagem.

Embora se tratasse de uma remontagem – a Companhia levou aos palcos *Morte e Vida Severina* pela primeira vez no ano 2000 – a cenografia sofreu alterações, devido às mudanças de localização e do profissional incumbido da função. Em 2000, em Lisboa, Portugal e em 2001, no Rio de Janeiro, Cláudio Moura assina a cenografia; em 2022, por sua vez, o cenógrafo é J.C. Serroni, e a montagem é realizada no Anexo do Armazém da Utopia (RJ). Na oficina, fomos responsáveis pela produção de um casebre, três morrotes fixos – e dois móveis, que não foram utilizados no espetáculo – e oito tapadeiras[85]; além da fabricação de objetos de cena e do tratamento do piso do galpão. A montagem envolveu, portanto, serviços de marcenaria, serralheria, pintura e acabamentos.





Figura 88: Oficina MVS. Fonte: acervo CEA, fotografias de Thiago Gouvêa.

[85] Aqui se entende como uma espécie de painel feito de madeira e pano. Segundo o *Dicionário de Termos Técnicos e Gírias de Teatro* (2010, *online*), da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), a tapadeira é definida como: "em cenografia, espécie de bastidor revestido de madeira compensada. Usado para diversas composições cenográficas".

O casebre, cuja estrutura era em madeira e adobe (terra crua), revestida com algumas ripas de bambu, demandou um trabalho de pintura e texturização. As tapadeiras, de estrutura de madeira e revestidas em tecido, também foram submetidas ao mesmo trabalho. Assim como elucidado anteriormente, as maneiras de se realizar não eram pre-determinadas, o que abria espaço para que isso fosse **descoberto** ao longo de cada etapa. Por exemplo, no que diz respeito aos morrotes, por fazer alusão a um elemento orgânico da natureza, descobrimos que uma maneira de romper com a ortogonalidade e propiciar uma estética mais irregular poderia ser através do preenchimento de seus vãos com arames e papelões amassados, para dar volume e textura. Com relação ao trabalho de pintura e texturização, experimentamos diversas maneiras para ampliar a absorção do pigmento e a verossimilhança ao aspecto heterogêneo de referência ao terreno rochoso. O **modo de fazer** descoberto ao longo dos testes na oficina foi o revestimento dos elementos cênicos com tecidos, antes da aplicação da tinta e da textura.

Para a pintura e texturização, igualmente após inúmeros testes, fizemos uma mistura de tinta (tons terrosos), cola branca, água, massa corrida, gesso e serragem. Ao secar, o conjunto endurecia, dando maior consistência e aparência rochosa. Esse mesmo procedimento foi adotado para o piso: camadas de tecidos molhados com a mistura para formar uma base texturizada que remete ao solo arenoso e pedregoso do poema de João Cabral de Melo Neto. Por fim, o objeto de cena fabricado na oficina, consistiu em algumas cruzes em madeira e barbante de sisal. Para isso, aproveitamos diferentes tipos de madeira (principalmente restos da montagem, como pedaços de bambu e sarrafos), posicionamos transversalmente e amarramos com os barbantes para formar as cruzes. O trabalho era tão artesanal (sem padronagem do material e nem do modo como fazer), que isso permitiu a cada oficineiro **executar à sua maneira**.



Figura 89: Texturização. Fonte: acervo CEA, fotografias de Thiago Gouvêa.

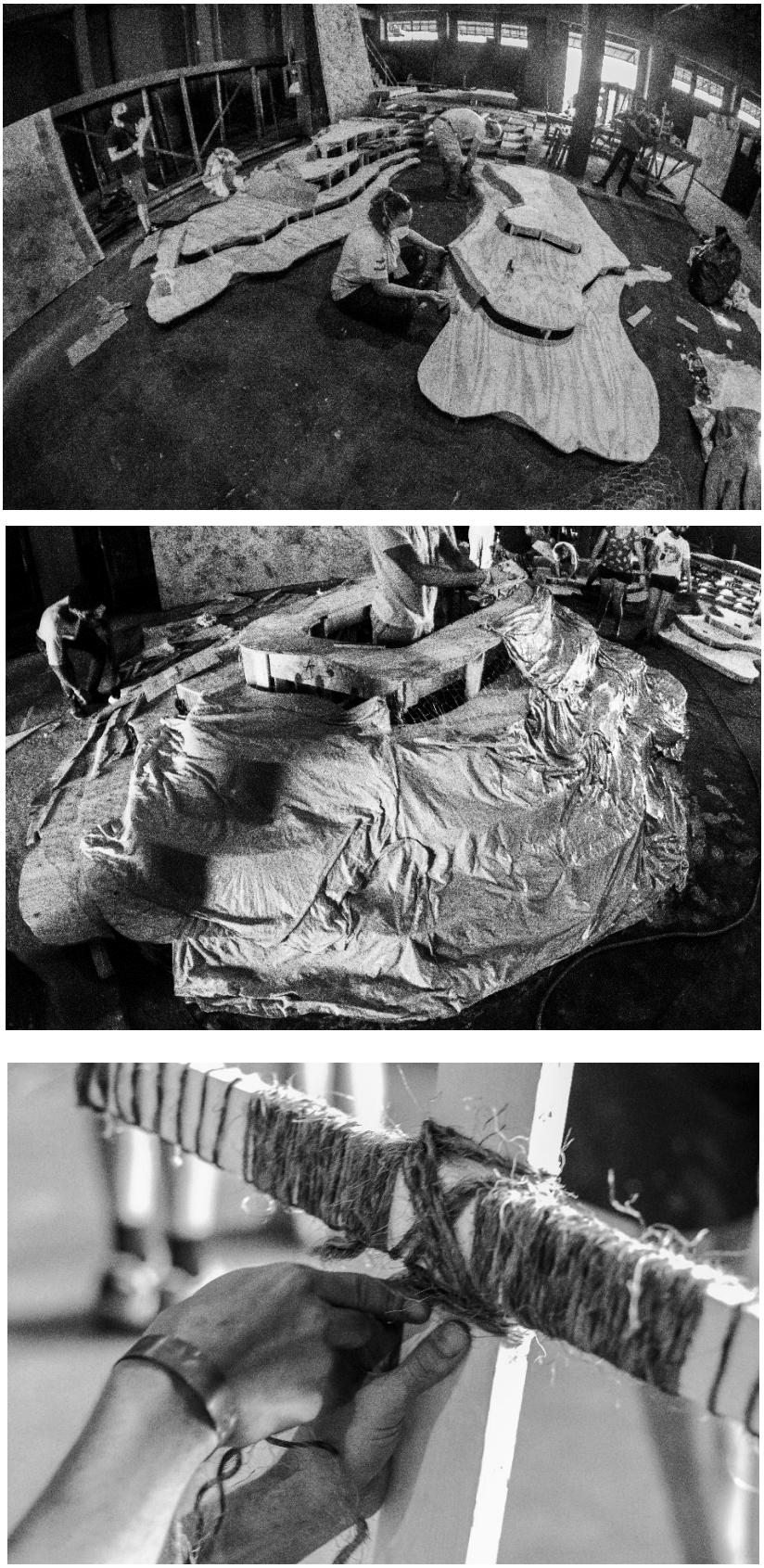


Figura 90: Oficina MVS. Fonte: acervo CEA, fotografias de Thiago Gouvêa.

3.3.3 Experimento Olga

Experimento Olga representou o compartilhamento com o público de um processo em construção, tanto em termos de dramaturgia e direção, quanto em escritura cênica. Embora se tratasse de uma retomada à pesquisa e ao material desenvolvido para o espetáculo *Olga Benário – um breve futuro*, apresentado pela CEA em 2006, a oficina exprimiu provavelmente o **processo mais aberto** do grupo, devido ao grau de **experimentação**. Por ser um experimento, foi admitido como um estudo inacabado, o que permitiu extensa **participação** dos oficineiros na **descoberta de modos de fazer**. A inspiração para a cenografia era um sítio arqueológico, e embora a concepção cênica aparentasse ser simples, foi necessário testar alguns caminhos, uma vez que não havia um jeito pré-determinado. Convém frisar que o espetáculo estreado em 2006 foi realizado em uma diferente localização e com um projeto cênico completamente diferente, de autoria de Cláudio Moura, naquele momento.



Figura 91: Oficina *Experimento Olga*, sítio arqueológico. Fonte: acervo CEA, fotografia de Thiago Gouvêa.

A construção do sítio arqueológico – onde repousariam objetos cênicos da história e memória de Olga Benário – deu-se por alguns estudos da materialidade desses locais e por um processo de tentativa e erro. Ademais, a condição de experimento conferiu a possibilidade de

reaproveitamento do acervo da CEA, desde ferramentas e insumos residuais, até elementos de cenários anteriores. Por meio das inúmeras imagens de referência de terrenos em escavação, identificamos algumas características que nos guiaram na concepção do cenário: depressão na qual se forma o terreno arqueológico, solo arenoso, e vestígios de construções (além da própria escavação) que criam altos e baixos relevos. Sendo assim, reaproveitamos a estrutura de passarela da montagem de 2006, para formar um elevado em retângulo, por meio da união dos tablados (feitos de estrutura metálica e madeira).

A confecção do elevado retangular, implicou, consequentemente, em um recinto interno rebaixado. Esse seria o sítio da escavação. Assim como nas etapas anteriores, descobrimos com base em imagens de referências e testes de que forma executar o terreno escavado. Para criarmos os diferentes níveis no interior do terreno (como se fossem vestígios de edificações e buracos escavados), procuramos no acervo por pedaços de praticáveis de madeira, troncos de árvore e mobiliários de outros cenários (no caso, utilizamos alguns bancos de *O Dragão*). Testamos a espacialização dos elementos encontrados, até decidirmos quais seriam usados, quais seriam descartados, e o seu melhor posicionamento para a cena. Após a fixação de todos os elementos no piso do AU, começamos o trabalho de revestimento para que tudo parecesse um conjunto, um terreno escavado. Para isso, conseguimos diversas tiras de tecidos, de algodão cru, e cobrimos os blocos posicionados e o piso, no intuito de construir um todo homogêneo.

Contudo, identificamos que as arestas dos elementos estavam muito evidentes por debaixo da camada de tecido, com forte demarcação da geometria. Assim sendo, foi necessário suavizarmos as arestas, para remeter a um terreno de escavação, com sua organicidade. Como parte do processo de observação e experimentação, testamos maneiras de se modificar a espacialidade tendo em vista esse propósito. Enfim, utilizamos pedaços de papelão e retalhos de tecidos encontrados para criar volumes nos blocos e atenuar a geometria muito definida. Somente então, cobrimos novamente a base (piso e elementos) e passarelas com algodão cru. O acabamento, por sua vez, consistiu na pintura e texturização, que se assemelhou ao processo em *Morte e Vida Severina*. Aplicamos sobre os tecidos, uma mistura de tinta, cola branca, água, gesso e serragem. As tonalidades da pintura – cujas referências que tínhamos eram de tons terrosos, arenosos e rochosos – foram experimentadas, por meio da combinação de pigmentos, até se conseguir uma amostra mais próxima de uma das imagens análogas. A finalização deu-se em retoques de pintura nos tecidos (para efeitos de sombreamento e iluminação), além do uso de tijolos (inteiriços e quebrados) e do derramamento de porções de areia pelo cenário.



Figura 92: Oficina *Experimento Olga*, pintura e texturização. Fonte: acervo CEA, fotografias de Thiago Gouvêa.

3.3.4 A Exceção e a Regra

Entre os dias 11 e 13 de fevereiro de 2023, no Armazém da Utopia (RJ), aconteceu a oficina de cenografia do espetáculo *A Exceção e a Regra*[86]. Com a orientação do cenógrafo J.C. Serroni e supervisão do diretor artístico Luiz Fernando Lobo, os quinze oficineiros selecionados – dentre cenógrafos, estudantes de cenografia, cenotécnicos, pintores de arte e áreas afins – além do elenco da CEA, puderam experimentar materiais e técnicas de cenotecnia, montagem e pintura. Esse espetáculo da Companhia, foi um dos mais elaborados em termos de cenotecnia, devido ao trabalho necessário para funcionamento de mecânicas cênicas. O fundamento do projeto de cenografia estava na construção de estruturas móveis, as quais não seriam operadas por contrarregras[87], mas pelos próprios atores. A construção dessas quarteladas[88] móveis exigiu um complexo trabalho de marcenaria e serralheria, além de inúmeros testes até o acerto do contrapeso suficiente para alavancar a estrutura.



Figura 93: Maquete de J.C. Serroni com mecanismo das quarteladas.
Fonte: acervo CEA, fotografia de Thiago Gouvêa.

[86] Essa oficina foi promovida pelo Termo de Fomento n°919341/2021, com recursos da Secretaria Especial da Cultura, Ministério do Turismo e Governo Federal.

[87] Profissional responsável por prestar apoio a operações na montagem e desmontagem dos cenários. Segundo o *Dicionário de Termos Técnicos e Gírias de Teatro* (2010, *online*), da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), o contrarregra é definido como: "encarregado de cuidar dos cenários e objetos de cena, indicar as entradas e saídas dos atores, dirigir as movimentações dos maquinismos cênicos, distribuir horários e informes".

[88] Pisos removíveis, moventes. Segundo o *Dicionário de Termos Técnicos e Gírias de Teatro* (2010, *online*), da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), a quartelada é definida como: "tampos de madeira que compõem o piso do palco".

Enquanto a estrutura (de aço e de madeira, em chapas de compensado, devido à alta resistência) das quarteladas era fabricada, o restante da oficina concentrou-se nos trabalhos de pintura, adereçamento e texturização. Assim como descrito nas oficinas anteriores, o aprendizado dos procedimentos ocorreu através do próprio **fazer**, sem uma orientação prescrita. Por exemplo, exploramos técnicas de envelhecimento – para as tábuas de madeira das quarteladas, e para as cordas de sisal que transpassavam as roldanas (de movimento mecânico das quarteladas). O procedimento que adotamos foi o uso de extrato de nogueira como corante natural. Por apresentar efeito escurecedor, tende a promover um acabamento envelhecido. No caso dessa produção, o extrato adquirido era em grãos e, por isso, foi preciso a sua diluição em água fervente para o seu aproveitamento na forma líquida – diluição esta que também foi aprendida na prática. Uma vez diluído, testamos e descobrimos (a partir dos testes) as maneiras mais adequadas de aplicação, tanto nas tábuas de madeira, quanto nas cordas de sisal.



Figura 94: Aplicação do extrato de nogueira.
Fonte: acervo CEA, fotografias de Thiago Gouvêa.

O extrato de nogueira age rapidamente, com um curto tempo de secagem. Com relação à madeira, eram basicamente dois cuidados necessários: a quantidade de líquido nas cerdas do pincel, e a aplicação de forma contínua na direção dos veios da madeira; ambos para evitar manchas pela acumulação do produto em uma única região da madeira. Esses cuidados não foram tomados desde o princípio, mas **descobertos** durante o processo, de modo que a contenção de danos envolveu uma "lavagem" do excesso do produto já aplicado, o aumento da diluição do extrato e a reaplicação mais cuidadosa. Com relação às cordas de sisal, também **descobrimos** qual o modo de fazer mais eficiente ao longo da **experimentação**. Inicialmente, testamos passar o extrato com estopas e com pincéis. No entanto, dois problemas se apresentaram: a quantidade limitada de nogueira – ambos os procedimentos desperdiçavam material – e a lentidão do processo. Foi por meio da oficina que descobrimos um outro caminho de ação: a diluição para deixar mais rasa o extrato de nogueira restante, e o mergulho das cordas dentro dos baldes com o líquido diluído. Por ser uma grande metragem de cordas, era necessário um coletivo de oficineiros responsáveis pela tarefa, a desembolar as cordas, mergulhá-las e estendê-las para secarem ao sol.



Figura 95: Aplicação não uniforme do extrato de nogueira (manchas irregulares sob as tábuas de madeira). Fonte: acervo CEA, fotografia de Thiago Gouvêa.

Abaixo das quarteladas, havia um vão, onde os atores performariam algumas cenas, mediante a subida das estruturas. Nesse espaço interno (uma espécie de buraco na construção de madeira com as quarteladas), executamos um piso arenoso, com o uso de algodão cru, pintura texturizada e porções de areia. Semelhantemente aos procedimentos adotados nas oficinas de *Morte e Vida Severina* e *Experimento Olga*, cobrimos o piso com tecidos de algodão cru, e aplicamos uma mistura de tinta, água, cola branca e gesso. No caso de *A Exceção e a Regra*, como a intenção era remeter ao deserto, a serragem que tínhamos (sobra das produções antigas) percebemos que não serviria ao propósito, devido à alta gramatura. Nesse sentido, para a textura, **descobrimos** que o mais próximo ao efeito desejado seria o uso de frações de areia pura, além do pó resultante do corte da madeira *in loco*, por ser mais fino e uniforme.



Figura 96: Montagem em andamento; processo de execução do piso de areia. Fonte: acervo pessoal.

Por fim, produzimos duas portas de madeira: uma que denominaremos portal do futuro, e a outra que daremos o título de porta de entrada. O portal do futuro consistia em dois imensos pedaços de compensado que formavam as duas folhas do tamanho da porta do AU, que conecta o Anexo ao Armazém 6. Posicionada ao fundo do cenário, atrás do ciclorama, o imponente portal fazia alusão a um palácio árabe e, por isso, envolvia um trabalho delicado de pintura e adereçamento. A porta de entrada seria posicionada ao avesso de uma das quarteladas, de modo que seria aberta em cena, mediante a subida da quartelada, para a entrada e saída dos atores.

Embora essa porta tenha sido descartada na encenação, relataremos processos que tangem ambas produções.



Figura 97: Testagem do método de colagem (cola quente), padronagem e pintura.
Fonte: acervo CEA, fotografias de Thiago Gouvêa.

O adereçamento de ambos correspondeu a padronagens desenhadas pela fixação de flocos de poliestireno expandido (EPS), ou como denominamos na montagem: “amendoins de isopor”.

A porta de entrada também recebeu uma estrutura em alto-relevo de EPS, bem como desenhos criados pela colagem e combinação de diversos modelos de miçangas douradas. Em ambos os casos, era imprenscindível **testar** os modos de fixar os adereços nas estruturas de base, em madeira. Realizamos diversos experimentos: cola quente; cola branca; massa corrida; cola de azulejo; mistura da cola com gesso; além da combinação de massa corrida e cola; dentre outros. Após inúmeros testes, chegamos à conclusão de que obtivemos o melhor custo-benefício com a cola quente, pois conseguimos melhor fixação em menor tempo (o prazo de montagem é um fator muito importante a ser considerado). Sendo assim, demos continuidade com o uso da cola quente até finalizarmos a etapa de adereçamento. Convém acrescentar que, com relação à porta de entrada, algumas das miçangas possuíam pequenas argolas em sua parte inferior (como uma espécie de gancho). Somente depois de iniciado o processo é que percebemos que isso diminuía a área de contato, e prejudicava a fixação na madeira (os adereçamentos estavam descolando). Portanto, compreendemos que era necessário cortar com alicate todas essas argolas, para que a cola quente pudesse aumentar a área de preenchimento.



Figura 98: Estudo de adereçamento, porta de entrada. Fonte: acervo CEA, fotografia de Thiago Gouvêa.

Uma vez finalizada a etapa, era momento de realizar a pintura dessas estruturas em EPS. Embora de tonalidades de cores distintas, ambas foram submetidas a um processo similar. O maior desafio que se colocou para a pintura foi a **descoberta** de uma maneira para a absorção da tinta pelos “amendoins de isopor”. Devido à baixa porosidade, ou dito de outra maneira, à baixa permeabilidade à água, a nossa tinta era assimilada somente superficialmente, por ser à base d’água. Por essa razão, resolvemos tentar uma alternativa, em vez da aplicação direta da tinta. Fizemos alguns testes com uma mistura de água, cola e gesso, para anteceder a camada de tinta. A princípio pareceu funcionar, mas ao secar, reparamos que devido ao gesso, o EPS perdia a sustenção física, de modo a murchar. No entanto, apesar desse aprendizado durante o próprio fazer, não foi possível “corrigir” o que havia sido produzido. Como não havia tempo ábil para recomeçar o processo, e já tínhamos executado dessa maneira em mais da metade dos “amendoins de isopor”, foi preciso dar continuidade dessa forma para garantir homogeneidade.



Figura 99: Processos confecção portal do futuro. Fonte: acervo CEA, fotografias de Thiago Gouvêa.

3.4 Reflexões sobre as experiências metodológicas das oficinas, a partir da análise das espacialidades criadas

Se no tópico anterior adentramos o processo efetivo de construção dos cenários, nosso intuito foi de apresentar os procedimentos desenvolvidos no que tange aos modos de fazer que são descobertos ao longo do próprio fazer. A partir dessas descrições, percebemos que as montagens se pautam num método de observação-experimentação, num conhecimento em ação (aprendizado pela prática) e na ativa participação dos oficineiros nas práticas e técnicas adotadas ao longo do processo. Neste tópico, por sua vez, adentraremos a análise dos resultados das oficinas, ou seja, das espacialidades criadas. Nosso propósito é identificar em que medida os procedimentos adotados corroboraram ou não para o desenvolvimento de espacialidades imaginativas – de acordo com o nosso partido criativo e corpóreo.

Dos quatro espetáculos[89] mais recentes da Companhia Ensaio Aberto – *O Dragão*, *Morte e Vida Severina*, *Experimento Olga* e *A Exceção e a Regra* – cujas materialidades se concretizaram por meio das oficinas de cenografia com J.C. Serroni, serão analisados os resultados do primeiro e do último. Essa escolha se deve ao fato de que tanto *O Dragão*, como *A Exceção e a Regra* são produções cênicas originais de J.C. Serroni, das quais as oficinas constituíram um campo fértil de experimentação e frutífero para a análise das suas implicações nas espacialidades e visualidades da cena. No caso dos espetáculos *Morte e Vida Severina* e *Experimento Olga*, tratam-se de remontagens. Portanto, o processo criativo diferiu-se, pautado por um projeto mais determinado pela direção e, consequentemente, com menos liberdade ao cenógrafo. Sendo assim, o cenógrafo recebeu um *briefing*[90] mais completo, como elucida o diretor Luiz Fernando Lobo em entrevista (2023):

> *Morte e Vida Severina* eu já tinha feito uma montagem da peça (que é bastante diferente dessa última montagem), mas eu fiz uma montagem em 2000. Então eu já sabia mais ou menos o que eu queria com o espetáculo. **Existiam algumas determinações cenográficas**: por exemplo, eu sabia que eu queria um ciclorama livre, eu sabia que eu queria uma passarela a mais ou menos 2m de altura, eu sabia que eu queria passarelas que entrassem na chegada do recife. Então aqui foi um *briefing* mais concreto para o Serroni. No caso do *Experimento Olga* também, porque é um espetáculo que é determinado pelo o que se projeta, pelos documentos que são

[89] As fichas técnicas de todos os espetáculos são apresentadas no Anexo I, a partir da página 369. Também pode ser conferido um caderno de fotografias no Anexo II, a partir da página 373.

[90] Expressão adotada em arquitetura e cenografia, além de publicidade, administração, design, cinema e outros. Refere-se a uma ferramenta de comunicação entre o cliente e o criador, em que o primeiro informa os dados necessários, as demandas e os pré-requisitos para a elaboração do projeto.

> projetados. Então tinha nas várias telas o seu principal objeto cenográfico (LOBO, 2023, informação verbal[91], grifo nosso).

Por essa razão, os espetáculos *Morte e Vida Severina* e *Experimento Olga* serão apresentados apenas brevemente, para conhecimento do leitor da espacialidade trabalhada e para efeito de comparação entre a proposta cênica de J.C. Serroni e os projetos do cenógrafo Cláudio Moura – responsável pelas montagens de estreia. Embora a proposta de remontagem tenha sido submetida a alguns preceitos iniciais indispensáveis à direção, devido às mudanças de cenógrafo e da localização das montagens, houve uma liberdade para a escrita cênica ser reinventada. A Companhia Ensaio Aberto levou aos palcos *Morte e Vida Severina* pela primeira vez no ano 2000, em Lisboa, Portugal. A encenação do poema de João Cabral de Melo Neto aconteceu de modo itinerante, em deslocamento pelo Castelo de São Jorge, um monumento emblemático na história da cidade portuguesa, localizado em seu ponto alto. Devido à itinerância, a cenografia assinada por Cláudio Moura fundamentou-se especialmente num jogo entre iluminação, objetos de cena e a espacialidade própria do castelo, tirando proveito de suas características arquitetônicas de antiga fortificação (Figura 100).



Figura 100: Espetáculo Morte e Vida Severina, Porugal (2000).
Fonte: livro “Ensaio Aberto” (2012)

[91] Entrevista concedida à autora em 21 de maio de 2023, presencialmente no Armazém da Utopia.

Em 2001, o espetáculo é retomado na cidade do Rio de Janeiro, novamente com concepção cênica por Cláudio Moura. A peça foi apresentada no Teatro João Caetano, cuja tipologia é italiana, o que alterou por completo as bases de trabalho para a construção das espacialidades da cena. Assumido como modelo tradicional no Ocidente, o edifício teatral à italiana configura-se como uma estrutura de arquitetura teatral convencional, em que a caixa cênica enclausura a encenação e a relação cena-público é frontal e estática (RODRIGUES, 2013). A longa tradição dessa tipologia caracterizou, como já visto, um fazer cênico baseado nas técnicas de perspectiva, na ilusão de profundidade e num trabalho refinado de pintura (SERRONI, 2013).



Figura 101: Espetáculo *Morte e Vida Severina* (2001), com cenografia de Cláudio Moura. Fonte: acervo CEA, fotografia de Silvio Bahiana.

Contudo, se coube ao cenógrafo a atualização da peça constrangido pelo palco italiano, isso não significou se limitar às amarras de escrituras cênicas hegemônicas, como as descritas. Ademais, o teatro de tipologia italiana dispõe de uma série de aparatos e recursos técnicos, que podem ser aproveitados para a cenografia. Sendo assim, nessa nova abordagem cênica da peça, emoldurada pela boca de cena, Cláudio Moura utilizou dos efeitos da luz em cena, tanto dos refletores e demais equipamentos do teatro, quanto pelos jogos de iluminação com um

ciclorama atrás dos atores. O cenógrafo também criou três planos de níveis no palco: uma plataforma elevada ao fundo; passarelas com entrada pelas coxias laterais; e o piso do palco em primeiro plano (Figura 101). O jogo com os planos confere ao espaço uma dinamicidade e uma profundidade volumétrica, diferente do painel de fundo ilusório pintado sob as regras da perspectiva. Ademais, a iluminação contribui nessa tridimensionalidade, uma vez que a luz toca cada nível a partir de distintos feixes angulares que provocam, portanto, diferentes sombreamentos.

O Armazém da Utopia recebeu a encenação da CEA de *Morte e Vida Severina* em 2022, com a concepção do espaço cênico por J.C. Serroni. Na direção de Luiz Fernando Lobo, o poema de João Cabral de Melo Neto parece ser atualizado a cada versão, inovando-se as maneiras de se tratar da aridez da terra e daqueles que levam uma "vida severina", dentre retirantes, migrantes, famintos, excluídos da sociedade. Embora as experiências anteriores de autoria de Cláudio Moura tenham servido um prato cheio de referências, a montagem no AU foi reinventada, devido à alteração de perspectiva (do olhar de outro profissional) e ao deslocamento do lócus do espetáculo, o qual implicou em distintas variáveis espaciais, dadas as características particulares do galpão. A concepção cênica de Serroni no Anexo do AU manteve o ciclorama[92] para efeitos de iluminação e profundidade; e o jogo de níveis, com um elevado ao fundo, três passarelas que entravam e saiam de cena, e em primeiro plano, o piso do galpão.



Figura 102: Espetáculo MVS. Fonte: acervo CEA, fotografia de Thiago Gouvêa.

[92] No teatro, o ciclorama é uma cortina posicionada atrás do palco, usada para criar sensação de profundidade, para efeitos de iluminação, ou como tela para projeção. Segundo o Dicionário de Termos Técnicos e Gírias de Teatro (2010, online), da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), o ciclorama é definido como: "cortina esticada, semelhante a uma tela, que se estende pelo fundo do palco com armação em forma de 'U' aberto e que é colocada ao fundo do palco. Pode ser nas cores branco, pérola, cinza ou azul claro".

Uma vez que os orçamentos estabelecem alguns dos limites para a criação das espacialidades, convém fornecer esse dado, inclusive para servir de comparação entre cada espetáculo (dos quatro recentes, cujas informações nos foram concedidas). A verba destinada para a cenografia foi de aproximadamente trinta mil reais, despendida na produção descrita no capítulo anterior da oficina: aquisição dos materiais necessários (papelão, serragem, cola branca, gesso, massa corrida e tintas); criação dos elementos cênicos (casebre, morrotes, tapadeiras, objetos de cena) e realização dos acabamentos de pintura e texturização. O espetáculo teve importante reconhecimento na cena teatral nacional. Nesse sentido, recebeu seis indicações ao prêmio APTR (Associação de Produtores de Teatro) – nas categorias melhor espetáculo, iluminação, direção, cenografia, figurino e música; garantindo o prêmio com o trabalho de luz – além de três indicações ao prêmio Shell de Teatro, uma das mais tradicionais premiações do teatro brasileiro – ns categorias de música, cenografia e iluminação, tendo recebido o prêmio pela direção musical.



Figura 103: Ensaio do espetáculo MVS. Fonte: acervo CEA, fotografia de Thiago Gouvêa.

Experimento Olga, como o próprio nome indica, foi um trabalho da arte do inacabado: cenas em construção foram compartilhadas com o público. Em 2006, a CEA levou aos palcos *Olga Benário – um breve futuro*. Montado no teatro da Caixa Cultural, a peça se estruturou numa formação de arena, de quatro lados. O espaço cênico foi marcado por um trabalho de projeções em telas de material transparente, por uma passarela faceando as quatro vistas na

arena (conformando um caminho retangular), por um piso coberto em areia, e por objetos de cena carregados da narrativa histórica. Em caráter de espetáculo multimídia, o público presenciou um encontro potente entre cenografia, luz e projeções; trabalho que foi experimentado sob novas perspectivas recentemente. A dimensão política do espetáculo é assumida na narrativa da história da militante comunista Olga Benário Prestes (1908-1942), brutalmente assassinada em uma câmara de gás, na Alemanha nazista de Hitler, com a colaboração do Estado Brasileiro (COSTA, 2012). A trajetória política de Olga Benário foi reconstruída por meio do jogo entre projeções de fotos, depoimentos e dossiês policiais, apresentação pelo locutor e pelo elenco de documentos oficiais (objetos de cena), e da própria encenação.

> Como a pauta é a luta de classes, a prioridade passa a ser a dimensão pública (política), coletiva e sobretudo ética que envolve a figura de Olga. Por isso **o espetáculo reconstruiu através de imagens de filmes, inclusive soviéticos e alemães, o processo histórico – e revolucionário** – no qual ela se formou e atuou. Com este material, funcionando à guisa de prólogo, ao entrar no espaço cênico, o público já se dá conta de que há um amplo contexto, aberto pela Revolução de Outubro e que se estende às revoluções na Alemanha, a partir do qual faz sentido refletir (não pode ser outro o termo) sobre o capítulo brasileiro das derrotas da Revolução no século XX. Não é por outra razão que o espetáculo se encerra com a reflexão de Walter Benjamin sobre a necessidade de cuidarmos da memória dos nossos mortos, porque nem eles estão a salvo enquanto o inimigo de classe continuar vencendo (COSTA, 2012, p. 23, grifo nosso).



Figura 104: Olga Benário – um breve futuro (2006). Fonte: acervo CEA, Mauro Kury.

Estreado no dia 2 de fevereiro de 2023, no Anexo do Armazém da Utopia, a montagem de Experimento Olga retomou as pesquisas e explorou novas soluções cênicas no intuito de estrear um novo espetáculo sobre Olga Benário Prestes. Foram aproveitados os objetos de cena, as estruturas das passarelas e as telas de material transparente; porém, houve um trabalho mais construtivo com relação ao chão do galpão para a exibição dos objetos. A montagem na oficina esteve enfocada na produção texturizada e em relevos do piso do Armazém, a fim de fazer alusão a um sítio arqueológico. Se no sentido oficial do campo da arqueologia, o termo designa locais específicos onde foram encontrados vestígios da ocupação humana, ou seja, testemunhos e evidências do passado histórico que ficaram preservados (ou abrigados) entre camadas naturais de rochas, lapas, grutas, dentre outros.

Na cenografia, a intenção era fazer referência a um sítio arqueológico, pela criação de níveis distintos de profundidade como se fossem relevos do solo escavados. Como o objetivo era valorizar os objetos de cena que narravam a história de Olga e do nazismo, as formações dos diferentes volumes tinham o intuito de destacar cada objeto por meio da visibilidade, como se cada um tivesse sido descoberto ao longo da escavação. A criação das camadas se deu por meio de uma base de mobiliário coberta em tecidos de algodão cru, e trabalhada por meio de técnicas de pintura de arte, sombreamento, texturização, além de restos de construção, como tijolos. Um dos principais cuidados era a definição dos volumes conforme os objetos que receberiam, como se os planos do terreno escavado fossem de certa forma pedestais.



Figura 105: *Experimento Olga* (2023). Fonte: acervo CEA, Thiago Gouvêa.

Por ser um experimento, a verba para a cenografia foi comparativamente inferior a outros espetáculos, consistindo, em média, vinte mil reais. No entanto, o trabalho conjunto de iluminação e cenografia permitiu a criação de narrativas dialéticas entre a atuação e a projeção audiovisual. Embora fosse uma dramaturgia teatral, a fusão das imagens (de tempos históricos) nas três enormes telas que se intercavalam e sobrepunham à ação dos atores, atravessava experiências do cinema. A arte documental em formato audiovisual foi explorada pelo ciclorama e pelas duas telas rosco, que num jogo de luzes, projeções e transparências, as imagens atravessam os planos; o que era projetado na primeira tela invadia as outras duas, de modo a ampliar o espaço cênico em distintos tempos de ação (encenação) e de recepção (da cena em diálogo com as imagens históricas projetadas).



Figura 106: *Experimento Olga* (2023), cenografia J.C. Serroni. Fonte: acervo CEA, fotografia de Thiago Gouvêa.

Nesse sentido, as três telas tiverem papéis decisivos, ao lado do trabalho de iluminação, operando praticamente como narradores coadjuvantes. Desde os graus de transparência, posição das telas no espaço, produção dos recortes audiovisuais, tudo isso interviu na encenação: pelos recursos e avanços no tempo das narrativas (nas diferentes plataformas), pelas sobreposições de imagens que fundiam ou excluíam informações da cena, e pela atividade do

elenco contracenando com as imagens projetadas. A tecnologia da projeção e da iluminação era articulada com a proposta artesanal do cenário, criando uma potente intervenção de cena expandida. A mistura (ou atravessamento) das temporalidades entre a "ausência" dos vídeos documentais (caráter histórico) e o espaço da "presença" da encenação (caráter performativo/ evento) não somente articula fatos de diferentes cronologias, nem apenas entrelaça as linguagens do cinema e do teatro, mas explora uma terceira linguagem:

> Piscator, em 1925, introduz o cinema em cena. Teatro e cinema são linguagens bem distintas. O uso do cinema no teatro cria uma terceira linguagem, que será bastante explorada nos anos 20 por Piscator, na Alemanha, e que marcará toda a tradição do teatro documentário durante o século 20. **Com as telas do cinema documental, a realidade invade a cena e a transforma, criando novas possibilidades de linguagem** (LOBO; COSTA; APÓSTOLO, 2022, p. 241, grifo nosso).

3.4.1 O Dragão

Estreado no imenso galpão de tijolos aparentes do Armazém da Utopia (RJ), em 5 de novembro de 2021, o espetáculo teatral *O Dragão* da Companhia Ensaio Aberto encena a comédia fantástica do dramaturgo russo Eugène Schwartz. Embora escrita em meio ao contexto da Segunda Guerra Mundial, no ano de 1943, a peça assume uma dimensão atemporal, pela importante crítica de cunho social e político, emblemática de distintas experiências históricas de usurpação da liberdade. O dragão de três cabeças que há quatrocentos anos assombra, violenta e explora a cidade é uma alegoria à autocracia, ao totalitarismo, e ao aprisionamento dos direitos e da autonomia de um cidadão. A montagem da CEA (Figura 107) propôs em cena, espacialidades e visualidades que narram uma história de luta e resistência, em formato de sátira política, revestida de fábula num universo onírico que remete às cores e formas das obras de Chagall, com pinceladas de realismo social[93].

[93] Designação para as obras de arte que se fundamentam no realismo como doutrina estética, em que a arte se ocupa da documentação da realidade, mas com um cunho social e político. Associado ao período entre o século XIX e XX. Não deve ser confundido com o realismo socialista que se resume à propaganda da linha ideológica do Partido Comunista (CHILVERS, Ian. Dicionário Oxford de arte. Tradução: Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Martins Fontes, 1996. p. 438)



Figura 107: Cenas do espetáculo *O Dragão*. Fonte: acervo CEA, fotografias de Renam Brandão.

A partir da referência da CEA em Brecht, que se opõe ao textocentrismo; e em Meyerhold e na dramaturgia da forma, nas montagens teatrais da Companhia “o texto escrito previamente

tem menos importância que a relação entre as cenas" (LOBO; COSTA; APÓSTOLO, 2022, p. 239). As espacialidades e visualidades da cena, portanto, não se encerram com o projeto de cenografia, e nem mesmo nos espetáculos, mas se transformam e aprimoram continuamente no processo de ensaio e experimentação. Em *O Dragão*, assim como nas demais peças da CEA, as relações espaciais foram o ponto de partida para as criações:

> **Não tem sentido o teatro contemporâneo ser pensado de outra forma que não seja a partir do espaço**. O teatro durante algum tempo foi pensado a partir dos textos, mas isso é uma concepção literária do teatro. **O teatro parte do espaço; é o espaço de uma encenação que a determina.** Como isso acontece é que podem ter variáveis. Quando eu começo a pensar uma peça, eu tenho algumas primeiras impressões e demandas que eu passo para o cenógrafo, mas de uma maneira geral nunca passo de uma maneira fechada. Eu não costumo passar a minha concepção do cenário (...) e dou uma liberdade inicialmente total. É um **método de trabalho** que parte de: como você resolveria isso? Às vezes o cenógrafo ou o criador pode resolver aquilo de uma forma mais interessante do que como eu resolveria (LOBO, 2023, informação verbal[94], grifo nosso).

Por isso, o método da CEA envolve, além de uma extensa pesquisa teórica, uma premissa da espacialidade que deve estar presente desde os primeiros ensaios. Os espetáculos, portanto – e *O Dragão* não é exceção a isso – são montados com antecedência em relação à estreia, de modo que haja uma presença ativa do cenógrafo desde o princípio do processo de criação.

> Uma das características dessa parceria com o Serroni é que o cenário é muito usado como **base material da encenação**. Como os nossos espetáculos são, de uma maneira geral, poderia se dizer, violentos corporalmente e violentos com o uso da cenografia, ou seja, a cenografia nunca é décor, a cenografia nunca é pano de fundo. **A cenografia é a essência do espetáculo, e, portanto, ela deve ser usada.** Ela é muito usada, ela é sempre mais usada do que o próprio Serroni imaginou e esse é um dos pontos altos da minha direção: eu consigo fazer as cenografias renderem ao máximo (LOBO, 2023, informação verbal[95], grifo nosso).

O espaço cênico de *O Dragão*, concebido por J.C. Serroni e executado na oficina, tomou partido do espaço teatral não convencional do Armazém da Utopia. O galpão industrial, sede do grupo, é simultaneamente o espaço de trabalho, ensaios, pesquisas e apresentações da Companhia, além de ser um espaço multiuso que suporta diferentes dinâmicas e ações, como eventos culturais, oficinas, teatros e exposições (LIMA, 2020). A construção de cada

[94] Entrevista concedida à autora em 21 de maio de 2023, presencialmente no Armazém da Utopia.

[95] Entrevista concedida à autora em 21 de maio de 2023, presencialmente no Armazém da Utopia.

espetáculo, portanto, é marcada por essa "condição de multiplicidade no uso do espaço e dos sujeitos em interação" (OLIVEIRA, 2015, p. 271). Sendo assim, a renovação do espaço é constante, em que se reorganiza, remonta, refaz a infraestrutura para atender a cada demanda. No caso de *O Dragão*, desde as fiações e refletores, até o levantamento da arquibancada para o público. No que tange às especificidades dessa espacialidade não tradicional, há dois aspectos relevantes: a relação entre a arquitetura e a cenografia; e a relação entre cena e público.

Em *O Dragão*, os princípios brechtianos da não ilusão são evidentes nas estruturas aparentes do AU e nas operações do maquinário, bem como manipulações do cenário, expostas em cena, em uma movimentação que revela os modos de funcionamento. O mundo dos bastidores não apenas coexiste escancarado para a plateia, como faz parte da construção da dramaturgia, em uma relação simbiótica. Tudo fica visível para o público. Todos os movimentos dos atores moldam e alteram o espaço, desde o arrastar dos quatro praticáveis no chão bruto do Armazém (Figura 108), até os diálogos com a arquitetura – entre a cenografia e o espaço interior de tipologia industrial (Figura 109), e o espaço exterior da zona portuária (Figura 110) – pela formação de diferentes espacialidades e visualidades da cena que transformam o galpão.



Figura 108: Movimentação dos praticáveis pelos atores em cena. Fonte: acervo CEA, Renam Brandão.





Figura 109: Rompimento com o ilusionismo teatral. Estrutura do galpão aparente. Fonte: cortesia Renam Brandão.

Figura 110: Vista da zona portuária pela grande abertura no AU. Fonte: acervo CEA, Renam Brandão.

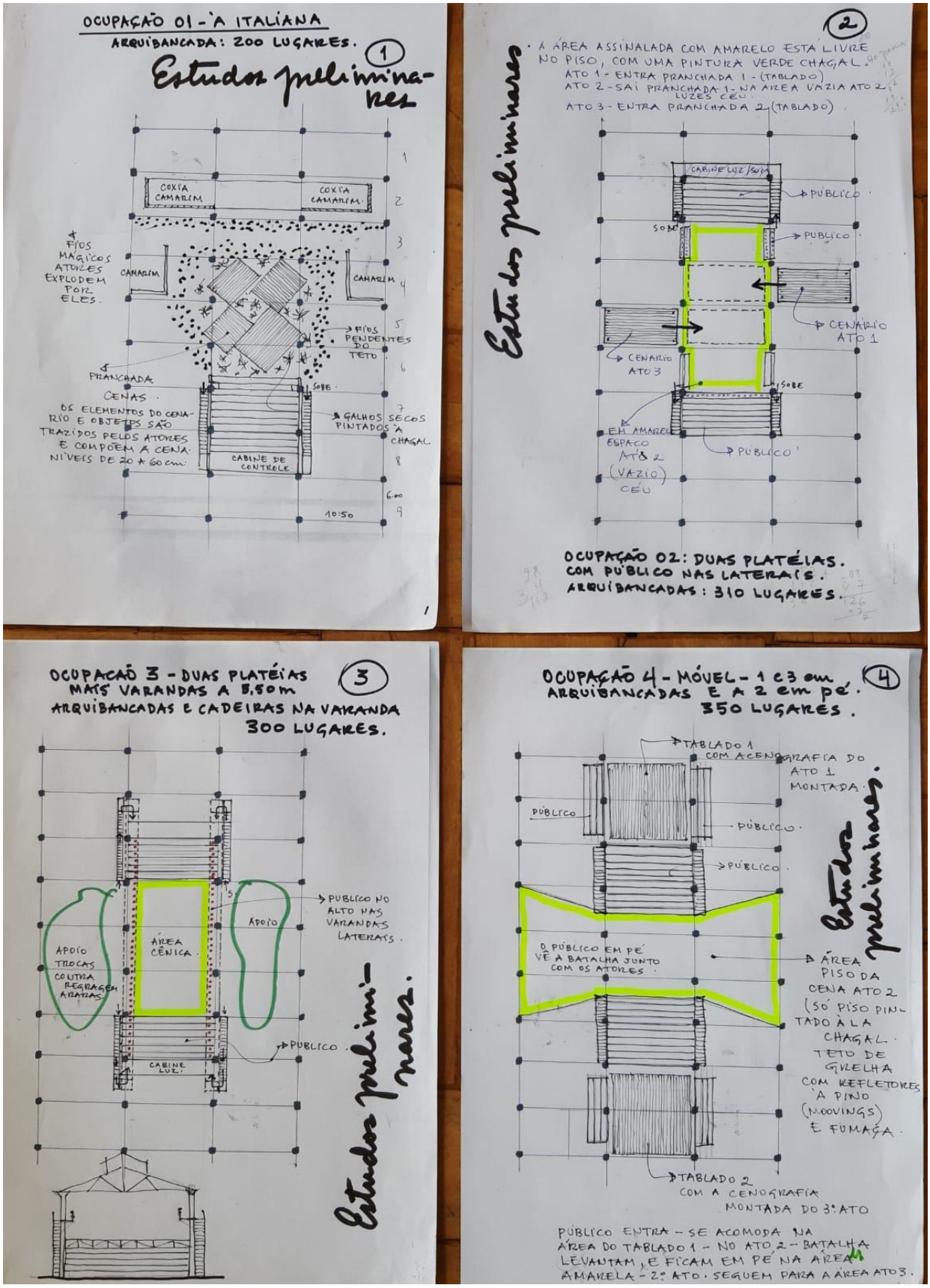


Figura 111: Estudos de ocupação para *O Dragão*. Fonte: cedido à autora por J.C. Serroni.

Como visto, a Ensaio Aberto ocupa o AU, um espaço de uso não convencionalmente destinado ao fazer teatral, e nesse sentido, rompe com a arquitetura tradicional à italiana, com o ilusionismo e com a predominância da textualidade (a espacialidade relacional é priorizada). Porém, no espetáculo *O Dragão*, a encenação foi estruturada como uma relação público-cena frontal. Ou seja, o contato, diálogo ou interpretação entre a plateia e os atores deu-se por uma arquibancada posicionada de frente para a ação. Isso poderia implicar num distanciamento (literal e metafórico) entre o público e a cena, uma vez que tradicionalmente (no palco italiano) esse arranjo espacial tende a erguer a quarta parede e, assim, separar a plateia dos atores e dos atos teatrais. O público, situado do outro lado dessa divisória imaginária estaria mais propenso a uma participação passiva, pois não somente não é convidado a interagir, mas normalmente é impedido do mesmo. Todavia, convém acrescentar que, nesse caso, a proximidade da primeira fileira com o chão onde acontece a encenação convidava o espectador a um envolvimento de maneira mais ativa. Ademais, J.C. Serroni fez diversos estudos de disposição espacial para além da estrutura "à italiana", como por exemplo desenhos de ocupação com duas plateias, e uma proposta itinerante, na qual o público se movimentaria junto da encenação (Figura 111).

Se por um lado o aspecto frontal (escolhido) poderia remeter ao modelo do palco italiano, por outro, segundo Serroni, isso não configura um espaço à italiana. Uma vez que no AU a estrutura é toda aparente (sem cortinas, sem rotunda, sem pernas), ao mesmo tempo que o espectador tem a visão do cenário, ele também se depara com a arquitetura característica do galpão e com a vista do mar, por meio da parede de vidro que se abre para o porto. Portanto, não há uma boca de cena que enclausura a peça dentro da caixa cênica:

> A gente optou, por uma série de razões – de colocação do público, de arquibancada, de espacialidade, etc. – coloca o público vendo de frente, mas a gente não fez italiano, porque a gente não criou boca de cena. Eu acho que o que define o formato italiano é você ter a boca de cena, que encaixa o espetáculo dentro de um outro espaço. [...] **A italiana é quando a gente coloca dentro da caixa mágica: perna, bambolina, rotunda.** Você está dentro de uma coisa, como se fosse uma pintura em movimento. Então não é italiano. **Quando você vem no Dragão, você chega no saguão você está na cenografia. Você caminha pra entrar no teatro, você está vendo a cenografia embaixo da arquibancada. Você está vendo lá fora, porque tem vidro e dá pra ver o mar.** (SERRONI, 2023b, informação verbal[96], grifo nosso).

[96] Entrevista concedida à autora em 8 de julho de 2023, via plataforma de reunião online Zoom.



Figura 112: Cenografia espetáculo *O Dragão*. Fonte: acervo CEA, fotografia de Renam Brandão.

A cenografia, portanto, integrou à estética fantástica a funcionalidade de uma engenharia teatral e a realidade de uma arquitetura de galpão industrial. Devido a complexidade e quantidade de maquinárias e equipamentos para o funcionamento da mecânica e para efeitos de iluminação, esse foi um dos espetáculos mais dispendiosos da CEA, com uma verba em torno de setenta mil reais. Em cena, a fisicalidade da movimentação dos edificados elementos cênicos – numa quase coreografia com lúdicas intervenções acrobáticas/circenses – foi atravessada pela concretude dos tijolos aparentes e estruturas metálicas monumentais do AU. Essas composições de um cenário que não era somente figurativo, as quais criavam mais de uma possibilidade de onde a ação pudesse ocorrer de maneira simultânea ou inusitada, dependeram necessariamente do processo coletivo das oficinas:

> **É muito comum você ver um espetáculo com um cenário lindíssimo, mas é um cenário figurativo.** Os atores não interferem, não montam e desmontam aquele cenário, não mudam a lógica daquele cenário, que quando o cenógrafo monta, ele não pensou nisso. Ele pensa numa coisa, quando os atores começam a manipular aquilo

> muitas vezes a gente desconstrói aquela estrutura (MORAES, 2023, informação verbal[97], grifo nosso).



Figura 113: Cena do espetáculo *O Dragão*. Fonte: acervo CEA, fotografias de Renam Brandão.

3.4.2 A Exceção e a Regra

O espetáculo *A Exceção e a Regra*, da Companhia Ensaio Aberto, estreou em 14 de abril de 2023 no Armazém da Utopia, no Rio de Janeiro. Originalmente denominada *Die Ausnahme und die Regel* e escrita em 1929/1930, a obra do dramaturgo alemão Bertolt Brecht desdobra-se do relato de uma viagem de um rico comerciante pelo deserto, o qual é acusado de matar o homem que lhe servia como carregador no trajeto – o cule, ou trabalhador migrante. Dentre as características do estilo teatral épico do autor estão a narração, de modo a apresentar os fatos ao espectador, cuja capacidade de interpretação e reflexão faria o julgamento das situações. A trama abarca questões sociais, morais e políticas como a exploração econômica, a corrupção e as consequências das relações de poder desmedidas. O texto destaca a prevalência da exceção sobre a regra em sociedades onde o poder e o dinheiro desempenham papéis significativos, instigando uma análise crítica sobre as estruturas sociais e econômicas que permitem a injustiça.

---

[97] Entrevista concedida à autora em 21 de maio de 2023, presencialmente no Armazém da Utopia.

Diante de cada cena que lhe acomete, o espectador é convidado a examinar, interpretar e elaborar seus autênticos juízos de valor sobre os fatos observados.



Figura 114: *A Exceção e a Regra* (2023). Fonte: acervo CEA, fotografia de Thiago Gouvêa.

Ambos os espetáculos *O Dragão* e *A Exceção e a Regra* envolveram uma preparação técnica específica dos atores e soluções espaciais de rearranjos das cenas, pela mobilidade de módulos cênicos (manipulados pelos próprios atores). Em *A Exceção e a Regra*, assim como em *O Dragão*, o mundo dos bastidores não apenas coexistiu escancarado para a plateia, como fez parte da construção da dramaturgia, em uma relação simbiótica. Tudo ficou visível para o público. Todos os movimentos dos atores moldaram e alteraram o espaço. Isso era especialmente notado na força evidente nos braços dos atores ao levantar e abaixar as oito quarteladas durante o espetáculo. No processo das oficinas, por serem envolvidos os atores, o cenário foi transformado em mais do que um ambiente figurativo à espera da ação teatral; ele se tornou um espaço de trabalho que foi pensado e modificado conjuntamente pelo elenco:

> Outra coisa que mudou muito a partir desse processo dos atores participarem da construção, é que os nossos espaços – e isso já uma parceria com o cenógrafo Serroni, que trabalha com a gente desde 2014 – que são os espaços que permitem muitas

> possibilidades e muitas mudanças. [...] E a partir do momento que os atores começaram a trabalhar nesse processo de construção, a gente pôde ter nos nossos ensaios – isso já aconteceu muito nos *10 Dias*, aconteceu muito no *Dragão* e aconteceu muito agora na *Exceção e a Regra* – que é: antes de a gente ir para cena, a gente pode dizer como é o espaço dessa cena. **E aí a gente se divide em grupos e cada grupo propõe o espaço.** Por exemplo, na *Exceção e a Regra*, eu acho que a cena quatro deve ser a quartelada 8 e a 7 baixadas, e a gente defende porque aquele é o espaço que deve ser daquela cena e não de outra. E a gente chega num consenso. **Então não é exatamente um espaço proposto pelo diretor, ele tem a proposta dele, mas normalmente nesses últimos espetáculos, sobretudo com os que podem ser grandes "legos", a proposta do espaço vem dos atores e para isso a gente traz argumentação**. E às vezes acontece de todos os grupos proporem o mesmo espaço – é quase inequívoco que é aquele espaço que tem que ser – e outras você está num grupo e acha que só tem aquele espaço possível e quando você vai olhar os outros grupos propuseram uma coisa completamente diferente. E aí é um debate, uma discussão mesmo; tem que ter argumentação. **A gente tem muita discussão, mas não é uma discussão na cabeça, é uma discussão com a prática. A gente vai para a prática, testar a hipótese na prática** (MORAES, 2023, informação verbal[98], grifo nosso).

Pelos fundamentos do teatro épico, a escrita cênica evitou a representação ou a tradução da encenação para elementos da cenografia; não mais fundamentada em cumprir uma função dramática. Dentro do antigo galpão industrial, o Armazém da Utopia, a Companhia Ensaio Aberto desenvolve uma abordagem à brechtiana, de forma que rompe com a máquina de ilusões e assume um fazer teatral em que a exposição dos mecanismos e maquinários acontece a favor da relação entre a cena e o público (RODRIGUES, 2013). Os deslocamentos são constantes dos atores diante dos espectadores: desde a movimentação das quarteladas e a montagem da tenda, até as saídas e entradas de cena – as quais, em verdade, ocupam uma extensão do Anexo do AU, uma vez que não existem separações no espaço por coxias ou camarins; desse modo, o espaço da encenação se estende para a própria arquitetura do local. Ao mesmo tempo em que o público vê a cena, pode escutar e observar os músicos (que compõem com a ação por meio de sonoridades ao vivo); ou confrontar seus olhares e ouvidos com a telha metálica do galpão, ou com a orla marítima que encontra o Armazém.

[98] Entrevista concedida à autora em 21 de maio de 2023, presencialmente no Armazém da Utopia.





Figura 115: Ilustrações de Francisco Leocádio. Fonte: cedido à autora.





Figura 116: Movimentação das quarteladas. Fonte: acervo CEA, fotografia de Thiago Gouvêa.

Figura 117: Extensão da cena para além do "palco" (músicos). Fonte: acervo CEA, fotografia de Thiago Gouvêa.





Figura 118: Movimentação para montagem da tenda. Fonte: acervo CEA, fotografia de Thiago Gouvêa.

Figura 119: Domínio das movimentações em cena pelos atores. Fonte: acervo CEA, fotografia de Thiago Gouvêa.

A valorização do **processo** em detrimento de um **produto final acabado**, característico da cena expandida e um princípio da arte do permanente ensaio da CEA, é fundamental para o hibridismo de linguagens e o caráter processual e experimental das oficinas que se transpõem para os pisos do "palco" (FERNANDES, 2018). Palco este que não é volumétrico, definido ou delimitado por cortinas que se abrem para a manifestação artística. O palco é inventado, ele se forma diante dos olhos do espectador que enquadra a cena conforme sua visão permite, estimulada pelos movimentos dos atores que criam campos de ação. Na cena contemporânea não é necessário palco, coxias, cortinas; o evento teatral pode acontecer na ativação de um galpão abandonado, grande armazém de estrutura industrial. A espacialidade da cena se transforma continuamente a partir da apropriação do ator, da imaginação do espectador e da relação entre a ação e a recepção. J.C. Serroni discorre sobre esse aspecto da sua cenografia, a qual não se restringe ao determinismo do projeto, mas se abre à **experimentação** das oficinas (que podem mudar a concepção original); à **apropriação** dos atores e da direção (que pode dar novos usos ao cenário); e à **percepção** do espectador (que pode interpretar conforme sua imaginação permitir):

> **Já dizia o Antunes que o teatro é jogo**: jogo entre os atores, jogo com a plateia, jogo com o espaço, jogo com a luz, é jogo. Quando a gente pensa o jogo, quando penso numa quadra de esporte, quando eu crio linhas no piso como no *Dragão*, que eu crio aqueles praticáveis todos com movimento, eu passo a propiciar que o Luiz, na concepção, trabalhar muito com seu **imaginário**. [...] Foi surpreendente pra mim [quando assisti à *A Exceção e a Regra*], porque eu dei um brinquedo, vamos chamar assim, pro Luiz, e ele imaginou coisas ali que eu não imaginava, situações e movimentos. Então eu acabei vendo uma **coreografia cenográfica**. Assim como no *Dragão*, eu tinha aquela coreografia dos carros [praticáveis móveis]. Aquilo era uma **coreografia de movimentos**. Tudo isso vem de um espaço em que você dá um conteúdo que possibilita tanto o diretor, quanto os atores imaginarem coisas. Eu não imaginava, por exemplo, que na *Exceção e a Regra* eu fosse ver aquele voo, que vem não sei de onde, que aparece na lateral e começa a descer. Então se eu não crio a possibilidade de um rio central, que é feito com quatro módulos levantados, a atriz não poderia vir voando e cair no rio. São **possibilidades do imaginário** que a gente joga e que de repente é pescada ou não pelos atores, pelo coreógrafo, pela direção. A gente tem que pensar sempre nisso: propiciar um espaço de jogo que possa ser jogado. **O jogo vem sempre da imaginação do usuário**, que são os atores, a direção, o coreógrafo – no caso de ter uma coreografia – **mas a minha arquitetura ela vem a serviço do imaginário** (SERRONI, 2023a, informação verbal[99], grifo nosso).

Sendo assim, pela experimentação da oficina interferimos, por exemplo, nas tonalidades das espacialidades cênicas, uma vez que a mistura de pigmentos para fabricação de uma nova cor era feita *in loco*. Ademais, com nossas mãos moldamos maneiras de fazer conforme nossas

[99] Entrevista concedida à autora em 24 de maio de 2023, via plataforma de reunião online Zoom.

capacidades e habilidades, por vezes sugerindo um modo distinto do que o J.C. Serroni havia pensado. Com relação aos atores e à direção, o uso criativo que fizeram das quarteladas concebidas pela cenografia permitiu a encenação de distintos momentos a partir dos mesmos elementos. Por exemplo, a subida e descida de quarteladas específicas criou três espacialidades eventuais (com o auxílio da iluminação): o deserto, a tenda e o rio. Aos espectadores estendia-se a possibilidade de interpretarem aos seus jeitos, que poderiam ser diametralmente diferentes ao que perpassou a imaginação do cenógrafo ou do diretor.



Figura 120: Deserto e tenda. Fonte: acervo CEA, fotografias de Thiago Gouvêa.

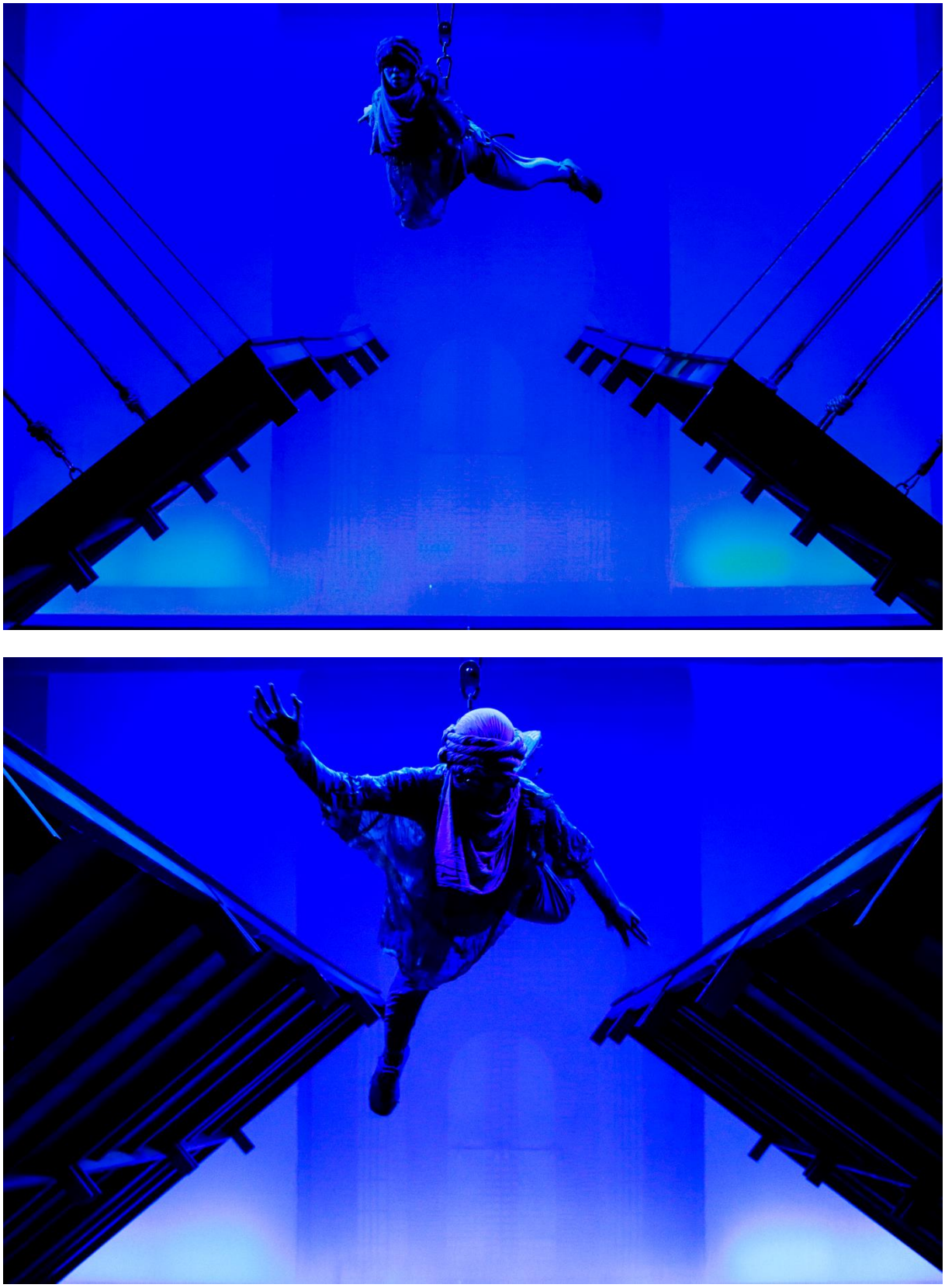


Figura 121: Transformação das quarteladas num rio. Fonte: acervo CEA, fotografia de Thiago Gouvêa.

Enfim, à nossa análise, as oficinas de cenografia são engendradas de maneira a demonstrar esforço por um processo compartilhado, conjunto e empírico de construção do espetáculo. Para além de uma prática pedagógica que ensina os seus participantes sobre conceitos e práticas da cenografia, ao longo da montagem do espetáculo, as oficinas também são ferramentas de diálogo entre os agentes da cena. O cenógrafo, o diretor, os atores e a comunidade podem participar na concepção da obra e na materialização física dos elementos cênicos. As oficinas, ao engajarem os atores no processo de criação e construção da espacialidade e visualidade da cena, trabalham a favor da desalienação do ator (um dos princípios da companhia) e contribuem para o seu maior conhecimento e domínio das suas ferramentas de trabalho (MORAES, 2012). Destacamos, portanto, o grau de experimentação das oficinas, tanto em termos de materialidades, quanto de modos de fazer, que ampliam o entendimento da cenografia para além do produto finalizado no palco.

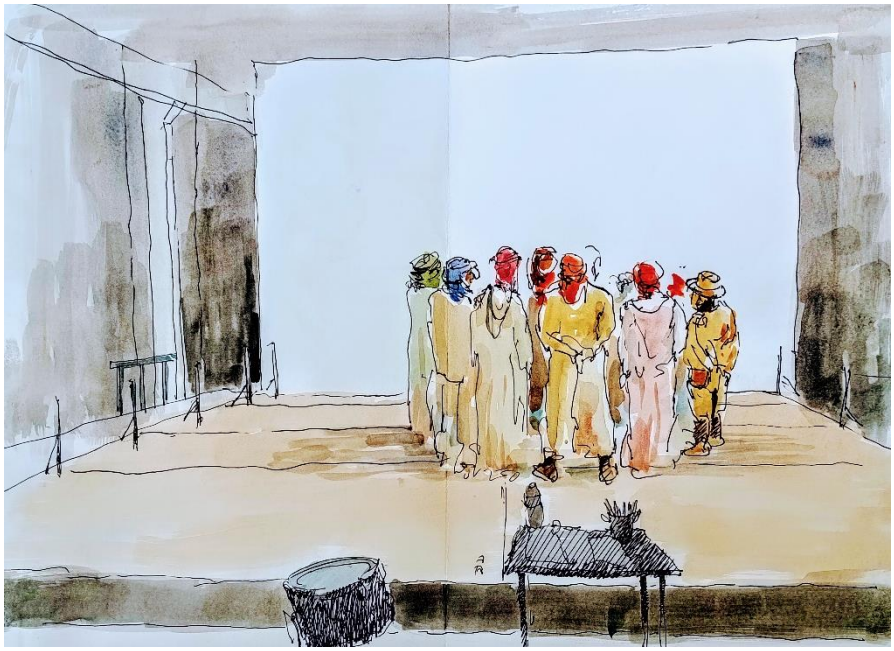


Figura 122: Ilustração de Francisco Leocádio. Fonte: cedido à autora.

3.4.3 Síntese

A cenografia em campo expandido é uma abordagem que busca ampliar as fronteiras convencionais da cenografia teatral, promovendo uma exploração mais ampla das espacialidades e visualidades na criação cênica. Essa perspectiva desafia as noções tradicionais

de cenografia – historicamente concentrada principalmente na concepção de cenários físicos e dentro de espaços teatrais de tipologia italiana, modelo clássico hegemônico no Ocidente – e nos convida a considerar o espaço cênico irrestrito a uma materialidade física fechada e, portanto, como um campo dinâmico e interativo, o qual também envolve **modos de fazer e práticas de ensino**. Neste capítulo, investigamos as práticas imaginativas e implicações pedagógicas das oficinas de cenografia no Armazém da Utopia, destacando como essa abordagem pode influenciar a forma como pensamos e criamos espaços voltados a **experiência do corpo**. A partir disso, buscamos no compartilhamento dessas práticas, possíveis estratégias a **espacialidades imaginativas**.

A expansão das experiências teatrais para além de modelos tradicionais e inclusive para fora do próprio edifício teatral, transbordando das áreas institucionalizadas que lhes eram circunscritas dizem respeito a características da cena expandida na contemporaneidade. A apropriação pela Companhia Ensaio Aberto dos espaços não convencionais no Cais do Porto do Rio de Janeiro não é diferente. O Armazém da Utopia não é um espaço teatral convencional, é uma arquitetura específica de estruturas metálicas imponentes por um imenso vão de um galpão – sem cortinas de veludo que enquadram a boca de cena, sem um palco para a ação e sem coxias ou urdimentos que abrigam a maquinaria e escondem as movimentações dos bastidores. Dentro do antigo galpão industrial, a CEA desenvolve uma abordagem à brechtiana, em que se rompe com a máquina de ilusões e se assume um fazer teatral em que a exposição dos mecanismos e maquinários, escancarada diante dos espectadores, acontece a favor de uma nova relação entre a cena e o público. Entretanto, se Brecht "não rompe radicalmente com o palco italiano e toda a sua estrutura" (RODRIGUES, 2013, p. 39), a Ensaio Aberto avança para fora do teatro clássico ao ocupar o Armazém da Utopia. É nesse contexto que se desenvolvem os **laboratórios práticos de cenografia** para os espetáculos da CEA.

As oficinas de cenografia ministradas por J.C. Serroni no Armazém da Utopia, casa da Companhia Ensaio Aberto, constituem o processo de montagem e produção dos espetáculos, de maneira que possibilitam aos participantes vivenciarem a metodologia do grupo. Como o próprio nome diz, a Ensaio Aberto acredita no ensaio como força motriz. O ensaio, portanto, como um constante experimento da arte do inacabado, de transformação permanente, que acontece na prática, no trabalho com a concretude espacial do cenário, dos objetos de cena, da iluminação, do figurino. As práticas pedagógicas das oficinas são compreendidas como um **método de experimentação e de apropriação das espacialidades e visualidades da cena** pelo elenco, pelos profissionais parceiros e pela comunidade. Consideramos relevante que a

cenografia não seja somente um produto para o palco. Tanto a experimentação dos **modos de fazer** nas oficinas, quanto a **apropriação inusitada** do cenário pelo elenco (a partir da direção), dizem respeito a uma cenografia que se configura como **processo em aberto**; em vez de limitada ao determinismo do projeto a ser reproduzido à risca na execução (Figura 123).



Figura 123: Diagrama critérios de análise das oficinas. Fonte: elaborado pela autora.

Ao longo deste capítulo, analisamos quatro oficinas de montagem, correspondentes aos espetáculos *O Dragão* (2021), *Morte e Vida Severina* (2022), *Experimento Olga* (2023) e *A Exceção e a Regra* (2023). Dentre os critérios estabelecidos para a análise, listamos: (I) dramaturgia; (II) relação entre cena e público; (III) grau de participação, no que concerne concepção, execução e uso; (IV) método de observação e experimentação; (V) relação entre ensino e prática, ou seja, conhecimento em ação; (VI) relação entre arquitetura e cenografia. A partir disso, pudemos identificar pontos para **espacialidades imaginativas**. Ademais, por meio das oficinas, percebemos que esse processo de criação na cenografia[100], pressupõe um método holístico e **interdisciplinar/ transdisciplinar**, o qual envolve a teoria e a prática, bem como um diálogo frutífero entre espaço, texto, cor, direção, atores e espectadores (HOWARD, 2015). Nesse contexto, a cenografia não se resume a um espaço construído e entregue na estreia do espetáculo, como uma obra artística autônoma de um único cenógrafo. Em vez disso, a

[100] É importante salientar que o processo ao qual se refere não engloba a cenografia em sua amplitude como campo, pois não devemos ser categóricos, uma vez que existem diversas práticas distintas no fazer cênico. Não caberia no escopo desta pesquisa enveredar por todas elas, portanto, quando nos referimos ao processo de criação na cenografia, nos referimos tal qual ele acontece na CEA com o J.C. Serroni. A análise é fundamentada nessas experiências analisadas. Embora possa se estender a outras situações, não cabe a esse estudo avaliar isso.

espacialidade e visualidade da cena se desdobra desde o processo de criação, para os ensaios, para os espetáculos, e para além deles, nos estudos, pesquisas e discussões que se sucedem.

Embora não sejam práticas inovadoras, as oficinas podem relacionar-se com a noção de cenografia expandida por três motivos: a abertura do processo de produção e soluções de montagem; o próprio espaço teatral não convencional do AU onde são realizadas; e a ideia de cenografia como campo do conhecimento, de formação e de experimentação – e não somente um produto no palco. Concomitantemente, se uma **espacialidade imaginativa** se aproxima cada vez mais do acontecimento, do processo e da experimentação, as oficinas indicam caminhos nesse sentido, por meio da pedagogia de ensino e prática. Ademais, a **experiência do corpo** está no centro dos processos das oficinas, uma vez que os cenários estão abertos à modificação pelos participantes, bem como à apropriação pelos atores. Os estudantes e profissionais da cenografia e os atores da CEA, são encorajados a explorar diferentes materialidades e a **descobrir modos de fazer a partir da experimentação**.

Por um lado, há que se reconhecer a importância das oficinas como práticas de formação, ensino e profissionalização, em que o processo de experimentação foge ao controle, é movediço e se desdobra admitindo imprevisibilidades. Por outro lado, há que se problematizar a falta de abertura para o processo de criação, de concepção, tanto da cenografia, quanto do espetáculo como um todo. A abertura no processo de produção, não é aderida no de criação. Na práxis, de certa forma, o processo criativo ainda consiste em uma autoralidade concentrada, subjetiva e hegemônica nas figuras do cenógrafo e do diretor. Se uma **espacialidade imaginativa** pressupõe a abertura a **modos de pensar e fazer pela premissa corpórea**, em que medida se intersecciona com a cena expandida? Se for admitida como hipótese que a cenografia em campo ampliado se configura mais como processo aberto, do que como produto fechado, podemos supor que uma radicalização da abertura total (desde a concepção criativa até o resultado em cena) da criação cênica poderia ser um direcionamento interessante a outras espacialidades. Diante disso, fazemos uma proposição utópica: aonde iria a expansão da **experiência corpórea e imaginativa** no espaço, a partir das oficinas da CEA, se de fato fossem aniquilados quaisquer resquícios de autoralidade de centralização do processo de criação?

4 (Re)imaginar a relação corpo/espaço: transversalidades

> *Pretende-se sempre que a **imaginação** seja a faculdade de formar imagens. Ora, ela é antes a faculdade de deformar as imagens fornecidas pela percepção, é sobretudo a faculdade de **nos libertarmos das imagens primeiras**, de **mudar as imagens**.*
> Gaston Bachelard, "O Ar e os Sonhos" (1990)[101]

Se, conforme Bachelard nos apresenta em "O Ar e os Sonhos" (1990 *apud* TAVARES, 2013), a imaginação é uma faculdade que se destina especialmente à libertação de imagens pré-definidas do que à formação de novas, acreditamos que uma arquitetura imaginativa seria a capacidade de modificar as imagens pré-concebidas do campo. Nesse sentido, consideramos que esse museu (ou repositório imagético) de arquiteturas que temos hoje não necessariamente valoriza a relação entre espaço e corpo, pois diversas vezes somente abrigam (condicionam?) objetivamente as pessoas em ambientes prescritivos. Portanto, para nós, uma **arquitetura imaginativa** se destina a **(re)imaginar** a arquitetura existente em face de mudar modos de pensar e de fazer previamente estabelecidos, de forma a priorizar **experiências sensíveis para os corpos que a habitam**. No entanto, ao longo deste estudo, percebemos que nos debruçamos não somente sobre ambientes arquitetônicos, mas também tivemos interesse pela transversalidade com outros campos, sendo a cenografia um dos privilegiados. Assim sendo, alteramos e preferimos o uso do termo **"espacialidades imaginativas"**.

Nesta dissertação iniciamos inversamente ao esperado: primeiro apresentamos as práticas conduzidas e vivenciadas, para neste momento nos debruçarmos sobre a análise "propriamente" teórica. Em verdade, como explicitado desde o princípio, tratou-se de um tipo de pesquisa-ação (TRIPP, 2005), de modo que prática e teoria se alternaram de maneira cíclica: entre estudos investigativos, testagem dos conceitos empiricamente e o esforço teórico de transpor para o papel a experiência em explicações e análises críticas fundamentadas. Assim sendo, este capítulo constitui o nosso compromisso em desenvolver uma **teorização dos experimentos** laboratoriais, com o intuito de avaliar e articular as práticas conduzidas a **espacialidades**

[101] BACHELARD, Gaston. *O Ar e os Sonhos*, 1990, p. 1, Martins Fontes *apud* TAVARES, 2013, p. 377.

imaginativa, buscando a síntese do que foi discutido – conectando conceitos relativos à arquitetura, ao corpo e à imaginação.

Dividimos o capítulo em três tópicos: (I) *Modos de pensar e fazer processuais*, (II) *Reflexões sobre a experiência do corpo no espaço* e (III) *Considerações sobre imagem, imaginário e imaginação*. Embora sejam temas interligados, consideramos essencial a sua separação para fins didáticos. Das discussões nos capítulos anteriores extraímos partidos fundamentais que deram origem aos três tópicos desenvolvidos neste presente capítulo, os quais visam elaborar conceitos de espacialidades imaginativas. Com relação ao primeiro tópico, que diz respeito ao viés processual do projeto, foi originado a partir da nossa percepção dos experimentos práticos dos capítulos 2 e 3 para o **grau de abertura da espacialidade** – ou seja, o quanto aceita intervenção dos corpos que a habitam (permitindo experimentar distintos modos de fazer). O segundo tópico é referente à **experiência do corpo** e se originou da análise do quanto o uso e a apropriação foram considerados nos laboratórios de experimentação e estudos de caso dos capítulos anteriores. Por fim, o terceiro, relativo a conceituações no campo da imagem, do imaginário e da imaginação, é fruto do que compreendemos como **espectro imaginativo** a partir dos experimentos dos capítulos 2 e 3. Assim sendo, quanto mais imaginativo, mais são produzidas novas associações e germinadas novas imagens.



Figura 124: Quadro de relação entre experimentos práticos e capítulo 04. Fonte: elaborado pela autora.

No primeiro tópico, discutimos sobre projetos espaciais que, em vez de se findarem em uma estrutura edificatória como um produto fechado, consideram os encontros e as interações e se abrem como um processo contínuo. No segundo tópico, propomos um entendimento crítico de diferentes relações entre corpo e espaço, por meio de um breve passeio por alguns momentos da história da arquitetura e da arte. No terceiro, por sua vez, levantamos reflexões acerca dos

conceitos de imagem, imaginário e imaginação, imbuídos da intenção de alcançar a "essência" de espacialidades imaginativas. Pretendemos, com isso, desenvolver um pensamento sobre a imaginação que encontra concretude no mundo dos fenômenos, por meio dos experimentos imaginativos, e que promove (ou visa promover) práticas espaciais menos endurecidas e que consideram o corpo no seu âmago: **espacialidades imaginativas**.

Com relação à **transversalidade**, ou seja, à abertura e ao cruzamento enre os campos do conhecimento (arquitetura, cenografia, corpo fenomenológico e imaginação), consideramos imprescindível para esta investigação. Além disso, julgamos ser um fator que, segundo nossa hipótese, contribui para espacialidades imaginativas. Ao longo deste estudo, especialmente na proposição dos experimentos, objetivamos o alargamento das fronteiras disciplinares, a fim de permitir a construção de um terreno dialógico que supera restrições epistemológicas em favor da troca de saberes, de práticas e de métodos distintos. Assim como num trabalho de *cross-fertilization*, em que disciplinas e territórios distintos convergem e se confundem, numa exploração e num jogo que flexiona os limites tradicionais estabelecidos nos campos formais (CABRAL, 2007). Diante disso, o compartilhamento de conceitos de outras áreas – como da fenomenologia, da teoria do imaginário, da teoria dos mundos possíveis, dentre outros – contribuem para a análise de espacialidades arquitetônicas e cênicas em campo ampliado, as quais podem trabalhar limitações internas, por meio da apropriação de linguagens que lhes são externas (e assim, desenvolver **outros modos de pensar e fazer**).

Logo, a transversalidade – que parece, à nossa compreensão, uma característica fundamental ao que denominamos espacialidades imaginativas – é entendida como a diluição de fronteiras espaciais e temporais entre conhecimentos, posicionando-se como "aquilo que está aquém ou além das disciplinas" (BRANDÃO, 2005, p. 43). Sendo assim, procuramos exercitar um entendimento mais espectral (referente a espectro: diversas variáveis, níveis, graus de percepção) e menos linear (uma única direção ou dimensão). Em vez de um reducionismo cartesiano – de definições restritas e categorias fechadas – a abertura à transversalidade (interdisciplinar e transdisciplinar) visa à ampliação de caminhos diversos, de espectros, de maneiras de pensar e fazer. Portanto, neste capítulo, o prefixo "re" (em "re-imaginar") não consiste na ideia de repetição somente: imaginar de novo, outra vez. Ao contrário, diz respeito à qualidade dessa ação: imaginar de uma maneira diferente – com o contributo da superposição de linguagens. Por fim, pegamos emprestadas as palavras de Huchet (2005, p. 172): "(...) o grande ganho de uma aproximação crítica consiste na possibilidade de desarmar as irredutibilidades recíprocas, ligadas à rigidez das categorias, e de abrir os pólos a trocas e

intercâmbios experimentais e transdisciplinares". Em suma, neste capítulo, elaboramos uma noção de espacialidades imaginativas a partir da transversalidade entre arquitetura, cenografia, corpo e imaginação.

4.1 Modos de pensar e fazer processuais

Se o processo designa o oposto de um produto final, definido e imutável, o sentido da nossa investigação foi de reivindicar espaços (arquitetônicos e cênicos) que não fossem apenas a edificação, mas considerassem os encontros e as relações em seus interiores. Cabe neste tópico demonstrar como as práticas analisadas nos capítulos anteriores se relacionam com esse conceito.

Durante o nosso caminhar investigativo, na busca por argumentos convergentes à ideia de modos de pensar e fazer processuais – sendo articulada, segundo nossa hipótese, com o que procuramos nomear como espacialidades imaginativs – nos reencontramos com duas referências cujas leituras concluídas num tempo anterior fizeram mais sentido naquele momento presente. Foram elas, dois textos do arquiteto e pesquisador José dos Santos Cabral Filho: *Arquitetura como instrumento ético frente às tecnologias de disjunção espaço-tempo* (2005) e *Arquitetura irreversível: o corpo, o espaço e a flecha do tempo* (2007). Em ambos, apesar de voltados a objetivos distintos – o primeiro à mediação tecnológica, o segundo à relação entre arquitetura e dança –, o autor introduz uma noção que nos interessa: a da arquitetura como receptáculo do evento. Arquitetura manifestada na articulação do espaço e do tempo como elementos interdependentes nos ambientes construídos, de modo que a indeterminação e a relação com as pessoas tornam-se variáveis indispensáveis. Nesse sentido, Cabral Filho propõe um deslocamento da arquitetura como edificação – âmbito objetual pura e simplesmente – para evento indeterminado e potente, que acontece no tempo e media encontros – âmbito relacional e processual. Em outras palavras, no entrelaçamento tempo/espaço, a arquitetura distancia-se da dimensão meramente construtiva da caixa arquitetônica circunscrita por paredes intransponíveis, para a dimensão do evento, em interdependência com os sujeitos que se apropriam de suas camadas físicas e invisíveis – metáfora para a intangibilidade das afetações mentais e sensíveis do ambiente construído:

> **Esse deslocamento retira a Arquitetura da excessive ênfase na estética do objeto e remete-a para o âmbito mais promissor das relações**. Ao invés de um objeto

> estanque temos agora um vazio propiciador das relações, um "vazio relacional", indeterminado, mas potente. **A arquitetura deixa de ser a materialidade da construção (a substância) e passa a ser esse encontro do sujeito com o objeto (o evento)**, que propicia os meios para a interação inédita e expandida do sujeito com o outro (CABRAL FILHO, 2005, p. 73, grifo nosso)

Se admitimos a definição da espacialidade – lugar arquitetônico ou cênico – como sede do acontecimento, entendemos que a mesma se configura como um processo inacabado (ou aberto), uma vez que não há como se abstrair dessa espacialidade o habitante, capaz de interagir com e modificar o espaço vivido ao longo do tempo vivido. Assim sendo, as espacialidades nesta pesquisa foram compreendidas a partir dessas dimensões processual e relacional. Portanto, não como produtos físicos acabados – matéria pura e isolada, tal qual um objeto construído no espaço com propriedades formais e estéticas somente – mas como processos espaço-temporais e mediadores de relações: vazios não estanques, que se fazem e desfazem continuamente, articulados pelo habitante e suas interaçõses. Assim como Cabral Filho (2007, online) nos aponta, podemos assumir que o desafio das espacialidades contemporâneas está posto na tensão entre a pré-determinação projetual e a liberdade de criação no ato do acontecimento. Ou seja, o grau de participação, invenção e imprevisibilidade entre a mão "criadora" do projetista e o corpo ativo de quem usa e se apropria do espaço.

> De uma forma geral pode-se dizer que a **questão essencial da arquitetura contemporânea é a sua relação com o evento**; não a relação com o espaço ou o tempo de forma isolada, mas sim a relação com o evento enquanto acontecimento que não se repete, dotado de uma singularidade espaço-temporal. Assim, a questão que tem preocupado os arquitetos que praticam uma arquitetura investigativa é exatamente o **jogo entre a determinação e a indeterminação de seus projetos** e dos lugares deles resultantes. Em outras palavras qual o grau de liberdade dado ao habitante, usuário de espaços que prescrevem usos e modos de comportamento. E a grande aposta é o **uso da indeterminação como abertura para a possibilidade de criação** (CABRAL FILHO, 2007, online, grifo nosso)

***

O texto mencionado de José dos Santos Cabral Filho, *Arquitetura como instrumento ético frente às tecnologias de disjunção espaço-tempo*, compõe o livro "Cinco textos sobre arquitetura" (2005), organizado por Maria Lúcia Malard. Embora os textos ali reunidos discorram sobre o campo da arquitetura e do urbanismo sob perspectivas distintas (até mesmo dicotômicas), e nenhum deles fundamente um pensamento no sentido exato da relação corpo-espaço-tempo como Cabral Filho, há alguns pontos correlatos que podemos extrair. Desses, interessam-nos especialmente a noção de arquitetura como gerúndio que Stéphane Huchet nos

introduz, além da dimensão aberta e relacional da arquitetura que Silke Kapp menciona. Ademais, algumas das formulações de Malard sobre o processo de projeto e ensino em arquitetura, contribuem para a fundamentação de críticas acerca de métodos projetuais convencionais voltados para a concepção de produtos – por outro lado, a autora também defende que "(...) tempo/ espaço/ eventos são fortemente conexos e não podem ser considerados separadamente quando se projeta o ambiente construído, isto é, quando se faz arquitetura" (MALARD, 2005, p. 99). Por fim, tangenciamos a noção de arquitetura relacional – desenvolvida por Cristiano Cezarino, a partir da "Estética Relacional" (1998), de Nicolas Bourriaud – e o princípio da arquitetura como verbo, de Juhani Pallasma (2017).

Em seu texto *Alguns problemas de projeto ou de ensino de Arquitetura* (2005), Maria Lúcia Malard, logo de início, exprime um raciocínio pragmático sobre a lógica convencional de se projetar, baseada numa arquitetura-objeto concluída na etapa de desenhos projetivos. Uma vez prontos, tais desenhos podem ser transformados em construções que obedecem ao determinismo do projeto. Segundo a autora (*Ibid*.), os procedimentos metodológicos tradicionais em arquitetura geram produtos físicos. Nesse sentido, os edifícios podem ser entendidos como objetos arquitetônicos autônomos, ou seja, não necessariamente articulados aos eventos que neles ocorrem – o que é diametralmente oposto à dimensão de modos de pensar e fazer processuais aqui desenvolvida. As espacialidades para nós interessam como sedes do acontecimento e mediadoras das relações. Sob esse ponto de vista, sugere-se que há uma certa doutrinação do que seja o projeto espacial arquitetônico (como deve ser feito, como deve ser representado, etc.), como observamos na citação a seguir:

> **Quando falamos em projeto arquitetônico, sabemos muito bem que estamos falando em plantas, cortes, elevações, detalhes construtivos e volumetria**, isto é, em elementos gráficos representativos de um objeto que se quer edificar. Sabe-se, também, que os projetos complementares ao projeto de arquitetura - necessários para viabilizar a edificação - constituem-se do cálculo estrutural, dos projetos das instalações elétricas e de telecomunicações, dos projetos de proteção contra sinistros e dos projetos especiais (climatização de ambientes, exaustão de gases, condicionamento acústico e outros). **Uma vez concluído, o projeto arquitetônico pode ser construído**, transformando-se numa edificação, que é um **objeto** a ser ocupado para fins diversos (MALARD, 2005, p. 82, grifo nosso).

Ao longo dos exercícios didáticos propostos nesta dissertação, nossa intenção não foi impor o abandono dessa maneira "oficial" de fazer, mas por outro lado, assumir (e sugerir) outras maneiras que poderiam ser experimentadas no aprendizado/ ensino da arquitetura e da cenografia. Embora Malard (2005, p. 96) admita que "o arquiteto, por mais que ele queira, não

tem controle sobre o uso dos espaços que projeta", isso não descaracteriza o tipo de prática e ensino de projeto centra-se na solução de problemas e se destina à produção de um objeto concluído e de atributos visuais valorizados. Conforme Malard explica o procedimento projetual, podemos pressupor que diferentemente de um processo experimental aberto que procuramos desenvolver, esse método problema-produto é quase que científico e visa exclusivamente a eliminação de erros (o que pode, ao nosso ver, limitar a criatividade inventiva) – além de não levar em consideração a experiência corpórea, mas somente as dimensões estética, tecnológica e funcional:

> **O projeto começa com a existência de um problema de arquitetura**. Partimos de um problema (ou situação-problema) que precisa de uma **solução arquitetônica**; elaboramos hipóteses de projeto (tentativas de solução); eliminamos aquelas que não resolvem o problema (considerados todos os seus **aspectos estéticos, tecnológicos e funcionais**) e escolhemos aquela que nos parece ser a melhor. Para a **eliminação das soluções ruins (ou dos erros)** nós usamos a crítica. Fazemos arquitetura por tentativa e eliminação de erros, **tal qual um cientista faz ciência**[102] (MALARD, 2005, p. 90, grifo nosso).

No que concerne o texto de Stéphane Huchet, *Horizonte tectônico e campo "plástico" - de Gottfried Semper ao grupo Archigram: pequena genealogia fragmentária* (2005), julgamos relevante a esta pesquisa três pontos essenciais: a transversalidade (abertura da arquitetura a outros saberes e métodos); a crítica a uma dimensão unilateralmente funcional da arquitetura (que não privilegia a experiência corpórea); e a ideia de "arquitetura como gerúndio" (referente, nesse caso, ao trabalho do grupo Archigram). Huchet (2005) defende a integração entre campo plástico (sensível e artístico) e campo tectônico (construtivo) da arquitetura, propondo uma perspectiva menos convencional sobre os termos e a flexibilização das categorias disciplinares da Arte e da Arquiteura. Dos pontos de encontro entre um campo e outro, poderiam haver compartilhamentos de modos de pensar e fazer que contribuíssem, por exemplo, a uma reavaliação da finalidade pragmática da arquitetura (HUCHET, 2005.). Assim sendo, pressupõe-se que a integração mútua entre arquitetura e arte favoreceria experiências perceptíveis e sensíveis, em detrimento dos aspectos puramente técnico-construtivos dominantes:

---

[102] Referindo-se ao método científico de tentativa e erro (composto pelo problema, tentativas de solução e eliminação das soluções erradas), Malard (2005) cita Karl Popper ("A lógica da pesquisa científica", 1974), cujas ideias embasaram o desenvolvimento da autora no tema.

> [...] **vitória histórica dos valores técnico-construtivos sobre as, doravante, sobras da arquitetura: seu interior, sua pele, sua "carne" sensível, seu espaço.** A vitória dos valores industriais da engenharia, iniciada no fim do século XVIII e fortalecida no decorrer do século XIX, não permitia à fluidez orgânica do corpo arquitetural ver sua prevalência reconhecida. (HUCHET, 2005, p. 179, grifo nosso).

> Arte na arquitetura remete, portanto, à situação na qual a arquitetura é voltada para tudo o que **não tem finalidades utilitárias a curto prazo**, aquilo que des-temporaliza. A arte, em geral, é uma força que pode superar as limitações acima descritas, as do presente conjuntural. Ela tem por vocação mergulhar nas longas perspectivas do tempo passado, ao mesmo tempo em que pode lançar mão de um futuro **irredutível à objetividade** e capaz de recolher as margens complexas onde o sagrado e o pulsional encontram-se (HUCHET, 2005, p. 187-188, grifo nosso).

Nessa perspectiva, parece que o exercício de projetação e edificação se aproximaria da noção experimental e processual que abordamos. A respeito da noção de arquitetura como gerúndio, uma frase de Stéphane Huchet sintetiza bem o seu conceito: "não a arquitetura como aquilo que é, mas como aquilo que acontece, agindo, estando" (HUCHET, 2005, p. 219). Segundo Huchet (*Ibid*.), Reyner Banham denominou a para-arquitetura da tríade movimento, fluxo e pele do grupo Archigram como *Action Architecture*, em analogia a *action paiting* de Jackson Pollock. A arquitetura como gerúndio adquire uma instância performática do acontecimento, do fluxo contínuo, em que não importa determinar um começo, nem um fim, mas explorar ocorrência do processo, "a forma em formação" (HUCHET, 2005, p. 219).

Com essa arquitetura como fluxo, de estruturas flexíveis, orgânicas e flutuantes, as ficções do Archigram metamorfoseam no tempo e desafiam o determinismo do projeto com fins em um produto. Esse caráter processual, acontecimental e processual vai de encontro à dimensão de espacialidades imaginativs desenvolvida ao longo desta pesquisa. O arquiteto e teórico finlandês Juhani Pallasmaa (1936-), por sua vez, desenvolve sobre o papel do acontecimento na arquitetura por meio da metáfora "arquitetura como verbo". Perdoem-me a autocitação, mas ela situa o tema:

> Para além das variáveis objetivas, estéticas e programáticas, a arquitetura é experiência que guarda marcas do tempo e história, hábitos e memórias de seus moradores. **Arquitetura não é substantivo. Arquitetura é verbo.** Morar, cozinhar, dormir, comer, socializar, ler, entrar, sair, caber, criar, encaixar, pertencer, movimentar, desacelerar, permanecer, experimentar, improvisar, constranger, expandir, sentir, ocupar, incorporar, compor, imaginar, perceber, mudar, descobrir, expressar, performar, reconhecer, afetar, explorar, subverter, respirar. Ao humanizar os blocos edificados, **a arquitetura passa a ser metáfora vivida** (BARROS, 2021, p. 39, grifo nosso).

Em seu livro “Habitar” (2017), Juhani Pallasmaa dedica um tópico à *Arquitetura como verbo*, no qual defende que a reação corporal é indissociada da experiência na arquitetura, e deve ser priorizada em detrimento de aspectos puramente formalistas, estéticos e funcionalistas. De acordo com Pallasmaa (*Ibid*.), o acontecimento (experiência), mais do que a edificação (estrutura e materialidade), é cerne fundamental do espaço vivido. Sendo assim, a essência de uma arquitetura da experiência é expressada por ações verbais – que implicam encontros, interações, percepções, relações corpo/espaço – e não por substantivos (estáticos). Portanto, podemos assumir que o sentido que almejamos nesta pesquisa para espaços arquitetônicos e cênicos não pode ser reduzido a objeto, como se o mesmo fosse um conjunto de elementos isolados como tijolos empilhados, mobiliários posicionados, ou outras estruturas construídas.

Pallasmaa (2017) conclui que os acontecimentos e não um objeto ou um elemento visual e figurativo são responsáveis por promover experiências espaciais autênticas. Segundo o autor, é o ato de atravessar a porta (a articulação entre entrar e sair) que condiciona a **experiência do corpo no espaço**, mais do que a estrutura construída da porta. Do mesmo modo, ao longo desta pesquisa desenvolvemos a dimensão de espacialidades imaginativas que se constituem mais pelas ações (verbos) do que pela dimensão objetual. Para Pallasmaa (2017) o habitar pressupõe menos o espaço construído em si, e mais o **uso e a apropriação** que ocorrem em seu interior – portanto, o ato de olhar pela janela, do que a unidade formal e compositiva de uma janela; ou o ato de se reunir numa mesa de jantar, do que a imagem objetual da mesa. Sem a dimensão da ação verbal (nos dizeres de Pallasmaa), a espacialidade se desintegraria em ruínas.



Figura 125: Espacialidade como ruína.
Fonte: quadrinho Onze Zero Um (fora de ordem), de Estevam Gomes.

Como vimos, para nós as práticas espaciais são fundamentadas pelo **processo**, pelas **ações** e pelas **interações**, do que um fim em formato objeto-produto. De modo semelhante ao conceito de arquitetura relacional apresentado por Cristiano Cezarino Rodrigues (2013), pensar e fazer espacialidades imaginativas também admitiria uma essência mutável e processual, que se faz e desfaz num jogo de interações que completam e transformam o ambiente. Segundo Rodrigues (2013), a noção de arquitetura relacional é inversa à lógica convencional da arquitetura, pois enquanto a segunda concebe uma forma que visa a definição de um acontecimento em seu interior, a arquitetura relacional parte do acontecimento, de situações imaginadas, a fim de articular relações no espaço. Outra diferença fundamental, é que enquanto a arquitetura em *stricto sensu* erege edifícios, constrói objetos/ produtos finais; a arquitetura relacional não necessariamente demanda que a espacialidade se dê por meio de edificações. O que Rodrigues (*Ibid*.) propõe, portanto, é uma compreensão mais ampla da arquitetura (e da cenografia) para além de suas materialidades físicas, centradas exclusivamente na produção de objetos. Sendo assim, o que defendemos ao longo deste estudo foram espacialidades que, de encontro a esse partido relacional, abrem-se a experimentações de presença, que articulam corpos e movimentos no espaço-tempo do acontecimento, promovendo relações intersubjetivas.

A esse respeito da arquitetura como um *medium* onde os acontecimentos tomam lugar e as interações ocorrem, Silke Kapp apresenta argumentos que contribuem para a nossa investigação. Segundo Kapp (2005), ao transpor o foco do objeto arquitetônico para o **processo**, a espacialidade se posiciona como **mediadora das relações** que em seu interior ocorrem, e assim são abertos caminhos não previstos no projeto. A autora, apesar de fundamentar sua discussão na relação entre o uso e a produção da arquitetura – sendo essa formada por processos sociais (trabalho humano) – desenvolve um pensamento crítico sobre a prática projetiva conexo, em certos pontos, com os sentidos de espacialidades imaginativas.

Faz-se mister a distinção entre "valor de uso" e "valor de troca", ao que nos interessa a primeira expressão, por ser sobre o que nos debruçamos ao longo desta pesquisa. Esse termo diz respeito a relações de uso, significado e percepção; nos dizeres de Kapp (2005, p. 118): "podemos chamar de **valor de uso** da arquitetura (...) tudo o que satisfaz alguma necessidade humana (...) não importando se essa necessidade advém do estômago ou da imaginação". No que concerne as relações de uso e produção, a autora (*Ibid*.) aborda criticamente a estrutura prescritiva de uma produção arquitetônica formal – estrutura de mesmo teor à descrição de Malard (2005), que apresentamos – a qual predefine formas e usos, antes da experiência corpórea no espaço:

> [...] **produção arquitetônica formal**, isto é, aquela produção socialmente reconhecida, legitimada por direito e (quase) sempre precedida de projetos elaborados por arquitetos ou outros profissionais de áreas afins. Tais projetos se iniciam por programas de necessidades, pela definição de funções. Em seguida, dá-se a construção e, finalmente, o uso. **Via de regra, as etapas de projeto, construção e uso não se misturam. Portanto, as funções ou necessidades são definidas a priori, isto é, no sentido kantiano do termo, "antes da experiência".** As funções arquitetônicas são definidas antes da experiência do uso. Então, a aporia das funções também pode ser posta nos seguintes termos: **arquitetura funcional para os usos dados consolida as coerções que geram tais usos e dificulta quaisquer outros**; arquitetura funcional para uma outra determinação de usos contradiz necessidades concretas e torna-se, ela mesma, coercitiva (KAPP, 2005, p. 156-157).

Por outro lado, Silke Kapp propõe uma práxis continua e simultânea de construção e uso, como uma arquitetura-processo, de "produção mais aberta e de funções não determinadas a priori" (KAPP, 2005, p. 162). De modo semelhante, ao contrário de um modo de pensar e fazer que objetiva a entrega de produtos prontos ao uso, a nossa pesquisa direciona a uma **prática experimental e aberta** que admite o caráter mutável dos espaços, e o **habitante** como peça-chave na construção de usos, testados no processo, e não somente ao final. Nessa perspectiva, há uma critica à arquitetura ou à cenografia como obras fechadas, prescritivas, e que determinam usos a priori, em vez de serem abertas a múltiplas possibilidades e se modificarem conforme os acontecimentos. Para nós, as **espacialidades imaginativas**, ao contrário, admitem a experimentação, a imprevisibilidade e a transformação pelo uso e apropriação. Desse modo, a **experiência do corpo** é privilegiada em detrimento de espaços e situações pré-determinados.

***

Diante do exposto acima, por meio do entendimento de modos de pensar e fazer processuais, consideramos que as **espacialidades imaginativas** não se concretizam apenas como objetos físicos edificatórios, mas consideram os encontros e as relações em seu interior. Nesse sentido, a nossa análise não se debruçou sobre o caráter representacional dos espaços, mas sim na sua dimensão concreta de uso. Ou seja, constatamos que encarar o projeto de espaços como processo envolve modos de pensar e fazer que se abrem à opinião, à interpretação e à apropriação do corpo – seja na etapa da concepção, na de execução ou de "habitação" (usufruto pelo habitante). O projetista (arquiteto ou cenógrafo), portanto, é visto como mediador de situações entre corpo e espaço, de modo que esse ponto o condiciona como desenhador de estruturas e interfaces ao acontecimento no lugar projetado. Dito isso, interessa mais para nós como se articula a **relação corpo/espaço**, do que a análise sobre os desenhos em si (as formas

de representação propriamente ditas). Espacialidades imaginativas, ao se destinarem a **modos de uso e apropriação pelo corpo** no acontecimento do espaço, em vez de serem enfocadas em produtos finalizados de espaço-objeto, admitem o pensamento sobre a prática (campo teórico), além do seu ensinamento e experimentação (campo pedagógico). Resta somente demonstrar se, e de que modo, as práticas analisadas nos capítulos anteriores se relacionam com o aspecto processual tido como preceito de espacialidades imaginativas.

Para desenvolvermos os nossos argumentos, tomaremos uma espacialidade da *Mostra dos Países e Regiões* da 15ª edição da Quadrienal de Praga (PQ), como trabalho análogo, que serve ao entendimento didático do conceito apresentado. Ocorrida em junho de 2023, a PQ2023 deu continuidade ao maior evento internacional nas áreas de cenografia, arquitetura teatral e design de cena e performance que acontece desde 1967 na cidade de Praga, República Tcheca. Além do caráter interdisciplinar/transdisciplinar do evento, essa edição em particular nos interessa nesta pesquisa por elucidar as experimentações e discussões mais atuais nas áreas; além de considerarmos contributiva para a nossa argumentação em torno de modos de pensar e fazer processuais. Ademais, pelo fato de a autora ter participado nesse evento (tanto na constituição da equipe de trabalho, como na visita das exposições), ao nosso ver, isso corrobora a uma análise não somente de fora (externa à experiência presencial), como também de dentro do evento (com acesso às materialidades e sensações).

Como mencionado anteriormente, a Quadrienal de Praga mudou de nome e também de foco – como a própria cenografia – de objetos e construções para o âmbito do acontecimento performativo. Nesta edição da PQ2023, a premiação máxima do evento, *Golden Triga* (Triga de Ouro), foi entregue à exposição *Spectators In A Ghost City* (Espectadores em uma Cidade Fantasma), da ilha de Chipre (Figura 126). Propomos que esse projeto apresentado na *Mostra de Países e Regiões* do evento, vencedor do grande prêmio, seja analisado em busca de aproximações e distanciamentos com um modo de fazer processual. O conceito curatorial para a participação nacional do Chipre tem fundamentos políticos e históricos num conflito que determinou o estatuto atual de cidade fantasma à Famagusta, localizada na coste leste da ilha. Em consequência da invasão militar turca no país, em 1974, a cidade de Famagusta tornou-se inacessível, inabitada, isolada, abandonada. Tendo como base complexas narrativas geopolíticas, conflitos e traumas humanos, a equipe curatorial do Chipre propôs uma instalação como uma reflexão, um ato político, uma articulação (ou negociação) entre o espaço real e virtual daquela cidade fantasma – a ausência (de pessoas e lugares) no tempo presente, em confronto tanto com a memória do passado, quanto com as imagens especulativas do futuro.

A instalação consistiu em fragmentos de Famagusta, arquivos de vídeo de um passado anterior a 1974 e da atualidade, maquetes esculturais experimentais inspiradas na textura urbana da cidade, além de práticas performativas que expandem as fronteiras da cidade fantasma e a conectam com Praga. Visualmente, o projeto remonta à estética do **inacabado** (propositalmente), uma vez que são maquetes investigativas que visam reconstruir uma cidade em ruínas. Dispostas conjuntamente no hall expositivo, as cinco maquetes têm formatos de edificações e apresentam aberturas quadradas (frestas), análogas a janelas, por meio das quais os visitantes conseguem olhar através – não somente os conteúdos audiovisuais exibidos nas televisões posicionadas atrás, como também o passado histórico da cidade. As maquetes também podem ser transportadas como mochilas ou malas, como se as memórias pudessem ser carregadas materialmente, num convite a uma viagem entre tempos de Famagusta.

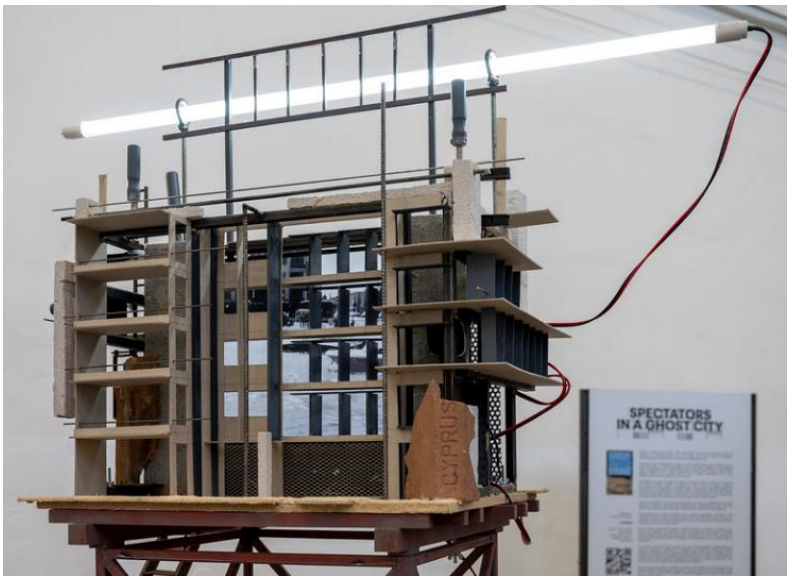


Figura 126: exposição *Spectators In A Ghost City*, Chipre, PQ2023. Fonte: acervo PQ2023[103].

Consideramos, portanto, que a instalação se configura como um exemplo interessante à dimensão de uma **espacialidade em processo aberto**, tanto por aspectos condizentes com o conceito, quanto por outros divergentes. Por um lado, as visualidades do projeto conferem uma **estética processual** e da arte do inacabado – inclusive pela linguagem da maquete, tradicionalmente pertencente a uma etapa anterior ao projeto "finalizado". Ademais, a escolha de materiais em sua brutalidade física (tijolos, telas, concreto, aço, ferramentas, papel paraná

[103] Disponível em: https://www.flickr.com/photos/praguequadrennial/albums/72177720309822835. Acesso em ago. 2023.

com marcações quadriculadas em lápis, etc.) e da presença de fiações, caixas de som, televisão – tudo à mostra – conferem um caráter "em construção" à obra. Sem a pretensão de seduzir o espectador diante da beleza de um produto final acabado ou da magia ilusionista de efeitos tecnológicos encobertos, a instalação em verdade é exposta como processo aberto aos olhares: o visitante pode observar, interpretar e descobrir os mecanismos de funcionamento (revelados).

Por outro lado, a obra não pode ser adentrada, tocada ou experimentada interativamente pelo espectador. Embora seja possível percorrer com o corpo ao redor da instalação, tendo-se a fruição imagética tridimensional da espacialidade, a relação entre espectador e obra é somente de ordem contemplativa. Embora isso não significa que seja necessariamente uma interação passiva, não corresponde às características de modos de fazer processuais ou de aberturas da espacialidade à experimentação. Em verdade, segundo nosso preceito de uma espacialidade em processo, a dimensão do acontecimento ocorre pelas relações em seu interior: abertura à intervenção. Poderiam argumentar que uma performance (Figura 127), como por exemplo a andança pela ilha com a cidade fantasma nas costas, teria a capacidade de agenciar um espaço processual ou "acontecimental", em contínuo processo; que se faz e desfaz pelo corpo em movimento e as relações provocadas. Todavia, é importante destacar que nesse caso o ato performativo envolve somente os artistas da exposição (cujas funções e movimentações podem ter sido predeterminadas para um ensaio fotográfico), e não os visitantes da exposição na PQ2023, além de outros corpos desavisados.



Figura 127: exposição *Spectators In A Ghost City*, Chipre, PQ2023.
Fonte: acervo PQ2023.





Figura 128: exposição *Spectators In A Ghost City*, Chipre, PQ2023. Fonte: acervo PQ2023.

Figura 129: *Ibid*.

A partir do elucidado acima, podemos aferir que os experimentos conduzidos em sala de aula (na PUC Minas e na UFMG) e na oficina de cenografia *A Gaivota* (atividade de criação) se caracterizaram como **projetos espaciais abertos** no que se refere ao processo de criação e execução, mas não tanto no que tange ao uso. Isso porque, embora os estudantes fossem dotados de liberdade para experimentar ideias de espaços e interfaces, as propostas eram, de certa

maneira, delineadas conforme as orientações do docente[104]. Os alunos e alunas tinham um caminho livre para experimentar **modos de pensar e fazer**, mas com vistas a uma linha de chegada parcialmente estabelecida (ou indicada). Podemos considerar, portanto, um certo determinismo do resultado e do uso, em contraposição a uma imprevisibilidade experimental das etapas de criação e execução. Ademais, a **dimensão processual** também esteve presente no aspecto visual – pela não exigência de uma plasticidade específica tida como finalizada dentro dos padrões estabelecidos – e no aspecto expositivo – pela apresentação de "resultados" gradualmente. Sendo, por sua vez, o percurso (todas as experimentações, inclusive os testes descartados) tão importante quanto a etapa "final".

No caso das demais oficinas de montagem teatral, conduzidas por J.C. Serroni no AU e destinadas à produção dos espetáculos da CEA, podemos dizer que a dimensão processual se deu de maneira praticamente inversa. A etapa criativa pressupôs um certo determinismo, uma vez concentrada nas mãos do cenógrafo e do diretor, ao passo que a execução e o uso foram mais **abertos à intervenção** dos oficineiros e às proposições dos atores, respectivamente. O resultado, por sua vez, era de certa forma determinado pelas definições iniciais dos desenhos e maquetes do J.C. Serroni – embora admitisse ao longo da oficina algumas mudanças conforme os obstáculos surgidos no fazer. Além disso, a apresentação da concepção espacial (o espaço construtivo obtido ao final da oficina) presumia uma finalização "para o palco", ou seja, uma visualidade que demonstrasse um ar conclusivo de espacialidade pronta a receber o espetáculo teatral.

4.2 Reflexões sobre a experiência do corpo no espaço

No tópico anterior, desenvolvemos acerca da espacialidade – seja arquitetônica ou cênica – como mediadora de relações entre corpo e espaço no tempo. Por conseguinte, não somente um corpo e um espaço, mas **relações entre corpos e de corpos com os espaços**, segundo suas singularidades e as durabilidades temporais. A esse respeito, embora enfocado no âmbito da arquitetura, Cabral Filho (2007) apresenta uma interessante síntese. No texto, o autor apresenta a progressão do distanciamento entre a edificação e o corpo – que o autor retoma, na verdade, do livro de Anthony Vidler, "*The Architectural Uncanny*" (1992) – para então contrapor essa

[104] Nesse caso, tido como uma figura hierarquicamente "superior", que ao definir os objetivos da tarefa, direcionava o que era em certa medida esperado do "produto final" (ou apresentação dos resultados obtidos).

aparente correspondência da desmaterialização do objeto arquitetônico e o distanciamento cada vez maior entre sujeito e ambiente à noção de vazio relacional que transporta o corpo para o cerne da qualidade espacial:

> **Na antiguidade o edifício buscava uma analogia ao corpo em termos de proporção e simetria** – as catedrais simbolizavam o corpo de Cristo. **Posteriormente o edifício passa a expressar sentimentos mais abstratos baseados nas sensações corporais. Já no século vinte o edifício não guarda mais nenhuma relação metafórica direta com o corpo humano**, mas sim com um animismo mais abrangente, no qual a edificação é vista como um organismo, que cresce, respira, se transforma e envelhece. Mas se por um lado a associação entre o corpo e a edificação sofre um distanciamento, **se considerarmos a arquitetura não mais como a edificação, mas sim como o vazio relacional onde se dá o encontro entre os habitantes, veremos que o corpo passa a ter um papel de crescente importância** (CABRAL FILHO, 2007, online, grifo nosso).

A partir da noção processual que buscamos nas **espacialidades imaginativas** – as quais, portanto, constituem-se menos como produtos fechados e mais como possibilidades que se concretizam no acontecimento da experiência do habitante – faz-se mister o desdobramento acerca da relação entre o corpo e o espaço que o envolve. Nesse sentido, a relação corpo/espaço é fundada não somente na capacidade do espaço de envolver o corpo, mas também do corpo de esculpir o espaço. Dito isso, resta-nos avaliar se nesta dissertação nos ocupamos – por meio dos experimentos em sala de aula e dos estudos de caso – a investigar modos de pensar e fazer espaços que envolvem o corpo e, portanto, se abrem à apropriação, ao impacto e às transformações consideradas nesse encontro.

Segundo Huchet (2012, p. 181, grifo nosso): “o dia em que a produção do ambiente construído começar a proclamar que o **ponto nevrálgico é o corpo**, o impacto sobre os corpos, teremos avançado muito”. Se por um lado interessa à nossa pesquisa defender a importância da experiência do corpo no cerne da discussão da qualidade espacial, por outro, realizar um panorama do axioma corpo/espaço ao longo da história da arquitetura, da cenografia e da arte ultrapassaria os limites deste Mestrado. Por isso, daremos relevo aos pontos que contribuam com o objetivo de traçar sobre projetos espaciais voltados à dimensão do uso. Em vez de um panorama, portanto, preferimos a mobilização de imagens e conceitos para complementar, friccionar e compor o nosso estudo em direção a **espacialidades imaginativas**, fundamentadas na **experiência do corpo**. Sendo assim, assumimos que certamente diversas são as referências que nos escapam, mas (justificamos que) demos prioridade àquelas que julgamos mais pertinentes na argumentação acerca do espaço vivido (para nós, corpóreo) como ponto nevrálgico do espaço construído.

4.2.1 O corpo na arquitetura clássica e modernista

O imbricamento entre **qualidade espacial** e projetos de ambientes – seja num viés arquitetônico ou cênico – parece estar diretamente relacionado com o **corpo**, ou a sua ausência. Neste tópico, porém, daremos relevo ao problema da experiência do corpo nos espaços arquitetônicos. No livro "História do corpo: As mutações do olhar: O século XX" (2006), sob a direção de Alain Corbin, Jean-Jacques Courtine e Georges Vigarello, é apresentado um panorama dos estudos sobre o corpo, seu entendimento e transformações históricas do seu papel e imagem em diversas áreas do conhecimento. Até o fim do século XIX, o cartesianismo de Descartes corroborou para que a dimensão corpórea assumisse um papel secundário, ou ao menos reduzido à natureza mecânica, geométrica e autômata. As teorias sobre o corpo que surgem no século XX, detêm a contribuição de Freud na psicanálise sobre o inconsciente e a importância do corpo na formação do sujeito. Com Husserl, por sua vez, o corpo adentra os campos da fenomenologia ao existencialismo, ao corpo sensível e consciente de Merleau-Ponty. A partir de então, os estudos sobre o corpo conquistam outros campos teóricos e práticos. Nas décadas de 1960 e 1970 – marcadas tanto pelas vanguardas artísticas que conquistam a espacialidade volumétrica para além do espaço pictórico, quanto lutas políticas de raça, classe e gênero, cujo próprio corpo era a libertação – houve um experimentalismo nas artes que ultrapassou os limites demarcados até então, e que articulou a "superação de uma arte de cunho geométrico-representacional para a proposição de experiências artísticas vivenciais centradas no corpo" (SPERLING, 2015, p. 18).

No âmbito espacial, por sua vez, o corpo foi abordado sob diversas perspectivas, por exemplo, desde os tratados arquitetônicos, em que podemos considerar que as mudanças nas definições espaciais estiveram relacionadas às diferentes noções de corpo ao longo do tempo. Tema de interesse para inúmeros arquitetos e filósofos no decorrer da história e da práxis espacial (especialmente arquitetônica), três momentos aparecem, ao nosso ver, como marcos fundamentais da **relação do corpo com o espaço** (considerando nosso referencial ocidental e eurocêntrico): o Renascimento, o Modernismo e a abordagem fenomenológica. Ademais, dentre os diversos nomes que desenvolveram projetos ou estudos referentes ao corpo enfocamos em Juhani Pallasmaa (1936-).

Referenciado no repertório antropomórfico clássico, além dos princípios da simetria e do geometrismo, e dos valores antropocêntricos, o Renascimento apresentou uma relação entre

corpo e espaço fundamentada na *mímesis* (BRANDÃO, 1999). Estabeleceu-se que o ser humano era o modelo e centro do universo, de modo que tanto sua posição no mundo quanto sua anatomia eram bases para a medida e a representação do lugar, intermediadas pela perspectiva de Filippo Brunelleschi – inventor da técnica e pai da arquitetura renascentista, segundo Brandão (1999) –, também aplicada por Leon Battista Alberti, além de outros recursos visuais como o realismo anatômico e o *sfumato* de Leonardo da Vinci (BOURRIAUD, 2009). O Renascimento na arquitetura se baseou em princípios estétitcos, ordens e formas retirados da arte antiga – colunas, capitéis, entablamentos, cúpulas, domos, ornamentos, etc. – que constituíram um estilo marcado por uma linguagem decorativa e um vocabulário de conceitos abstratos (simetria, proporções), justificados na tratadística (FERRO, 2021). Segundo a tradição clássica, desde as formulações de Vitrúvio (Sec. I A. C.), as edificações eram espelhadas nas figuras humanas, enquanto princípio unitário perfeito, proporcional e idealizado (VIDLER, 1990 *apud* NESBITT, 2006). As relações espaciais no Renascimento determinaram-se pelo viés racionalista, geométrico e matemático, sendo o corpo na arquitetura modelo figurativo, proporcional e composicional para o projeto:

> [...] o homem renascentista imagina o seu universo em termos de número e **constrói o edifício numa lógica geométrica**. Sua arquitetura, para tornar visível a ordem cósmica, deve ser encarada como uma **matemática**, cujas leis acabam por definir um espaço homogêneo. Na medida em que a Arquitetura deve refletir um cosmos matematicamente ordenado, o estudo da **perspectiva**, maneira geométrica de o homem reproduzir e construir o espaço, e o estudo das proporções, relacionado desde a Antiguidade com o **corpo humano**, tornam-se para o novo artista as chaves de toda a sua composição (BRANDÃO, 1999, p. 69-70, grifo nosso).

A consideração da figura humana na arquitetura, inaugurada pelas teorias do arquiteto romano Vitrúvio, deu-se por meio da antropometria: "milenar processo ou técnica de mensuração do corpo humano ou de suas várias partes" (LOPES FILHO; SANTOS DA SILVA, 2003 [online]). A fisiologia humana foi apreendida pelos preceitos vitruvianos como referencial de simetria e proporção para a construção. O arquiteto romano defendia uma relação intrínseca entre o corpo e o espaço, mas sob a lógica da geometria construtiva, das precisas medidas matemáticas e da normatização de "uma figura humana bem constituída" (*Ibid*.). Apenas no Renascimento, aproximadamente em 1490, é que os dados antropométricos preconizados por Vitrúvio são concretizados nos desenhos de Leonardo Da Vinci. Em sua célebre ilustração *L'Uomo di Vitruvio* (Figura 130), são apresentadas as teorias vitruvianas do tratado *De Architectura Libri Decem*, em que uma das formulações discorre sobre a equivalência da

medida da altura de um homem com os braços e mãos estendidos para com a medida obtida entre uma mão e outra (LOPES FILHO; SANTOS DA SILVA, 2003 [online]).

Dentre as diversas disposições sobre a proporção da forma humana, as quais deveriam ser assimiladas como razão perfeita para a composição da arquitetura dos templos, lia-se: "a mão inteira será a décima parte do homem; da parte inferior do queixo ao topo da cabeça é um oitavo de sua altura; dos mamilos ao topo da cabeça será a quarta parte da altura" (SOUZA, 2021, online). O que fica evidente, para nós, é uma correspondência entre o homem e o espaço construído pela racionalização matemática do corpo, representado de modo fracionado, estirado e bidimensional. Para Vitrúvio (LOPES FILHO; SANTOS DA SILVA, 2003, online), a proporcionalidade entre as partes do corpo humano – cabível tanto num quadrado, quanto num círculo – serviria de princípio balizador para os projetos das edificações:

> **Para Vitrúvio a arquitetura deveria seguir o mesmo entendimento** de ter a proporcionalidade das partes para completar o todo harmoniosamente, pois as partes formam o todo. Para ele a composição dos "recintos dos deuses imortais", ou seja: os templos, depende da proporção. Para ele "nenhum templo pode ser bem composto sem que se considere alguma proporção ou semelhança, a não ser que tenha **exatas proporções, como as dos membros segundo uma figura humana bem constituída**" (*Ibid*., grifo nosso).

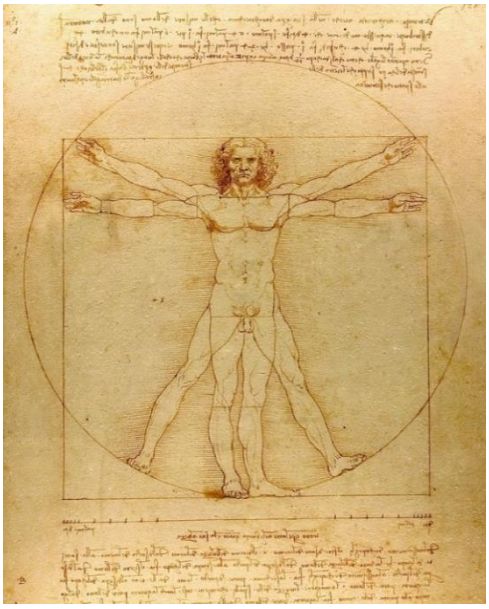


Figura 130: *L'Uomo di Vitruvio*, Leonardo Da Vinci. Fonte: ArchDaily (SOUZA, 2021).

Se por um lado o período renascentista enalteceu o corpo enquanto referência espacial, por outro, o tratamento plástico do edifício de acordo com a proporção perfeita da figura modelo e das leis matemáticas parece sugerir que a experiência corpórea – para nós, relacionada à

apropriação e ao uso do espaço – ficou relegada a segundo plano. Parece que a geometria foi preponderante ao corpo. De acordo com Brandão (2005), no entanto, não significava que a *arché* do edifício estivesse restrita à natureza matematicamente ordenada e o humano fosse esquecido, pois o humanismo renascentista visava a educação do homem em sua *humanitas*, enquanto instrumento de expansão do ser e aperfeiçoamento do espírito (BRANDÃO, 2005). Contudo, conforme explicitado acima, isso não corresponde, para nós, à experiência sensível do corpo no espaço – a qual, veremos adiante, está relacionada não somente aos aspectos materiais, mas imateriais; não somente às sensações físicas, mas psíquicas; e não somente ao interior do pensamento, mas à ação, à apropriação do corpo no espaço.

Em seu texto *Arquiteturas do vazio* (2017), embora destinado à reflexão acerca dos vazios urbanos, Paulo Bicca apresenta como que o processo de projeto perspectívico fundado no Renascimento contribuiu para o distanciamento do arquiteto da dimensão humana da arquitetura. Enquanto o autor discorre sobre a dicotomia entre as cidades ideais renascentistas – "sólidos arquitetônicos rodeados de espaços vazios, com a ausência total de pessoas e atividades humanas" (*Ibidem*, online) – e as cidades reais – enquanto uma complexidade antropológica, social e arquitetônica, ocupada "densamente pela presença da vida" (*Ibidem*, online) – nos interessa a relação entre corpo e espaço que é revelada: uma relação objetivada e racionalizada. Segundo Bicca (*Ibid.*), o arquiteto Bruno Zevi considera que o ideal renascentista marcado pelos pontos de fuga da perspectiva, pelas proporções matemáticas, pelas relações fixas entre objetos e pelas medidas abstratas do espaço euclidiano, desloca o humanismo para a noção de mera superestrutura, diametralmente contrário ao humano. Assumido enquanto referência meramente anatômica para a concepção do desenho de edificações pelas regras de proporção, perspectiva e simetria, o corpo parece ter sido tomado pelo arquiteto enquanto um objeto **a partir** do qual se representa o espaço físico e não **em relação** ao qual e **para** o qual se desenvolve o espaço vivido:

> Na perspectiva o espaço é tido como uma **extensão abstrata**, dentro da qual as figuras são colocadas conforme ditam as regras desse espaço. Razão pela qual esse **existe antes que o corpo nele colocado**, e, por isso, deve ser antes rigorosamente – leia-se, matematicamente – desenhado. (BICCA, 2017, online, grifo nosso).

Se, de acordo com Vidler (1990 *apud* NESBITT, 2006) o distanciamento entre o edifício e o corpo é um processo consequente do fim da tradição clássica e que se amplifica com a abstração modernista; de acordo com Bicca (2017), a idealização e a descorporifcação dos

espaços são provenientes da perspectiva renascentista que é herdada pelo modernismo. Com os ideais funcionalistas, as regras das matemáticas puras e os princípios cartesianos, houve uma supressão do "espaço sensível, fisiológico e antropológico" pelo "espaço euclidiano, abstrato e lógico" (BICCA, 2017) – esse espaço lógico e métrico não coincide e não poderia jamais coincidir com "o espaço da percepção, o espaço tátil e visual" (CASSIRER, 1972 *apud* BICCA, 2017, online). Todavia, se a arquitetura moderna herda do Renascimento tais fundamentos tecnicistas da representação, o mesmo não se dá para a projetação da imagem corporal. Nesse sentido, Kate Nesbitt (2006) afirma que as relações entre o corpo e o ambiente físico no modernismo foram marcadas por um antagonismo identificado nas atitudes técnica e utilitária, uma vez que, no processo de industrialização da construção, o corpo foi desconsiderado como autoridade fundamental para a arquitetura. Portanto, o corpo deixa de ser uma referência antropomórfica nos projetos arquitetônicos, como o era na visão de mundo antropocêntrica clássica:

> **O movimento moderno baseou-se, sobretudo, na expressão técnica** – a linguagem interna – **e a metáfora da máquina dominou a sua forma construída**. **Rejeitando a representação humana ou antropomórfica** presente na arquitetura anterior, o movimento moderno minou a forma poética em favor de geometrias abstratas não figurativas. Essas geometrias abstratas em parte podem ter derivado diretamente das formas internas simples das máquinas. Paralelamente às metáforas da máquina nos edifícios, a arquitetura (...) também abraçou a estética abstrata em geral (GRAVES, 2006, p. 104, grifo nosso).

A esse respeito, poderiam argumentar a favor do sistema de proporcionalidade desenvolvido pelo arquiteto franco-suíço modernisa Le Corbusier (1887-1965), demonstrado no livro "O Modulor" (1948) e na sequência "O Modulor 2" (1953), por meio do qual o arquiteto procurou estabelecer um modelo baseado na "escala humana" (SOUZA, 2021). Todavia, esse sistema de medidas era basicamente uma fórmula, a partir da proporção áurea, que buscava correspondências entre a métrica matemática e as dimensões do corpo humano. Desse modo, o *Modulor* de Le Corbusier representou um modelo teoricamente aplicável à arquitetura com o mapeamento das medidas e correlações de uma figura humana completamente geometrizada e de proporções padronizadas – como se houvesse um corpo único ou superior para servir de referência universal para os projetos (*Ibid*.). Ao nosso ver, portanto, a relação entre corpo e arquitetura era marcada pela racionalização matemática; tanto que a imagem de referência nos remete a linguagem do gráfico – com formas geométricas,

números e coordenadas –, no qual o "humano" é inserido por um desenho reticulado que evoca a rigidez, a abstração e a impossibilidade orgânica (Figura 131).

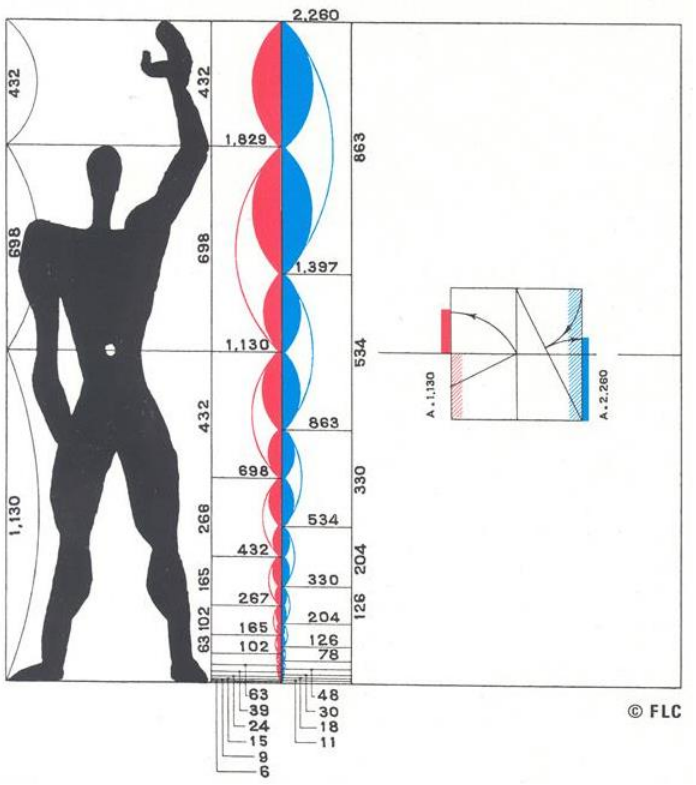


Figura 131: *Modulor*, Le Corbusier (1948). Fonte: Fondation Le Corbusier[105].

O *Modulor*, como a própria ideia de módulo, propunha em verdade não uma escala humana, mas medidas reguladoras, de unidades fixas e proporcionais, referenciadas num corpo humano padrão (ele próprio enquanto unidade de medida). Com o intuito de ser usado e replicado nas obras arquitetônicas, o sistema de Le Corbusier se baseou "nos estudos de Leonardo Pisano Fibonacci (1170-1250), na seção áurea e na procura da harmonia visual na arquitetura" (LOPES FILHO; SANTOS DA SILVA, 2003, online). A relação matemática definiria a representação e referência de escala universal que seria aplicada aos projetos de habitação e mobiliário (SOUZA, 2021). Em seu aspecto geometrizante, esse sistema de técnica projetual racionalizado na escala humana era composto por três medidas essenciais: "a altura do homem que é 1,83 m, ou 6 pés, (anteriormente, o modulor contava com 1,75 m de altura, que equivalia ao francês médio) a altura com o braço levantado que é 2,26 m e a altura do

[105] Disponível online em: https://bit.ly/3bQNPhX. Acesso em: ago. 2023.

umbigo que é a metade que é 1,13 m" (SOUZA, 2021) – os três intervalos constituem uma seção áurea, denominada Fibonacci. De fato, a antropometria no modernismo parece ter superado em termos de abstracionismo o homem de Vitrúvio, seu antecedente renascentista.

De acordo com o exposto acima, em que vemos uma abstração matemática de um corpo "modelo ideal" (inexistente) que se sobrepõe aos corpos reais e suas vivências, cabe também o comentário de Nesbitt (2006, p. 74): "a maioria dos arquitetos funcionalistas negligenciou a relação entre corpo e arquitetura, exceto no que se referia à acomodação pragmática da forma humana no abrigo". Essa normatização do binômio corpo/espaço pela geometria, racionalização e antropometria foi perpetuada (podemos dizer, de maneira bem-sucedida), e justifica que o livro *Bauentwurfslehre* (Arte de Projetar em Arquitetura), de Ernst Neufert, lançado em 1936, seja uma das obras mais vendidas do século XX (KAPP, 2005). Nesse livro (Figura 132), quase que um manual da técnica projetual em arquitetura, o "humano" do "corpo" é mais uma vez suprimido por regras perspectivistas e geométricas, em vista de modelos dimensionais (de corpos padronizados) e prescritivos, destinado a sistematização da produção (SOUZA, 2021).

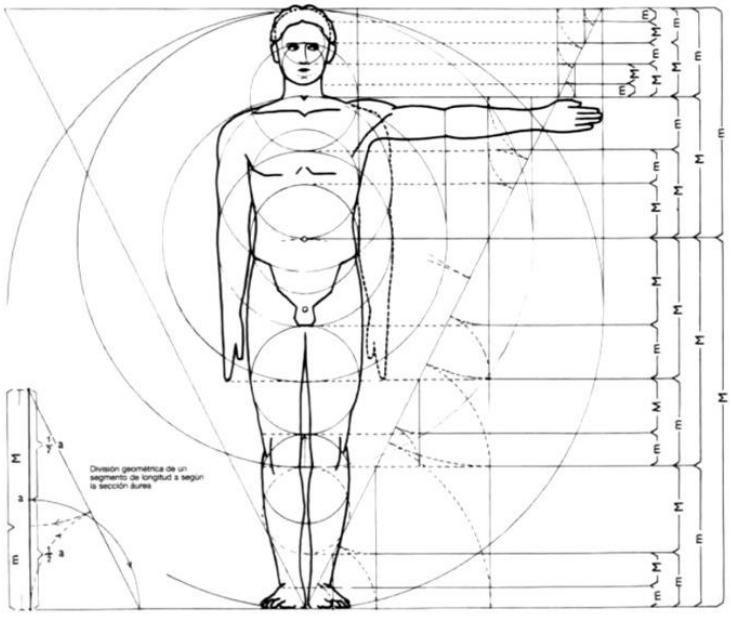


Figura 132: *Bauentwurfslehre*, Neufert (1936). Fonte: ArchDaily (SOUZA, 2021).

Conhecido como "o Neufert", o livro/manual conserva (e de certo até sublinha) a tradição clássica de depreender da forma e proporção humanas modelos para a construção. Em seu ensaio *Síndrome do estojo* ([2007] 2021a), a arquiteta Silke Kapp discorre sobre os princípios funcionalistas de projeto desde o século XIX, e menciona o livro de Neufert como uma bíblia

da arquitetura, que contribui na prescrição meticulosa para o projetista de "cada movimento, ação, evento e objeto de um futuro usuário abstrato" (KAPP, 2021a, p. 224). Segundo a autora, essa abstração do habitante significa, em verdade, a subtração (ou anulação) desse corpo por um contato distante e racionalizado do arquiteto sobre ele. São por meio de estatísticas, representações e dimensões genéricas – como encontramos no manual de Neufert – que o projetista concebe o espaço:

> O projetista cria o cenário tido por ideal para esse **usuário abstrato**, observando preceitos de conforto e funcionalidade, por sua vez baseados em **sistematizações genéricas, tais como as registradas no "Neufert"**, a bíblia da medida exata de objetos, seres humanos e movimentos, e o livro mais vendido de arquitetura em todos os tempos (KAPP, 2021a, p. 224, grifo nosso).

Se até o momento questionamos a relação entre corpo e arquitetura no modernismo, é necessário conduzirmos nosso olhar a um conceito modernista que chama a nossa atenção: *promenade architecturale* de Le Corbusier. Talvez haja nesse conceito uma posição condizente com o que buscamos nesta pesquisa. Em dois textos de José dos Santos Cabral Filho, *Arquitetura como instrumento ético frente às tecnologias de disjunção espaço-tempo* (2005) e *Arquitetura irreversível: o corpo, o espaço e a flecha do tempo* (2007), ele desenvolve sobre a dimensão corpórea do passeio arquitetural proposto pelo arquiteto Le Corbusier, no início do século XX. Segundo Cabral Filho (2005), o passeio corbusiano implicava numa arquitetura que não poderia ser apreendida somente pela forma, simetria, proporção. Por outro lado, a espacialidade demandava mais do que o olhar para a sua compreensão: fazia necessário o seu reconhecimento corporal, a partir do percurso.

O passeio arquitetural convidaria o habitante a dispender um tempo significativo para investigar, descobrir, apreender o espaço a partir do trajeto que revelaria "o jogo sábio, correto e magnífico dos volumes sob a luz" (CABRAL, 2005, p. 66). O corpo passa a ser solicitado como sujeito ativo, na sua experiência sensível pelo espaço, por meio da qual lhe são reveladas as texturas, as cores, os aromas, as materialidades, as temperaturas, dentre outras sensações, além de memórias e emoções que podem se manifestar. De acordo com Cabral Filho (2005), o Museu de Arte da Pampulha (MAP), originalmente cassino, constitui um exemplar fidedigno do passeio corbusiano aplicado por Niemeyer em seu projeto. Ao invés da apreensão por um único ponto de vista demandada pelas fachadas simétricas e frontais da arquitetura clássica – e por seus interiores de princípios vitruvianos, fundamentados na proporção, harmonia e beleza

referenciada na razão – como nas secretarias da Praça da Liberdade, o MAP solicita uma caminhada distendida no tempo para ser apreendido em todo seu potencial.

A esse respeito, o arquiteto e pesquisador Luiz Felipe da Cunha e Silva (2017 [online]), nos relata a sua experiência de passeio arquitetural numa visita ao museu. De acordo com o autor, na sua visita, o Museu de Arte da Pampulha se revelou aos poucos, diante de cada reação dos espaços, formas, objetos para com o seu eu-observador-caminhante. Não somente a plasticidade importava, mas as situações possíveis do seu corpo no espaço, como a dramaticidade com que o museu repousa sobre o promontório, ou a composição – e tensão – das diferentes faces (ortogonais e curvas) do MAP que se revelam ao movimento, além de outras descobertas que Cunha e Silva relata que pode fruir ao longo do passeio. As relações entre o dentro e o fora também são percebidas no percurso por meio das superfícies espelhadas internas que refletem a paisagem externa, ou pela permeabilidade dos vidros que permite a natureza atravessá-la. Interioridade e exterioridade se diluem por essas aberturas e materialidades penetráveis (*Ibid*.). A descrição dos espaços do MAP nessa visita foi marcada pela experiência corpórea de um passeio arquitetural:

> O edifício é todo circundado por um **delicado passeio**, que serpenteia ao seu redor. Todo o passeio está situado alguns metros abaixo do nível de implantação do edifício e, por ele, **o observador que se desloca percebe todos os seus planos e formas por um ângulo que dramatiza intensamente as perspectivas**. Ao observador que o circunda, o edifício se apresenta como uma dama dos anos dourados de JK, a rodopiar, exibindo suas formas. (CUNHA E SILVA, 2017, online, grifo nosso).



Figura 133: MAP, vista externa. Fonte: ArchDaily[106]

[106] Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/01-151457/classicos-da-arquitetura-cassino-da-pampulha-slash-oscar-niemeyer. Acesso em ago. 2023.





Figura 134: MAP, percurso externo. Fonte: ArchDaily[107]

Figura 135: MAP, percurso interno. Fonte: Vitrúvius (CUNHA E SILVA, 2017).

Em *Arquitetura irreversível: o corpo, o espaço e a flecha do tempo* (2007), Cabral Filho investiga a relação entre dança e arquitetura, a partir dos conceitos de corpo, espaço tempo. Nesse contexto, embora o autor reconheça no passeio arquitetural a presença do corpo como agência fundamental da articulação entre espaço e tempo numa arquitetura-evento, ele postula que no caso de experiências em dança o corpo alcança um papel maior que a desvelação do

[107] Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/01-151457/classicos-da-arquitetura-cassino-da-pampulha-slash-oscar-niemeyer. Acesso em ago. 2023.

espaço: a possibilidade de alteração das propriedades do lugar com o seu movimento. Sendo assim, na *promenade architecturale* corbusiana o corpo se distanciou da tradição clássica em que era somente modelo proporcional para o antropomorfismo edificatório, pois se tornou uma peça-chave no desvelamento da arquitetura, por meio do percurso. Por outro lado, segundo Cabral Filho (2007, online), esse conceito modernista ainda designa o corpo como mero "elemento que descobre a arquitetura" – corpo sob o qual ainda se impõe um certo controle de acordo com o passeio proposto pela composição arquitetônica e o que se pretende revelar ou não no trajeto – diferentemente do corpo em movimento na dança que participaria na construção efetiva de uma arquitetura é feita e refeita nessa relação corpo/espaço:

> Se no início do século XX Le Corbusier, um dos expoentes da arquitetura moderna, propunha o **passeio arquitetural** como uma grande inovação, no qual o **habitante desvelaria a arquitetura ao percorrê-la**, vemos hoje arquiteturas onde o corpo não só desvela o espaço, mas na verdade altera as qualidades do próprio espaço quando nele se movimenta. Aqui o corpo não é mais apenas referência analógica para a construção da edificação, e nem é apenas o elemento que descobre a arquitetura, aqui **o corpo com seu movimento passa efetivamente a construir a arquitetura**, certamente **uma arquitetura que se faz e se refaz na relação com o habitante** (CABRAL FILHO, 2007, online, grifo nosso).

4.2.2 O corpo nas artes dos anos 1960

Antes de prosseguirmos para uma abordagem fenomenológica da relação entre corpo e espaço, consideramos pertinente fazer um breve desvio aos anos 1960, devido a emblemáticas experiências artísticas que repercutiram em noções de espacialidade, centralizadas no corpo. Não constitui nosso objetivo desenvolver um panorama histórico das vanguardas artísticas desse período, uma vez que isso já foi contemplado com tamanha destreza por Stéphane Huchet em seu livro "Intenções Espaciais: A plástica exponencial da arte, 1900-2000" (2012)[108]. Por outro lado, nos interessa buscar em algumas das práticas artísticas da década de 1960, especificamente da artista brasileira Lygia Clark, características de uma relação corpo/espaço que seja um contraponto crítico da abstração geometrizante de modelos de projeto prescritivos, apresentada no tópico anterior. Embora adentremos no campo "da arte" (mas a arquitetura e a

[108] No livro, é apresentada uma importante revisão histórica e crítica dos pontos de encontro e problemáticas da relação entre arte e arquitetura, com um enfoque nas artes plásticas. Por meio da articulação de diversos exemplos, artistas e comparações inovadoras, o estudo possibilita não somente uma compreensão do panorama das artes dos anos 1960, como também dos seus antecedentes e uma reflexão do porvir da arquitetura. Foi uma importante referência a esta pesquisa no que tange o pensamento sobre a criação de espaços que afetem o corpo e sejam afetados por ele, a partir do olhar para a cultura artística e o diálogo com a arquitetura.

cenografia não são artes?), não se trata de uma instrumentalização das práticas espaciais pela arte, como se a mesma fosse ferramental – isso nos parece, inclusive, um enquadramento demasiado utilitarista, diametralmente oposto, portanto, ao que temos procurado aqui. Dito de outra maneira, o que visamos está no âmbito de um compartilhamento de métodos, parâmetros e processos relacionados a **espacialidades centradas no corpo** (não enquanto objeto, mas como ativo na percepção, interpretação e apropriação do espaço).

O marco da nova dinâmica espacial e corpórea foi um processo artístico e político que data das décadas de 1960 e 1970, com artistas-referência como os brasileiros Hélio Oitica (1937-1980), Lygia Clark (1920-1988), Willys de Castro (1926-1988), Almícar de Castro (1920-2002), Lygia Pape (1927-2004), Hércules Barsotti (1914-2010) e Ferreira Gullar (1930-2016). Com a saída do espaço pictórico e a conquista da espacialidade volumétrica, além do envolvimento do corpo/artista e do corpo/espectador como ativos na experiência do espaço, o momento apresenta um atravessamento da arte da tela para o espaço, do plano bidimensional ao tridimensional (HUCHET, 2012). A publicação do *Manifesto Neoconcreto*, em 1959, indica o caminhar dos artistas em direção à maior liberdade de experimentação, problematização do lugar da arte e interesse pela participação ativa do público, implicando a transcendência do corpo de seu estatuto anterior como mero objeto de investigação.

O Neoconcretismo foi uma reação ao excesso de tecnicismo, formalismo e racionalismo dos artistas concretistas, a fim de sensibilizar a geometria e superar uma interação meramente contemplativa, de modo a envolver corpo, sentidos e subjetividade (CARVAJAL, 1999). O movimento neoconcreto, localizado no eixo Rio-São Paulo (essencialmente ativo no Rio de Janeiro), tinha por objetivo uma ruptura e uma reformulação dos ideais concretistas. Se por um lado, o concretismo importava modelos estrangeiros de forma acrítica e despreocupada da adaptabilidade às condições nacionais, por outro lado, os neoconcretistas, buscavam a absorção crítica e reelaboração dos paradigmas europeus. A tradição antropofágica[109], resgatada das vanguardas brasileiras de 1920, é recolocada na mesa para o banquete, de forma a "digerir"

[109] Referência ao Movimento Antropofágico – que foi uma importante tendência do Modernismo no Brasil nos anos 1920 e teve como um de seus importantes expoentes Oswald de Andrade, quem escreveu o Manifesto Antropofágico (1928) – o termo antropofagia remete ao ritual dos índios tupis de devorar os bravos guerreiros a fim de incorporar a sua força. A partir de uma interpretação menos literal, o que se propunha era uma independência da arte brasileira, a valorização de suas raízes (africana e indígena), por meio da "canibalização da cultura estrangeira, resgatando a essência do ritual antropofágico" (BALTAZAR, 2021b, 540). Nesse sentido, podemos interpretar o termo como um questionamento do consumo acrítico de paradigmas prescritos, impositivos e hierárquicos, em defesa de uma cartografia sensível para um processo de criação mais genuíno, inventivo e original.

seletivamente os modelos estrangeiros para se emancipar do legado europeu e do cientificismo concreto, para construir um projeto artístico verdadeiramente brasileiro:

> Ele é claramente o segundo movimento de uma sincronia, daí talvez sua **maior liberdade em relação às matrizes** (o concretismo suíço e a Escola de Ulm, por exemplo) e sua exigência de uma **produção nacional mais específica**. A grosso modo: o concretismo seria a fase dogmática, **o neoconcretismo, a fase de ruptura**; o concretismo, a fase de implantação, **o neoconcretismo, os choques da adaptação local** (BRITO, 1999, p. 55, grifo nosso)[110].

O crítico de arte Ronaldo Brito, em seu livro "Neoconcretismo: Vértice e ruptura do projeto construtivo brasileiro" (1999), nos adverte logo nas primeiras linhas: "O Manifesto Neoconcreto é claro: trata-se de uma tomada de posição crítica ante o desvio mecanicista da arte concreta" (BRITO, 1999, p. 8). Segundo o viés neoconcreto, os artistas deveriam rever criticamente as posições teóricas e a linguagem geometrizante adotadas pelas correntes até o momento: neoplasticismo, construtivismo, suprematismo, Escola de Ulm e, em especial, a racionalização exacerbada da arte neoconcreta (*Ibid*.). No *Manifesto Neoconcreto* (Figura 136) os artistas se opõem à objetividade da ciência e à precisão da mecânica, ao menos da forma dogmática como a arte concreta consagrou tais princípios, uma vez que para os neoconcretos "os concretos-racionalistas ainda vêem o homem como uma máquina entre máquinas e procuram limitar a arte à expressão dessa realidade teórica" (BRITO, 1999, p. 10).

Em seu manifesto, os artistas propõem que o Neoconcretismo seja uma reinterpretação do neoplasticismo, do construtivismo e movimentos afins, com o predomínio da obra sobre a teoria. Desse modo, a obra de arte transcende o figurativismo e a abstração mecanicista a tal ponto que não se limita e não pode ser apreendida pela objetividade das noções de tempo, espaço, estrutura, forma, cor, dentre outros. Esses elementos estão de tal forma integrados na arte neoconcreta que ao espectador é propiciada a **espacialização da obra**[111], a qual solicita do **olho-corpo** a abertura atenta de todos os seus órgãos do sentido, em uma **experiência espaço-temporal**, indeterminada e imprevisível, que se constitui na presentação do trabalho, ao contrário da prescrição concretista:

---

[110] Trecho do *Manifesto Neoconcreto* (1959), publicado no Suplemento Dominical do Jornal do Brasil (21-22/03/1959).

[111] Para o entendimento neoconcretista, a espacialização da obra diz respeito à experiência expressiva da obra que se faz continuamente presente, "sempre recomeçando o impulso que a gerou e de que ela era já a origem" (BRITO, 1999, p. 11). Assim, na sua presentificação de experiência ativa ao corpo, a arte neoconcreta funda um verdadeiro "espaço" expressivo (*Ibid*.).

> [...] os artistas que assim procedem apenas ilustram noções a priori, limitados que estão por um **método que já lhes prescreve, de antemão, o resultado do trabalho**. Furtando-se à criação intuitiva, **reduzindo-se a um corpo objetivo num espaço objetivo**, o artista concreto racionalista, com seus quadros, apenas solicita de si e do espectador uma reação de estímulo e reflexo: fala ao olho como instrumento e não ao olho como um modo humano de ter o mundo e se dar a ele; **fala ao olho-máquina e não ao olho-corpo** (BRITO, 1999, p. 11, grifo nosso)[112].



Figura 136: Manifesto Neoconcreto (1959). Fonte: Geometric Abstract Art Megazine[113].

Os artistas neoconcretos buscavam expressividade e maior conexão entre arte e vida. Em suas práticas, valorizavam o **experimentalismo** e recuperaram as noções de objeto e espaço como processos fluidos, dinâmicos e **abertos**. Como notou Brito: "[o neoconcretismo] foi sobretudo uma série de experiências de laboratório", em que investigavam outras respostas com base no passado construtivo local, na busca de um "retorno ao humanismo ante o cientificismo

[112] Trecho do *Manifesto Neoconcreto* (1959), publicado no Suplemento Dominical do Jornal do Brasil (21-22/03/1959).

[113] Disponível online em: http://www.geometricae.com/2021/03/17/manifesto-neoconcreto/. Acesso em: ago. 2023.

concreto" (BRITO, 1999, p. 55). Nesse contexto, os conceitos (espaço, tempo, forma, etc.) não ficavam aprisionados em caixinhas estáticas, mas se moviam livremente, permitindo novos vínculos entre o espaço e o corpo. Os limites dos objetos, dos meios e da relação com o espectador eram quebrados (CARVAJAL, 1999). **O próprio corpo se tornou a obra de arte e meio ativo de investigação** (HUCHET, 2012). Os artistas não concebiam o objeto como algo acabado, mas como uma **proposição aberta**: uma situação para ser vivida ou **experienciada**. A obra existe enquanto espaço para **apropriação**, permeada de uma alta subjetividade (CARVAJAL, 1999).

Numa antecipação do tópico seguinte a ser abordado, fazemos a seguinte afirmação: a arte neoconcreta apresentava intenções fenomenológicas (BRITO, 1999). Stéphane Huchet (2012), Ronaldo Brito (1999) e também David Sperling, em seu texto *Corpo + Arte = Arquitetura: Proposições de Hélio Oiticica e Lygia Clark* (2015), reconhecem que há fundamentos da **fenomenologia** de Merleau-Ponty no espaço-tempo orgânico neoconcreto, cuja obra se abre para a intervenção do espectador e a qual pode se configurar como a própria **extensão do corpo**. Num próprio trecho do *Manifesto Neoconcreto* (1959) isso é evidente:

> **Não concebemos a obra de arte nem como "máquina" nem como "objeto", mas como um quase-corpus**, isto é, um ser cuja realidade não se esgota nas relações exteriores de seus elementos; um ser que, decomponível em partes pela análise, só se dá plenamente à **abordagem direta, fenomenológica**. Acreditamos que a obra de arte supera o mecanismo material sobre o qual repousa, não por alguma virtude extraterrena: supera-o por transcender essas relações mecânicas (que a Gestalt objetiva) e por criar para si uma **significação tácita (M. Ponty)** que emerge nela pela primeira vez. Se tivéssesmos que buscar um símile para a obra de arte não o poderíamos encontrar, portanto, nem na máquina nem no objeto tomado objetivamente, mas como S. Langer e W. Wleidlé, nos **organismos vivos** (BRITO, 1999, p. 10-11, grifo nosso)[114].

Com a influência merleau-pontiana, a arte voltava-se ao campo da percepção pela **subjetividade da experiência corpórea**, em vez do centro na objetividade concreta. Tomando emprestadas as palavras de Brito (1999, p. 58): "através da sensibilização e da dramatização, os neoconcretos procuravam escapar ao reducionismo concreto, lutando contra a esterilização das linguagens geométricas". Segundo Brito (*Ibid*.), pela percepção fenomenológica, os artistas trabalhavam com uma dimensão espaço-temporal orgânica e não-objetiva: o tempo como uma duração que é substancializada em espaço vivo, em ação. A arte neoconcreta, portanto, voltava-

[114] Trecho do *Manifesto Neoconcreto* (1959), publicado no Suplemento Dominical do Jornal do Brasil (21-22/03/1959).

se a um envolvimento mais "completo" e efetivo do espectador, permitindo sua **intervenção** na obra, não somente a leitura ou contemplação passiva, mas a vivência no tempo, numa repotencialização, recriação e "completude" do trabalho artístico. Nesse sentido, o binômio espaço-tempo fenomenológico para o projeto neoconcreto "servia e estava associado à proposta de 'ativar' o relacionamento do sujeito com o trabalho e permitir múltiplas possibilidades da leitura, 'abertas' no tempo" (BRITO, 1999, p.78). Diferentemente do tempo concreto operacional, o tempo neoconcreto fenomenológico pertence à ordem do vivido, do sensível, mobilizando um espaço de proposição de vivências, um espaço que decorre do corpo e de suas ações:

> **O artista neoconcreto não abordava propriamente o espaço, ele o experimentava. Dispunha-se de vivenciá-lo, atuar contra o relacionamento tradicional entre o sujeito observador e o trabalho.** Tinha uma **concepção não-instrumental do espaço**, desejava imantá-lo, torna-lo campo de projeções e envolvimento num registro quase erótico. O desejo neoconcreto se opunha ao modo de relação vigente com a arte e ao processo de leitura estabelecido: contra a passividade, o convencionalismo, o platonismo da fruição "normal", buscava tensioná-la, **explodi-la em seus limites tradicionais** (BRITO, 1999, p. 81, grifo nosso).

> [...] **a experiência do corpo próprio nos ensina a enraizar o espaço na existência**. O intelectualismo vê muito bem que o "motivo da coisa" e o "motivo do espaço" se entrelaçam, mas ele reduz o primeiro ao segundo. A experiência revela sob o espaço objetivo, no qual finalmente o corpo toma lugar, uma espacialidade primordial da qual a primeira é apenas o invólucro e que se confunde com o próprio ser do corpo. Ser corpo, nós o vimos, é estar atado a um certo mundo, e **nosso corpo não está primeiramente no espaço: ele é no espaço** (MERLEAU-PONTY, [1945] 1999, p. 205, grifo nosso).

Dentre os inúmeros artistas e obras que mereceriam a nossa análise, optamos por enfocar a artista mineira, de Belo Horizonte, Lygia Clark (1920 – 1988), especialmente pela dimensão propositiva e aberta das suas obras, que julgamos contribuir para a nossa investigação de **modos de pensar e fazer espaços ao corpo**. Apesar de ter iniciado sua produção ligada ao concretismo, caminhou para o neoconcretismo e se tornou uma das expoentes mais importantes do experimentalismo do movimento neoconcreto. Lygia Clark realizou proposições fenomenológicas, corpóreas e sensíveis, que buscavam a autonomia do espectador e o desaparecimento do autor. O lugar da experiência era sempre único, não padronizado e **aberto**, pois seria constantemente modificado a partir dos diferentes olhares e mãos que interagissem. Além disso, suas formulações individuais eram postas em diálogo com as de Hélio Oiticica, em extensa troca de correspondências entre ambos. Os artistas buscavam a arte como veículo da subjetividade, a "emancipação" do espectador e a obra como **experiência do corpo** e dos

sentidos. Nas cartas trocadas, Clark e Oiticica compartilhavam suas inquietações e trabalhos. Na correspondência abaixo, por exemplo, Lygia Clark relata como a partir de *Caminhando* (1963) – obra que consiste numa repetição do ato de cortar o papel da fita de Moebius (dobra de material em meia espiral, de sensação contínua) por diversos participantes – o seu trabalho amplia o compromisso com o espectador como **experimentador ativo** e o objeto (se presente) como mediador da interação:

> Para mim o **objeto**, desde o Caminhando, **perdeu o seu significado**, e se ainda o utilizo é para que ele seja o **mediador para a participação**. As luvas sensoriais por exemplo são para dar a medida do ato e também o milagre do gesto na sua espontaneidade que parece esquecida. Em tudo que faço há **realmente necessidade do corpo humano que se expressa**, ou para revelá-lo como se fosse uma experiência primeira (CLARK; OITICICA, 1998, p.61, grifo nosso).



Figura 137: *Caminhando* (1963), Lygia Clark. Fonte: *The Museum of Modern Art* - MoMA[115].

Segundo Stéphane Huchet (2012), Lygia Clark emblematiza a transformação das artes e a saída do plano pictórico estático para a exploração e espacialização de experiências tridimensionais. Com relação à evolução da obra da artista para o envolvimento crescente do espectador e para o espaço corpóreo, na interpretação de Ronaldo Brito (1999) se dá por dois marcos fundamentais. De acordo com Brito (*Ibid*.), foi a partir da proposta fenomenológica dos *Bichos*, que a obra de Lygia Clark passou a convocar o espectador a uma participação direta,

[115] Disponível em: https://www.moma.org/audio/playlist/181/2392. Acesso em: ago. 2023.

eliminando uma contemplação passiva, até o ponto de, nas *Proposições sensoriais*, o objeto ser praticamente suprimido e o corpo se tornar obra, sendo o espectador também ativo (experimentador), responsável por provocar as experiências. David Sperling (2015), por sua vez, reconstitui de maneira ainda mais detalhada a maturação do processo artístico de Clark, do objeto à tridimensionalização espacial e ao **espectador-participante**:

> *Ovo* (1958) e *Unidade* (1958), pinturas de planos que **extravasam os limites do quadro** são estágio anterior aos *Casulos* (1958), placas-cor que oscilam entre o bi e o tridimensional. Estes, costumava dizer a artista, caíram no chão, como casulos de verdade, da parede ao chão, e deram origem aos ***Bichos* (1960), "estruturas vivas" abertas a manipulação. A supressão ainda mais radical do objeto pelo ato vivencial torna-se o foco de *Caminhando* (1963).** A ampliação do ato vivencial focado no sujeito para o campo intersubjetivo estruturado a partir da reflexividade do corpo é realizado com *Diálogo de mãos* (1966), *O Eu e o Tu* (1967) e *Óculos* (1968). O retorno às coisas mesmas, o contato renovado com o mundo a partir do corpo é objeto de *Nostalgia do corpo* (1968). Em *Arquiteturas Biológicas* (1969), o corpo, a ação, a reconexão com o mundo e a criação de um campo intersubjetivo ganham dimensões arquiteturais. (SPERLING, 2015, p. 26-27, grifo nosso).

A série *Bichos* (

Figura **138**) consistem em esculturas no campo ampliado, para remeter à Rosalind Krauss, uma vez que suas estruturas metálicas são deslocadas da condição estática e solidificada da tradição escultórica, para a de flexibilidade e maleabilidade. A obra é como uma geometria viva, que se abre nas mãos do observador-experimentador, o qual é convidado a manipular, modificar e "criar" conjuntamente essa arte/experiência. A partir desse trabalho com um considerável grau de **abertura ao participante**, compreendemos que a obra começa a sua transição de um estatuto de objeto-produto para o de **processo-acontecimento**. Na articulação dos *Bichos*, o trabalho artístico é feito e refeito na experiência do outro, nunca concluído, mas um processo indeterminado e em aberto – em que o espectador começa a ganhar certa autonomia para interferir.



Figura 138: série *Bichos* (1960), Lygia Clark. Fonte: Portal Lygia Clark[116].

Se em *Bichos* (1960) temos propriamente uma experiência espacializante do quadro e, de acordo com Sperling (2015), a artista radicaliza a tridimensionalização dos *Casulos* (1958) puxando-os pela gravidade ao chão; no caso do *Diálogo de Mãos* (1966) presenciamos a expansão da **dinâmica relacional** de *Caminhando* (1963). A mesma fita de Moebius é a materialidade explorada, porém, dessa vez, como membrana elástica que articula os pulsos atados dos participantes em um diálogo pelos movimentos das mãos. Se em *Caminhando* o espectador modifica a forma do papel com a tesoura, em *Diálogo de Mãos* ele conduz forma, peso, movimento, temperatura, na interação proposta com um outro participante. Se antes o objeto ainda era investigado como elemento, no segundo caso ele está em vias de desaparecer.

[116] Disponível em: https://portal.lygiaclark.org.br/acervo/61513/bicho. Acesso em: ago. 2023.

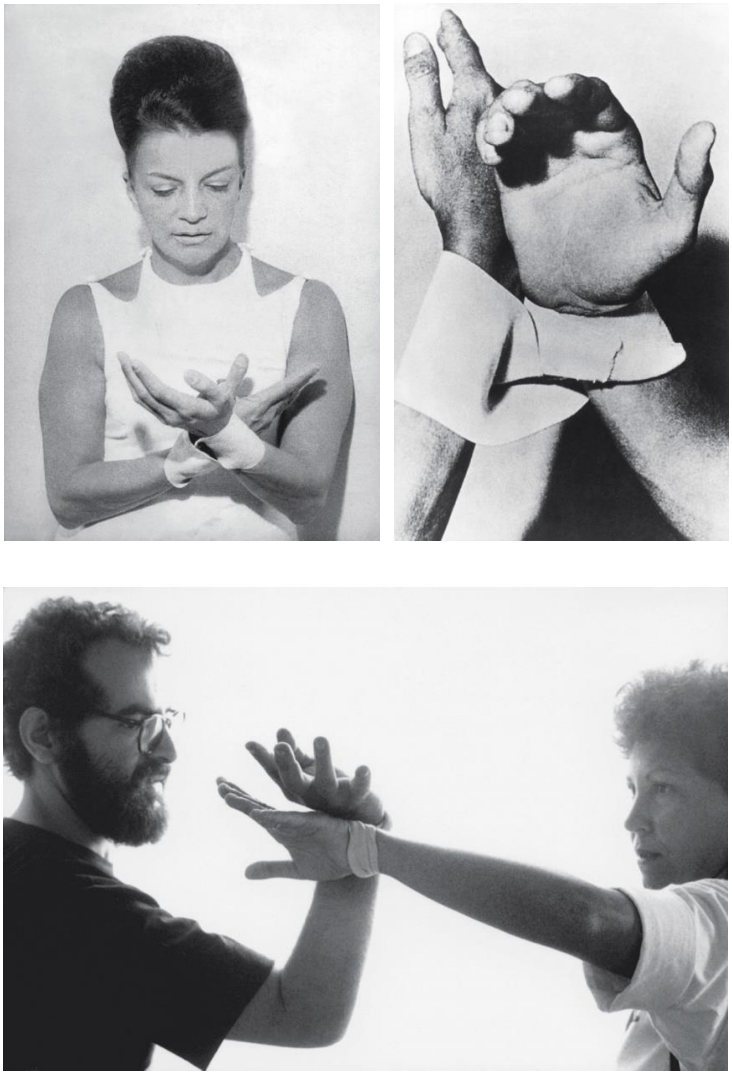


Figura 139: Diálogo de Mãos (1966), Lygia Clark. Fonte: Portal Lygia Clark[117]

Figura 140: *Ibid*.

Diversas outras obras poderiam ser elucidadas aqui, mas enfocaremos somente mais uma: *Luvas sensoriais* (1966), proposição de Lygia Clark da fase *Não Arte*. A obra não consiste somente em luvas comuns e bolas variadas, mas sim na **experimentação pelo espectador**. Ao segurar e sentir cada bola, com seus diferentes tamanhos, pesos e texturas, o sujeito redescobre o próprio tato. O que importa não é o objeto isolado, mas a interação do espectador com o objeto. Lygia Clark cria interfaces que não reproduzem situações prescritas, mas promovem experiências dialógicas e indeterminadas (KAPP; BALTAZAR; MORADO, [2008] 2021). Embora a produção de espaços contenha outro nível de complexidade, é possível vislumbrar nos objetos sensoriais de Lygia Clark ou em outras de suas proposições corpóreas, rumos para

[117] Disponível em: https://portal.lygiaclark.org.br/acervo/210/dialogo-de-maos. Acesso em: ago. 2023.

se pensar **espacialidades imaginativas** e promover experiências entre o corpo e o espaço abertas e dialógicas, em que o habitante pode agir e modificar.



Figura 141: *Luvas sensoriais* (1966), Lygia Clark. Fonte: Portal Lygia Clark.



Figura 142: *Luvas sensoriais* (1966), Lygia Clark. Fonte: Portal Lygia Clark.

4.2.3 O corpo por uma abordagem fenomenológica

> Como sabemos, **fenomenólogo é aquele que submete todo fenômeno a variações transcendentais para ver qual núcleo essencial resiste**, se destaca e se revela através desse núcleo de significação essencial, constituindo os possíveis que ele articulará em produções doravante asseguradas de sua validade e de sua legitimidade (HUCHET, 2005, p. 190, grifo nosso).

A citação acima nos direciona para o campo fenomenológico, e embora não nos deteremos em explicá-lo exaustivamente, daremos ênfase à abordagem fenomenológica do corpo – em especial no que tange aos efeitos desse fundamento filosófico na experiência do sujeito humano no espaço. A etimologia da palavra remonta ao grego *phainesthai* (fenômeno: aquilo que se apresenta ou que se mostra) e *lógos* (logia: estudo, explicação, ciência, tratamento sistemático de um tema), cuja definição seria o estudo dos fenômenos (descrição de como as coisas são e existem). Fundada enquanto método filosófico pelo matemático e filósofo alemão Edmund Husserl (1859-1938), para ele a fenomenologia se propunha à descrição da **experiência vivida da subjetividade**, como se manifesta aos sentidos humanos, no plano da essencialidade das coisas: "uma investigação sistemática da consciência e de seus objetos" (NESBITT, 2006, p. 443). Ou, dito de outra maneira: "a fenomenologia significa examinar um fenômeno da consciência em sua própria dimensão de consciência" (PALLASMAA, 2006, p. 485) Reconhecida como uma das principais correntes filosóficas do século XX, influenciou outros pensadores com desdobramentos particulares do método. Expoente do pensamento

fenomenológico, o filóso francês Maurice Merleau-Ponty (1908-1961) identifica a fenomenologia como uma filosofia transcendental que coloca em suspenso os fenômenos e estuda a sua essência, em "tentativa de uma descrição direta de nossa experiência tal como ela é" (MERLEAU-PONTY, [1945] 1999, p. 1).

A fenomenologia meleau-pontiana se fundamenta numa reavaliação da "tradição cartesiana" de dualismos como corpo/consciência e sujeito/objeto que caracterizou o objetivismo científico no Ocidente (CHAUÍ, 2002). Opera como uma metodologia de examinar e descrever os fenômenos, a partir da consciência, em contraste com a máxima da objetividade da ciência, de modo que busca a reconciliação com a dimensão subjetiva. Ademais, a fenomenologia posiciona o corpo, os seus sentidos e a sua experiência no espaço, como centralidade da investigação filosófica. A consciência do mundo se dá através do corpo; ou seja, é por meio da percepção corporal que o mundo, os objetos e o próprio corpo podem ser apreendidos: "o corpo é o veículo do ser no mundo" (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 122). A existência se funda na **relação corpo-mundo**, pois o espaço é condição existencial ao corpo, e a experiência do corpo enraíza o espaço na existência. A consciência do ser corpo – corpo tátil/tocante, visível/vidente, scenciente/sensível – desloca a noção de corpo como objeto que **está** no mundo, para o corpo que **é** no espaço, e fundamenta a comunicação com ele por meio da experiência (MERLEAU-PONTY, 1999). Nosso interesse ao longo desta pesquisa, por sua vez, foi esse "corpo perceptivo, corpo sensível, corpo experimental, corpo fenomenológico" (HUCHET, 2012, p. 27) – ao qual preferimos denominar habitante, corpo ativo ou corpo em ação, por julgarmos que melhor apreendem o entrelaçamento entre a dimensão física do corpo humano e a dimensão subjetiva, imaterial e sensorial da experiência corpórea. Sendo que, para nós, há uma interdependência entre o habitante e o lugar habitado

> O enigma consiste em meu corpo ser ao mesmo tempo vidente e visível. Ele, que olha todas as coisas, pode também se olhar, e reconhecer no que vê então o "outro lado" de seu poder vidente. Ele se vê vidente, ele se toca tocante, é visível e sensível para si mesmo. [...] Esse primeiro paradoxo não cessará de produzir outros. Visível e móvel, meu corpo conta-se entre as coisas, é uma delas, está preso no tecido do mundo, e sua coesão é a de uma coisa. Mas, dado que vê e se move, ele mantém as coisas em círculo a seu redor, elas são um anexo ou um prolongamento dele mesmo, estão incrustadas em sua carne, fazem parte de sua definição plena, e o mundo é feito do estofo mesmo do corpo. [...] **Um corpo humano está aí quando, entre vidente e visível, entre tocante e tocado, entre um olho e o outro, entre a mão e a mão se produz uma espécie de recruzamento, quando se acende a faísca do senciente-sensível**, quando se inflama o que não cessará de queimar, até que um acidente do corpo desfaça o que nenhum acidente teria bastado para fazer... (MERLEAU-PONTYT, [1964] 2014, p. 12-13 grifo nosso)

***

A aproximação da teoria espacial e da reflexão filosófica da fenomenologia foi estruturada a partir do debate da **relação entre experiência corpórea e lugar** (NESBITT, 2006). A reflexão sobre os espaços pela percepção fenomenológica não se restringe à dimensão física dos objetos construídos. Por outro lado, tal investigação gira em torno da **experiência sensorial do corpo no espaço**: sensações táteis, auditivas, visuais e olfativas passam a constituir significância visceral na apreensão espacial (*Ibid*.). Sendo assim, a fenomenologia, enquanto uma escola do pensamento, aplicada às práticas espaciais, direcionou a atenção aos modos de pensar e fazer, às significações simbólicas e às qualidades sensoriais (tatilidade, luz, cor, textura, materiais) dos lugares; para além dos elementos estruturais básicos (teto, piso, paredes, etc.). Eram sugeridas, por conseguinte, outras maneiras de se projetar, a partir da **experiência corpórea**.

No ensaio *A geometria do sentimento: um olhar sobre a fenomenologia da arquitetura* (1986 *apud* NESBITT, 2006), Juhani Pallasmaa critica a tradição racionalista e o formalismo superficial, que reduz a arquitetura a uma disciplina técnica e decorativa: um "jogo de formas" e regras. A comunicação da arquitetura provém, segundo o arquiteto finlandês, da relação entre a forma e o modo como é experimentada. Ou seja, o seu significado é apreendido pela capacidade dos projetos de **transmitir uma experiência**, evocar sentimentos e de simbolizar a existência ou presença humana (PALLASMAA, [1986] 2006). Como um fenomenólogo, Pallasmaa busca descobrir a "essência mais profunda" da arquitetura, a qual ele passa a defender que não reside nas paredes, portas, janelas, ou outros elementos da construção, mas sim no efeito que causa no mundo da consciência e da experiência do habitante. Em sua visão, a unidade básica, ou o *eidos* fundamental, da arquitetura não se encontra no objeto físico propriamente dito, mas no **contato do observador/participante** com as imagens e os sentimentos que a obra evoca (e provoca).

Para desenvolver a sua fenomenologia da arquitetura, Pallasmaa (2006) recorre ao conceito de "puro olhar" de Husserl, em defesa de que a fenomenologia é teórica, do sentido grego da palavra *theoria* como "olhar, contemplar". Sendo assim, uma abordagem fenomenológica da arquitetura significa "olhar, contemplar" o significado profundo da **experiência perceptiva**, a partir da consciência, e não da objetividade. Segundo o arquiteto, portanto, esse exame do fenômeno acontece pela consciência que vivencia o espaço, "com o sentimento arquitetônico em oposição à análise das propriedades e proporções físicas da construção ou de um quadro de

referência estilístico" (PALLASMAA, 2006, p. 485). A experiência arquitetônica, dessa forma, origina do próprio corpo, como uma interação entre as memórias sensoriais corporificadas e o mundo do habitante, numa recriação interna da dimensão de sentimento da obra, dando-lhe significado. Dito de outra maneira, segundo Pallasmaa (*Ibid*.), experimentar a arquitetura consiste em uma interação particular entre o espaço e o corpo em ação que percebe, sente, e experiencia os sentimentos e as sensações primordias que evocados pelo local.

> **Uma experiência marcante da arquitetura sensibiliza toda nossa receptividade física e mental.** É difícil apreender a estrutura do sentimento, por causa da sua imensidão e diversidade. Na experiência, descobrimos uma combinação do biológico e do cultural, do coletivo e do individual, do consciente e do inconsciente, do analítico e do emocional, do mental e do físico (PALLASMAA, 2006, p. 488, grifo nosso).

Nesta pesquisa, a abordagem fenomenológica do corpo corrobora para o desenvolvimento da dimensão de espacialidades imaginativas, pois vai de encontro à importância da experiência do habitante como cerne da qualidade espacial. Em consonância com a determinação do método processual como preceito, o movimento do corpo no espaço é um acontecimento que faz parte da própria construção da espacialidade. Em oposição ao corpo-como-objeto (concepção cartesiana), a nossa pesquisa está alinhada a uma visão fenomenológica do **corpo-como-sujeito**, o qual não apenas existe no espaço (ou interage com), mas simultaneamente forma o espaço e é formado por ele. Nesse sentido, para nós, ao pensar e fazer espacialidades imaginativas, a ênfase é transposta do objeto ou da sua materialidade, para a experiência do corpo. O corpo em ação se torna um componente fundamental da construção do espaço.

***

Em continuidade aos fundamentos expostos ao longo da construção do pensamento fenomenológico sobre a relação corpo/espaço, pretendemos concluir a discussão com alguns apontamentos desenvolvidos por Ana Paula Baltazar e por Silke Kapp. Os textos tratam, respectivamente: do paradigma perspectívico renascentista que privilegia o espaço concebido sobre o espaço vivido, e da anulação do corpo via o chamado conforto. A contribuição dessas autoras para a pesquisa é no sentido da crítica de modelos convencionais de projeto espacial (cujo enfoque dado é na arquitetura) em que a predeterminação antecede a experiência corpórea. Para estabelecer o debate de Silke Kapp, dois textos de sua autoria serão importantes: *Anti-catarse ou a contaminação pela arquitetura* (2002) e *Síndrome do estojo* ([2007] 2021a).

Silke Kapp (2002, 2021a) demonstra que parece haver uma certa atrofia da dimensão corpórea na arquitetura, pois é sugerido que as discussões e preocupações acerca do corpo humano foram pautadas quase que exclusivamente pelas normas da mecânica e da visão (imagem padronizada), por princípios funcionalistas e geometrizantes, por diretrizes da ergonomia e da higiene, e por preceitos de conforto. Em *Anti-catarse ou a contaminação pela arquitetura* (2002), é conduzida uma crítica ou uma fuga da premissa arquitetônica do conforto, a qual condiciona um estado de letargia, apatia ou anestesia do corpo humano em relação ao espaço. O ensaio *Síndrome do estojo* (2021a), por sua vez, discorre sobre a esfera do utilitarismo no projeto de moradias desde o século XIX, em que a aplicação dos princípios tayloristas e racionalistas na produção de caixas-de-morar, verdadeiros "estojos": uma aparência dissociada de seu conteúdo, e internamente o vazio de uma precisão funcional que não corresponde à potencialidade dos acontecimentos. Os textos se cruzam não apenas em temporalidade, pois perpassam o contexto do modernismo, mas também pela crítica à "anulação do corpo" tanto via "conforto", quanto via "domesticação" – em verdade, percebemos que os dois conceitos, embora distintos, relacionam-se, pois uma das formas de domesticação dos corpos seria com o conforto. Ademais, ambos os textos são destinados, prioritariamente, para uma discussão em torno da moradia, em especial a moradia "popular", produzidas em massa.

Nesses contextos de habitações que (por determinações arquitetônicas) contribuem a um distanciamento entre corpo humano, experiência corpórea e espaço habitado, propomos uma diferenciação entre duas abordagens possíveis do conceito de domesticidade[118]. Por um lado, a domesticidade presente no substantivo doméstico, pode assumir o significado de experiência sensível, física, estética, espacial, política, social, econômica, moral, e de todos os demais aspectos da vivência no lugar de morar – presumido como o espaço onde os sentimentos, as relações, as histórias, as memórias, os problemas, e o mais singelo da subjetividade das pessoas habitam. Por outro lado, a conotação de domesticidade pode ser associada ao verbo domesticar, enquanto estado de sujeição do ser e que se relaciona com um racionalismo pragmático que, no caso da arquitetura, visa a imposição de modelos de espaços, corpos e vidas. Domesticar é uma ação que, portanto, implica a existência de um receptor do ato, ou seja, o corpo domesticado, para o qual a domesticação é direcionada. Pode-se, em certa medida, dizer de um projeto ou de técnicas de controle disciplinar dos corpos que promovem constrangimentos e tolhem

[118] Essa breve reflexão do conceito de domesticidade foi proposta no meu livro "Ensaios do corpo no lugar de morar" (2021) e tem respaldo teórico no livro "Domesticidade, gênero e cultura material" (2017), de Flávia Brito do Nascimento, Joana Mello, José Tavares Correia de Lira e Silvana Rubino – o qual elabora um estudo sobre o habitar e domesticidade, com ênfase nas questões de gênero em relação à cultura material e ao espaço doméstico.

possibilidades nos usos do espaço cotidiano do morar – uma delas parece ser o preceito do conforto:

> [...] relação direta com a **anulação do corpo** necessária aos novos regimes de trabalho. O modo de produção do capitalismo industrial depende da adaptação de cada indivíduo a um ritmo coletivo minuciosamente definido. Desejos e necessidades de um corpo indisciplinado prejudicam a produtividade. **A melhor maneira de domesticar esses corpos, no entanto, não é a violência direta, mas o conforto que os torna passivos** e aptos à execução de tarefas sempre parciais e restritas. Tanto é que a ergonomia, disciplina dedicada ao conforto, significa literalmente "normalização do trabalho". Se hoje falamos em ergonomia aplicada à habitação, ergodesign e coisas semelhantes é porque **se promove no ambiente doméstico uma adequação padronizada do corpo** muito semelhante àquela dos ambientes de trabalho (KAPP, 2021a, p. 223, grifo nosso).

Os princípios da domesticação e do conforto (ou da domesticação via conforto) estão implicados na experiência (ou melhor, ausência da experiência) do corpo. Silke Kapp parte do pressuposto que as coisas (nossa interpretação se estende desde a escala dos objetos à escala das moradias) são materialidades imprescindíveis às relações do "corpo-alma" (sem a separação da tradição ocidental) no mundo: um vínclo entre o mundo e as coisas que possibilita "demarcar lugares, sustentar expressões e criar relações significativas" (KAPP, 2002, p. 197). O papel das coisas parece estar fundamentado nas possibilidades de intermédio, amparo, interação, expressão e situação dos corpos humanos no espaço. Por outro lado, Kapp (*Ibid*.) sugere que a premissa do conforto e da domesticação sobre os corpos, além da massificação, padronização e uniformação dos objetos (de utensílios, a vestuário e moradias) tende a anular parte significativa das possibilidades da relação entre espaço e habitante. O conforto opera como um verdadeiro "esquecimento do corpo", pois na premissa da anulação de incômodos físicos (com auxílio de regras da ergonomia, etc.) reduz-se parte significativa da experiência, das possibilidades de interação singular com o embiente e entre pessoas.

Entre os séculos XIX e XX, o conforto atinge caráter normativo sobre a qualidade espacial, quase que como autoridade absoluta (KAPP, 2002). Na década de 1920, devido sobretudo à discussão em torno da moradia de massa, ampliaram as soluções padronizadas, de "alta eficiência", as quais se estenderam dos espaços de trabalho para o ambiente doméstico. Em 1929, por exemplo, o Congresso Internacional da Arquitetura Moderna (CIAM) foi dedicado ao *Existenzminimum*, ou seja, ao pensamento sobre o mínimo necessário à moradia popular para uma "vida digna" (supostamente). Kapp (2021a) observa, no entanto, que apesar do discurso, ainda prevalecem os casulos genéricos, moradias-estojo para abrigar seres humanos abstratos, enquadrados num modo de vida preconcebido, sem frestas de flexbilização. Na busca de uma

otimização semelhante aos processos industriais, foram criadas modalidades de *domus* rígidos, predeterminados, domesticadores e "confortáveis". Segundo Kapp (2002), o tipo de conforto almejado se traduzia em uma racionalização (quase que uma "taylorização") dos movimentos e dos modos de usar os espaços arquitetônicos, sem aberturas a qualquer espécie de ação insusitada.



Figura 143: Cozinha de Frankfurt. Fonte: ArchDaily[119].

Um dos exemplos clássicos desse constrangimento dos corpos em torno de princípios funcionalistas e de preceitos de conforto ("comodidade") – os quais regulam e pacificam comportamentos, respectivamente – foi a "cozinha de Frankfurt". Assim ficou conhecido o projeto de uma cozinha padrão, concebido em 1926 pela arquiteta Margarete Schütte Lihotzky, com fins aos programas de habitação social em Frankfurt, na Alemanha. Com influência do "espírito CIAM" e do funcionalismo modernista, o propósito era sistematizar e universalizar soluções de projeto, oferecendo modelos massificados de espaços domésticos e roteiros prescritivos dos seus usos aos moradores (KAPP, 2021a). Considerada um "triunfo da ergonomia", as dimensões padronizadas da cozinha de Frankfurt não comportavam mais que

[119] Disponível em https://www.archdaily.com.br/br/976993/a-historia-das-cozinhas-dos-grandes-banquetes-aos-moveis-embutidos/620d1ec90af30537e06f9a1e-a-historia-das-cozinhas-dos-grandes-banquetes-aos-moveis-embutidos-imagem. Acesso em: ago. 2023.

uma única pessoa – especificamente uma mulher, de estatura mediana e destra – além de a disposição dos objetos ser exata de tal maneira que permitisse o mínimo necessário de movimentos para a realização das tarefas domésticas (KAPP, 2002). Sob a premissa de "conforto físico" e "espaços funcionais", os corpos foram submetidos a roteiros de ações meticulosamente calculados, tanto com relação aos usos das coisas e ambientes, quanto à interação singular entre pessoas.

> [...] a **cozinha de Frankfurt é inteiramente desenhada para o corpo da mulher de estatura mediana daquela época**, de modo que os homens estavam de antemão dispensados do trabalho doméstico, e as mulheres canhotas, baixas, altas ou gordas **não tinham possibilidade de ajustar o espaço a suas próprias necessidades**; isso sem mencionar eventuais 'desvios' de desejos ou hábitos domésticos. **Improvisos, apropriações ou ações não planejadas de antemão são tão difíceis aqui quanto nas linhas de produção das grandes indústrias.** (KAPP; LINO, 2021, p. 427, grifo nosso).

No cinema, filmes como *Mon Oncle* ([Meu Tio], 1958), do diretor francês Jacques Tati, abordam esse "ideal" de funcionalidade e conforto – que, como dito, adormece o corpo diante da supressão (ou redução) de vivência encarnadas, bem como o domestica, diante de modos de usar pré-determinados. O filme retrata os impactos da modernidade, ilustrado criticamente pelos efeitos da vida excessivamente organizada, da eficiência racionalista e do otimismo futurista. O modelo de habitação moderna é retratado caricatamente na lógica da "máquina de morar" com o aporte da automação tecnológica (ao extremo).

De acordo com Rossana Honorato (2015) a residência Arpel, moradia modernista do filme, é como uma arquitetura de revista, a qual simula um protótipo idealizado de casa, que deve manter-se "impecável" para ser fotografado. De acordo inclusive com o artigo *Villa Arpel, the house that Jacques Tati built* (2020), no jornal The Financial Times, por Adam Scovell, o diretor Jacques Tati criou todo o design arquitetônico da sua produção cinematográfica, o qual como descrito em seu roteiro tinha o propósito de ilustrar "uma vila pretensiosamente modernista, tão geométrica a ponto de ter perdido qualquer caráter humano ou habitável". Por isso, sem resquícios de vivências não programadas, ou como diria Carlos Antônio Leite Brandão (2001, p. 8): "arquitetura de revista, feita mais para ser vista do que vivida".



Figura 144: Villa Arpel, filme *Mon Oncle* (1958). Fonte: The Financial Times (SCOVELL, 2020).

Dentro desse desenho rígido de layout altamente prescritivo, a intimidade do lar e as trocas humanas profundas são reduzidas a relações pautadas pela fragmentação e instantaneidade – sem aberturas a espontaneidade de gestos e usos nos acontecimentos cotidianos. Todos os ambientes parecem meticulosamente desenhados em seus mínimos detalhes, desde a cozinha até o jardim, de modo que impedem qualquer atividade não prescrita. Nos moldes dos ambientes industrializados, as ações são otimizadas, a aparelhagem tecnológica automatiza todas as tarefas domésticas (cozinhar, limpar, arrumar a casa, etc.) e a organização espacial é racionalizada, de modo a constranger os movimentos no espaço com base numa padronizada sequência lógica dos gestos de cada operação, a fim de economizar tempo e garantir mais "conforto" (conforto pretrificador). Se a premissa do conforto (comodidade física) está inscrita no projeto, a preocupação com a acomodação corporal aos espaços (experiência corpórea, usos, apropriação) não parece ser considerada.

> No filme de Tati, a habitação moderna é o ícone falante que impõe outra fruição da "intimidade" do lar. **A ordem espacial implica um ajustamento corporal minuciosamente prescrito no projeto de sua arquitetura.** E é esse rígido layout, curiosamente formulado pela fluidez de linhas sinuosas, mas limitado por ângulos retos, que determina a administração do lar para a dona de casa. Internamente, o design arrojado em linhas e formas (**despreocupado quanto à acomodação**

> **corporal**) e a automatização dão um tom enxuto e clean – suficiente – ao mobiliário do habitar moderno (HONORATO, 2015, online, grifo nosso).



Figura 145: Cena do filme *Mon Oncle*. Fonte: IMDb.[120]

Silke Kapp (2021a) denomina de "síndrome de estojo" esse paradigma de concepção de moradias, por meio do qual "o bem-itencionado projetista prevê cuidadosa e meticulosamente cada movimento, ação, evento e objeto de um futuro usuário abstrato" (*Ibid.*, p. 224). A dita abstração do "usuário" é justamente a sua subtração (ou anulação), pois o projetista não considera o habitante em suas subjetividades, mas a partir de preceitos de conforto, de ocupação, e de funcionalidade, dentre outros, completamente sistemáticos e genéricos. Os acontecimentos concretos, no entanto, que se fazem e refazem pelo corpo em ação no cotidiano do habitar, ultrapassam o roteiro previsto do projeto do "acondicionamento perfeito". Os espaços excessivamente predeterminados, por sua vez, condicionam o "usuário" a uma passividade comportamental diante da moradia-estojo inflexível.

Todavia, se a lógica moradia-estojo foi perpetuada, existiram paralelamente no percurso da história iniciativas para arranjos mais diversificados e flexíveis dos espaços. Um exemplo é a Casa Schröder (Utrecht, 1924), projeto do arquiteto Gerrit Rietveld (1888-1964) e da cliente Schröder. Segundo Kapp (2021a) não somente esse projeto, como outros do Movimento

[120] Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0050706/mediaviewer/rm1601745408/?ref_=tt_md_1. Acesso em: ago. 2023.

Moderno operam como oposição ao acondicionamento domesticador dos casulos abstratos, por experimentarem (literalmente) opções de **abertura do espaço**. Dentre os aspectos explorados, Kapp (2021a, p. 219) menciona "transparência e fluidez dos espaços, ausência de delimitações espaciais rígidas e até superposição e mutabilidade de funções". Uma das obras arquitetônicas modernistas mais proeminente do movimento *De Stijl*, a Casa Schröder externamente é caracterizada pela vivacidade das cores primárias e pela austeridade das formas geométricas puras; enquanto internamente apresenta elementos corrediços e paredes retráteis que permitem integrar ou apartar ambientes da casa (ZORN, 2017; KAPP, 2021a). Diversas escolhas de layout podem ser exploradas, de modo a oferecer experiências distintas aos sujeitos arquitetônicos. Por exemplo, as crianças tinham a opção de adquirir uma área ampla de jogos e brincadeiras por meio do recolhimento da divisória móvel no andar superior, e durante a noite fechar tal divisória para a privacidade de seus quartos individuais. Tal flexibilidade e modularidade desse projeto arquitetônico com painéis deslizantes, reversíveis e removíveis, viabiliza a **transformação** dos espaços pela mobilidade dos planos, sem uma disposição hierárquica predeterminada – e assim, uma alternativa de **usos e ocupação**.



Figura 146: Casa Schröder (1924), vista interna. Fonte: FRACALOSSI, 2012.

Por outro lado, Silke Kapp (2021a) adverte que mesmo com as iniciativas de flexibilização, elas podem indicar modalidades diferentes de moradias-estojo, seja pela multifuncionalidade dos ambientes, pela adaptabilidade do lugar durante o tempo de uso, pelo aumento das opções disponíveis, ou até pela autoprodução. Numa perspectiva semelhante, o arquiteto holandês Herman Hertzberger (1932-), em seu livro "Lições de arquitetura" ([1996] 1999), desenvolveu

uma abordagem crítica acerca da mutabilidade de funções num ambiente, por meio da distinção entre os sentidos de funcionalidade, flexibilidade e polivalência. Em resumo, a funcionalidade (de um racionalismo do progresso técnico) apresenta um caráter opressivo ao determinar sistematicamente um roteiro único, que dificulta a existência de outras possibilidades de ocupação do espaço não prescritas. A flexibilidade, por sua vez, pressupõe neutralidade e não-especificidade, em tanto excesso, que não corrobora com a realização plena de usos diversos e originais. A **polivalência**, por outro lado, diz respeito a uma liberdade de interpretação e modificação da arquitetura pelo sujeito, simultaneamente a uma capacidade de acomodação do espaço ao corpo.

> **A flexibilidade representa, portanto, o conjunto de todas as soluções inadequadas para um problema.** Dado isto, um sistema que se mantém flexível por causa da mudança dos objetos que devem ser acomodados dentro dele produziria a mais neutra das soluções para problemas específicos, mas nunca a solução melhor, a mais adequada... **A única abordagem construtiva para uma situação que está sujeita à mudança é uma forma que parta da própria mudança como fator permanente – isto é, como um dado essencialmente estático: uma forma que seja polivante.** Em outras palavras, uma forma que se preste a diversos usos sem que ela própria tenha de sofrer mudanças, de maneira que uma flexibilidade mínima possa produzir uma solução ótima (HERTZBERGER, 1999, p. 146-147, grifo nosso).

Para nós, interessa essa abertura do espaço aos corpos em ação, nos moldes da polivalência de Hertzberger, de tal forma a privilegiar um processo de construção de identidade e expressão de significâncias, ao longo dos acontecimentos, por meio da gama de interpretações e de usos do ambiente. A nossa ideia de **espacialidade imaginativa**, portanto, condiz com a capacidade potencial de acolher usos, suportar transformações e sustentar significados – além de se desenvolver em vista da interação entre corpo e espaço, ou seja, a partir de como um se apropria do outro. Sendo assim, cada pessoa poderia reagir e interpretar à sua própria maneira, enquanto a espacialidade se tornaria um meio portador potencial de usos e significados – com abertura à contínua mudança das situações cotidianas, das mudanças de vida, dentre outros aspectos.

Diante dessas diversas formas de supressão da experiência corpórea pelo controle dos comportamentos e pela anulação do próprio corpo pelo conforto, Silke Kapp (2002) questiona como desenvolver uma "arquitetura sem roteiro" – ou seja, sem a prescrição exata dos movimentos e dos usos. Se para Hertzberger (1999) a resposta está na polivalência, para Kapp (*Ibid*.) está no que o filósofo alemão Walter Benjamin (1892-1940) denominou como "recepção tátil", em seu ensaio *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* [A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica (1935)]. Todavia, por não serem ideias opostas, admitimos no nosso estudo de espacialidades imaginativas um pensamento em torno

de um viés polivalente e tátil. Segundo Benjamin (1935 *apud* KAPP, 2002), há duas formas distintas de recepção da arquitetura: tátil e contemplativa. A primeira diz respeito à dimensão corpórea, à apropriação, ao uso, ao hábito cotidiano. A segunda, por sua vez, manifesta-se no olhar apreciativo às composições formais, ou aos recursos técnicos, ou à decodificação de mensagens. Para Kapp (2002), o o primeiro modo de recepção é limitado e reduzido a quase nada em razão do paradigma do conforto. Já quanto ao segundo, a autora indaga se a arquitetura como mero objeto de contemplação não estaria aquém de sua potencialidade, em termos de conteúdo, forma e expressividade. Por concordarmos com a autora, interessa-nos (e assim o foi durante toda a pesquisa) a exploração da **recepção tátil**, a contaminar a relação da espacialidade com o habitante, ampliando a experiência do corpo no espaço e as possibilidades de apropriação e uso.

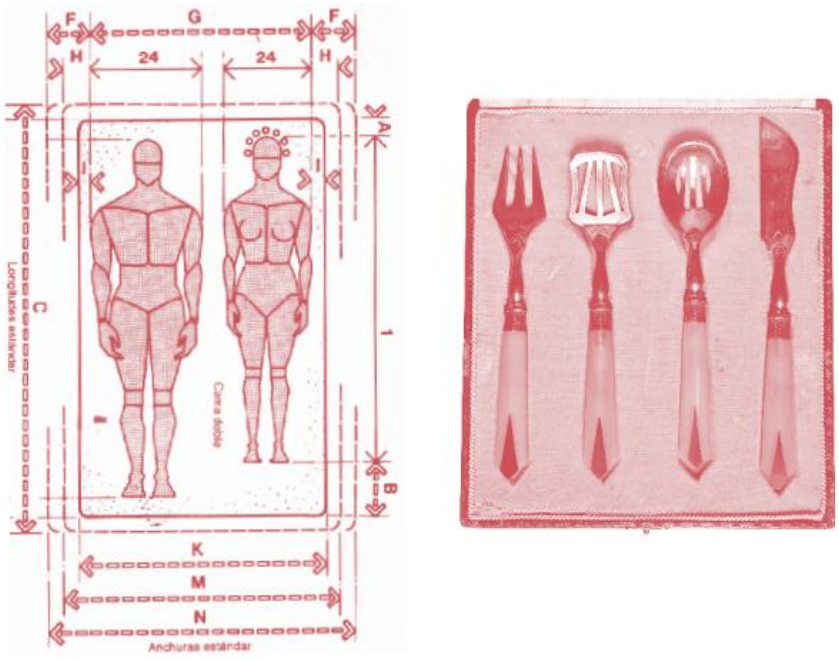


Figura 147: Pessoas em moradia-estojo *versus* estojo de talheres. Fonte: KAPP, 2021a, p. 220.

***

Se uma certa atrofia da dimensão corpórea na arquitetura está relacionada, dentre outros aspectos, à premissa arquitetônica do conforto (KAPP, 2002, 2021a), para Ana Paula Baltazar (2021a, 2021b) há uma causalidade entre o modelo perspectívico renascentista e essa atrofia. Em seus artigos *Além da representação* ([2012] 2021a) e *Não existe arquitetura decolonial*

([2020] 2021b) – ambos reunidos no primeiro volume do livro "Moradia e outras margens" (2021) – Ana Paula Baltazar critica a representação como paradigma no processo de projeto convencional, o qual é enfocado em produtos acabados, e pressupõe um distanciamento entre sujeito e ambiente. Segundo Baltazar (2021b), a tradição da arquitetura, ou seu *modus operandi*, é pautada na dominação pelo desenho e na representação como produto cristalizado e fechado, em um processo convencional de projeto e de produção do espaço que data desde o Renascimento. A partir de então, até hoje, a escolarização é fundamentada na solução de problemas, em vez de valorizar um processo contínuo, com camadas de experiência e não finalizado do ponto de vista do projeto, construção e uso (*Ibid*.).

De acordo com Baltazar (*Ibid*.), é o *modo architectorum* de reprodução das formas prescritas e inquestionáveis que prevalece na dinâmica atual do campo. Conceito desenvolvido pelo crítico de arquitetura inglês Reyner Banham (1922 – 1988), o *modo architectorum* designa a arquitetura, ou ao menos o ensino de arquitetura, como uma caixa preta que carrega valores secretos, não revelados, inquestionáveis e perpetuados desde o Renascimento Italiano (BANHAM, 1999). A gênese do processo de projeto na prática arquitetônica formal corresponde à lógica da solução-de-problemas e do formalismo de projetos-produtos, reproduzidos no ensino e na prática da arquitetura ocidental (BALTAZAR, 2021b). Assim, a arquitetura é feita e reproduzida segundo uma prática prescritiva e formalista que serve à construção de espaços "extraordinários"[121] e que reproduz um "sistema secreto de valores" e um "estilo certo" no desenho do projeto (BANHAM, 1999).

> [...] **o paradigma** colonizador **da representação prevaleceu**. Como aponta Sérgio Ferro (2006), crítico da produção arquitetônica brasileiro, prevalece a prática heterônoma de Filippo Brunelleschi, sistematizada nos escritos de Leon Battista Alberti, enfatizando a representação (e o controle) como paradigma da produção arquitetônica. Ou seja, o desenho é **instrumento de dominação**, seja dos trabalhadores no canteiro de obras, seja **dos usuários nos edifícios acabados**. A prática colonizadora está implícita no processo de produção da arquitetura ocidental e **vem sendo reproduzida inquestionadamente na formação dos estudantes de arquitetura** (BALTAZAR, 2021b, p. 539, grifo nosso).

[121] Os espaços ditos "extraordinários" dizem respeito às obras "espetaculares" que visam à representação de poder e que normalmente não correspondem às demandas ordinárias da vida cotidiana (BALTAZAR, 2021b).

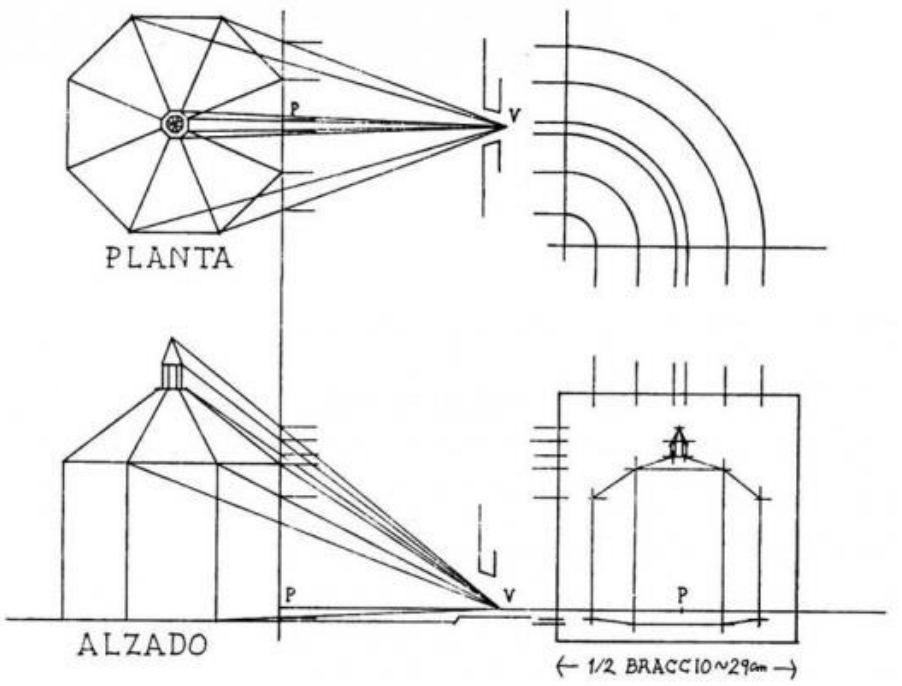


Figura 148: A Construção legítima. Fillipo Brunelleschi. Fonte: Vitruvius (AMARAL, 2008).

A partir do conceito desenvolvido por Banham de *modo architectorum*, cuja socialização entre arquitetos acontece desde o seu processo de formação profissional nas escolas, Baltazar (2021b) forja sua crítica sobre esse tipo de processo reprodutivo de prescrições convencionadas e introjetadas. Segundo a autora, Pérez-Gómez ([1994] 1997), relaciona o paradigma da representação na arquitetura, aparato perspectívico em voga desde o Renascimento[122], ao distanciamento entre a concepção do edifício acabado e a vivência do corpo em ação no espaço. Isso porque tal aparato fundamenta um conhecimento racional objetivado, reduzindo a experiência a descrição científica e, assim, a um ambiente passivo (CABRAL FILHO, 1996 *apud* BALTAZAR, 2021a)[123].

No Movimento Moderno a sistematização perspectívica na arquitetura atinge níveis ainda superiores devido ao princípio de otimização da produção, que amplia o uso da geometria, bidimensionalidade e projeções ortogonais na concepção mais racionalizada e objetivada dos espaços (BALTAZAR, 2021a). Há na precisão científica e matemática da representação da

[122] Embora segundo outros autores os princípios perspectivistas surgem de certo modo no tratado de arquitetura de Vitruvius, Ana Paula Baltazar defende que a perspectiva está fundamentada historicamente no Renascimento – sendo que no século XVI a perspectiva passa a ser sistematizada nos tratados (BALTAZAR, 2021a).

[123] CABRAL FILHO, J. S. *Formal games and interactive design*, Tese (PhD), Sheffield University, Inglaterra, 1996.

arquitetura (paradigma perspectívico) que transforma a realidade vivida (experiência) em modelo estático (objeto fixo), um processo de "exclusão" do corpo que é inclusive de ordem física, se repararmos que a perspectiva reduz a profundidade da realidade tridimensional a uma imagem representada bidimensionalmente. Em verdade, Baltazar ainda afirma que sendo a arquitetura mais do que um objeto tridimensional, pois existem ao menos as dimensões temporal e comportamental para além das outras três, e assim descaracteriza a arquitetura do evento, pois espaço e tempo não são vividos e a significação arquitetônica não se revela mais na durabilidade do acontecimento, no próprio "ato de habitar":

> O processo de representação resume-se à redução do objeto tridimensional a um meio bidimensional para tornar possível sua re-presentação. **No caso da representação da arquitetura, não se trata apenas de tornar a presentar um objeto tridimensional num meio bidimensional.** A defasagem entre a arquitetura e sua representação bidimensional não é apenas de uma dimensão. Não podemos considerar a arquitetura um objeto tridimensional, temos a certeza de pelo menos mais duas dimensões — tempo e comportamento — e, portanto, a representação perspectívica está três dimensões aquém da arquitetura.
>
> **A primeira dimensão que se perde na representação perspectívica é a profundidade. A maneira como percebemos o mundo**, estereoscopicamente, é reduzida à bidimensionalidade do comprimento e da largura. **A segunda dimensão perdida é a do tempo.** Assim como a escrita, a perspectiva é uma busca de inscrição do discurso, permanecendo como um fragmento de um instante do evento (acontecimento) inscrito fora do tempo. **A representação é uma imagem absoluta que pode ser lida em qualquer tempo e não traz a temporalidade do objeto.** Demanda um tempo para ser lida, embora não guarde nenhuma relação temporal com o discurso. **A terceira dimensão que se perde é a comportamental, que permite a interação. A perspectiva, por ser inscrição, já não é mais um evento, e a significação da arquitetura não se revela no ato de habitar (fruir),** mas está restrita à possibilidade de interpretação do fragmento — imagem absoluta — que foi inscrito. **Não há interação, o espaço e o tempo não são vividos.** (BALTAZAR, 2021a, p. 249, grifo nosso).

Todavia, é necessário acrescentar a essa análise uma distinção fundamental de dois sentidos de representação que Baltazar (2021a) comenta: "representação **na** arquitetura" (o espaço vivido que representa significados) e "representação **da** arquitetura" (espaço concebido da arquitetura convencional, normativo, pronto). Enquanto a primeira expressão está orientada para uma arquitetura que se (trans)forma com e durante o uso, a segunda designa uma arquitetura pronta, fixa, distante do uso. A discussão é fundamentada em Roland Barthes e Alberto Pérez-Gómez. Barthes (1991 *apud* BALTAZAR, 2021a)[124] diferencia uma representação que é mera cópia, um produto-semelhança, de outra que seria uma presentação

[124] BARTHES, R. *The responsibility of forms*: critical essays on music, art, and representation. Berkeley/Los Angeles: University of California Press, 1991.

do objeto por um outro meio. Pérez-Gómez, por sua vez, defende que a ideia que representação na arquitetura é correlata aos significados, intenções e simbolismos que carrega, como se fosse o meio pelo qual essas relações são expressas: "(...) uma arquitetura simbólica é aquela que representa, aquela que pode ser reconhecida como parte de nossos sonhos coletivos, como um lugar de pleno habitar" (PÉREZ-GÓMEZ; PELLETIER, 1992, apud BALTAZAR, 2021a, p. 250)[125].

Se por um lado há um esforço para se enfatizar a arquitetura como espaço vivido que representa significados, por outro, é a representação da arquitetura e, portanto, o espaço concebido, que prevalece na discussão e prática convencional do campo (BALTAZAR, 2021a). A arquitetura é, desse modo, reduzida à dimensão perspectiva do objeto arquitetônico, ou seja, representação do fenômeno e não o próprio fenômeno (HEIDEGGER, 1990 *apud* BALTAZAR, 2021a)[126]. Nesse sentido, é preciso atentar ao fato de que a perspectiva não significa somente uma estratégia bidimensional, racionalista e geométrica de desenho, mas uma técnica que contribui na promoção do modo capitalista de produção do espaço, o qual acirra a separação entre projeto, construção e uso, devido, entre outros fatores, à "transformação do espaço em mercadoria com ênfase no valor de troca em detrimento do valor de uso" (BALTAZAR, 2021a, p. 257). Ainda segue sendo adotado pelos arquitetos e no ensino de arquitetura o processo de projeto convencional fundamentado no que Pérez-Gómez chamou de paradigma perspectívico, o qual ao considerar o espaço como mero objeto de representação, pressupõe a sua abstração e separação do habitante (*Ibid*.). A finalidade da arquitetura é predominantemente a produção de produtos finalizados, do que a ênfase no espaço vivido.

> No processo de produção da arquitetura convencional podemos dizer que re:pre:sentar reitera algo concebido antes (projeto), remete a algo que estaria por vir (espaço construído), e **estabelece um estado de permanência** (a arquitetura pronta, acabada). Contudo, tal processo deve ser questionado, uma vez que **podemos imaginar uma arquitetura que não se fixe em estado permanente** e cuja produção não seja pautada pela reiteração do espaço concebido com sua separação clara da construção e do uso. **A ênfase no espaço vivido escapa à representação** (BALTAZAR, 2021a, p. 249, grifo nosso).

Como uma possibilidade de caminho alternativo (distinto) desse *modo architectorum*, Baltazar (2021b) não postula que seja extinta a representação da arquitetura, mas defende que

---

[125] PÉREZ-GÓMEZ, A.; PELLETIER, L. Architectural representation beyond perspectivism. *Perspecta*, Nova Iorque, n. 27, 1992.

[126] HEIDEGGER, M. *Being and time*. Oxford: Basil Blackwell, 1990.

seja pensada e incorporada enquanto ferramenta e não mais como paradigma. A representação se torna um instrumento do processo de projeto que se pode fazer uso, e não uma técnica de dominação. Sendo assim, em vez da fragmentação entre projeto e uso na lógica do produto acabado que prescreve ações, privilegia-se o processo integrado que não somente considera o corpo, mas de fato depende da interação com o habitante para poder estar (temporariamente) completo em seu uso e sentido (BALTAZAR, 2021a). Sem que seja proposta a abolição da representação – uma vez que passa a ser admitida como ferramenta – uma "arquitetura aberta" parece implicar o deslocamento da representação de sua centralidade (na abordagem convencional baseada na solução-de-problemas e numa determinação de objetos-produtos), para investigar outros modos de pensar e fazer que procuram abrir as situações para a intervenção do corpo em ação (seja no projeto, na construção ou no uso). Sendo assim, o que parece ser sugerido é a adotação dos procedimentos da prática arquitetônica tradicional como exemplos (abertos a interpretação), em vez de como modelos (normativos, formalistas e prescritivos):

> **No caso da arquitetura, questionar a representação como universal não significa o abandono de todos os procedimentos adotados, mas o desencantamento com a caixa preta normativa do *modo architectorum***. A partir da diferença entre modelo e exemplo, proposta por Eduardo Viveiros de Castro (2017), **em vez de um modelo de processo de projeto, em essência normativo e prescritivo, que leva a um produto impositivo acabado, podemos pensar na lógica do exemplo, que tem por pressupostos a experiência, a sensibilidade, a capacidade inventiva** de "fazer algo diferente igual" ou "igualmente diferente" (Viveiros de Castro, 2017). No processo de projeto isso significa problematizar cada demanda, sem atropelar o processo definindo rapidamente um problema a ser solucionado a partir de um modelo (BALTAZAR, 2021b, p. 540-541, grifo nosso).

Nesse sentido, Ana Paula Baltazar (2021b) sugere que se dê prevalência a um tipo de conhecimento mais autônomo, da descoberta e da experimentação, o que se aproxima, ao nosso ver, à nossa conceituação de modos de pensar e fazer processuais e às práticas que elaboramos com os(as) estudantes. Ao sugerirmos a exploração de outros modos de pensar e fazer, estamos justamente propondo o olhar para os procedimentos da caixa preta normativa do *modo architectorum* somente como algumas das maneiras existentes (que podem ser articuladas e transformadas) e não modelos prescritivos a serem reproduzidos sistematicamente. Ao nosso ver, as espacialidades imaginativas se apresentam como alternativas às práticas de projeto e de produção convencionais de espaço – seja em arquitetura ou cenografia. Por fim, Ana Paula Baltazar (2021a, p. 249) nos coloca uma afirmação: "(...) podemos imaginar uma arquitetura que não se fixe em estado permanente e cuja produção não seja pautada pela reiteração do

espaço concebido com sua separação clara da construção e do uso". Diante disso, confirmamos que para nós as espacialidades imaginativas são voltadas ao espaço vivido e à experiência corpórea, de forma a se configurar em estado processual (de mutabilidade), uma vez que estão em constante construção, abertas a transformações.

4.2.4 Síntese

A partir de modos de pensar e fazer processuais, constatamos que as **espacialidades imaginativas** se constituem menos como produto fechado e mais como possibilidades que se concretizam no acontecimento do corpo em ação. Sendo que o corpo humano e a experiência corpórea estão em estreita interdependência com o lugar habitado (seja arquitetônico ou cênico). Na nossa abordagem, tanto teórica, quanto prática, procuramos enfatizar a presença do corpo humano e de sua experiência estesiológica na sua relação com o espaço. Para isso, avaliamos as mudanças do papel do corpo ativo em alguns tempos históricos da arquitetura e da arte (Figura 149). Porém, diante disso, é preciso nos indagarmos se nesta dissertação nos ocupamos a investigar modos de pensar e fazer espaços que envolvem o corpo e, portanto, se abrem à apropriação, ao impacto e às transformações consideradas nesse encontro.

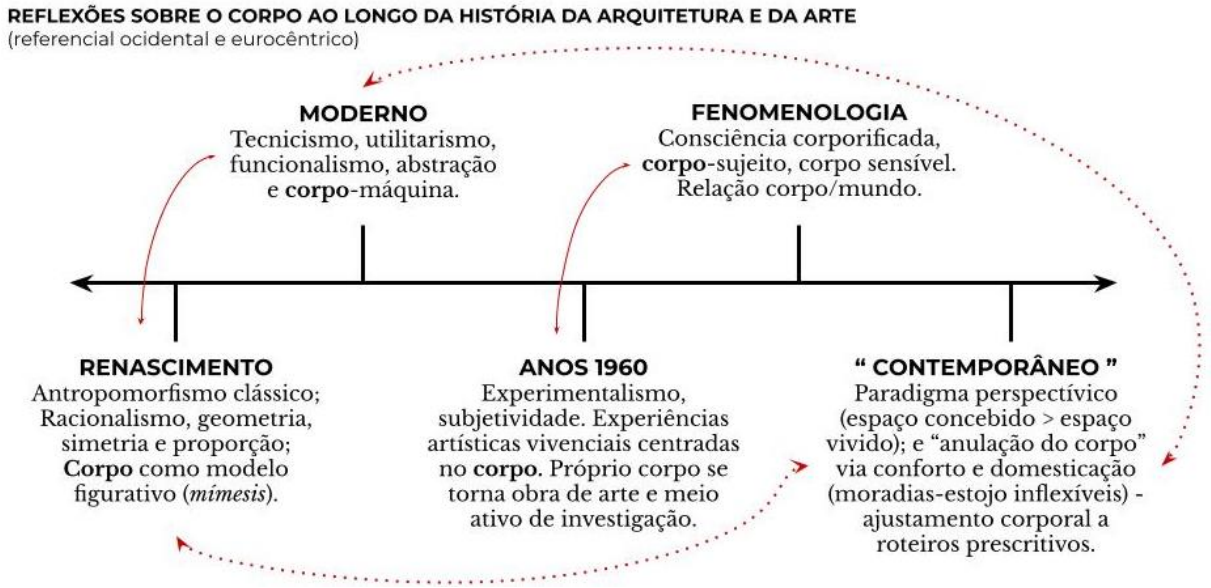


Figura 149: Reflexões sobre a relação corpo/espaço em períodos da arquitetura e da arte. Fonte: elaborado pela autora.

Desenvolveremos nosso parecer assim como conduzido no subcapítulo anterior: por meio de estudos de caso da PQ2023 e pela avaliação crítica dos nossos experimentos em sala de aula propostos nesta dissertação. Com relação à *Mostra dos Países e Regiões* da 15ª edição da PQ, escolhemos os trabalhos de Portugal e do Brasil. A instalação portuguesa *Half the minutes*, proposta por Ângela Rocha, consistiu em uma "caixa imersiva" (da qual temos visão somente de duas fachadas), cuja uma de suas faces é de superfície lisa e reflexiva externamente, e por uma abertura revela um material felpudo, de cor laranja vibrante, a convidar o espectador para adentrar seu interior. Uma vez dentro do recinto, o visitante era estimulado ao reconhecimento e à exploração do espaço pela tactilidade das diferentes texturas do ambiente e pela contemplação das distintas visualidades. Internamente, o espaço era organizado por caminhos em túneis e revestido por tecidos aveludados e por feixes luminosos de filamentos de fibras óticas que permitiam ao espectador experimentar sensorialmente a instalação. Na entrada da espacialidade cênica, havia o que parecia ser um ambiente de escritório, no qual os elementos compositivos (cadeira, escrivaninha, luminária) eram revestidos por uma pele espinhosa – a qual era simultaneamente atraente (por seu apelo estético) e repulsiva (pelo material áspero ao toque).

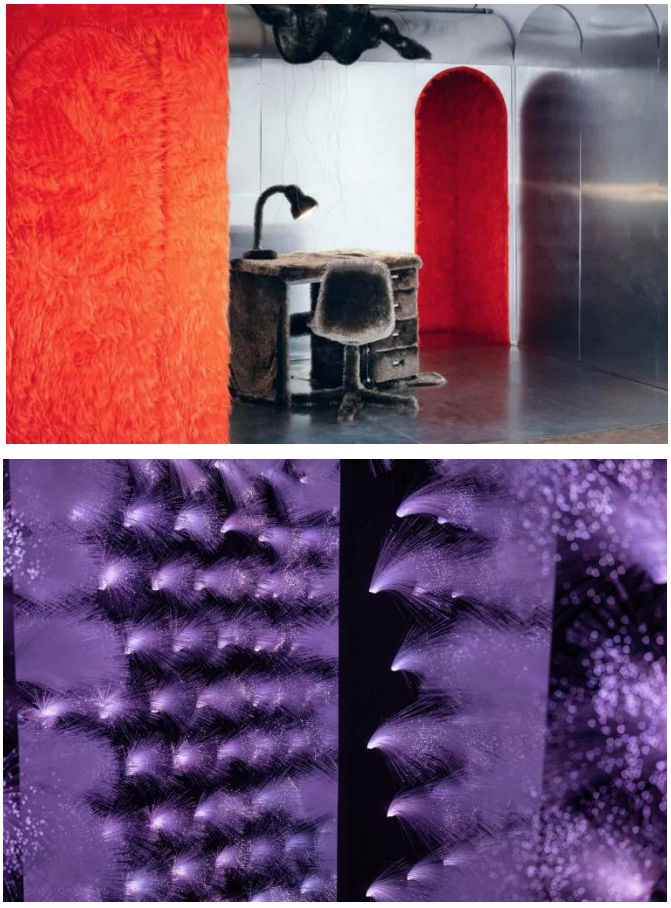


Figura 150: Instalação Portugal, PQ2023. Fonte: acervo PQ2023.



Figura 151: Instalação Portugal, PQ2023. Fonte: acervo PQ2023.

A obra foi descrita pela cenógrafa como “um ambiente imersivo e interativo de ambiente subjetivo e poético”, além de “poroso, permeável a uma variedade de leituras diferentes que priorizam o visitante como um participante decisivo”[127]. Porém, uma vez que o ambiente é fechado e opaco, discordamos que a obra seja de fato porosa e permeável. Com base nas reflexões sobre corpo e espaço, nos questionamos se apesar da tactilidade da instalação, ela

[127] Descrição apresentada sobre a exibição de Portugal, na seção da Mostra dos Países e Regiões, no site da Quadrienal de Praga. Disponível em: https://pq.cz/pq-2023-info/projects-2023/exhibition-of-countries-and-regions/portugal-half-the-minutes/. Acesso em: ago. 2023.

caracteriza de fato uma recepção tátil, no conceito benjaminiano do termo. Ademais, refletimos em que medida essa proposta cênica contribuiu para a interação e influência do espectador como um participante ativo.

Conforme apresentado anteriormente, a recepção tátil de Benjamin é aquela que "contamina" o espaço pela experiência corpórea, pelos usos e modificações espaciais com o corpo em movimento. Na instalação portuguesa, embora o visitante pudesse percorrer o ambiente e explorá-lo pelos órgãos dos sentidos (principalmente o tato), será que ele podia alterá-lo? Se considerarmos que a presença corpórea por si afeta o ambiente, então admitimos que em algum grau o espaço era compartilhado entre artista criador e espectadores. Como era permitido aos visitantes tocar (literalmente) na obra, podemos presumir que não era uma relação passiva. Por outro lado, a interação do observador com a instalação era limitada à esfera da tatilidade e contemplação, sem a possibilidade de intervir em seus resultados. Podemos considerar que o contato do corpo visitante com as paredes felpudas deixaria marcas nos tecidos e isso modificaria a obra. Contudo, ao nosso ver essa interferência ainda seria superficial, de ordem prioritariamente visual, sem alterar a ocupação ou a relação com os demais visitantes. Ademais, os "túneis labirínticos" não permitiam que o espectador se perdesse na fruição do espaço, pois eram pré-determinadas a entrada e a saída, além de um certo controle do tempo de percurso, devido à fila da exposição. Embora o olhar do observador pudesse atravessar metaforicamente as camadas de texturas e metal, ainda consistia em uma experiência "controlada" dentro de uma "caixa fechada".

A exposição brasileira, por sua vez, fundamentou-se na diversidade cultural enquanto conceito (valorizando principalmente as raízes africanas e indígenas) e na proposição de uma experiência interativa e sensorial (especialmente sonora), com distintos graus de abertura aos visitantes. Consagrada com o do prêmio *Best Teamwork* [Melhor Trabalho em Equipe], a instalação denominada *BRAZIL/ ENCRUZILHADAS: We believe in crossroads* foi desenvolvida a partir de uma extensa pesquisa, mapeamento e curadoria, para a materialização da escuta no espaço num processo coletivo de construção. O grupo de trabalho formado envolveu profissionais da cena de cada uma das 27 unidades federativas do país, compondo ao todo 29 artistas convidados – de diferentes contextos, práticas e linguagens – para ocupar coletivamente o espaço com a criação de poemas materiais denominados "oferendas sonoras".

> **A ancestralidade africana tem nos ensinado que a encruzilhada é um lugar de invenção de mundo, de instauração de possibilidades ainda não imaginadas.** Na edição 2023, o Brasil leva para a Mostra dos Países e Regiões um projeto curatorial

> inspirado nas encruzilhadas, espaço tão importante nas cosmogonias de nossas religiões afro-brasileiras. Dessa vez, **cada obra foi pensada como uma espécie de oferenda**, não aos deuses, mas sim às pessoas; **oferendas sonoras que nos convidam a fabular outros mundos possíveis** (MARIGHELLA, 2023, s.p., grifo nosso).



Figura 152: Mapeamento da participação brasileira na PQ2023. Fonte: PQ'23 Brasil, 2023, p. 60.

O convite à escuta visava fazer ecoar a polifonia da trama cultural, das cenas cotidianas, das esquinas, das ruas, das vivências dos diversos "Brasis" ao público. Os profissionais convidados – dentre os quais, músicos, sonoplastas, diretores musicais, poetas, dramaturgos, compositores, instrumentistas, sound designers, artesãos, maestros, artistas multimídia e periféricos, etc. – foram divididos em sete grupos de trabalho, para a criação coletiva de uma partitura nacional com a pluralidade de timbres, notas, vozes e acordes, não somente musicais, mas culturais. Um dos questionamentos em jogo consistiu em: "como imaginar os sons e as músicas não mais como mero suporte, mas como linguagem estruturante da própria cena?" (PQ'23 BRASIL, 2023, p. 47). Do cruzamento de diversos saberes, técnicas, práticas cênicas, corpos, regiões, identidades e poéticas, foram "ofertadas" sete esculturas sonoras – *Casulos à margem*, *Encruzodu*, *Escuta ancestral*, *Floresta de cada um*, *Homem do interior*, *Ouvir-o-peso*, e *Samuel* – cujo intuito era materializar o som de um modo tangível por meio da visibilidade,

interatividade e plasticidade escultórica. Em todas as obras havia a vontade dos artistas de que a construção dos "cenários sonoros" fosse como um acontecimento junto do público, que era convidado a experimentar e co-criar situações de sonoridade, escuta e silêncio.

> Cada grupo criou, escreveu, produziu, gravou, editou e mixou cerca de dez a quinze faixas sonoras que contemplavam seu processo criativo e a história que gostaria de contar. **Este material foi pensado a partir da forma como seria experienciado**, sua relação com a escultura e com quem se relacionaria com ela. **Todos os projetos pediram uma atitude ativa do ouvinte, um embate com a obra que convoca o corpo inteiro à escuta; consensualmente, todas assumiram um caráter interativo.** Ao final deste período de encontros, a união das sonoridades com as esculturas resultou nas sete obras dos artistas chamadas de "Oferendas Sonoras" (PQ'23 BRASIL, 2023, p. 57, grifo nosso).



Figura 153: Espaço expositivo do Brasil na Quadrienal de Praga. Fonte: acervo PQ2023.

O espaço interno do sótão – adaptado de um antigo armazém – era o lugar expositivo que convocava o espectador, desde a permeabilidade visual das cortinas transparentes, de plástico, que separavam a sala do restante das exposições da PQ no andar superior da edificação. O piso todo encoberto de feno seco e amarelado transportava o visitante para um espaço outro, que deixava de ser Praga, porque a brasilidade ocupava cada canto; mas também não era propriamente o Brasil, uma vez que da janela, porta e teto adentravam raios de sol, conversas e

ruídos do universo da PQ. A exposição se transformava num encontro cartográfico além-mar entre ambas as terras. Proposta como uma imersão interativa, a instalação solicitava o corpo inteiro do público: no caminhar por entre a mistura de plantas secas; no interagir com os objetos sonoros, sotaques, traços, texturas, pessoas e lugares ao longo do percurso; e no olhar interior diante da experiência de escuta e abertura a outros sentidos privilegiados em detrimento da visão (a própria iluminação, reduzida e destinada a imantar as oferendas, manifestava isso).

> **A sonoridade que soa, ressoa e reverbera**. O dizer que diz e informa, **ativa percepções autônomas no outro, convoca a pensar junto, a construir junto** e ser parte da experiência imponderável da arte e das culturas, incluindo aí também o riso, a festa, a celebração (PQ'23 BRASIL, 2023, p. 27, grifo nosso).

Em cada uma das oferendas sonoras, parte da experiência visual, espacial e polifônica das esquinas do Brasil – e da ancestralidade africana e dos povos originários – era provocada pelas intervenções de cada espectador/participante. Não somente os gestos e deslocamentos dos corpos (re)criavam territórios, mas também a intervenção direta, criativa e coletiva (re)construía as narrativas sonoras diversas. As sete oferendas consistiram em:

a. *Casulos à margem*: rede de descanso cuja extensão apresentava chocalhos de ferro costurados, e ao lado quatro grandes conchas de sons do serão e do mar entrelaçados.



Figura 154: *Casulos à margem*, PQBrasil. Fonte: acervo PQ2023.

b. *Encruzodu*: objeto híbrido do cruzamento de jogo de tabuleiro e instrumento musical. Funciona como uma espécide de jogo de búzios, ativado por sementes naturais brasileiras cujas combinações acionam diferentes poesias sonoras.



Figura 155: *Encruzodu*, PQBrasil. Fonte: PQ’23 BRASIL, 2023, p. 76.

c. *Escuta ancestral*: transformação das teclas metálicas do instrumento Mbira (de origem africana) para acionar eletronicamente diferentes sons, cânticos, rezas e músicas produzidos (compostos ou coletados) pelos artistas criadores; como o canto do xamã Yanomami Davi Kopenawa.



Figura 156: *Escuta ancestral*, PQBrasil. Fonte: PQ’23 BRASIL, 2023, p. 87.

d. *Floresta de cada um*: caixa sonora que parte da ideia de um casulo de marimbondo que abriga diferentes instrumentos – criados no Amazonas, por Eliberto Barroncas –, os quais podem ser tocados com as mãos pelas frestas no vidro e pela manivela.



Figura 157: *Floresta de cada um*, PQBrasil. Fonte: PQ’23 BRASIL, 2023, p. 101.

e. *Homem do interior*: máscara constituída por uma mistura de restos eletrônicos, cascas de ovos, papéis e tinta vermelha. Por meio das narrativas sonoras desconstruídas, é pretendido o confronto da lógica colonizadora e a exposição dos ferimentos abertos dos povos indígenas.



Figura 158: *Homem do interior*, PQBrasil. Fonte: acervo PQ2023.

f. *Ouvir-o-peso*: consiste em uma espécide de tenda características das feiras de rua pelo país; sendo o nome uma alusão ao mercado Ver-o-Peso de Belém (PA/ Brasil). Obra sensorial que estimula a audição, o tato, a visão e o olfato. Os diferentes pesos dos

produtos nas balanças acionam sonoridades e imagens distintas, como melodias, percussões e os sons das feiras.



Figura 159: *Ouvir-o-peso*, PQBrasil. Fonte: PQ’23 BRASIL, 2023, p. 125.

g. *Samuel*: em formato de um louva-deus, a instalação é como um cyber-inseto cuja materialidade consiste em restos de bicleta. Pelo guidão, por um conjunto de botões, pelos freios, e por molas e pedais, os visitantes podem acionar, pausar, modificar, e compor entre sonoridades do Brasil urbano *versos* o natural.



Figura 160: *Samuel*, PQBrasil. Fonte: acervo PQ2023.



Figura 161: *Samuel*, PQBrasil. Fonte: acervo PQ2023.

A depender de como o visitante sentava ou deitava na rede, os chocalhos a ela acoplados moviam-se de determinada maneira, e produziam específicas combinações sonoras. Desse modo podiam ser afetados todos os corpos com ouvidos atentos no interior da sala expositiva, e não somente aquele na rede a escutar, nas conchas, a fusão entre o mar e o sertão. A depender da posição em que as sementes caíam no tabuleiro, distintas experiências poéticas eram tocadas como se a sorte de cada instante fosse musical. A depender das teclas metálicas tocadas, o espectador-participante poderia compor ativamente uma partitura sonora a partir das diferentes escutas ancestrais sobrepostas. A depender do modo e de qual instrumento amazônico tocado, poderia se escutar elementos da natureza oriundos de "diferentes forestas, reais e imaginárias" (PQ'23 BRASIL, 2023, p. 103). Enquanto o Amazonas invadia sutilmente a cidade de Praga, o corpo era convocado a se mover e encontrar, por entre tentáculos de plástico sanfonados, de onde vinha cada som. A depender da posição do visitante, a sua presença pode acionar os lábios de um ser ancestral na máscara vermelha, do qual ele se encontrar com povos do interior do país, por meio da escuta dos passos, dos sons e das falas. A depender do produto escolhido, o corpo perceptivo sente determinadas texturas, pesos, cheiros, que colocados na balança da feira podem o impactar com imagens e sonoridades específicas. A depender dos movimentos no guidão (que dependiam da própria inclinação do corpo), do toque nos pedais e dos botões pressionados, era criado um jogo de embate e interação entre corpos (podia se jogar a dois), sons da natureza e ruídos urbanos.

Sendo assim, a exposição brasileira foi forjada na polifonia de artistas, culturas, identidades, corpos, ancestralidades, perspectivas, vozes, linguagens, sotaques, sons, ruídos, silêncios... das esquinas da diversidade do território nacional. Por um lado, consideramos que

a proposta ativou o corpo perceptivo e participativo em cada esquina, de fato com certo grau de autonomia de provocar e modificar situações *in loco*. O corpo em movimento foi aberto à escuta e à imersão pela faculdade sinestésica (irrestrita à visão). Num processo de ação e recepção entre as pessoas e a espacialidade, acontecia um encontro das sonoridades presentes de Praga (lugar onde o corpo se encontrava) e a presença/ausência dos sons do Brasil (que invadiam as camadas espaciais pelas oferendas sonoras). Por outro lado, nos questionamos e desconfiamos que diante da complexidade de várias das peças expositivas – com recursos tecnológicos avançados, a exemplo de difíceis programações de *input* e *output* – a autonomia do público de reconhecer os efeitos ação/reação com a obra, para poder intervir, foi prejudicada. Era difícil que o espectador tivesse essa percepção, uma vez que o controle era externo; além de que havia um limite de respostas que determinavam um grau de participação e criação conjunta dos visitantes com a obra. No entanto, havia uma liberdade de percurso e possibilidades variadas de ações, de forma que diversas das interações aconteciam espontaneamente (apesar de estimuladas pelos *inputs*).

Com relação à parte prática desenvolvida nesta dissertação, compreendemos que a presença do copo em ação deu-se de maneiras diferentes entre os experimentos conduzidos em sala de aula (na PUC Minas e na UFMG), a oficina de cenografia *A Gaivota*, com J.C. Serroni, e as oficinas de montagem dos espetáculos da Companhia Ensaio Aberto (CEA). Embora partimos do entendimento de que em nenhum dos casos houve uma redução do corpo a mero aspecto anatômico, visual, geométrico ou racionalizado, consideramos que as propostas dos exercícios de aula, do projeto ficcional para a peça de Tchekhov e do processo de montagem dos espetáculos teatrais no Armazém da Utopia (AU) foram distintas no que tange à concepção espacial a partir do corpo, com o corpo e para o corpo. Explicamos: **"a partir do corpo"** diz respeito a um pensamento do espaço que se referencia no corpo, porém, não no sentido de proporções e simetrias como na *mimesis* renascentista. Nesse caso, o sentido é de uma concepção espacial que considera o corpo em ação desde o princípio, as significações da relação corpo/espaço como fundamento do projeto. A expressão **"com o corpo"**, por sua vez, designa o envolvimento desse habitante no processo (a sua participação, poderíamos dizer). Por fim, **"para o corpo"** indica que a experiência corpórea é tomada como cerne da qualidade espacial e, portanto, os movimentos do corpo e as possibilidades de apropriação e uso são consequências indispensáveis às quais a espacialidade se destina e visa potencializar.

A Gaivota foi um exercício ficcional, o qual não visava a concretude em vias construtivas, mas somente uma proposta experimental a ser apresentada por meio das ferramentas do desenho

e da modelagem (física ou digital). Experimento conduzido em uma oficina online, em alguma medida podemos considerar um corpo “anestesiado”, apartado fisicamente da experiência com o espaço. Por ter sido um *workshop* aberto a todo Brasil, muitos dos participantes não conheciam o galpão do AU para o qual propunham a cenografia da peça de Tchekhov. Sendo assim, para alguns, o contato do corpo com o local deu-se de modo abstrato, por meio de fotografias, textos e desenhos técnicos. Embora não seja negada a importância desses recursos, bem como seus potenciais em conferir bases para a leitura e interpretação do espaço, ainda assim consideramos que são elementos bidimensionais e que, portanto, limitaram a apreensão corpórea do espaço a duas dimensões. Nesse sentido, o corpo não somente não teve acesso à volumetria do armazém, como também ao barulho das ondas do mar que atravessam a permeabilidade dos vidros, arcos e grades do AU; ou à visibilidade dessa imensidão marítima; ou à sensação térmica constantemente elevada – e ao ar abafado – devido ao fato de se estar em um galpão de tijolos e estrutura metálica, no centro do Rio de Janeiro, e no qual a ventilação cruzada é baixa (embora de proporções enormes, as portas do AU estão frequentemente fechadas).

No que concerne o exercício em si, *a priori* não foi demandado aos participantes que fosse considerado, ou justificado, o corpo a vivenciar o uso do ambiente; apenas que fosse desenhado o espaço cênico. Pelas representações gráficas da proposta – a exemplo da Figura 162 – fica evidente que, de um modo geral, não aparecem nas imagens sugestões de usos e apropriações do espaço. A figura humana, na maioria das ilustrações, nem sequer é desenhada; e quando o é, aparece quase que exclusivamente para efeitos gráficos, como um borrão que sugere alguma densidade e movimento (Figura 163).

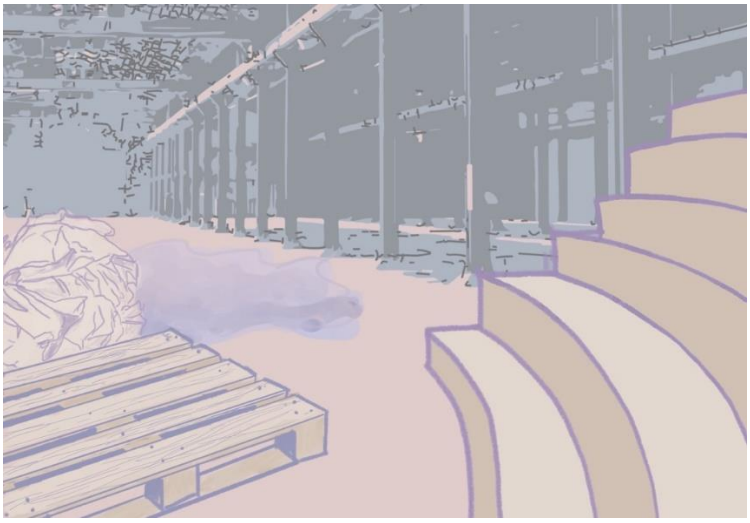


Figura 162: Ilustração do ato 1 de *A Gaivota* (proposta). Fonte: elaborado pela autora.



Figura 163: Ilustração do ato 1 de *A Gaivota* (proposta). Fonte: elaborado pela autora.

Embora, no caso do trabalho coletivo do meu grupo, tenhamos elaborado um projeto cênico itinerante – o qual, por definição, propõe o deslocamento dos corpos pelo espaço, tanto dos atores, quanto do público – de certa forma, esse movimento é conduzido, determinado ou sugerido. Isso fica visível em um dos desenhos da proposta, que indicava uma ordem dos atos teatrais na ocupação do AU, além de um roteiro espacial dos fluxos do elenco, o qual tenderia a guiar também a andança dos espectadores (Figura 164).

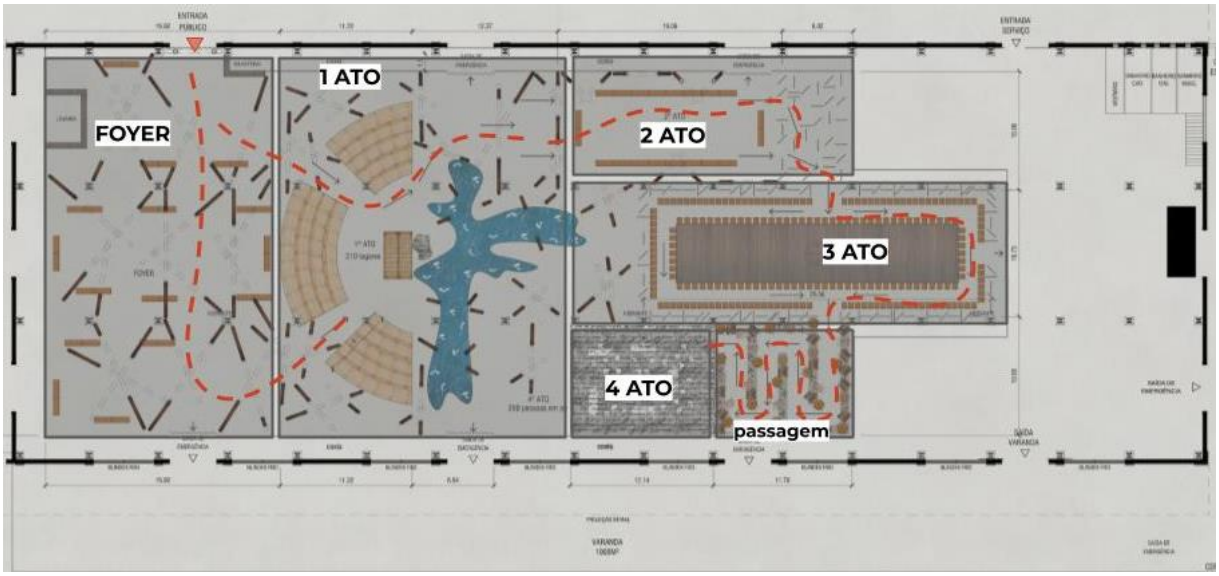


Figura 164: Representação dos atos e fluxos, *A Gaivota* (proposta). Fonte: elaborado pela autora.

Com relação às oficinas de montagem com J.C. Serroni, como o processo de concepção espacial fica concentrado nas mãos do cenógrafo e do diretor, não podemos dizer se acontece "a partir do corpo". Existe uma narrativa no teatro, e por isso, à cenografia normalmente é apresentado um roteiro, ou seja, a forma escrita do espetáculo; ainda que possa ser uma orientação "aberta" (não necessariamente seguida à risca como uma norma), nela está contida uma descrição da encenação que sugere o desenvolvimento da peça teatral. Todavia, podemos supor que, no caso desses espetáculos no AU, haja considerável atenção à experiência corpórea, uma vez que a CEA considera as opiniões dos atores, da plateia e de críticos em seus processos. Ademais, podemos ver, em alguns dos desenhos e das maquetes (Figura 165), simulações, representações e estudos do corpo no espaço – tanto em termos de proporção, quanto de movimentos do elenco e do público pelo espaço; e de pesquisas sobre a manipulação das estruturas espaciais por parte dos atores.



Figura 165: Simulação de ocupação e fluxos, maquete *O Dragão*. Fonte: concedido por J.C. Serroni.

A prática da montagem aconteceu com os nossos corpos: atores, cenógrafos, arquitetos, comunidade local. Importante destacar que isso não significou apenas "botar a mão na massa", literalmente fazendo uso físico das nossas capacidades corporais. Também foram consideradas

interferências dos nossos modos de pensar e fazer, como visto no capítulo anterior, quando algum participante sugeria outra maneira de executar uma determinada tarefa ou expressava algumas das suas percepções vividas espacialmente, o que poderia influenciar o olhar do J.C. Serroni e implicar mudanças no cenário. No que diz respeito à categoria "para os corpos", avaliamos como isso se deu no AU. Por definição, a cenografia se destina aos corpos dos atores no espaço, pois a encenação demanda a apropriação espacial dos atores[128]. Todavia, avaliamos se isso se aplicou também aos corpos-fazedores daquele espaço, ou seja, aos oficineiros.

Durante a oficina, a ocupação do armazém pelos participantes, era voltada exclusivamente para a montagem do cenário; embora não houvesse qualquer impedimento de fluxos por toda a extensão do galpão – inclusive, por ações cotidianas como almoçar, ir ao banheiro, beber água, ou descansar do trabalho num canto sombreado e fresco, e interagir com a equipe. Ademais, se considerarmos que grande parte dos oficineiros foram também espectadores, podemos dizer que houve um pensamento destinado à fruição do espaço. Notamos isso desde a ambiência ao longo de todo o caminho até a encenação – o que poderíamos pensar como "foyer", embora isso se enquadre ao palco italiano, que não era o caso –, além da contaminação da peça, no quesito contemplação estética e afetação emotiva. Quanto a isso, convém justificar que parte da minha impressão subjetiva enquanto espectadora. Embora os espetáculos analisados não se enquadrem nos conceitos de "participativo" ou "interativo" no teatro, consideramos que devido ao próprio espaço não convencional, a encenação acontecia mais próxima do público (ausência de palco, coxias, etc.), de modo a solicitar do corpo uma atenção sensorial diferente – por exemplo, aos barulhos, cheiros e luzes do ambiente externo que penetram o galpão por todas as aberturas.

Por fim, o intuito dos experimentos em sala de aula, propostos nesta dissertação, foi justamente interligar as três dimensões apresentadas – "a partir do corpo", "com o corpo" e "para o corpo". Uma vez que a disciplina na UFMG foi uma maturação do workshop na PUC, enfocaremos nela. As atividades foram referenciadas no corpo, não anatomicamente, mas as instruções dos exercícios sugeriam que os alunos pensassem seus projetos a partir da experiência corpórea, desde o princípio da concepção. O reconhecimento do espaço com o corpo foi pré-requisito em todas as práticas, por meio do estímulo à atenção perceptiva (não

[128] Não desconsideramos que possam existir outras formas de experiências teatrais nas quais os atores não se movimentam pelo espaço, ou até mesmo que não tenham atores no espaço – como no caso das peças sem atores do encenador Heiner Goebbels, a exemplo de sua obra *Stifters Dinge* (2013). Contudo, isso não configura a tradição teatral, nem os espetáculos da CEA.

apenas visual, mas a envolver todos os sentidos). Aos estudantes era solicitada a ativação do corpo, o envolvimento físico e afetivo com o espaço, como primeira etapa de todo exercício, anterior a qualquer conceituação ou desenho. Finalmente, em todas as atividades, foi demandado que os discentes concebessem espaços para os corpos, ou seja, que se fundamentassem na experiência do corpo como cerne. Isso é especialmente verificável no exercício final, uma vez que as propostas foram construídas para serem ocupadas, usadas e apropriadas pelo corpo de alunos, professores, funcionários e visitantes da Escola de Arquitetura.

4.3 Considerações sobre imagem, imaginário e imaginação

Em “Menino do mato” (2010), Manoel de Barros deixa uma reflexão: “escrever o que não acontece é tarefa da poesia” (BARROS, 2010, p. 31). Num pensamento análogo, consideramos que com as práticas espaciais, os profissionais arquitetos e cenógrafos se ocupam de imaginar o que ainda não existe, mas pode vir a ser construído. Neste subcapítulo nos destinamos, portanto, a refletir sobre os termos imagem, imaginário e imaginação – admitidos como categorias do pensamento que podem se materializar no campo concreto – e suas implicações para os projetos espaciais. Partimos do pressuposto que espacialidades imaginativas são alternativas diversas às práticas de projeto e de produção convencionais da arquitetura e da cenografia. Ademais, consideramos que são provenientes da articulação entre imagem, imaginário e imaginação em prol da experiência do corpo. Por conseguinte, investigamos em que medida os experimentos propostos nesta dissertação ou os estudos de caso analisados podem sugerir práticas alternativas que corroboram para espacialidades imaginativas.

Ao longo do século XX, diversos autores produziram estudos sobre o imaginário como Gaston Bachelard (1884-1962), Gilbert Durand (1921-2012), Edgar Morin (1921-), Sigmund Freud (1856-1939), Jacques Lacan (1901-1981), Henri Corbin (1903-1978), Cornelius Castoriadis (1922-1997), Paul Ricoeur (1913-2005), Michel Maffesoli (1944-), dentre outros. Não compete a esta dissertação uma pesquisa apronfundada acerca do pensamento de nenhum desses autores, contudo, interessa-nos, como ponto de partida para discutir sobre a imaginação e espacialidades, tangenciar algumas das análises desenvolvidas pelos três primeiros filósofos franceses: Bachelard, Durand e Morin. Ademais, embora o escopo deste estudo não compreenda a categoria do “possível”, faz-se necessário passar por ela no que concerne a sua relação com a imaginação, por talvez aí residirem boas pistas para o que denominamos

espacialidades imaginativas. O livro "*À l'angle des mondes possibles"* (No ângulo dos mundos possíveis [2010]), da filósofa e teórica de arte francesa Anne Cauquelin, oferece bases teóricas para a discussão. Por fim, convém um esclarecimento: se o fundamento desta pesquisa está no valor de uso dos espaços (e, portanto, o pensamento e a prática espacial relacionados à experiência corpórea), por outro lado, partimos do pressuposto que as espacialidades são também imagens e veiculam imagens. Desse modo, interessa revalidar o lugar do corpo nos processos de produção e recepção das imagens, contribuindo a outras espacialidades.

A palavra imaginário deriva do latim *imaginarĭus*: "aquilo que pertence ao domínio da imaginação; criado pela imaginação e que só nela tem existência; que não é real; fictício" (HOUAISS; VILLAR, 2001, p. 1573). Contudo, essa definição é insuficiente para a pesquisa, além de sugerir o que Gilbert Durand denominaria de "desconfiança iconoclasta", a qual diz respeito à destruição, rejeição ou suspeita das imagens enquanto verdade – ou seja, propaga a noção de imaginário como "simulado", "fingido", "falso". Para a dimensão desta pesquisa, no entanto, interessa um pensamento sobre o imaginário e a imaginação que não seja contrário às imagens, mas faça uso consciente delas na criação dos espaços. Assim como elaborado anteriormente, importa o sentido da representação como ferramenta de ação, e não como paradigma – ou seja, um trabalho com as imagens em constante transformação e que visa à qualidade espacial.

A teoria do imaginário de Gilbert Durand é construída em torno do estudo do modo de produção e recepção das imagens, a fim de traçar um panorama da imagem na filosofia e na sociedade. Em seu livro "O Imaginário" (2004), Durand atesta o paradoxo da reprodutibilidade técnica das imagens e sua desvalorização no Ocidente, devido à lógica aristotélica de um método de verdade binário em que a imagem por apresentar uma natureza plural, incerta e ambígua, é deslegitimada pela razão. O raciocínio binário consiste na dialética que postula apenas dois valores: um absolutamente verdadeiro e outro absolutamente falso – e segundo Durand (2004) tem origem em Sócrates, depois Platão e por fim, Aristóteles. Especialmente a partir de Aristóteles a lógica binária foi tomada como a única via eficaz para a busca da verdade, o que implicou a desconsideração da imagem, pois não é possível reduzi-la à percepção restrita de "falsa" ou "verdadeira" (*Ibid*.). Enquanto a lógica aristotélica exigiria "claridade e diferença", a imagem propunha uma "realidade velada" (*Ibid*., 10).

> É preciso frisar este paradoxo de uma civilização, a nossa, que, por um lado, propiciou ao mundo as técnicas, em constante desenvolvimento, de reprodução da comunicação das imagens e, por outro, do lado da filosofia fundamental, demonstrou uma

> **desconfiança iconoclasta** (que "destrói" as imagens ou, pelo menos, suspeita delas) endêmica (DURAND, 2004, p. 7, grifo nosso).

O cientificismo racionalista do século XIX desvalorizou o pensamento simbólico ou as formas de raciocínio que não consideravam a razão como o meio único de acesso à verdade, de modo que o imaginário foi cada vez mais associado ao delírio, ao sonho e ao irracional[129] (DURAND, 2004). Chegada à pós-modernidade, Gilbert Durand apresenta um "efeito perverso" da "civilização da imagem": a profusão de imagens pode evidenciar um risco em direção a anestesiar a criatividade e sufocar o imaginário. O espectador "passivo" recebe um excesso de imagens prontas para o consumo e as "engole" com velocidade, mas sem "apetite".

Juhani Pallasmaa desenvolve uma crítica análoga, quando elabora o conceito de "arquitetura da imagem", presa ao paradigma da representação enquanto espetáculo, sendo reproduzida infinitamente de maneira padronizada, e anulando o corpo em sua interação. De modo semelhante, tanto o arquiteto Kenneth Frampton, quanto o Pedro Fiori Arantes formulam um pensamento crítica à arquitetura puramente imagética[130]. Em "História crítica da arquitetura moderna" (1980), Frampton postula uma crítica à prática exclusivamente fotogênica da arquitetura – arquitetura como imagem, altamente sofisticada e "espetacularizada", a materializar uma expressão de poder em sua forma e normalmente distante das demandas ordinárias da vida cotidiana –, com padrões espaciais significamente inferiores inclusive ao *Existenzminimum*, estabelecido pelos funcionalistas do pré-guerra. Pedro Fiori Arantes, por sua vez, em *Forma, valor e renda na arquitetura contemporânea* (2010), faz uma crítica semelhante a arquitetura estelar[131], em que a experiência do espaço é reduzida à visualidade de uma arquitetura-imagem-mercadoria. Trata-se de um jogo de fetichismo da forma na era digital-financeira, em que o fenômeno imagético na arquitetura serve de "efeito-atração" ao capital:

> [...] **Seu valor de uso é a capacidade de fascinar e encantar o público** ao ostentar o poder simbólico de quem a patrocinou. São exceções no tecido da cidade, construções que reivindicam para si o *status* de novos monumentos de uma civilização

---

[129] No entanto, Durand (2004) comenta que a descoberta do inconsciente de Sigmund Freud (1856-1839) postulou a importância da imagem na mediação entre a consciência ativa e o inconsciente. Ademais, Carl-Gustav Jung (1875-1961) desenvolveu a noção de inconsciente coletivo estruturado pelos arquétipos, que são como a matriz da expressão psíquica.

[130] Embora enfocados num viés arquitetônico, a crítica poderia ser estendida a outros tipos de espaços.

[131] Aqui tomamos o termo emprestado a Pedro Fiori Arantes (2010, p.88), ainda que em discordância de que esta arquitetura seja, de fato, única – porque "único" e "exclusivo" não são necessariamente sinônimos. Se desassociarmos o sentido de "único" da noção de "original", "excepcional" e "singular", talvez podemos associá-lo à ideia de "exclusividade" de Arantes, como algo unitário e excludente.

> – repõem, assim, o que há de mais arcaico na profissão, a a**rquitetura como a arte de representação, em grande escala, do poder e do dinheiro** (DURAND, 2004, p. 7, grifo nosso).

No entanto, segundo Durand (2004), o conceito de imaginário não é averso às imagens, e nem o poderia ser, pois consiste em um "museu" que reúne "todas as imagens passadas, possíveis, produzidas e a serem produzidas" (DURAND, 2004, p. 6). O **imaginário** é constituído por imagens, desde fotografias e vídeos, até hologramas (FLUSSER, 2008 *apud* MORTIMER, 2018). Do latim (*imāgo*, *ĭnis*), **imagem** significa semelhança, representação, forma, aparência, retrato; contudo, se compreendemos a imagem como mais do que uma representação pictórica que media nossa relação com o real, a podemos vislumbrar como uma realidade própria que opera na nossa consciência entre o visível e o invisível (MORTIMER et. al., 2017). Nesse sentido, a percepção, o pensamento e a vivência do mundo acontecem por imagens, as quais operam como manifestações reais de ocultação e aparição, de presença das coisas ausentes e vice-versa, num jogo de velar e desvelar, de esconder e revelar, de obscurecer e de iluminar (*Ibid*.). Ademais, se historicamente na filosofia, a faculdade das imagens foi suprimida enquanto uma categoria inferior do pensamento (CASEY, 1976 *apud* PALLASMAA, [2011] 2013), para a fenomenologia da imaginação de Bachelard (1978) – a qual estuda o fenômeno da imagem poética –, as imagens são fundamentais e não podem ser reduzidas a meios secundários de expressão, pois operam como acontecimentos vividos que são gravados na nossa memória, aprofundando lembranças e deslocando recordações.

> Desde Platão [Platão colocou a imaginação em último lugar entre as faculdades mentais], os filósofos condenam o recurso ao imaginário como uma forma inferior de atividade mental – na melhor das hipóteses, uma muleta para, e, na pior, um empobrecimento da, reflexão pura. O pensamento filosófico, proclama Martin Heidegger, é "desprovido de charme e pobre em imagens". Permanece discutível, porém, se eiste ou pode existir algo como um pensamento estritamente desprovido de imagens, um pensamento que dispense as imagens por completo, para se tornar "o pensamento pensado a si mesmo", na declaração provocativa e reveladora de Aristóteles (CASEY, 1976, p. X *apud* PALLASMAA, 2013, p. 31).

> A imagem poética não está submetida a um impulso. Não é o eco de um passado. É antes o inverso: pela explosão de uma imagem, o passado longínquo ressoa em ecos e não se vê mais em que profundidade esses ecos vão repercutir e cessar. Por sua novidade, por sua atividade, a imagem poética tem um ser próprio, um dinamismo próprio. Ela advém de uma ontologia direta (BACHELARD, 1978, p. 183).

A **imaginação** (*imaginatĭo*, *ōnis*), por sua vez, seria a faculdade de criar, formar, combinar e evocar imagens (HOUAISS; VILLAR, 2001). No livro "O cinema ou o homem imaginário:

ensaio de antropologia sociológica" (2014), Edgar Morin define o imaginário como "a prática mágica espontânea da mente que sonha" e "o lugar comum da imagem e da imaginação", de modo que relaciona os três termos – imagem, imaginação e imaginário – e acrescenta a ideia de que o imaginário coopta o potencial da imagem e o transforma em criação que "cristaliza e expande as necessidades humanas, mas sempre em imagens" (MORIN, 2014, p. 100). Portanto, imagem (tanto mental, quanto icônica), imaginação e imaginário são termos continuados e que englobam um ao outro: a imagem é uma representação da presença/ausência; a imaginação é a capacidade de produzir e decifrar imagens; e o imaginário o recinto de todas as imagens.

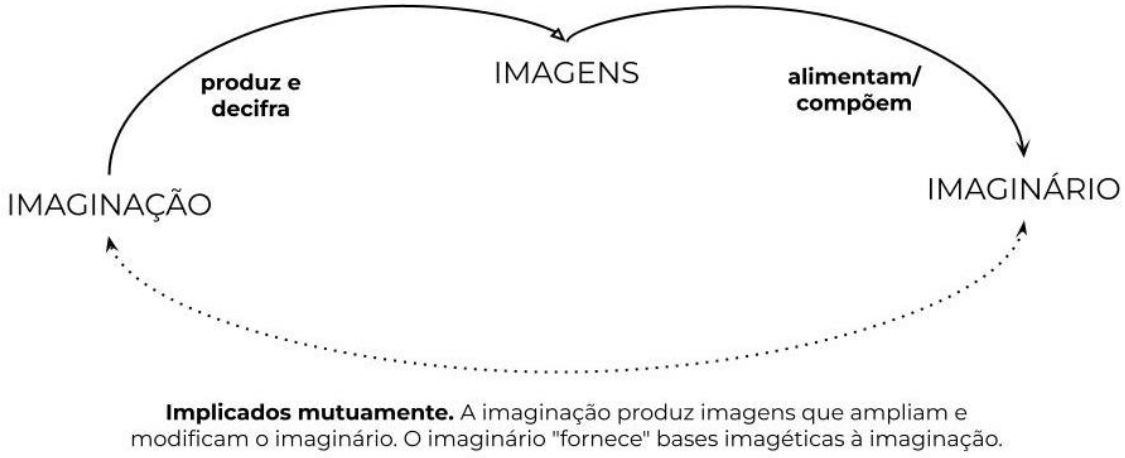


Figura 166: Diagrama da relação entre imagem, imaginação e imaginário. Fonte: elaborado pela autora.

Contudo, é necessário expor em que medida isso contribui para uma reflexão acerca das imagens, da imaginação e do imaginário na relação corpo/espaço. No capítulo anterior, mostramos que há um *modo architectorum*, ou um *modus operandi* da prática convencional de projeto fundado na representação – e na lógica do espaço concebido sobre o espaço vivido – e perpetuado desde o Renascimento. Se admitirmos, porém, que pode haver uma alternativa à prática espacial vigente, assumimos como resposta a nossa hipótese de **espacialidades imaginativas**, as quais consideram a "possibilidade da imagem, da representação, do espaço concebido, em favor do espaço vivido" (BALTAZAR, 2021c). A dimensão de espacialidades imaginativas se coloca justamente em contraponto ao *modo architectorum* prescritivo dos projetos espaciais.

Se a noção de imaginário exprime a ideia de museu de todas as imagens, podemos dizer que estão contidas nesse imaginário, as imagens referentes aos campos espaciais do nosso interesse: cenografia e arquitetura. Contudo, podemos nos questionar da diferença entre duas

categorias de imaginário no que concerne a essas imagens específicas do campo: um que se configura como acervo de modelos ideais, repositório de referências históricas e atuais fundamentadas no *modo architectorum* prescritivo. Por outro lado, o segundo sentido de imaginário seria de um acervo de imagens alternativas do modelo espacial cristalizado, sejam referências históricas, atuais ou em potencial de serem produzidas. Sendo assim, poderíamos denominar esse segundo tipo de imaginário de alternativo. Do mesmo modo, podemos avançar com o raciocínio e denominar de "imaginação criadora" a faculdade de produzir e decifrar imagens inventivas (distintas do predeterminado e necessariamente corpóreas), a fim de contribuir a uma arquitetura aberta. Corresponde a uma intenção sensível, corporal e criativa na produção do espaço. Por fim, espacialidades imaginativas correspondem, para nós, a práticas espaciais alternativas – da arquitetura e da cenografia – pautadas na experiência do corpo.



Figura 167: Diagrama sobre imaginário, imaginação e espacialidade imaginativa. Fonte: elaborado pela autora.

Pela capacidade de imaginar fora do enquadramento normatizado, uma **espacialidade imaginativa** assume a imagem a favor do espaço vivido. Uma prática imaginativa permite pensar, criar e transformar a lógica prescritiva dos espaços, em estruturas mais criativas e abertas à imaginação – a qual "imagina incessantemente e se enriquece de novas imagens" (BACHELARD, 1978, p. 196). Nesse sentido, as espacialidades imaginativas "retornam" ao imaginário alternativo mais repertórios de imagens criadoras, que o renovam, e impactam o próprio imaginário convencional – contribuindo, em tese, para espaços mais imaginativos, cujo cerne está na experiência do corpo. Podemos vislumbrar então um diagrama que relaciona imaginário alternativo, imaginação criadora, imagens criativas e espacialidade imaginativa; todos atravessados pelo corpo.

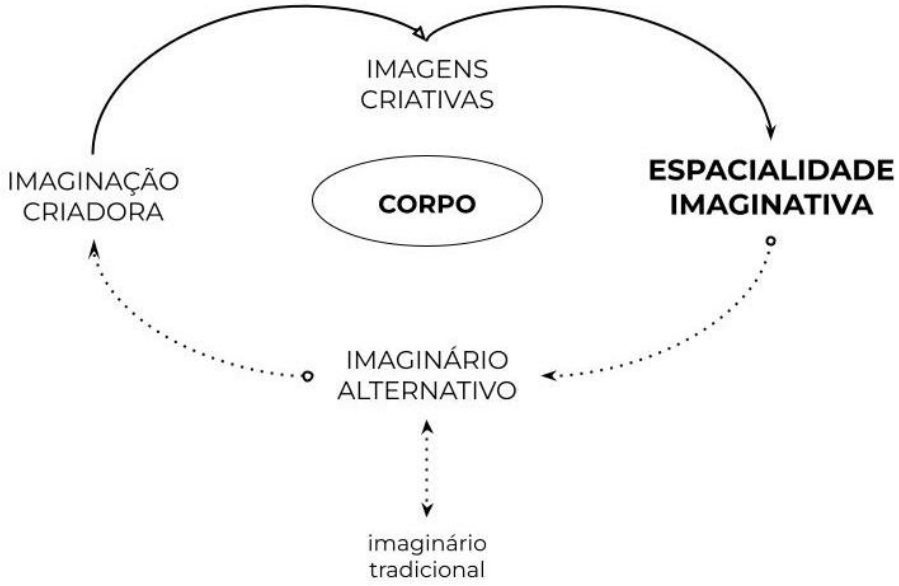


Figura 168: Diagrama da relação entre imaginário, imaginação e imagem para espacialidades imaginativas. Fonte: elaborado pela autora.

***

A nossa compreensão das **espacialidades imaginativas** não somente como objetos predefinidos, desafia o *modo architectorum* (BANHAM, 1999), cujos princípios são o paradigma da representação e o enfoque da concepção e recepção em torno do formalismo e da prescrição do produto. Ao contrário, sob essa perspectiva deslocamos nos espaços o foco da forma para a apropriação, o acontecimento e o processo cotidiano descoberto ao longo do fazer, experimentar e usar. Nesse sentido, Ana Paula Baltazar (2021d) nos oferece a porta como um exemplo de processo aberto e continuado. A porta, nesse caso, não é analisada em sua materialidade de objeto, mas em sua potência de uso, ou seja, não como uma coisa que é (fixo), mas como uma "interface" – para usarmos a expressão adotada por Baltazar (2021d), que diz respeito à articulação de conexões e separações – que carrega a possibilidade de estar aberta ou fechada, de por ela entrar ou sair. A partir disso, consideramos importante apresentar uma breve reflexão sobre o campo das possibilidades. Se o campo das possibilidades, versa sobre a condição do que é possível, vejamos algumas definições do termo "possível" (HOUAISS; VILLAR, 2001):

a. A etimologia da palavra é do latim *possibĭlis*, que designa a dimensão da capacidade; das condições necessárias para existir ou para realizar-se. Aquilo que é passível de ocorrência ou de realização. Sinônimo de factível.

b. Na filosofia, pode assumir o significado de possibilidade objetiva, da dimensão científica da probabilidade (ocorrência tendencial, embora não necessária); de possibilidade real pela perspectiva determinista do que irá se realizar inevitavelmente, pois é resultado necessário dos condicionamentos que precedem a coisa realizada; e de **possibilidade lógica**: "possibilidade concebida pelo pensamento que não é necessariamente falsa, por não implicar contradição lógica, mesmo que sua ocorrência no mundo objetivo seja inverificável ou improvável" (*Ibid*., p. 2271).

c. Sentido de **imaginável**, ou seja, da capacidade da imaginação de conceber algo, desde que plausível. Aquilo que é concebível e que tem potencial de se realizar.

Até o momento desenvolvemos um pensamento sobre **espacialidades imaginativas**, acerca daquilo que é imaginável e que abre **possibilidades** (de criação, de transformação, de apropriação). Contudo, é preciso delinear o campo teórico que estuda as "possibilidades": a teoria dos mundos possíveis – a qual está no âmbito das proposições lógicas. No campo teórico da lógica modal, o possível é verdadeiro em pelo menos um mundo possível, embora não implique necessariamente no mundo dos fenômenos, mas podendo encontrar modos de existir – segundo as referências aqui levantadas, uma hipótese é que isso se dá através da arte. Não interessa a esta pesquisa aprofundar nesse terreno, somente tangenciar algumas questões que permitem uma relação, um entrelaçamento, com a imaginação nos espaços arquitetônicos e cênicos. Para delimitação da teoria dos mundos possíveis, servem de fundamento teórico, principalmente: o livro "No ângulo dos mundos possíveis" ([2010] 2011), de Anne Cauquelin, e o artigo *Artes e Mundos Possíveis* (2012), de Jairo Dias Carvalho. Após definição do campo do "possível", retornamos à argumentação de Baltazar (2021d) acerca do exercício projetual como processo aberto, da ordem do virtual, conforme conceituação de Pierre Lévy.

Se investigamos sobre uma teoria dos mundos possíveis, faz-mister a priori a definição de mundo. Apesar de uma extensão de significados do dicionário, podemos aceitar aquele de uso mais habitual no cotidiano: uma totalidade ou um conjunto integrado de coisas e seres, regido por leis que organizam a realidade existente. Com relação às teorias decorrentes da ideia de mundo, distingue-se uma concepção da unicidade ("mundo único") daquela da "pluralidade de mundos". O interesse pela multiplicidade de mundos é antigo, remonta desde a Antiguidade, provavelmente associado ao filósofo grego Demócrito (CAUQUELIN, 2011; BETHONICO,

2020). Contudo, somente na modernidade aparece a noção de mundos possíveis, ligada à capacidade de criação infinita de outros mundos pelo poder divino (BETHONICO, 2020). O filósofo e matemático alemão Leibniz (1646-1716) propôs a teoria dos mundos possíveis, a fim de demonstrar que, dentre uma infinidade de "versões possíveis" disponíveis ao intelecto divino, Deus escolheu a melhor e criou o mundo atual (CARVALHO, 2012).

> **A sabedoria de Deus**, não contente em abraçar todos os possíveis, os penetra, os compara, os pesa uns contra os outros, para estimar os graus de perfeição e de imperfeição, o forte e o fraco, o bem e o mal, vai mesmo além das combinações finitas, faz uma infinidade de infinitos, quer dizer, **concebe uma infinidade de sequências possíveis do universo**, donde cada uma contém uma infinidade de criaturas, e por este meio a sabedoria divina distribui todos os possíveis que entreviu, em sistemas universais... **O resultado de todas as comparações e reflexões é a escolha do melhor dentre todos os sistemas possíveis**, que a sabedoria fez para satisfazer plenamente a bondade, que é justamente **o plano do universo atual** (LEIBNIZ, 1962, p. 264 *apud* CARVALHO, 2012, p. 121, grifo nosso).

> Como há uma **infinitude de mundos possíveis**, há também uma infinitude de leis, leis próprias a uns, outras a outros e cada indivíduo possível de cada mundo envolve em sua noção as leis do seu mundo. Também é, assim, com os milagres e operações extraordinárias de Deus. Os milagres e as operações extraordinárias de Deus, estão na ordem geral e se encontram em conformidade aos principais desígnios de Deus, estando **encerrados na noção deste universo, o qual é um resultado desses desígnios, como a ideia de um edifício resulta dos fins ou desígnios daquele que o empreende** (LEIBNIZ, 1993, p.107-8 *apud* CARVALHO, 2012, p. 123, grifo nosso).

Chamemos atenção a um detalhe, porém – como podemos ver na citação de Leibniz (1993), por exemplo – há uma comparação entre o mundo e o edifício, como se Deus fosse um "divino arquiteto", o qual almeja a composição de mundo mais harmoniosa e a realiza conforme suas vontades (CAUQUELIN, 2011). Essa suposição leva-nos a um ponto paralelo, e faz refletir acerca da condição da arquitetura baseada na solução-de-problemas e no objeto-produto, como se o arquiteto fosse dotado de um saber superior (quase divino) e, portanto, (somente) ele teria a capacidade de escolher e determinar o melhor caminho. Como se, focado em produzir a melhor combinação, o arquiteto deixasse de experimentar outras respostas "possíveis". Com isso em mente, temos reforçada nossa hipótese de que existem formas alternativas de se pensar e fazer espaços que não são (normalmente) consideradas. Por isso, o estudo de espacialidades imaginativas apoiadas na experiência do corpo é fundamentado.

Pela formulação de Leibniz, dentre os mundos possíveis que habitam a mente divina, o único real é aquele que Deus escolhe realizar por ser o melhor. Portanto, a teoria acerca da pluralidade de mundos e a projeção desses planos possíveis descartados objetiva especular sobre outras realidades de mundos que poderiam ter existido (BETHONICO, 2020). Dentre as

diversas possibilidades com pretensão à existência, o entendimento divino as compara e escolhe realizar a mais inteligível, a mais perfeita, a melhor (CARVALHO, 2012). Diferentemente, a crença na unicidade, a exemplo de Descartes, só existiria um mundo possível, porque a sabedoria divina realizou tudo que foi de seu desejo:

> [...] **Descartes demonstra que só existe um mundo verdadeiro**, que não pode ser diferente deste (...) **a hipótese de uma pluralidade se fecha tão logo se abre sobre a unicidade do modelo.** O possível se alinha com o existente, não há nada possível além, ou afora, daquilo que é; **tudo o que era possível foi realizado** (...). Não há nada que Deus não tenha podido ou querido realizar e tenha deixado na incapacidade de ser" (CAUQUELIN, 2011, p. 53, grifo nosso).

De acordo com a teoria dos mundos possíveis de Leibniz, no entanto, Deus escolheu a melhor combinação e apenas o mundo atual que percebemos e vivemos existe, uma vez que é o resultado da melhor possibilidade. Os demais restantes, por sua vez, seriam inconclusos, e são denominados "mundos possíveis não atualizados" (*Ibid*.; CAUQUELIN, 2011). A partir disso, tanto Anne Cauquelin (2011), quanto Jairo Dias Carvalho (2012) e Marina Bethonico (2020; 2021) elaboram se a atividade artística poderia ser uma via a esses mundos possíveis "invisíveis", ou seja, um meio para um pensamento e uma prática sobre modos de fazer mundos. A pergunta, que também atravessa as pesquisas de Jairo Dias Carvalho e Marina Bethonico, é feita por Anne Cauquelin (2011, p. 81): "será que a arte abre ou indica o caminho para os mundos possíveis, e de que modo?".

> [...] no registro dos "mundos" que nos cercam, a arte foi frequentemente solicitada, em especial pela fenomenologia, como operadora que "abre um mundo". **O que será esse mundo "aberto" pela arte?** Aberto para quem, para que, onde, e que tipo de mundo? Não estaria, em vez disso, a arte a pedir um mundo que lhe faz falta e que ela custa a encontrar? Um mundo, por exemplo, em que se situe a atividade da ficção – entre a existência e a realidade, ou num equilíbrio incerto "no ângulo de mundos paralelos"? (CAUQUELIN, 2011, p. 14, grifo nosso).

De acordo com Carvalho (2012), Étienne Souriau (1933) postula que os mundos possíveis não escolhidos poderiam existir por meio das obras de arte; elas abririam portas de acesso, como modos de existência dos mundos que não foram atualizados. Contudo, Carvalho (2012) sugere uma distinção entre microverso e macroverso, pois, segundo ele, a existência de todas as versões de mundo em uma mesma dimensão seria incompossível. Sendo assim, denomina de macroverso o mundo atualizado, e de microversos os mundos que são criados por meio das artes. O artista, por sua vez, se torna um "criador das microversões de mundos que não foram atualizados" (*Ibid*., p. 131). Ademais, no pensamento contemporâneo, as alternativas possíveis

ao mundo único se estendem da metafísica de Leibniz, sendo assumida a ideia de que "eles não são descobertos por aí, eles não pré-existem, mas são construídos pelas mãos e pela mente humanas" (BETHONICO, 2020, p. 202). Desse modo, há um deslocamento de uma ideia de mera acessibilidade a mundos, para a construção de mundos, que poderia se dar, por exemplo, por meio da atividade artística: "mundos possíveis não aguardam descoberta em algum depósito remoto ou transcendente, eles são **construídos pelas atividades criativas** das mentes e mãos humanas" (DOLEŽEL, 1998 *apud* BETHONICO, 2020, p. 201, tradução nossa[132], grifo nosso).

> Só pela arte podemos sair de nós mesmos, saber o que vê outrem de seu universo que não é o nosso, cujas paisagens nos seriam tão estranhas como as que porventura existem na Lua. **Graças à arte, em vez de contemplar um só mundo, o nosso, vemo-lo multiplicar-se**, e dispomos de tantos mundos quantos artistas originais existem, mais diversos entre si do que os que rolam no infinito... (DELEUZE, 2003, p. 40 *apud* CARVALHO, 2012, p. 131, grifo nosso).

Se a atividade artística, constrói microversões de mundos, o acesso aos espectadores se dá esteticamente, por meio do material expressivo que o artista utiliza e que, à sua maneira, exibe um "micromundo" – incompleto, pois é uma sugestão de um microverso, dentro de um macroverso (CARVALHO, 2012; BETHONICO, 2020). Nesse sentido, as obras de arte forneceriam uma matéria sensível ao possível, fazendo existir um mundo possível não atualizado, paralelamente ao mundo real. Isso é possível por meio de uma simulação da existência de um mundo incompleto, expressa em um determinado material; ou seja, por meio das obras artísticas tais microversões podem "habitar visualmente o espaço do mundo vivido" (BETHONICO, 2021, p. 181).

> **Fazer arte é criar uma noção primitiva que gera um mundo ficcional**, todo um mundo da obra, incompleto, cujos prolongamentos não são desenvolvidos, e que será expressa em um determinado material. **O artista cria um micromundo (microversão) dentro do mundo. Uma obra de arte é uma determinada maneira de existir de um mundo possível** e o que ela apresenta ou representa é uma macroestrutura modal de ordem simulada de um mundo possível (CARVALHO, 2012, p. 136, grifo nosso).

Em uma investigação acerca das maneiras de provocar uma certa multiplicação dos mundos possíveis, Marina Bethonico (2020; 2021) posiciona-se a partir das artes visuais, apostando nas imagens como modos de fazer mundos, de simular outras versões do mundo

---

[132] Possible worlds do not await discovery in some remote or transcendent depository, they are constructed by the creative activities of human minds and hands.

atual. Na articulação entre a teoria dos mundos possíveis e a artes visuais, Bethonico (*Ibid.*) aproxima-se do campo ficcional, pois uma imagem construída, fabricada, e portanto, proposital e claramente manipulada atualizaria uma microversão de mundo, fazendo emergir a ficção, por meio da ação criativa. Denominadas "imagem-ficção", possibilitam modos de fazer "novos mundos", ou seja, mundos visuais com leis e realides distintas do mundo atual; mas que coexistem com ele por meio dessa atividade artística. Nesse sentido, a imagem-ficção joga com o mundo atual, propondo novos estados e novas situações, de modo que pode atuar "contra certa realidade tida como oficial, como versão única, abrindo fendas para novas realidades, no plural" (BETHONICO, 2020, p. 211). Pela visibilidade do material artístico, as imagens-ficção dão acessos ao que não aconteceu, nem existiu no mundo atual, mas que se fazem presentes nos instantes produzidos do "pensamento criativo de novas realidades" (*Ibid.*). Evidentemente manipuladas, essas microversões revelam "modos de fazer" e podem estabelecer um contato/interação com o público mais provocador, criativo e construtivo (*Ibid.*).

> **A arte e a ficção são maneiras de realizar possíveis, imaginando-os**: não são nosso mundo atual, este em que vivemos, mas tornam perceptíveis, ao "expressá-los", os mundos que Deus deixou de lado porque não eram os melhores. Nesse sentido, "expressar" é o conceito-chave da ficção; **expressar é traduzir numa linguagem inteligível para nós** uma realidade que nos é profundamente obscura: os mundos que vivem no pensamento de Deus (CAUQUELIN, 2011, p. 70, grifo nosso).

Sendo assim, a ficção parece ser tomada como um instrumento diretamente relacionado à construções de mundos possíveis nas artes, ou seja, um modo específico de conceber e dar a perceber esses micromundos[133]. A etimologia da palvra, do latim *fictĭo ōnis*, designa criação, formação e associa-se a fingere, cujo significado é de modelar, inventar, representar, supor imaginar (GONÇALVES, 2019). Na sua busca da ficção em imagem, Bethonico (2021, p. 172) comenta que, pela imagem-ficção, o artista é um "praticante do fingere, isto é, como um manipulador de materiais, imagens e conceitos para produzir realidades, no plural". A ficção, também pode assumir sentido relacionado ao caráter imaginativo, como uma criação da imaginação, uma construção imaginativa (HOUAISS; VILLAR, 2001). Essa definição nos interessa por estabelecer pontes entre o possível e a imaginação. Convém acrescentar que no nosso caso não diz respeito à ficção literária, mas do universo das artes visuais, da cenografia e da arquitetura: da manipulação das imagens.

---

[133] Inclusive, de acordo com Cauquelin (2011, p. 68): "(...) a ficção parece ser, para Leibniz, portadora de expressivas arquiteturas" – o que pressupõe o sentido da ficção como propositora da construção de mundos.

No texto *Ficção, modo de usar* (2019), Sofia Gonçalves desenvolve sobre a ficção como método projetual nos processos de design, porém oferece bases para uma análise análoga para os projetos arquitetônicos. Segundo Gonçalves (*Ibid*.), o alemão Hans Vaihinger, com seu livro "*Die Philosophie des Als Ob*" (*A Filosofia do Como Se*), publicado em 1911, contribui para elaborar uma formulação acerca da ficção como uma maneira, uma prática, ou um instrumento que se desenvolve a partir da hipótese, ou do mecanismo "como se...". Ao agir ou pensar "como se...", a ficção assume-se como um desvio consentido, um espaço-tempo alternativo que permite aceder a outras realidades, a especular outros modos (não necessariamente mundos, mas outras maneiras de) possíveis (no sentido de imagináveis). A fórmula remete ao instrumento especulativo "e se...", abordado enquanto suporte do possível na fábula ficcional de Descartes. Como um jogo da imaginação, são elaboradas suposições pelos exercícios das perguntas que fazem emergir imagens (no campo mental, mas que podem se concretizar): "**E se** existisse um outro mundo, **e se** as coisas não tivessem acontecido assim, **e se** eu fosse um outro num outro mundo (...)" (DESCARTES, 1996 *apud* CAUQUELIN, 2011, p. 54).

A ficção torna-se, portanto, um "mecanismo de intervenção da imaginação na realidade" (GONÇALVES, 2019, p. 98) e, como tal, permite não somente especular sobre outras respostas distintas das soluções já definidas (ou aceitas), mas também fornecer bases para a reflexão e inclusive a alteração do que se vê ou do que se vive (*Ibid*.). Assim como no campo da possibilidade, opera pela fórmula "como se" um jogo de suposições, em que a conjectura não é necessariamente verdade, mas poderia sê-lo, e no sentido de exercícios da imaginação que visam vias práticas, a hipótese pode vir a ser (realizar-se). Segundo Gonçalves (*Ibid*.), a fórmula está nas bases da concepção de todo projeto, servindo para supor e imaginar cenários alternativos e criativos, que ainda não existem, mas podem vir a existir, pois "o projeto, orienta-se sempre para o futuro, projeta narrativas não necessariamente fazendo previsões (futurologia, ficção científica), mas problematizando a atual ordem das coisas" (GONÇALVES, 2019, p. 101).

Diante disso, confirmamos o que delimitamos no princípio dessa discussão, e assumimos uma abordagem amplida do campo das possibilidades e, portanto, não restrita à teoria dos mundos possíveis, mas em verdade, conectada à noção de **imaginável**. Uma vez que a proposta desta dissertação foi investigar experiências metodológicas acerca de espacialidades imaginativas cujo cerne está na apropriação pelo corpo, a pesquisa se destinou às práticas, aos métodos, aos recursos, às ferramentas. Portanto, a principal pergunta está voltada aos modos de pensar e fazer. Dentre as maneiras especulativas para se imaginar uma situação e mostrá-la,

vimos o recurso da manipulação de imagens. O trabalho com as imagens já faz parte do repertório arquitetônico, por meio do projeto, dos desenhos técnicos ou das ferramentas digitais de modelagem. Contudo, tendo isso em mente, interessa-nos o retorno a um dos exercícios imaginativos a fim de compreender como nós demonstramos a categoria de imaginável aos espaços existentes que propusemos modificar.

Como exemplo, escolhemos o exercício em que apresentamos aos alunos a imagem manipulada da Escola de Arquitetura da UFMG como uma referência para a criação de espaços modificados pelas possibilidades de ação do corpo em movimento. A partir do questionamento das diferentes formas de subir e descer – para além das materialidades conhecidas e, podemos dizer, usualmente escolhidas num edifício, como a escada e o elevador – (re)imaginamos o espaço do hall da EA-UFMG com um escorregador, em vez de uma escada. E se não parássemos nesse ponto, poderíamos continuar a buscar outras formas imagináveis de conectar aqueles dois planos (o mezanino e o piso da entrada da faculdade): por exemplo, com uma espécie de trampolim – aceder ao plano superior ou inferior aconteceria, literalmente, em um pulo –, ou com uma árvore de galhos avantajados – seria necessário que os alunos e professores se pendurassem de galho em galho –, ou ainda com uma trama de cordas entrelaçadas que exigiriam uma habilidade semelhante à escalada. Em todo caso, o exercício imagético da arquitetura aqui proposto foi acompanhado de corpos que ocupam, usam, modificam o espaço. Contudo, se agora o fizemos somente por palavras – jogo imaginativo do "como se..." deixado no plano das ideias –, o que apresentamos em sala de aula foi uma imagem manipulada.

***

> Podemos qualificar esses mundos infinitos possíveis como existentes? Sim e não. Sim, porque eles existem em Deus; não, porque não existem para nós. Essa existência, que é a do nosso mundo, Deus não lhes concedeu. O que não significa que eles não a tenham de forma absoluta, ou seja, abstrata, conceitual, no âmbito da inteligência divina: **dessa existência abstrata separada da outra, concreta e mundana, vem a ideia de uma existência virtual**. **A virtualidade adentra nosso universo intelectual com os mundos possíveis de Leibniz** (CAUQUELIN, 2011, p. 59, grifo nosso).

Em seu livro "No ângulo dos mundos possíveis", Anne Cauquelin sugere uma relação entre os "possíveis" de Leibniz, a teoria da ação de Aristóteles e o conceito da existência virtual. De acordo com Cauquelin (2011), a teoria da ação de Aristóteles tratava da possibilidade da ação num estado anterior à sua efetivação ou realização final. Tal capacidade foi denominada "potência" – *dynamis* (δύναμις) – a qual, ao se desenvolver, passava a ser uma "atualização" –

entelékheia (ἐντελέχεια). A esse par *dynamis*/*entelékheia* também correspondia o binômio *kynesis*/*energeia*, referente, respectivamente, ao movimento e à sua execução. Portanto, Aristóteles elaborou um pensamento acerca do "poder de fazer" – entendido como capacidade, possibilidade ou potencialidade – que precedia o fazer, o ato. Essa potencialidade, ou capacidade do devir, diz respeito "tanto do sujeito que age como da matéria que sofre a ação" (CAUQUELIN, 2011, p. 60). Contudo, se essa potência não é atualizada, ela permanece como uma possibilidade não manifesta, uma capacidade inativa, uma latência. A esse estado latente, da potência não transformada e ação que reside no interior dos seres e das coisas é denominada virtualidade:

> A pedra está em potência de se tornar um muro, **o escultor está em potência de esculpir a pedra** e o gramático, de fazer uma gramática. Sempre é possível desenvolver esse potencial até a sua realização: uma escultura, uma gramática. Mas esses são atos externos à potência em si: é da sua natureza ter de se exteriorizar para ser reconhecida enquanto tal. **A potência de ver permanece letra morta enquanto não é vista.** Pode haver, portanto, para Aristóteles, uma latência, um sono da potência que desperta o gesto apropriado. **Nesse sentido, pode-se dizer que o monumento está potencialmente no mármore** e a gramática, no gramático, mas que o advento de um ou de outro não depende da necessidade, o que preserva a liberdade do escultor ou do gramático: ambos são livres para não esculpir ou para não fazer uma gramática. **A potência que eles possuem interiormente - sem empregá-la na ação - permanece, então, dentro deles como virtualidade** (CAUQUELIN, 2011, p. 59-60, grifo nosso).

No livro "O que é o virtual?" (1996) Pierre Lévy propõe uma analogia à teoria de Aristóteles, para desenvolver seu pensamento sobre a virtualização, enquanto movimento heterogêneo do "devir", intimamente relacionada às demais transformações dos seres e das coisas, definidas em: realização, potencialização e atualização. Ao final do livro, Lévy sintetiza num diagrama esquemático essas transformações. Embora admita que todas sejam necessárias e complementares, de modo que na análise de qualquer fenômeno encontraríamos todas inextricavelmente relacionadas, para fins teóricos Lévy propõe uma separação em duas dimensões articuladas dialeticamente: a da substância e do acontecimento.

Enquanto a primeira diz respeito às coisas como matéria – instância com certa fixidez – enquanto a segunda diz respeito ao evento, à ocorrência – instância com certa fluidez; "flutuante" (LÉVY, 1996). Sobre essas dimensões incidem dois pólos: o do latente – estado "aberto", enquanto um futuro anunciado antes da presença; o que existe inativo, mas em vias de assumir uma existência efetiva – e o do manifesto – cuja existência é evidente e não contestada; exibe claramente presença (*Ibid*.). No nível da substância, estão situados "o potencial" – no pólo do latente – e "o real" – no pólo do manifesto. Enquanto no nível do

acontecimento, estão “o virtual” (latente) e “o atual” (manifesto). As transformações, por sua vez, designam processos de duas ordens: a da seleção – “escolha molar entre os possíveis” (*Ibid*., p. 96) – e da criação, ou do devir.

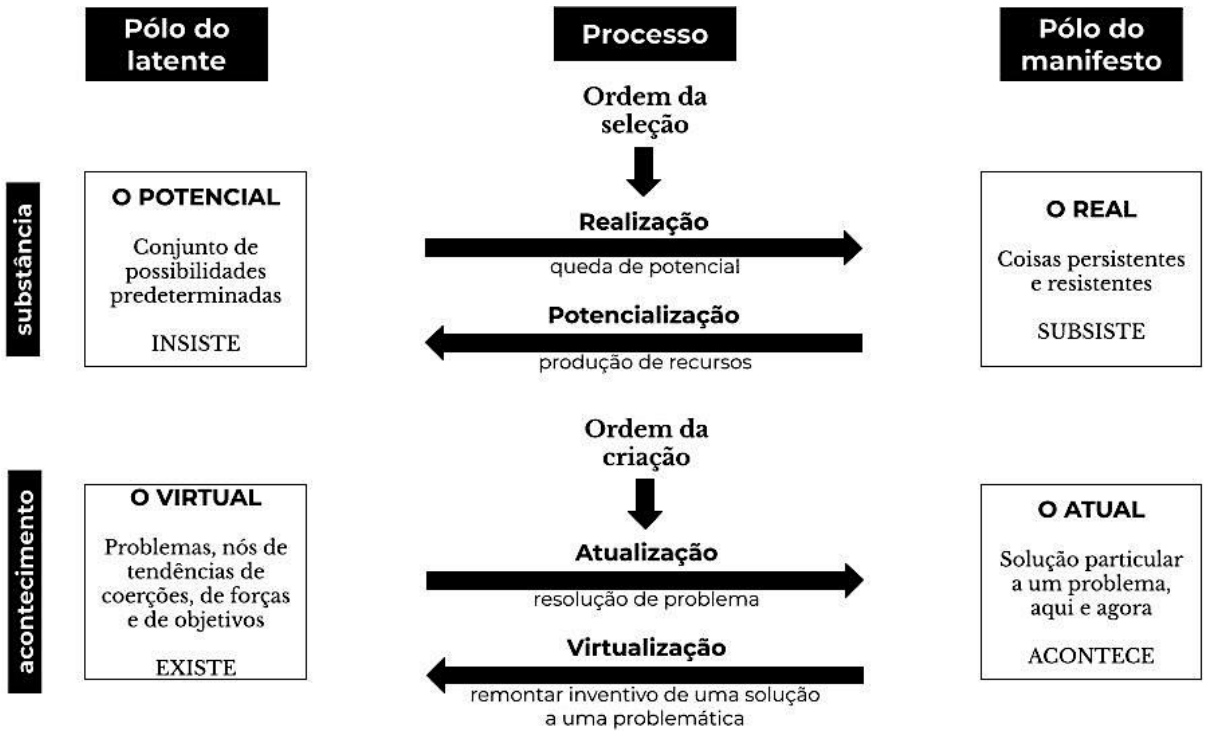


Figura 169: Quadro esquemático, “O que é o virtual?”, Pierre Lévy. Fonte: LÉVY, 1996, p. 100 (adaptado).

Na ordem da seleção, as operações envolvidas são a realização e a potencialização; enquanto na ordem da criação, o ciclo engloba a atualização e a virtualização. Quando se escolhe dentre um conjunto de possibilidades predeterminadas uma para ser transformada em matéria manifesta, ou seja, passagem do potencial ao real, esse processo é a realização. Segundo Lévy (*Ibid*.), a realização pode ser compreendida como “causalidade material”, pois enquanto uma mecânica determinista e linear, ela dissipa energias e recursos (reduz potencial) para materializar uma forma preexistente. Por outro lado, quando há uma produção ou reconstituição das reservas energéticas e dos recursos, de modo a transformar as coisas do real ao potencial, dizemos de uma potencialização, ou “causa formal (...) assimilada a uma subida a contracorrente da entropia” (LÉVY, 1996, p. 95).

Já na ordem da criação, o virtual existe no pólo latente, tal qual “uma situação subjetiva, uma configuração dinâmica de tendências, de forcas, de finalidades e de coerções que uma atualização resolve” (LEVY, 1996, p. 94). Sendo assim, o atual acontece como uma solução,

uma resposta à problemática que o virtual é. A passagem do virtual ao atual é dita atualização, a qual configura-se como um acontecimento que inventa um ato, uma forma, que não estava pré-definida e que modifica a dinâmica na qual se insere. Do outro lado da moeda, a virtualização é a passagem do atual à problemática, ou seja, ao virtual. Segundo Lévy, isso não significa o desaparecimento da coisa manifesta ao ilusório, mas como uma "dessubstanciação", que permite o movimento temporal aos questionamentos, o "remontar inventivo de uma solução a uma problemática" (*Ibid*., p. 100). A articulação entre virtual e atual é criativa, pois enfatiza o processo, a dialética do acontecimento. O quadro esquemático abaixo sintetiza essas relações entre potencial, real, virtual e atual.

No entanto, o que interessa à nossa pesquisa é em que medida a formulação acerca da virtualidade de Lévy pode ser útil a modos de pensar e fazer espaços para o corpo. Diante disso, buscamos respaldo, especialmente, no texto *Por uma arquitetura virtual* ([2005] 2021e) e na palestra *O virtual na arquitetura: para além do digital* (2021d), de Ana Paula Baltazar. De acordo com Baltazar, se virtual e digital não são sinônimos, nos preceitos de Lévy, eles podem estar interconectados, pois o digital pode ser uma ferramenta ao virtual. Contudo, na arquitetura, os sistemas, técnicas e softwares digitais não parecem ter, em regras gerais, contribuído à ampliação de possibilidades inventivas como no caso da virtualidade. Por outro lado, o digital na arquitetura, com tecnologias CAD e BIM, aparetam ter estado à serviço, quase que exclusivo, da reprodução (mais racional, precisa e ágil) do paradigma perspectívico fundado no Renascimento (BALTAZAR, 2021e). Independentemente, porém, do digital, a crítica de Baltazar à arquitetura reside na forma convencional de projeto que predetermina as possibilidades de uso, pois não é pensado como um virtual a ser atualizado por meio do evento – ou dos usos que os corpos farão durante o acontecimento. Em vez disso, a arquitetura toma o evento manifesto no futuro – ou seja, o "atual" acontecendo – para ser trabalhado no nível da substância, abrindo-se mão da ordem da criação e reforçando a representação como paradigma (BALTAZAR, 2021d; idem, 2021e).

> No cotidiano, sempre que usamos um espaço, estamos ativando a ordem do evento, ou seja, estamos atualizando o espaço. E, quando projetamos, estamos trabalhando geralmente apenas com a ordem da substância, potencializando e realizando espaços. **O problema é que a arquitetura projeta a substância representando nessa uma gama restrita de usos (atualizações) previstos. Ou seja, o projeto arquitetônico não se ocupa de projetar o evento em si, não lida com o virtual a ser atualizado quando do uso**, embora tome o evento como referência para representá-lo, quase como inspiração para a substância (BALTAZAR, 2021e, p. 174, grifo nosso).

Desse modo, o evento é congelado no futuro, como uma camada à parte, que entra na equação quando do uso, sobrepondo-se a corpos, objetos e espaços e, por conseguinte, limitando outras possibilidades de uso não predefinidas (BALTAZAR, 2021e). Portanto, segundo o método convencional de projeto, o problema é enquadrado para ser resolvido, e os modos de pensar e fazer se destinam a um produto finalizado, dentro de um "atual" previsível (BALTAZAR, 2021d). Nesse contexto prescritivo, ou seja, predeterminado desde o princípio, o evento em estado latente – o virtual, ou processo de problematização na criação – é abandonado, e os sujeitos arquitetônicos são privados da liberdade de ação, de dar continuidade ao processo de concepção do arquiteto (*Ibid*.).

Quando os espaços são projetados na ordem das substiancias, os arquitetos imaginam o problema solucionado e trabalham no nível da potencialização e da realização para que a coisa seja materializada no plano real. Segundo Baltazar (2021e), a "saída" está em projetar espaços-eventos, ou arquiteturas virtuais, cujo processo de projeto é aberto à problematização e às possibilidades de uso, em vez de previsto como produto acabado e fechado – de tal forma que haja uma continuidade entre projeto e uso, ao contrário da reptura entre ambos. Além das obras de Lygia Clark, que Baltazar (2021d; 2021e) aponta como interfaces virtuais atualizadas pelo espectador, também é elaborada uma argumentação da virtualidade na arquitetura, por meio do exemplo de um projeto de "cadeira", o qual é pertinente à nossa pesquisa.

> [...] a *Máscara com espelhos*[134] de Clark aponta para um entendimento mais abrangente da realidade virtual. **Como na maioria de suas obras, Clark cria um sistema aberto que só se completa temporariamente quando da experiência do espectador**, enquadrando-se, assim, no modelo de sequência ao estabelecer continuidade entre a obra e a sua fruição. Estão também implícitas no trabalho de Clark as dissoluções dos limites entre sujeito e objeto, e a busca do desaparecimento do autor. A *Másccara com espelhos* de Calrk promove uma interatividade real entre sujeito, objeto e mundo, a partir de pequenos espelhos móveis colocados na frente dos olhos, sobrepondo e fragmentando reflexões do entorno e do próprio sujeito (BALTAZAR, 2021e, p. 176, grifo nosso).

[134] Embora Ana Paula Baltazar (2021d; 2021e) referencie-se a esse objeto sensorial de Lygia Clark como *Máscara com espelhos*, de acordo com o Portal Lygia Clark, que contém o acervo da artista, essa obra é denominada *Óculos* (1966). Disponível em: https://portal.lygiaclark.org.br/acervo/216/oculos. Acesso em: ago. 2023.



Figura 170: *Óculos* (1966), Lygia Clark. Fonte: Portal Lygia Clark.

Por meio da comparação de três projetos de "objetos para sentar", Ana Paula Baltazar (2021d) exemplifica diferenças fundamentais entre o processo convencional de projeto (nível da substância de Lévy), e um processo de projeto virtual (nível do acontecimento), destinado à criação de uma forma aberta a ser atualizada quando do uso. No processo convencional de projeto, o evento "sentar" não é considerado em sua latência, enquanto um virtual a ser manifesto temporariamente durante o acontecimento. Não obstante, o sentar é tomado como uma solução delimitada, para a qual o arquiteto se ocupa de representar, produzir e realizar, como se fosse da ordem da susbtância. Na cultura ocidental, por exemplo, não é habitual sentar no chão; geralmente o comum é que o objeto "cadeira" seja associado como forma à ação de sentar (BALTAZAR, 2021d).

Embora o projeto de uma cadeira, nos parâmetros tradicionais, possa conceber distintos tipos – formas, texturas, tamanhos, materiais, aspectos, etc. – invariavelmente ainda corresponde à representação do ato de sentar, enquanto um objeto fechado que serve somente para tal. Sendo assim, a madeira existente na natureza – a qual Heidegger denomina "presente à mão", pois tem substancialidade e não atributos, ainda – é potencializada, conferindo possibilidades predeterminadas ao sentar (*Ibid.*). Para a realização da cadeira, por sua vez, há uma redução do potencial do sentar para a manifestação material do objeto acabado – ou "pronto à mão". O fato de se imaginar o ato de sentar como um problema solucionado, e para o qual se pensa possibilidades no nível da substância, implica a transformação da árvore (madeira em potencial) na cadeira (ideia fixa, prescritiva e formal do sentar)[135].

[135] Ana Paula Baltazar apresenta a imagem de uma cadeira convencional, de madeira, sem braços, composta por um assento individual, um encosto e quatro pernas.

Embora possam contrapor os argumentos acima alegando que uma pessoa pode subir na cadeira, por exemplo, para alcançar algo numa prateileira alta. Todavia, nesse caso a virtualização da cadeira acontece como uma camada completamente separada da criação, adicionada posteriormente por uma "subversão" do uso – ademais, à pergunta "para o que serve" a resposta continua a ser "para sentar" (BALTAZAR, 2021d). Por outro lado, a partir de um pensamento mais aberto sobre outros "objetos para sentar" (não necessariamente uma cadeira), Baltazar nos apresenta o exemplo da *Chaise longue* (1929), da arquiteta e designer francesa Charlotte Perriand (1903-1999) – creditada também a Le Corbusier e Pierre Jeanneret (Figura 171). Esse móvel criado permite outros estágios distintos ao ato de sentar – como sentar, ou se apropriar da forma em diferentes posições –, de modo que abre algumas possibilidades da prescrição única, ampliando as propriedades do objeto. Se na cadeira de madeira a essência é fixa (serve para sentar, unicamente), no caso da *Chaise longue* esse limite é ampliado, flexibilizado. Embora ainda não seja uma situação totalmente aberta à intervenção do habitante no evento, pois ainda é restrita às possibilidades basicamente de sentar e deitar, a função não é igualmente predeterminada como na cadeira convencional.



Figura 171: Chaise longue (1929), Charlotte Perriand. Fonte: The New York Times[136]

Por fim, Baltazar propõe que a virtualidade acontece em objetos que não tenham uma finalidade específica tão definida e prescritiva. Nesse sentido, o projeto *Dinghy* (1996), do

[136] Disponível em: https://www.nytimes.com/2019/11/21/arts/design/charlotte-perriand-le-corbusier-review.html. Acesso em ago. 2023.

arquiteto tcheco Jan Kaplický parece ser um bom exemplo comparativo, tanto à cadeira convencional, quanto à peça de mobiliário, de Charlotte Perriand. O objeto amorfo projetado por Jan Kaplický adentra o registro do virtual, pois é pensado como um evento em estado latente – apresenta essência aberta, em vez de fixa – no qual diversas situações podem acontecer (BALTZAR, 2021d). *Dinghy* serve a diferentes possibilidades, conforme o que estiver acontecendo no momento. Por exemplo, pode ser um piso onde as crianças brincam durante a festa, ou pode ser apropriado como um móvel no qual o corpo se acomoda para assistir televisão (Figura 172).

O projeto de Jan Kaplický, portanto, apresenta uma capacidade de transcender a uma única função, para interagir com o acontecimento num determinado espaço-tempo. As possibilidades do "atual" são ampliadas, não no sentido de uma coisa "multifuncional" – a qual, como vimos em Hertzberger é uma flexibilidade em verdade disfuncional –, mas de uma espacialidade de essência móvel, ou uma interrogação, pois responde de maneira "flutuante" à pergunta acerca da sua fnução. Baltazar (2021d) propõe que esse tipo de objeto ou espaço, cujo cerne é o virtual, seja denominado "aberto à mão" – o qual admite as imprevisibilidades do evento, e portanto, estabelece uma relação dialética com o "presente à mão" ou o "pronto à mão" heideggerianos, que estão no nível da substância do quadro de Lévy.

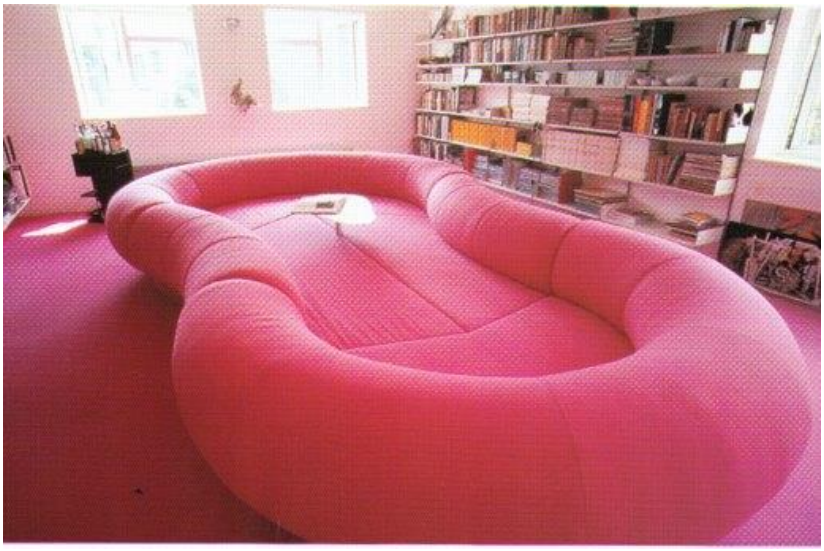


Figura 172: *Dinghy* (1996), Jan Kaplický. Fonte: Internet[137].

[137] Disponível em: https://daddytypes.com/2012/01/01/future_systems_for_kids_dinghy_sofa_josefs_bed.php. Acesso em: ago. 2023.

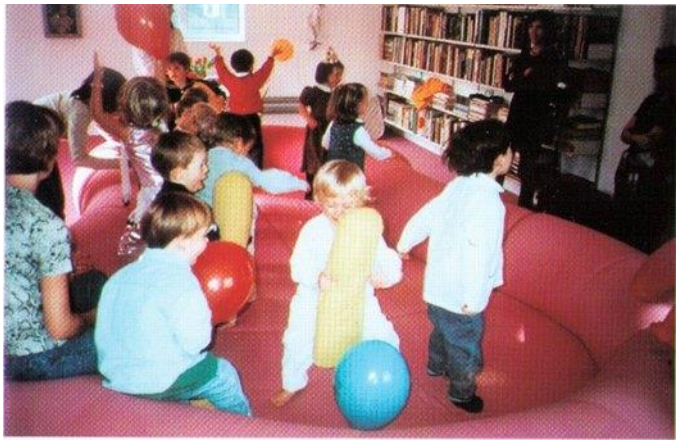


Figura 173: *Dinghy* (1996), Jan Kaplický, festa crianças. Fonte: *Ibid*.

Diante do exposto, compreendemos que a arquitetura virtual aproxima-se da noção que desenvolvemos de **espacialidades imaginativas**, as quais pressupõe um **processo aberto à experiência do corpo** (em vez de produto fechado) – ou ainda ao conceito de polivalência de Hertzberger. A respeito desse último, Baltazar (2021d) comenta da virtualidade na arquitetura como a ampliação das possibilidades no acontecimento, como nos termos da polivalência de Hertzberger, distinto da flexibilidade modernista. Um exemplo apresentado nesse sentido é a Casa Schröder (1924) como uma espacialidade virtual: ao invés de consistir num desenho de uma "casa fixa", o projeto é pensado a favor do espaço como deleite da experiência (do uso).

Com relação ao papel do projetista nessa conjuntura, o texto *Por uma arquitetura não planejada* ([2006] 2021), de Ana Paula Baltazar e Silke Kapp, contribui para a nossa discussão no que tange a crítica à predeterminação. Como visto anteriormente, a nossa crítica é fundamentada na definição prescritiva dos projetos convencionais de espaço (arquitetura ou cenografia) em antecipação ao acontecimento, ou seja, à experiência do corpo[138]. Portanto, o espaço é predeterminado em função de um espaço e de um "usuário" ideais igualmente previstos. A lógica do controle e da representação sobre o lugar, os objetos e as pessoas (tanto construtores, quanto habitantes) prevalece sobre aquilo que poderia ser, as relações que poderiam acontecer, as possibilidades de mudança e dinamicidade.

> No que diz respeito à relação entre plano e habitantes ou usuários, cabe frisar que não há uso defensável do ponto de vista ético que se possa traduzir numa sucessão de atos meciancios previamente orquestrados. O uso só pode ser uma constelação de ações movidas pelo livre arbítrio dos múltiplos agentes. **Todas as vezes que essas ações se**

[138] A problematização destina-se não somente ao campo profissional, pois os modelos prescritivos são sedimentados também pelo campo acadêmico e a lógica de ensino de projeto (especialmente em arquitetura) num "programa de necessidades".

> **dão em espaços funcionalmente predeterminados, incapazes de acompanhar sua dinâmica, elas são limitadas em vez de potencializadas.** Assim, por exemplo, o funcionalismo praticado pelo Movimento Moderno pressupõe um usuário de comportamento tão desprovido de livre arbítrio quanto o de um operário na linha de produção. Ou, discutido de outro ponto de vista, é possível dizer que, **quanto mais acuradamente se tentam representar, em pensamento e projeto, os eventos que podem ter lugar no novo espaço, mais esse espaço tende a atrofiar o uso real.** Representar nada mais é do que tornar presente por outro meio algo não presente de fato, e invariavelmente significa reduzir (abstrair) esse algo (BALTAZAR; KAPP, 2021, p. 267, grifo nosso).

Se nos processos convencionais de projeto (arquitetônico ou cênico) o espaço é tomado como objeto-produto, as situações de uso são antevistas e engessadas num espaço predefinido. Espaços "não planejados", ou com processos mais abertos, incorporam as imprevisibilidades do uso e a dimensão inter-relacional. Desse modo, o papel do projetista-criador (arquiteto ou cenógrafo) não estaria mais em desenhar objetos ou espaços predeterminados, fechados, produtos acabados. Por outro lado, esse profissional poderia se ocupar de propor situações em aberto, para que os corpos em ação possam dar continuidade. Dito de outra maneira, o processo como fundamento da prática espacial pressupõe a imprescindibilidade da intervenção dos habitantes para a **espacialidade imaginativa** se tornar temporariamente completa (uma vez que o acontecimento é dinâmico e não fixo), de tal maneira que se encontra sempre em continuação, nunca um produto pronto.

> [...] o que é uma obra senão o roteiro **adotado entre uma infinidade de outros possíveis** e não escolhidos? **Processo esse que se estende pelo tempo de trabalho da obra, e até depois de sua conclusão - ou melhor, inconclusão.** Um espaço de imperfeição, de impotência - rasuras, cortes, apagamentos e retomadas - envolve as obras, e esse mesmo **espaço perdura com as sucessivas interpretações das peças, que constituem outros possíveis** (CAUQUELIN, 2011, p. 75, grifo nosso).

Na *Mostra de Países e Regiões* da Quadrienal de Praga deste ano (PQ2023), a proposta dos Países Baixos nos parece ter privilegiado uma abordagem como essa. Denominado *Rare encounters* [Raros encontros], o projeto consistiu na distribuição de objetos e instruções pelo espaço expositivo. De forma análoga ao "*Grapefruit*" (1964), de Yoko Ono, a instalação cênica propõe um engajamento ativo do público e um compartilhamento de experiências por meio das instruções. Sendo assim, não são os objetos em si que caracterizam a obra, mas as formas como os espectadores vão participar, ou seja, as ações, recepções e reações. Algumas das instruções dependiam de outra pessoa para ser experimentada; porém, mesmo as que fossem "individuais", por acontecerem numa área aberta (sem qualquer divisória ou impermeabilidade visual) de um grande galpão da PQ2023, qualquer visitante que estivesse passando perto poderia flagrar os

tipos de interação entre as pessoas, os objetos e as instruções. As proposições privilegiavam uma gama de perspectivas sensoriais, por exemplo: uma escuta atenta aos sons ao redor ou no interior de sua cabeça; um olhar diferenciado para as texturas do chão em que se pisa e dos passos das pessoas em volta, ao invés de uma visão unicamente frontalizada; uma captura do movimento e do peso do vento, numa performance acompanhada de um amigo ou desconhecido; uma andança pelo espaço meio ao escuro, enquanto reflete os visitantes ao redor numa caixa espelhada colocada no lugar da cabeça; uma procura despretensiosa por detalhes não vistos; dentre outros.



Figura 174: *Rare encounters*, Países Baixos. Fonte: acervo PQ2023.

As trocas entre visitantes, objetos e o espaço expositivo aconteceram motivadas pelas instruções, portanto, não completamente espontâneas, mas também não de forma coercitiva. As

instruções abriram caminhos para outras perspectivas, experiências e relações. Contudo, se na nossa dimensão de espacialidades imaginativas a presença e interferência do corpo em ação é imprescindível, podemos nos questionar se essa instalação da PQ2023 de fato corroborou para uma interação participativa e uma intervenção criativa dos visitantes no espaço. Uma vez que as instruções foram planejadas pelos artistas, isso significa que na etapa da concepção não houve tal abertura. De modo semelhante, a etapa construtiva também não envolveu os visitantes, uma vez que os objetos e as instruções chegaram prontos ao espaço expositivo da PQ2023 – bem como a própria organização desse ambiente e disposição dos elementos. Por outro lado, a instalação propôs e criou condições abertas para o engajamento do público na etapa de uso. Os visitantes foram convidados a se apropriar dos objetos e, em certa medida, podiam modificar as possibilidades de utilização, bem como as maneiras de respostas às instruções – ainda que com algum limite de opções. Considerando esse aspecto do grau de abertura de um projeto, a crítica a seguir nos interessa para avaliarmos especialmente os nossos exercícios imagitinavos:

> Abordar a arquitetura como um evento implica vê-la como **processo aberto**. **Essa abertura não consiste meramente em abrir objetos acabados em relação ao seu uso, mas numa abertura de todo o processo de projeto, construção e uso**. Em última análise, significa a autonomia de construtores e usuários, e o fim de uma produção fragmentada do espaço (KAPP; BALTAZAR; MORADO, [2008] 2021, p. 39, grifo nosso).

Uma espacialidade como processo e não como produto significa o abandono da representação como paradigma, da prescrição de espaços e acontecimentos, "bem como do pressusposto de que usuários e construtores sejam sujeitos passivos, dispostos a conformar suas ações à imaginação do arquiteto" (KAPP; BALTAZAR; MORADO, 2021, p. 41) – ou do cenógrafo. Se com as práticas propostas em sala de aula, visamos à desestruturação da lógica de projeto-produto prescritivo – ou, dito de outra maneira, à canibalização do *modo architectorum*, e ao desencantamento do fetiche da representação e da técnica de solução de problema (que só admite uma resposta válida) – ao longo da dissertação admitimos algumas falhas que cometemos, ou lacunas que deixamos. Por exemplo, apesar do propósito do projeto como processo aberto, eis uma nítida lacuna: em nenhum dos nossos experimentos isso ocorreu plenamente, ou seja, nas três instâncias. (projeto, construção e uso). Em alguns dos casos, inclusive, por razões didáticas ou profissionais, as orientações, embora nunca prescritivas, eram mais enfáticas e direcionadas a algum aspecto específico, o que podemos considerar como uma camada de "cerceamento" das possibilidades de ação dos agentes espaciais. Ademais, apesar

do enfoque na interpretação, na vivência, e no uso da espacialidade, podemos reconhecer a crítica de que não abordamos o processo social de produção e, por conseguinte, o espaço (arquitetônico ou cênico) tende a perpetuar relações de poder, alienação e exclusão, de modo que vários corpos continuariam desconsiderados do processo.

> **Alguns arquitetos estão trabalhando numa crítica do papel passivo do usuário e abordando a arquitetura mais como evento do que como objeto, mas eles raramente chegam ao ponto em que as relações de produção são questionadas.** Bernard Tschumi, por exemplo, argumenta que não importa a aparência de um edifício, mas aquilo que ele "faz". Porém, quem define o que o edifício deveria "fazer" ainda é o arquiteto, não o usuário ou a prática do uso (KAPP; BALTAZAR; MORADO, 2021, p. 45, grifo nosso).

Por outro lado, mesmo que os experimentos não tenham dado conta da complexidade do que denominamos espacialidades imaginativas, consideramos válido o seu avanço num pensamento e numa prática centrada na **experiência corpórea**, tendo em vista expandir as possibilidades de apropriação e uso. Os exercícios imaginativos, portanto, constituíram-se como jogos de suposição, ou experimentos especulativos sobre as possibilidades espaciais, mas que necessariamente consideraram a abertura à intervenção do habitante como primordial. Ainda que em diversos casos houvesse a figura do arquiteto ou do cenógrafo como criador, o foco não estava na concepção de um produto físico fechado a ser controlado pela ordem da autoria. Em vez disso, a intenção – como as proposições de Lygia Clark – era possibilitar que os participantes (no sentido abrangente dos alunos, dos oficineiros, dos espectadores e dos habitantes imaginados[139]) experimentassem sensações próprias e intervissem na espacialidade com um incremento de sua percepção, de modo que para cada um seria distinto. As atividades almejaram o exercício da imaginação para a abertura de caminhos criativos a **possibilidades alternativas de espaços** (arquitetônicos e cênicos) e processos de projetos mais inter-relacionais, dialógicos e centrados no uso.

Se a proposição inicial desta dissertação era a reflexão e prática voltada a uma arquitetura imaginativa, ao longo do estudo reconhecemos que a transversalidade implicou a mudança do foco para **espacialidades imaginativas**. Ademais, o propósito empírico justifica que a experimentação tenha prevalecido sobre a conceituação teórica. Apesar de que houve um

---

[139] Nesse caso, não usamos o termo "habitantes imaginados" como no sentido de "usuários abstratos" invisíveis, os que servem tão somente de referência imagética desconexa da experiência; e para os quais toda ação desenhada é prescritiva. O sentido aqui de "habitantes imaginados" é de que por diversos dos exercícios terem sido ficcionais não haviam "clientes" específicos ou uma comunidade definida para os quais as propostas eram destinadas. Contudo, em todos os casos a experiência corpórea não era abstrata e nem se pretendia universalizante.

esforço de teorização, a fim de fundamentar uma pesquisa cíclica de teoria e práxis, em que uma é simultaneamente embasada pela outra. Apesar das elencadas falhas e lacunas, e de reconhecermos que certamente existem outras propostas alternativas à prática espacial convencional (arquitetônica ou cênica), esse foi o desenvolvimento teórico e prático que coube no escopo deste mestrado. Ademais, pegamos emprestadas as palavras de Kapp, Baltazar e Morado (2021, p. 42) para dizer que:

> [...] **importa acentuar que não estamos reivindicando a substituição de toda a prática arquitetônica convencional por tais alternativas.** Além de incrivelmente presunçoso, isso seria apenas uma nova restrição. O que pretendemos é experimentar alguns caminhos diferentes, sem transformá-los em novas normas (KAPP; BALTAZAR; MORADO, 2021, p. 42, grifo nosso).

Diante do exposto, consideramos que em nada invalida a importância experimental desta pesquisa – ainda que seja modesta, e não represente nenhuma inovação de fato – na direção de modos de pensar e fazer **espacialidades imaginativas**, que acontecem a partir do corpo, com o corpo e para o corpo.

5 Considerações finais

O olho vê, a lembrança revê, e a imaginação transvê.
É preciso transver o mundo.
Manoel de Barros, Livro sobre nada (1996).

Nesta dissertação, propusemos a investigação de **modos de pensar e criar** espaços fundamentados na **experiência corpórea**; e chegamos à conclusão de que nosso estudo se ocupou de **espacialidades imaginativas**, e não somente de um viés arquitetônico. Portanto, não tentamos outra coisa senão transver o mundo, por meio de espacialidades imaginativas cuja dimensão crucial se constrói em ato, pela experiência do habitante. Se pelo escopo desta dissertação não desenvolvemos propriamente a definição de uma espacialidade imaginativa, especulamos (e testamos) modos de exercitar a imaginação na criação de espaços – especialmente no campo da arquitetura e da cenografia – a fim de contribuir para o desenvolvimento de espacialidades imaginativas, as quais se fundamentam no valor de uso e nas relações corpóreas. Ou seja, investigamos modos alternativos de pensar, fazer e ensinar no campo das práticas espaciais – arquitetura e cenografia – em vista de espaços mais qualificados e qualificantes, que corroboram a distintas possibilidades de apropriação e transformação pelo habitante. Por meio da experimentação e da argumentação ao longo da pesquisa, visamos o desenvolvimento de espacialidades imaginativas, não somente na intenção (pensamento), mas propriamente na execução (prática), com o corpo ativo.

Se a imaginação significa fazer descobertas com a visão interior aberta, pressupõe também curiosidade, experimentação, testes e uma aposta no "erro inventor" que Tavares (2013) nos apresenta. Por esse caráter experimental e curioso, os questionamentos foram fundamentais para guiar o texto e para nos confrontarmos com horizontes distintos de reflexão. Uma das perguntas-chave foi: em que medida aberturas nos **modos de pensar e fazer** da arquitetura e da cenografia podem oferecer caminhos a **espacialidades imaginativas** cujo cerne está na **experiência corpórea**, ou seja, nos encontros, nas relações e nas possibilidades de apropriação? Em resposta, procuramos propor, reunir e analisar algumas experiências metodológicas artístico-arquitetônico-cênicas enquanto meios investigativos para a criação de espaços a partir do corpo, com o corpo e para o corpo. Consideramos que a transversalidade com outros campos

dos saberes foi de extrema importância para a nossa abordagem. Desse modo, procuramos não restringir ao que se enquadra como arquitetura em *stricto sensu* (convencionalmente aceito) ou ao que é prescritivo de formas, elementos, características, dentre outros aspectos, num repertório tradicional.

A pesquisa se originou com o objetivo de investigar a relação corpo/espaço, a partir do estudo de experiências metodológicas para uma arquitetura (espacialidade) dita imaginativa, a qual se fundamenta numa abertura às possibilidades de uso e ocupação ao habitante. Nesse sentido, o pensamento foi organizado em objetivos específicos, que se desdobraram nos três capítulos de desenvolvimento da dissertação. Esses objetivos foram: (I) propor e avaliar experimentos artístico-arquitetônico-cênicos como uma porta de entrada para uma arquitetura (espacialidade) imaginativa, centrada no corpo; (II) investigar a contribuição do compartilhamento de métodos, processos e práticas da cenografia para uma imaginação criadora, por meio da análise de estudos de caso; e (III) aproximar as práticas trabalhadas das reflexões teóricas sobre espaço, corpo e imaginário; buscando uma síntese das espacialidades e conceituações trabalhadas. Ao longo da pesquisa compreendemos que a dimensão abordada se reflete em **espacialidades imaginativas**, e não somente uma forma de arquitetura. Os aportes mobilizados em cada capítulo, mesmo se enfocados numa "arquitetura imaginativa", não deixam de ser válidos; pelo contrário, foram imprescindíveis para contemplarmos o objetivo geral da pesquisa.

À medida que pesquisamos e experimentamos **modos de pensar e fazer**, buscamo-los dentro e fora do campo da arquitetura, explorando caminhos transversais. Não inventamos novas ferramentas, ou novas ténicas, mas reinventamos as formas de percebê-las e usá-las – que é o ponto axial da imaginação, segundo Peter Jenny (2014a). Ademais, é importante frisar que não foi nossa intenção a defesa de um modo de pensar ou de fazer acima de outro; muito menos a substituição de um por outro. Sendo assim, não defendemos dentre essas experiências metodológicas qual seria a mais correta, pois partimos do entendimento de que elas não apresentam soluções, e sim tentativas que podem ser adotadas conforme cada situação que se impuser. Afinal, distintas maneiras de pensar e fazer podem coexistir (e coexistem ao longo da história).

Da mesma maneira que Sampaio (2007) sugere que a partitura musical é como um mapa a ser interpretado e **no qual** se deve transcender, constatamos que a metáfora é igualmente válida para os projetos espaciais em arquitetura, ou cenografia. No âmbito espacial, o projeto – a representação da proposta em desenhos técnicos – é como o mapa que guia a leitura do

território. No caso das práticas espaciais, essa leitura corresponde a um guia de interpretação e execução do ambiente construído, por exemplo uma edificação residencial ou um cenário. Ademais, também influencia (ou determina) os modos de uso e apropriação pelos corpos que por ali passarem ou ocuparem. Se o mapa não corresponde ao território, pois representa somente uma parte do todo, a sua interpretação é que potencializa as possibilidades de execução ou apropriação do território. Assim sendo, no campo das práticas espaciais, compreendemos que os modos de interpretação do projeto, tanto pelos criadores e executores, quanto pelos habitantes, é que permitem a elaboração de espaços mais qualificados e qualificantes. Isso porque os criadores (projetistas, arquitetos, cenógrafos) ao compreenderem o projeto somente como a partitura – ou seja, como a representação gráfica e técnica – abrem a concepção do espaço à "transcendência na representação" e, por conseguinte, a distintas interpretações.

A transcendência na representação, por sua vez, ao nosso ver diz respeito não somente à interpretação do projeto para a execução, mas também ao momento de concepção e quando do seu uso e apropriação (assim como arranjos musicais, o espaço é reinventado aos timbres dos distintos corpos que o ocupam). Nesse sentido, abordamos que a experiência corpórea precede a representação, por sugerir importantes elementos – como "notas musicais" – na escritura do espaço, de modo a intervir com mais possibilidades na relação corpo/espaço – contribuindo para a não predeterminação ou redução do território ao mapa. Dito de outra maneira, a relevância do corpo em ação desde a concepção espacial amplia as possibilidades acontecimentais e relacionais a serem atualizadas pelo habitante durante o evento no ambiente construído. É importante frisar que essa abordagem – de um modo projetual em que o estudo de possibilidades corpóreas entecede a criação espacial – não está pautada em uma lógica mercadológica e não pretende promover uma substituição dos procedimentos convencionais do ofício do arquiteto. Entendemos que os exercícios experimentais podem contribuir para o ensino em arquitetura e cenografia. Nessa função pedagógica, reside um importante potencial de instrumentalizar os criadores com modos de pensar e fazer alternativos, a fim de ampliar as possibilidades espaciais não prescritivas.

Por ter se configurado como uma pesquisa experimental, do tipo pesquisa-ação, em que teoria e prática se nutrem mutuamente, as descobertas aconteceram durante a experiência. Para que os conceitos não fossem abordados somente num campo abstrato, nós admitimos a posição de arquiteta-artista-cenógrafa e aprofundamos com as propostas empíricas e estudos de caso. A prática, portanto, não serviu meramente a ilustrar o desenvolvimento teórico. Por outro lado, o intuito foi simultaneamente experimentar e analisar teoria e práxis, por meio de exemplos com

os quais tive algum envolvimento direto. Uma experiência laboratorial de fato, que envolveu experiências didáticas, estudos de caso e entrevistas. Teoria e prática estiveram articuladas, por meio de uma referência bibliográfica que assumiu importância de embasamento analítico para a investigação *in loco* e a proposição de experimentos.

Nesse sentido, os exercícios conduzidos se configuraram como o canteiro, de onde as questões surgiram e foram testadas, para num processo cíclico serem interpretadas à luz da teoria, e então experimentadas novamente. Estruturamos essa abordagem em três momentos (além da introdução e desta conclusão): no segundo capítulo, discorremos sobre as atividades em sala de aula – na PUC Minas, EA-UFMG e oficina de cenografia – que nos serviram de canteiro imaginativo; ou seja, de testagem das nossas hipóteses. Em seguida, no terceiro capítulo, demos continuidade aos questionamentos dos laboratórios de experimentação, mas adentrando o campo da prática profissional, por meio dos estudos de caso das montagens cênicas para a Companhia Ensaio Aberto (CEA), no Armazém da Utopia (AU). Enfim, no quarto capítulo, tentamos delimitar algumas noções, características e reflexões em torno do espaço, do corpo e da imaginação, contribuindo a uma teorização dos experimentos práticos, em direção à conceituação de espacialidades imaginativas. Foi nesse momento em que amadurecemos certas inquietações oriundas da prática por meio da discussão teórica.

Assim sendo, ao analisar os canteiros experimentais no Capítulo 2, constatamos que existem práticas criativas que podem ser exercitadas a fim de estimular a descoberta e o desenvolvimento de espaços, a partir de um olhar imaginativo que se engaja em possibilidades emancipatórias, subversivas, desviantes, desnormatizantes e corpóreas. Uma vez que o mais importante nesta pesquisa é a **experiência do corpo** no espaço, percebemos ao longo dos experimentos que, seja numa especulação teórica ou numa testagem prática, o desenvolvimento de espacialidades imaginativas deve estar centrado na diversidade de modos de uso e apropriação pelos habitantes. Dito de outra maneira, verificamos que os(as) estudantes/ participantes não foram guiados nos exercícios pela busca da forma – no sentido de um produto-objeto acabado ou de uma preocupação meramente estética e formalista – mas sim pelo encontro de **ações**. Ou seja, quais verbos – ou possibilidades de movimentos, usos e transformações – são proporcionados pelo ambiente criado.

No Capítulo 3, com a discussão dos processos de montagem dos espetáculos da CEA no AU, pudemos identificar procedimentos e dispositivos utilizados nas oficinas de cenografia do J.C. Serroni que corroboram à construção de espacialidades a partir do corpo, com o corpo e para o corpo. Desse modo, avaliamos que aspectos desses processos cênicos – como a

experimentação, a prática do fazer-pensar e a abertura da montagem à participação (especialmente na execução e uso) – vão ao encontro das prerrogativas definidas em torno do que denominamos espacialidades imaginativas. Ademais, percebemos que os experimentos – tanto no segundo capítulo, quanto no terceiro – envolveram um certo esforço de desacostumar ou, no mínimo, questionar os espaços que estamos habituados, no intuito de conseguirmos pensar em outros diferentes.

A distinção, por sua vez, entre o segundo e terceiro capítulo fundamentou-se nos tipos de exercício e seus objetivos. Embora ambos tenham configurado como uma parte experimental da pesquisa, podemos diferenciar que os canteiros imaginativos do segundo capítulo tiveram propósitos didáticos, portanto um pensamento para o ensino com base nas relações estabelecidas entre arquitetura, cenografia, imaginação e corpo. Já o terceiro capítulo configurou-se como estudos de caso, e não como uma proposição didática de nossa parte – embora tenha revelado processos pedagógicos de J.C. Serroni em parceria com a Companhia Ensaio Aberto. As ações descritas no terceiro capítulo visavam um comprometimento profissional da montagem do espetáculo, ainda que mediante uma organização oficineira. Ainda que reconheçamos as falhas em diversos dos exercícios, o que propusemos foi um estudo acerca de espacialidades imaginativas, com diversos recortes de experiências metodológicas corpóreas.

Somente então, a partir da análise dessas experiências práticas, no Capítulo 4 foi possível avançar na teorização do que a observação empírica demonstrou e, por conseguinte, na compreensão do que vem a ser **espacialidades imaginativas**. Sendo assim, associamos alguns dos aspectos dos experimentos práticos à conceituação de espacialidades imaginativas; foram eles: o grau de abertura do processo (mais desejado quanto menos fechado como um produto pronto e inflexível); a dimensão da experiência do corpo (o quanto o uso e a apropriação são levados em consideração); e o espectro imaginativo (quanto mais associações distintas para germinação de novas imagens). Dentre esses diversos partidos observados, concluímos que os exercícios contestaram a predeterminação dos projetos espaciais (arquitetônicos e cênicos) e a sua noção como provedores de soluções, de modo a vislumbrar a abertura às distintas interpretações e imprevisibilidades do uso. Dito isso, trabalhamos por meio das atividades no Capítulo 2 e das oficinas no Capítulo 3 com formas de pensar e fazer imaginativas, processuais e corpóreas; as quais analisamos no Capítulo 4, na busca de uma síntese dos conceitos discutidos e das práticas desenvolvidas.

Todavia, se tínhamos como objetivo investigar modos de pensar e fazer espaços abertos à experiência corpórea, chegamos à conclusão que, nos casos analisados, isso praticamente só ocorreu no âmbito do uso. Ou seja, no grau de interferência do habitante no uso do lugar. No caso dos experimentos em sala de aula, os(as) estudantes elaboraram seus projetos voltados para a apropriação e abriram possibilidades de uso, mas a proposição manteve-se concentrada nas (nossas) mãos de arquitetos-professores – ainda que, em algumas atividades eles tiveram autonomia para propor. Ademais, mesmo que consideremos que a nossa disciplina, de certa forma, envolveu os(as) alunos(as) nos processos de concepção, execução e ocupação, somente com relação à última – às maneiras de uso – é que foi admitida a influência de outros corpos em ação (por exemplo, funcionários da EA-UFMG ou visitantes externos à instituição). De modo semelhante, nas oficinas, a construção do espaço cênico demandou a contribuição dos participantes – ou seja, o processo de produção foi compartilhado. A apropriação, por sua vez, abriu-se aos diferentes olhares (e interpretações) dos espectadores, às mãos dos oficineiros (com a potência de fornecer novos caminhos formais e soluções) e ao uso dos atores e da direção (possibilidades de ocupar e usar os espaços criados). Contudo, a criação permaneceu concentrada na mão de um arquiteto e cenógrafo.

Na nossa perspectiva, enfocamos caminhos de criação espacial voltados ao **uso e à apropriação corpórea**. Dito de outra maneira, frisamos uma relação corpo/espaço mediada não somente pela contemplação (passiva ou ativa), mas por um envolvimento de toda a extensão do corpo sensível, em movimento e fruição. Diante dessa intenção de (re)imaginar e criar as espacialidades a partir do corpo, com o corpo e para o corpo, diversos tipos de experimentos práticos foram conduzidos ao longo da dissertação. Desenhos, colagens, maquetes físicas, montagens cênicas, performances, dentre outras, foram estratégias para trabalharmos com imagens e produzirmos novas imagens a partir de outras associações "inusitadas" das existentes. A questão, pois, como nos aponta Jenny (2014d) não é a técnica, mas a mudança do ponto de vista: imaginar é enxergar de uma nova forma, para então criar imagens diferentes. No nosso caso, procuramos enxergar **a partir do corpo, com o corpo, e para o corpo**. A técnica – fosse desenho, colagem, maquete ou outra – foi encarada como um meio que permitiu explorar "modos de", e não como um paradigma representacional.

No entanto, se nesta pesquisa nos detemos mais ao valor de uso dos espaços, não rejeitamos a imprescindibilidade de uma análise mais profunda também ao valor de troca, a qual investigue as relações e contradições entre projeto, construção e ocupação. Nesse sentido, o tratamento do uso em separado da produção do espaço – que inclui uma gama de aspectos sociais,

econômicos, políticos e técnicos – pode ter sido um dos nossos maiores equívocos. Contudo, foi necessário definir um escopo, e fazer um recorte dentre diversos caminhos traçados para seguirmos um deles. Nessa busca, deparamo-nos com a inquietação da arquiteta-artista-cenógrafa centrada mais nas questões da experiência corpórea na apropriação espacial. Por isso, a ênfase aos problemas (e à imaginação) do uso do habitante no espaço. Ademais, consideramos que as pesquisas do MOM[140] preenchem consideravelmente as estantes de leitura sobre o tema da produção e do uso (indissociáveis) na arquitetura.

Em suma, podemos concluir que se a conceituação de uma arquitetura (espacialidade) imaginativa não constituiu objetivo desta pesquisa, por outro lado, ela se deu (indiretamente) pelas reflexões teóricas do quarto capítulo, e práticas desenvolvidas no segundo e terceiro capítulos. Desse modo, embora o tema não seja inovador, consideramos que a abordagem enfocada primordialmente na relação com o corpo ativo (que vivencia, age, provoca afetações) e regada de uma profusão de experimentos práticos foi, se não a, uma das principais contribuições desta pesquisa. Sendo assim, descobrimos, apresentamos e sugerimos algumas práticas e modos que possam levar a **espacialidades imaginativas, centradas no corpo**. Por fim, esperamos que as reflexões suscitadas nesta dissertação contribuam para o desenvolvimento de futuras pesquisas no âmbito da relação corpo/espaço na arquitetura e na cenografia, atravessadas por conhecimentos transdisciplinares, e que possam em alguma medida corroborar com **modos de pensar e fazer espacialidades para transver o mundo**.

[140] MOM é o nome referente ao grupo de pesquisa sediado pelo Departamento de Projetos (PRJ) e pelo Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo (NPGAU) da Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais (EA-UFMG). Embora não seja propriamente um acrônimo, ganhou o sentido de *Morar de outras maneiras*. O grupo tem se voltado à análise crítica da produção do espaço cotidiano, investigando as contradições sociais e buscando ampliar a autonomia popular. Interessados na transformação social, estendem suas pesquisas acadêmicas à prática empírica e experimental, por exemplo, pela criação de interfaces abertas aos habitantes. Mais informações sobre o MOM podem ser encontradas no site: <http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/index.html>.

Referências

ABSTRACT: The art of design. Produção de Scott Dadich. Christoph Niemann: Ilustração. Londres: **Netflix**, 2018. 1 vídeo (46 min 48 s.). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=jo4aAVjuh2o&t=3s. Acesso em: out. 2022.

ARANTES, Pedro Fiori. Forma, valor e renda na arquitetura contemporânea. In: **Ars**, São Paulo: v. 8, n. 16, pp. 85–108, 2010.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço.** In: BACHELARD, Gaston; PESSANHA, José Américo Motta; RAMOS, Joaquim Jose Moura; KUHNEN, Remberto Francisco; LEAL, Antônio da Costa; LEAL, Lídia do Valle Santos. A filosofia do não; O novo espírito científico ; A poética do espaço. São Paulo: Abril Cultural, 1978. xiv, 354 p. (Os pensadores).

BALTAZAR, Ana Paula. Além da representação. In: KAPP, Silke; BALTAZAR, Ana Paula (eds.). **Moradia e outras margens**. Volume 1. Belo Horizonte: MOM, 2021a, pp. 249–264. Disponível em: http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/01_biblioteca/arquivos/Kapp_Baltazar_2021_moradia_outras_margens_v1_web.pdf. Acesso em: ago. 2023.

BALTAZAR, Ana Paula. Não existe arquitetura decolonial. In: KAPP, Silke; BALTAZAR, Ana Paula (eds.). **Moradia e outras margens**. Volume 1. Belo Horizonte: MOM, 2021b, pp. 535–550. Disponível em: http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/01_biblioteca/arquivos/Kapp_Baltazar_2021_moradia_outras_margens_v1_web.pdf. Acesso em: ago. 2023.

BALTAZAR, Ana Paula. Materamoris como alternativa pós-histórica. In: KAPP, Silke; BALTAZAR, Ana Paula (eds.). **Moradia e outras margens**. Volume 1. Belo Horizonte: MOM, 2021c, pp. 313–324. Disponível em: http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/01_biblioteca/arquivos/Kapp_Baltazar_2021_moradia_outras_margens_v1_web.pdf. Acesso em: ago. 2023.

BALTAZAR, Ana Paula. GEGRADI conversa com Ana Paula Baltazar, sobre O virtual na arquitetura: para além do digital. In: **YouTube Prograu FAUrb UFPEL**. Transmitido ao vivo em jul. 2021. Online, 2021d. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ivLZo8Nrh_A. Acesso em: ago. 2023.

BALTAZAR, Ana Paula. Por uma arquitetura virtual. In: KAPP, Silke; BALTAZAR, Ana Paula (eds.). **Moradia e outras margens**. Volume 1. Belo Horizonte: MOM, 2021e, pp. 173–178. Disponível em: http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/01_biblioteca/arquivos/Kapp_Baltazar_2021_moradia_outras_margens_v1_web.pdf. Acesso em: ago. 2023.

BALTAZAR, Ana Paula; KAPP, Silke. Por uma arquitetura não planejada. In: KAPP, Silke; BALTAZAR, Ana Paula (eds.). **Moradia e outras margens**. Volume 1. Belo Horizonte: MOM, 2021, pp. 249–264. Disponível em: http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/01_biblioteca/arquivos/Kapp_Baltazar_2021_moradia_outras_margens_v1_web.pdf. Acesso em: ago. 2023.

BANHAM, Reyner. A black box: the secret profession of architecture. In: **A critic writes**: essays by Reyner Banham. Berkeley: Univ. of California Press, 1999, pp. 292–99.

BARROS, Manoel de. **Livro sobre nada**. Rio de Janeiro: Record, 1998. 88p.

BARROS, Manoel de. **Menino do mato**. São Paulo: Leya, 2010. 95p.

BARROS, Natália Dário Mendes. **Ensaios do corpo no lugar de morar**. 1 ed. Belo Horizonte: Cosmópolis, 2021.

BETHONICO, Marina Romagnoli. A imagem-ficção como estratégia de ação para mundos possíveis. In: **Palíndromo**, v. 12, n. 27, p. 199-213. Florianópolis, 2020. DOI: 10.5965/2175234612272020199. Disponível em: https://periodicos.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/13338. Acesso em: ago. 2023.

BETHONICO, Marina Romagnoli. Fazer mundos, fabricar possíveis: Práticas do artista do *fingere*. In: **Palíndromo**, v.13, n. 30, p. 169-183. Florianópolis, 2021. DOI: 10.5965/2175234613302021169. Disponível em: https://periodicos.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/19430. Acesso em: ago. 2023.

BICCA, Paulo. Arquiteturas do Vazio. In: **Vitrúvius**, Arquitextos, ano 17, n. 201.02, São Paulo, fev. 2017. Disponível em: https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/17.201/6432. Aceesso em: 01 ago. 2023.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009.151p.

BRANDÃO, Carlos Antônio Leite. **A formação do homem moderno vista através da arquitetura**. 2. ed. Belo Horizonte: Ed. UFMG: 1999.

BRANDÃO, Carlos Antônio Leite. Arquitetura e Humanismo: do Humanismo de ontem à arquitetura de hoje. In: MALARD, Maria Lúcia (org.). **Cinco textos sobre arquitetura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005. p. 21-62.

BRANDÃO, Carlos Antônio Leite. A arquitetura e seu combate. In: **Interpretar Arquitetura**, Belo Horizonte, v.2, n.3, p.1-8, 2001.

BREJZEK, Thea. Scenography or: Making Space. In: ARONSON, Arnold (ed.). **The Disappearing Stage**: Reflections on the 2011 Prague Quadrennial. Czech Republic: Arts and Theatre Institute, 2012.

BRITO, Ronaldo. **Neoconcretismo**: Vértice e ruptura do projeto construtivo brasileiro. São Paulo: Cosac Naify, 1999. 112 p.

CABRAL FILHO, José dos Santos. Arquitetura como instrumento ético frente às tecnologias de disjunção espaço-tempo. In: MALARD, Maria Lúcia (org.). **Cinco textos sobre arquitetura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005. p. 63-78.

CABRAL FILHO, José dos Santos. Arquitetura Irreversível: O corpo, o espaço e a flecha do tempo. In: **Vitruvius**, Arquitextos, ano 08, n. 089.07, São Paulo, out. 2007 https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/08.089/202. Acesso em: ago. 2023.

CAUQUELIN, Anne. **No ângulo dos mundos possíveis**. São Paulo: Martins Fontes, 2011. 264 p. (Coleção todas as artes).

CARVAJAL, Rina. The experimental exercise of freedom. In: CARVAJAL, Rina; RUIZ, Alma (eds.). **The experimental exercise of freedom**: Lygia Clark, Gego, Mathias Goeritz, Hélio Oiticica and Mira Schendel. Los Angeles: Museum of Contemporary Art, 1999, pp. 33–54.

CARVALHO, J. D. Artes e Mundos Possíveis. In: **Aisthe**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 10, p. 120-137, out. 2012.

CHAUÍ, Marilena. **Experiência do pensamento**: Ensaios sobre a obra de Merleau-Ponty. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

CHILVERS, Ian. **Dicionário Oxford de arte**. Tradução: Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

COHEN, Miriam Aby. A cenografia como performance: influências da Quadrienal de Praga. In: **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, n. 6. SESC, São Paulo, 2018. pp. 138-156. Disponível em: https://portal.sescsp.org.br/files/artigo/a905bd03/ee2b/467c/872b/0fd58bf6bb85.pdf. Acesso em: jun. 2023.

COHEN, Miriam Aby. **Cenografia brasileira século XXI**: diálogos possíveis entre a prática e o ensino. 2007. 198 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27139/tde-17102007-090756/pt-br.php. Acesso em: 10 jul. 2023.

COLOMINA, Beatriz. Architectureproduction[141]. In: COLOMINA, Beatriz; RATTENBURY, Kester (ed.). **This is Not Architecture**. Media Constructions, Londres, Routledge, 2002. p. 207-221.

COSTA, Eduardo Augusto. Mudanças epistemológicas na arquitetura: entre arquivos, exposições e publicações. In: **Estudos Históricos**. Rio de Janeiro, v. 34, n.72, p. 129-147, jan/abr. 2021.

[141] Primeiramente publicadoem 1988 como *Introduction: On Architecture, Production and Reproduction*, em COLOMINA, Beatriz et al. *Architectureproduction*. **Revisions**: Papers on Architectural Theory and Criticism, vol. 2. New York: Princeton Architectural Press,1988.

COSTA, Iná Camargo. Experimentação permanente na Ensaio Aberto. LOBO, Luiz Fernando; SOUZA, Daniel; GOMES, Cristiane Moraes (Orgs.). **Ensaio Aberto**. 1 ed. Rio de Janeiro: Instituto Ensaio Aberto, 2012. p. 22 – 37.

COURTINE, Jean-Jacques; CORBIN, Alain; VIGARELLO, Georges. **História do corpo**: As mutações do olhar: o século XX. Tradução e revisão de Ephrain Ferreira Alves. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

CUNHA E SILVA, Luiz Felipe da. Oscar Niemeyer e a arte da implantação: Uma visita sentimental ao Conjunto da Pampulha. In: **Vitruvius**, Arquiteturismo, ano 11, n. 123.01, São Paulo, jun. 2017. Disponível em: https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquiteturismo/11.123/6569. Acesso em: ago. 2023.

DURAND, Gilbert. **O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. 3 ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2004. 128p. (Coleção Enfoques. Filosofia).

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**. Edição revista e ampliada. Tradução: Ricardo Silveira. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999. 299p.

FERNANDES, Sílvia. Teatro expandido em contexto brasileiro. In: **Revista Sala Preta**, v. 18, n. 1, jun. 2018. São Paulo, 2018, pp. 6-34. DOI: https://doi.org/10.11606/issn.2238-3867.v18i1p6-34. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/146758. Acesso em: jun. 2023.

FERRO, Sérgio. **Construção do desenho clássico**. 1 ed. Belo Horizonte, MG: MOM, 2021.

FLUSSER, Vilém. Artifício, Artefato, Artimanha[142]. In: **Arquivo Vilém Flusser SP**. Texto para a 18ª Bienal de Arte de São Paulo, 1985. Palestra. Não publicado, s/p. Disponível em: http://www.arquivovilemflussersp.com.br/vilemflusser/wp-content/uploads/2016/11/flusser-artif%23U00edcio-artefato-artimanha_new.pdf. Acesso em: 15 jul. 2023.

FRACALOSSI, Igor. Clássicos da Arquitetura: Residência Rietveld Schröder / Gerrit Rietveld. In: **ArchDaily Brasil**. Publicado em 02 mai. 2012. Disponível em https://www.archdaily.com.br/br/01-46426/classicos-da-arquitetura-residencia-rietveld-schroder-gerrit-rietveld. Acesso em: ago. 2023.

FRAMPTON, K. **História crítica da arquitetura moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 2015. 4. ed.

GONÇALVES, Sofia. Ficção, modo de usar. In: **It takes several minutes for the eyes to adjust to the dark**. Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa: 2019, p.99-102.

GRAVES, Michael. Argumentos em favor da arquitetura figurativa. In: NESBITT, Kate (org.). **Uma Nova Agenda para a Arquitetura**: antologia teórica (1965– 1995). São Paulo: Cosac Naify, 2006. p. 101-107.

[142] Vilém Flusser ministrou a palestra "Artifício, Artefato, Artimanha" na 18ª Bienal de São Paulo (1985). A transcrição está disponível integralmente no Arquivo Vilém Flusser SP, graças à doação do Prof. Dr. Edson P. Pfützenreuter (UNICAMP).

HANN, Rachel. **Beyond scenography**. New York: Routledge, 2019.

HELM, Joanna. Cinema e Arquitetura: Mon Oncle. In: **ArchDaily Brasil**. Publicado em 13 Abr 2012. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/01-43127/cinema-e-arquitetura-mon-oncle. Aceso em ago. 2023.

HERTZBERGER, Herman. **Lições de Arquitetura**. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 272 p.

HONORATO, Rossana. A aurora turva da vida de meu tio na cidade moderna. Uma leitura dialogada dos filmes Mon Oncle e Aurora. In: **Vitruvius**, Resenhas Online, ano 14, n. 159.04. São Paulo, 2015. Disponível em: https://vitruvius.com.br/revistas/read/resenhasonline/14.159/5466. Acesso: em ago. 2023.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Instituto Antônio Houaiss de Lexicografia e Banco de Dados da Língua Portuguesa S/C Ltda. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001, p. 868

HOWARD, Pamela. **O que é cenografia?**. São Paulo: SESC, 2015. 279 p.

HOWARD, Pamela. Directors and Designers: Is there a different direction? In: ODDEY, Alison; WHITE, Christine (Ed.). **The Potentials of Spaces**: the theory and practice of scenography and performance. Intellect Books, 2006.

HUCHET, Stéphane Denis Albert René Philippe. **Intenções espaciais**: A plástica exponencial da arte, 1900-2000. Belo Horizonte: C/Arte, 2012.

HUCHET, Stéphane Denis Albert René Philippe. Horizonte tectônico e campo "plástico" – de Gottfried Semper ao grupo Archigram: pequena genealogia fragmentária. In: MALARD, Maria Lúcia (org.). **Cinco textos sobre arquitetura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005. p. 169-233.

HUME, Samuel James; FUERST, Walter René. A cenografia, o corpo e o espaço. In: HUME, Samuel James; FUERST, Walter René. **Twentieth-century Stage Decoration**. Nova York: Dover Publications, 1967, disponibilizado in: SERRONI, J.C. Revista Espaço Cenográfico News, 2005, n. 25, p. 26-29.

INGOLD, Tim. **Making**: Anthropology, archaeology, art and architecture. New York: Routledge, 2013.

JACQUES, Paola Berenstein; PEREIRA, Margareth da Silva (org.). **Nebulosas do pensamento urbanístico**: tomo I – modos de pensar. Salvador: EDUFBA, 2018. 336 p.

JAQUES, Paola Berenstein; PEREIRA, Margareth da Silva (org.). **Nebulosas do pensamento urbanístico**: tomo II – modos de fazer. Salvador: EDUFBA, 2019. 465 p.

JENNY, Peter. **Um olhar criativo**. Tradução: Denis Fracalossi. 1 ed. São Paulo: Gustavo Gilli, 2014a.

JENNY, Peter. **Desenho anatômico**. Tradução: Denis Fracalossi. 1 ed. São Paulo: Gustavo Gilli, 2014b.

JENNY, Peter. **Técnicas de desenho**. Tradução: Denis Fracalossi. 1 ed. São Paulo: Gustavo Gilli, 2014c.

JENNY, Peter. **Como desenhar de forma errada**. Tradução: Denis Fracalossi. 1 ed. São Paulo: Gustavo Gilli, 2014d.

KAPP, Silke. **Canteiros da utopia**. Belo Horizonte: MOM, 2020. 417p.

KAPP, Silke. Anti-catarse ou a Contaminação pela Arquitetura. In: DUARTE, Rodrigo; FIGUEIREDO, Virgínia; FREITAS, Verlaine; KANGUSSU, Imaculada (org.). **Kátharsis**: Reflexões de um conceito estético. 1 ed. Belo Horizonte: C/ Arte, 2002. p.196-204.

KAPP, Silke. Por que Teoria Crítica da Arquitetura? Uma explicação e uma aporia. In: MALARD, Maria Lúcia (org.). **Cinco textos sobre arquitetura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005. p. 115-167.

KAPP, Silke. Síndrome do estojo. In: KAPP, Silke; BALTAZAR, Ana Paula (eds.). **Moradia e outras margens**. Volume 1. Belo Horizonte: MOM, 2021a, p. 215-228. Disponível em: http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/01_biblioteca/arquivos/Kapp_Baltazar_2021_moradia_outras_margens_v1_web.pdf. Acesso em: ago. 2023.

KAPP, Silke. Moradia e contradições do projeto moderno. In: KAPP, Silke; BALTAZAR, Ana Paula (eds.). **Moradia e outras margens**. Volume 1. Belo Horizonte: MOM, 2021b, p. 179-190. Disponível em: http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/01_biblioteca/arquivos/Kapp_Baltazar_2021_moradia_outras_margens_v1_web.pdf. Acesso em: ago. 2023.

KAPP, Silke; BALTAZAR, Ana Paula (eds.). **Moradia e outras margens**. Volume 1. Belo Horizonte: MOM, 2021. 572 p. Disponível em: http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/01_biblioteca/arquivos/Kapp_Baltazar_2021_moradia_outras_margens_v1_web.pdf. Acesso em ago. 2023.

KAPP, Silke; BALTAZAR, Ana Paula; MORADO, Denise. Arquitetura como exercício crítico. In: KAPP, Silke; BALTAZAR, Ana Paula (eds.). **Moradia e outras margens**. Volume 1. Belo Horizonte: MOM, 2021, p. 39-64. Disponível em: http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/01_biblioteca/arquivos/Kapp_Baltazar_2021_moradia_outras_margens_v1_web.pdf. Acesso em: ago. 2023.

KAPP, Silke; LINO, Sulamita Fonseca. Na cozinha dos modernos. In: KAPP, Silke; BALTAZAR, Ana Paula (eds.). **Moradia e outras margens**. Volume 2. Belo Horizonte: MOM, 2021, p. 413-432. Disponível em: http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/01_biblioteca/arquivos/Kapp_Baltazar_2021_moradia_outras_margens_v2_web.pdf Acesso em: ago. 2023.

KRAUSS, Rosalind. A escultura no campo ampliado. In: **Arte & ensaios**, v. 17, n. 17, p. 128-137, 2008.

LEMOS, Celina Borges; DANGELO, André Guilherme Dornelles.; CARSALADE, Flávio de Lemos. **Escola de Arquitetura da UFMG**: lembranças do passado, visão do futuro. Belo Horizonte: Escola de Arquitetura da UFMG, 2011. 241 p.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. São Paulo: Ed. 34, 1996. Disponível em: http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/02_arq_interface/6a_aula/o_que_e_o_virtual_-_levy.pdf. Acesso em: ago. 2023.

LIMA, Evelyn Furquim Werneck. Dos galpões industriais aos espaços públicos da cidade: alguns processos de configuração espacial nas artes da cena brasileira. In**: Urdimento** - Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 2, n. 38, p. 1-31, 2020. DOI: 10.5965/1414573102382020023. Disponível em: https://periodicos.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/18005. Acesso em: 9 jul. 2023.

LOBO, Luiz Fernando; COSTA, Iná Camargo; APÓSTOLO, Marcos (org.). **A Companhia Ensaio Aberto conta**: 10 dias que abalaram o mundo. 1 ed. Rio de Janeiro: Instituto Ensaio Aberto, 2022.

LOBO, Luiz Fernando; LIMA, Evelyn Furquim Werneck. A ocupação do Armazém da Utopia na área portuária do Rio de Janeiro. [Entrevista concedida à Evelyn Furquim Werneck Lima]. In: **Urdimento** - Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v.3, n.45, dez. 2022. DOI: http:/dx.doi.org/10.5965/1414573103452022e0501. Disponível em: https://periodicos.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/22679. Acesso em: jul. 2023.

LOBO, Luiz Fernando; SOUZA, Daniel; GOMES, Cristiane Moraes (Orgs.). **Ensaio Aberto**. 1 ed. Rio de Janeiro: Instituto Ensaio Aberto, 2012.

LOBO, Luiz Fernando; VIANNA, Luiz Fernando. Entrevista com Luiz Fernando Lobo. In: LOBO, Luiz Fernando; SOUZA, Daniel; GOMES, Cristiane Moraes (Orgs.). **Ensaio Aberto**. 1 ed. Rio de Janeiro: Instituto Ensaio Aberto, 2012. p. 120 – 145.

LOPES FILHO, José Almeida; SANTOS DA SILVA, Sílvio. Antropometria – Sobre o homem como parte integrante dos fatores ambientais: sua funcionalidade, alcance e uso. In: **Vitruvius**, Arquitextos, ano 04, n. 042.07, São Paulo, nov. 2003. Disponível em: https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.042/642. Acesso em: ago. 2023.

MALARD, Maria Lúcia; BRANDÃO, Carlos Antônio Leite; CABRAL FILHO, José dos Santos.; MALARD, Maria Lúcia; KAPP, Silke.; HUCHET, Stéphane. **Cinco textos sobre arquitetura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005. 236 p.

MARIGHELLA, Maria. Quadrienal de Praga: uma encruzilhada rara. In: PQ'23 Brasil. **Encruzilhadas**: acreditamos nas esquinas [livro eletrônico]. 1. ed. Edição bilíngue (português/ inglês). São Paulo: Grafias da Cena Brasil, 2023. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1T6sxH_Yw-TVFf1aqpB0AlAxZw2sMW6Zm/view. Acesso em: ago. 2023.

MARQUEZ, Renata. **Geografias portáteis**. Belo Horizonte: Piseagrama, 2019. 256 p.

MCKINNEY, Joslin.; PALMER, Scott. **Scenography expanded**: an introduction to contemporary performance design. London; New York: Bloomsbury Methuen Drama, 2017. 216 p.

MCKINNEY, Joslin; IBALL, Helen. Researching scenography. In: NICHOLSON, Helen; KERSHAW, Baz (org). **Research methods in theatre and performance**. Edinburgh University Press, 2011. p. 111-136.

MENEZES, S. P. **Quando o território desconstrói o mapa**: um encontro entre ciências sociais, arte e comunicação. 2018. 284 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais – Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Centro de Humanidades, Universidade Federal de Campina Grande, Paraíba, Brasil, 2018.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. Tradução de Reginaldo di Piero. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1999.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O visível e o invisível**. 4 ed. Tradução José Artur Giannoti e Armando Mora. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O olho e o espírito**. Tradução Paulo Neves e Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira. São Paulo: Cosac & Naify, 2014. Edição eletrônica (Cosac Naify Portátil).

MORAES, Tuca. Princípios, conceitos e reflexões. In: LOBO, Luiz Fernando; SOUZA, Daniel; GOMES, Cristiane Moraes (Orgs.). **Ensaio Aberto**. 1 ed. Rio de Janeiro: Instituto Ensaio Aberto, 2012. p. 106 – 119.

MORTIMER, Junia. Pensar por imagens. In: JACQUES, Paola Berenstein; PEREIRA, Margareth da Silva (org.). **Nebulosas do pensamento urbanístico**: tomo I – modos de pensar. Salvador: EDUFBA, 2018. p. 146-175. Disponível em: http://www.laboratoriourbano.ufba.br/wp-content/uploads/2019/04/Nebulosas-do-Pensamento-Urbanistico-Tomo-I-Modos-de-pensar.pdf. Acesso em: ago. 2023.

MORTIMER, Junia et. al. Visibilidades. In: BRITTO, Fabiana Dultra; BERENSTEIN, Paola Jacques (org.). ritto, Fabiana Dultra. **Corpocidade**: gestos urbanos. Salvador: EDUFBA, 2017. p. 262-293. Disponível em: http://hdl.handle.net/1843/42935. Acesso em: ago. 2023.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**: ensaio de antropologia sociológica. Tradução Luciano Loprete. 1 ed. São Paulo: É Realizações, 2014. 288 p.

NESBITT, Kate (Org.). **Uma nova agenda para a arquitetura**: Antologia teórica 1965- 1995. Tradução Vera Pereira. São Paulo: Cosac & Naify, 2006.

NIEMEYER, Oscar. **A forma na arquitetura**. Rio de Janeiro: Avenir Editora, 1978. 54 p.

NIEMEYER. **Minha arquitetura**. Rio de Janeiro: Revan, 2000. 112 p.

Núcleo de Apoio Teórico – Departamento Artístico Cultural (DAC). **Dicionário de Termos Técnicos e Gírias de Teatro**. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis,

2010. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/195063. Acesso em: jul. 2023.

OLIVEIRA, Augusto Marcos Fagundes. **Êxodos e encruzilhadas da Missa dos Quilombos**. Orientador: Ilka Boaventura Leite. 2015. 388 p. Tese (doutorado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/160641. Acesso em: jul. 2023.

OLIVEIRA JUNIOR, Luiz Carlos Gonçalves de. **O cinema de fluxo e a *mise en scène***. Orientador: Ismail Norberto Xavier. 2010. Tese (doutorado) – Universidade de São Paulo (USP), Escola de Comunicações e Artes. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-30112010-164937/en.php. Acesso em set. 2023.

ONO, Yoko. **Grapefruit**: A book of instructions and drawings by Yoko Ono. Simon and Schuster, 2000.

PALLASMAA, Juhani. **Habitar**. Tradução e revisão técnica Alexandre Salvaterra. São Paulo: Gustavo Gili, 2017.

PALLASMAA, Juhani. **A imagem corporificada**: Imaginação e imaginário na arquitetura. Bookman Editora, 2013.

PALLASMAA, Juhani. **Os olhos da pele**: A arquitetura e os sentidos. Tradução: Alexandre Salvaterra. Porto Alegre: Bookman, 2011. 76 p.

PALLASMAA, Juhani. A geometria do sentimento: Um olhar sobre a fenomenologia da arquitetura. In: NESBITT, Kate (org.). **Uma Nova Agenda para a Arquitetura**: antologia teórica (1965– 1995). São Paulo: Cosac Naify, 2006. p. 481-489

PALLASMAA, Juhani. Empathic and Embodied Imagination: Intuiting Experience and Life in Architecture. In: PALLASMAA, Juhani; MALLGRAVE, Harry Francis; ROBINSON, Sarah; GALLESE, Vittorio. **Architecture and Empathy**. Filand: Tapio Wirkkala-Rut Bryk Foundation, 2015.

PICADO, Miguel. Carlos Quintáns: Hay demasiados magníficos arquitectos que lo están passando fatal. In: **ArchDaily**. Publicado em 21 de junho de 2017. Disponível em: https://www.archdaily.cl/cl/872498/carlos-quintans-hay-demasiados-magnificos-arquitectos-que-lo-estan-pasando-fatal. Acesso em: abr. 2023.

PQ'23 Brasil. **Encruzilhadas**: acreditamos nas esquinas [livro eletrônico]. 1. ed. Edição bilíngue (português/ inglês). São Paulo: Grafias da Cena Brasil, 2023. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1T6sxH_Yw-TVFf1aqpB0AlAxZw2sMW6Zm/view. Acesso em: ago. 2023.

PROKOPENKO, Stan. How to Draw Gesture. In: **Proko YouTube Channel**. Publicado em 17 de junho de 2013. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=74HR59yFZ7Y&list=PLtG4P3lq8RHEQ1kiN_Nub1vXR8fQQLjDF. Acesso em: ago. 2023.

PROKOPENKO, Stan. Project – Simplify to CSI. In: **Proko Studios**. Curso Drawing Basics. Publicado em fevereiro de 2023. Disponível em: https://www.proko.com/course-lesson/project-simplify-to-csi/assignments. Acesso em: ago. 2023.

QUILICI, Cassiano. O campo expandido: arte como ato filosófico. In: **Revista Sala Preta**, v. 14, n. 2, dez. 2014. São Paulo, 2014, pp. 12-21. DOI: https://doi.org/10.11606/issn.2238-3867.v14i2p12-21. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/84758. Acesso em: jun. 2023.

REBOUÇAS, Renato Bolelli. Cenografia expandida no Brasil: uma abordagem narrativa a partir do Sul. In: **Urdimento** - Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 2, n. 44, set. 2022. DOI: http:/dx.doi.org/10.5965/1414573102442022e0209. Disponível em: https://periodicos.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/22278. Acesso em: jul. 2023.

REBOUÇAS, Renato Bolelli. Cenografia expandida no Brasil: conceitos e experiências. In: **YouTube**. Publicado em 28 de maio de 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=cybKWcMphxU&t=659s. Acesso em: abr. 2023.

RIO DE JANEIRO. Lei Complementar nº 246, de 24 de março de 2022. **Dispõe sobre o uso permitido da área que especifica**. Rio de Janeiro, RJ. 2022. Disponível em: http://aplicnt.camara.rj.gov.br/APL/Legislativos/contlei.nsf/a99e317a9cfec383032568620071f5d2/b277c317433ff0990325880f006fcaed?OpenDocument. Acesso em: abr. 2022.

RITCHIE, Ian. Mind in Life in Architecture: a conversation with architectural aistorian Alberto Pérez-Gómez. In: **Architectural Design**, v. 90, n. 6, p. 14-21, 2020.

RODRIGUES, Cristiano Cezarino; DOS SANTOS ANDRADE, Eduardo; DE CARVALHO, Tereza Bruzzi. Epistemologías escenográficas del sur en la PQ19. In: EscenaUno, 2020. Disponível em https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/51782. Acesso em: mai. 2023.

RODRIGUES, Cristiano Cezarino. **Cenografia**: um outro modo de experimentar e de praticar. Orientador: José dos Santos Cabral Filho. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Arquitetura. 2013. 268 f. Disponível em: http://hdl.handle.net/1843/BUOS-99GK5E. Acesso em jun. 2023.

RODRIGUES, Cristiano Cezarino. O campo ampliado da teatralidade performativa na cenografia contemporânea. In: **O Percevejo Online**, v. 8, n. 1, p. 90-102, 2016.

ROUBINE, Jean-Jacques. **A linguagem da encenação teatral:** 1880-1980. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

SAMPAIO NETO, Alberto. Conhecimentos que se tocam: semelhanças entre processos de análises musicais e as práticas interpretativas. In: **Artefilosofia**, v.2, n.2. Ouro Preto, jan. 2007. p. 101-105. Disponível em: https://periodicos.ufop.br/raf/article/view/776. Acesso em: ago. 2023.

SANTOS, Diógenes Souza; DUARTE, Ana Cristina Santos; SANTOS, Daniela Souza. Um estudo sobre o ensino superior noturno na perspectiva de estudantes trabalhadores do curso de

Licenciatura em Ciências Biológicas na UESB. In: **Revista de Iniciação à Docência**, v. 4, n. 2, p. 25-40, 2019.

SCOVELL, Adam. Villa Arpel, the house that Jacques Tati built. In: **The Financial Times**. Publicado em 13 de março de 2020. Disponível em: https://www.ft.com/content/b5682460-3eba-11ea-b84f-a62c46f39bc2#comments-anchor. Acesso em: ago. 2023.

SEEMANN, Jörn. Tradições humanistas na cartografia e a poética dos mapas. In: **Qual o espaço do lugar**, p. 69-91, 2012.

SEGAWA, Hugo. **Arquiteturas no Brasil 1900 – 1990**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

SERRONI, José Carlos. **Cenografia brasileira**: notas de um cenógrafo. São Paulo: Edições SESC, 2013. 375 p.

SERRONI, José Carlos. Ruas, fábricas e armazéns: espaços da utopia. In: LOBO, Luiz Fernando; COSTA, Iná Camargo, APÓSTOLO, Marcos (org.). **A Companhia Ensaio Aberto conta**: 10 dias que abalaram o mundo. 1 ed. Rio de Janeiro: Instituto Ensaio Aberto, 2022. p. 245 – 256.

SERRONI, José Carlos. Quando arquitetura e cenografia se fundem no mesmo espaço. In: **Fourth International Conference on Architecture, Theatre and Culture**. 28/07/2022. Canal Laboratório de Estudos do Espaço Teatral. YouTube, 8 de dezembro de 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=4eGMQVhPt0E. Acesso em: dez. 2022.

SERRONI, José Carlos. **Teatros**: uma memória do espaço cênico no Brasil. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2002. 360 p

SOUTO, Ana Elisa Moraes. Projeto Arquitetônico e a relação com o lugar nas obras de Paulo Mendes da Rocha 1958-2000. 2010. 357 f. Tese (doutorado) – Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2010. Disponível em: https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/26718. Acesso em: ago. 2023.

SOUZA, Eduardo. A evolução no entendimento das escalas humanas na arquitetura. In: **ArchDaily Brasil**. Publicado em 03 Jan 2021. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/949315/a-evolucao-no-entendimento-das-escalas-humanas-na-arquitetura. Acesso em: ago. 2023.

SPERLING, David M. Corpo + Arte = Arquitetura: Proposições de Hélio Oiticica e Lygia Clark. In: **Revista Concinnitas**, v. 1, n. 26, p. 18-35, 2015.

SP Escola de Teatro. Série Minimalista: A gaivota. Publicado em: 04 dez. 2014. Disponível em https://www.spescoladeteatro.org.br/noticia/serie-minimalista-a-gaivota#:~:text=%E2%80%9CA%20gaivota%E2%80%9D%20%C3%A9%20entendida%20por,para%20discutir%20seu%20pr%C3%B3prio%20of%C3%ADcio. Acesso em: ago. 2023.

STANCHFIELD, Walt. **Drawn to Life**: 20 Golden Years of Disney Master Classes – Volume 1: The Walt Stanchfield Lectures. Burlington: Focal Press/Elsevier, 2009.

TAVARES, Gonçalo M. **Atlas do Corpo e da Imaginação**: teorias, fragmentos e imagens. 1 ed. Alfragide: Editorial Caminho, 2013.

TAVARES FILHO, Arthur Campos. Manifestações minimalistas na arte e arquitetura: Interfaces e descontinuidades. In: **Vitruvius**, Arquitextos, ano 08, n. 088.05. São Paulo, set. 2007. Disponível em: https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/08.088/208. Acesso em: ago. 2023.

TCHEKHOV, Anton Pavlovitch. **A gaivota**: comédia em quatro atos. Tradução e posfácio: Rubens Figueiredo. São Paulo: Cosac Naify, 2004. 128 p.

TIERRA, Pedro. Companhia da Utopia. In: LOBO, Luiz Fernando; SOUZA, Daniel; GOMES, Cristiane Moraes (Orgs.). **Ensaio Aberto**. 1 ed. Rio de Janeiro: Instituto Ensaio Aberto, 2012. p. 74 – 93.

TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. In: **Educação e pesquisa**, São Paulo, v.31, n.3, p.443-466, set/dez 2005.

TSCHUMI, Bernard. **Architecture and disjunction**. Cambridge: MIT Press, 1996.

TSCHUMI, Bernard. Arquitetura e Limites I. In: NESBITT, Kate (Org.). **Uma nova agenda para a arquitetura**: uma ontologia teórica (1965-1995). São Paulo: Cosac & Naify, 2006. p.173-177.

TSCHUMI, Bernard. Arquitetura e Limites II. In: NESBITT, Kate (Org.). **Uma nova agenda para a arquitetura**: uma ontologia teórica (1965-1995). Tradução de Vera Pereira. São Paulo: Cosac & Naify, 2006. p. 179-182.

TSCHUMI, Bernard. Arquitetura e Limites III. In: NESBITT, Kate (Org.). **Uma nova agenda para a arquitetura**: uma ontologia teórica (1965-1995). Tradução de Vera Pereira. São Paulo: Cosac & Naify, 2006. p. 184-188.

TSCHUMI, Bernard. O prazer da arquitetura. In: NESBITT, Kate (Org.). **Uma nova agenda para a arquitetura**: uma ontologia teórica (1965-1995). Tradução de Vera Pereira. São Paulo: Cosac & Naify, 2006. p. 574-584.

VELLOSO, Rita. Pensar por constelações. In: JACQUES, Paola Berenstein; PEREIRA, Margareth da Silva (org.). **Nebulosas do pensamento urbanístico**: tomo I – modos de pensar. Salvador: EDUFBA, 2018. p. 98-121.

ZAVAREZE, Batman. Fazemos o melhor com o que temos. In: LOBO, Luiz Fernando; SOUZA, Daniel; GOMES, Cristiane Moraes (Orgs.). **Ensaio Aberto**. 1 ed. Rio de Janeiro: Instituto Ensaio Aberto, 2012. p. 94 – 105.

ZORN, Annalise. Diagramas da Casa Schröder relevam sua genialidade geométrica. Trad. Romullo Baratto. Publicado em 10 Jul 2017. In: ArchDaily Brasil. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/875475/diagramas-da-casa-schroder-relevam-sua-genialidade-geometrica. Acesso em: ago. 2023.

Apêndice A: Programa da disciplina ARQ110

CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO / NOTURNO

ARQ 110 – OFICINA DE FUNDAMENTAÇÃO E INSTRUMENTAÇÃO 1

Escola de Arquitetura, Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Proposta

Este arquivo traz a orientação do planejamento da atuação da mestranda Natália Barros na Disciplina *ARQ 110 – Oficina de Fundamentação e Instrumentação I*, sob supervisão do Prof. Dr. Cristiano Cezarino Rodrigues. A mestranda tem por responsabilidade a proposição de atividades, acompanhamento e avaliação de trabalhos práticos dos discentes, a fim de contribuir com o objetivo da disciplina na sensibilização e instrumentação para o processo criativo da arquitetura, enfatizando a relação entre sujeito e espaço e a importância do corpo ativo e do potencial imaginativo e inventivo da arquitetura. Os exercícios imaginativos propostos visam abrir o olhar dos discentes para descobrirem outros modos de pensar e fazer arquitetura, por meio da sua interseção com a cenografia.

Aulas (calendário)

1	25/10/2022 (terça-feira)	Apresentação
2	27/10/2022 (quinta-feira)	Exercício imaginativo 1
3	01/11/2022 (terça-feira)	Exercício imaginativo 2
4	10/11/2022 (quinta-feira)	Exercício imaginativo 3
5	17/11/2022 (quinta-feira)	Exercício imaginativo 4
6	24/11/2022 (quinta-feira)	Laboratório prático
7	29/11/2022 (terça-feira)	Encontro final

Lista de materiais:

- Lápis. Sugere-se experimentar diferentes tipos: H, 2B, 4B, 6B. Se não for possível, indica-se a compra do 4B pela maciez do grafite e nitidez do traço. Pode-se adquirir também caneta hidrocor azul ou preta, lapiseira e canetas coloridas.

- Folhas de papel ou um bloco de papel de desenho. Pode ser comum A4 branca e de baixo custo ou você pode arranjar folhas de diferentes tipos de papéis, diferentes cores, diferentes gramaturas.
- Caixas de papelão (ou caixas de leite). A quantidade necessária será avisada previamente à aula.
- Tecidos. Buscar tecidos de diferentes tamanhos, cores, padronagens, texturas, transparências. Não precisa de grandes metragens. Retalhos de tecidos servem. Pode até mesmo ser feita curadoria de tecidos velhos em casa ou combinar entre a turma a compra e recorte de vários tecidos.
- Palitos de churrasco ou palitos de fósforo. Se preferir o fósforo, a caixinha também pode servir. Palitos de dente também podem ser uma escolha.
- Vidros. Fragmentos ou materiais de vidro, como uma garrafa d'água.
- Espelho. Não precisa ser grande, pode ser um pequeno espelho de banheiro.
- Uma vela ou uma luminária ou a lanterna do celular. Também será experimentada a própria luz natural do sol.
- Superfície rígida. Caderno com capa dura (por exemplo caderno espiral de folhas A4 e capa papel paraná) ou prancheta (ou material similar) para servir de suporte/apoio.

Observação: Não comprar borracha, nem régua. Os exercícios desincentivam o uso de borracha ou de régua. Os "erros" e as "linhas tortas" fazem parte do processo.

AULA 01: introdução aos exercícios imaginativos

Apresentação da disciplina. Abordagens teórico-críticas: abstração e criatividade. (30min)
Introdução ao tema: investigação de espacialidades possíveis a partir do imaginário criativo e da contribuição de outras artes para uma arquitetura da experiência. Por meio de um método de pensamento crítico e prática experimental, dando-se mais ênfase ao processo que ao produto, pretende-se introduzir os alunos de maneira mais sensível e instrumentada à concepção arquitetônica. A relação corpo/espaço é tomada a partir do pressuposto da importância da experiência corpórea na discussão da qualidade arquitetural e da hipótese de que o exercício da imaginação pode corroborar para se pensar e criar espaços mais qualificados e qualificantes. Nesse sentido, a contribuição da cenografia se dá por meio de aprendizados e conhecimentos transformadores se tomados como práticas experimentais para a arquitetura. A oficina é como um estúdio aberto que corrobora para a formação dos futuros arquitetos.

As principais referências para a disciplina são a coleção "Livros que convidam a desenhar de forma criativa", de Peter Jenny; a série "Abstract", do Netflix; o livro "Atlas do Corpo e da Imaginação", de Gonçalo Tavares; o livro "Desenhando com o lado direito do cérebro", de Betty Edwards; o livro "Grapefruit", de Yoko Ono e "Lições de Arquitetura", de Herman Hertzberger. A dinâmica dos encontros envolve leituras sugeridas, experimentos práticos e debates.

1. **Para esquentar (50min):** série Abstract: The Art of Design (Netflix), episódio do Christoph Niemann. Disponível neste link.
2. **Para acordar o corpo (5min):** exercícios de alongamento, esticar o corpo, sentir o corpo presente e ativo no espaço/tempo. Conduzir o despertar do corpo.
3. **Para soltar a mão (5min):** perder o controle e ganhar intimidade com o papel (ou outro material escolhido). Movimentos CSI. Rabiscar não somente linhas e formas geométricas, mas também abstratas. Preencher o papel até precisar riscar por cima dos rabiscos já feitos. Não usar borracha. Evitar fazer desenhos figurativos, soltar a mente, a mão e o corpo.

   Segundo Peter Jenny, em “Um olhar criativo”, a experiência de rabiscar é semelhante à aventura de passear por uma cidade desconhecida. Aos poucos se faz descobertas e os caminhos vão se delineando à mão do lápis no papel. A partir do incidental e aleatório, é possível desvendar ideias escondidas.
4. **Para exercitar o olhar criativo (40min):** inspirados pelo episódio do Christoph Niemann, na série Abstract, fazer o seu próprio caderno “The Good Shape” ou “The Good Form”. A única premissa é que não precisa ser real.

   O exercício será em duplas: cada aluno vai ser instruído a fazer um rabisco aleatório na folha e entregar ao colega do lado para que este crie um desenho a partir do rabisco inicial. A depender do tempo e do material disponível, o exercício também pode evoluir para outros inputs semelhantes ao rabisco, como por exemplo, formas geométricas ou manchas de tinta/café.
5. **Para estimular a mente (30min):** os desenhos serão trocados entre os colegas e cada um vai criar uma narrativa ficcional para o que vê. Encontrar histórias inventadas.
6. **Para guardar no corpo (1h):** discussão sobre a atividade. Trocas das experiências. Quais foram as dificuldades ou as partes que mais interessaram.
7. **Para provocar:** questionamento teórico-prático para estimular o próximo encontro. Para continuar exercitando o olhar, ainda provocados pelo episódio de Christoph

Niemann, devem trazer de casa para a próxima aula ao menos um objeto do cotidiano com geometria básica.

Leitura indicada: “8 peças de arquitetura” do livro “Grapefruit” de Yoko Ono (páginas 297 - 307). Se quiser, percorrer mais trechos do livro para identificar instruções que estimulem.

AULA 02

Exercício imaginativo I

A intenção de cada exercício imaginativo é estimular a capacidade criativa dos alunos. A cada aula será apresentada uma base teórica, exemplos análogos e exercícios para criar e colocar em prática a ideia discutida. A criatividade é uma habilidade que pode ser treinada. Não permitir que os processos racionais impregnem o pensar na arquitetura e impeçam o criar. A sugestão de exercícios imaginativos tem por objetivo buscar a imaginação perdida, por meio de atividades lúdicas e criativas que exploram o pensar, o inventar, ou descobrir.

1. **Para esquentar (1h):** os objetos com geometria básica trazidos de casa serão dispostos em uma mesa na sala de aula para que tenhamos um banco de objetos. Cada aluno deverá escolher um objeto do cotidiano e buscar imagens com ele. Registrar visualmente. Os objetos serão trocados aleatoriamente e novas imagens serão descobertas. **(20min)**. Após exercício, um pequeno bate-papo e a apresentação de mais alguns conceitos relacionados com a leitura complementar indicada. **(40min)**.
2. **Para acordar o corpo (20min):** exercícios de alongamento, esticar o corpo, sentir o corpo presente e ativo no espaço/tempo. Conduzir o despertar do corpo. **(5min)**. Caminhar pela escola e reconhecer lugares a partir do corpo. A medida do espaço pelo corpo. Sentir o cheiro, a textura, a forma… experimentar com o corpo. Registrar por fotografias e escritos. **(15min)**.
3. **Para soltar a mão (10min):** desenho por tempo. Exercício de observação e síntese. Dentre os lugares da escola percorridos, escolher um e desenhar de um mesmo ângulo o espaço em diferentes tempos (5 minutos / 1 minuto / 30 segundos / 10 segundos).
4. **Para exercitar o olhar criativo (30min):** escolha de uma instrução do livro “Grapefruit” da Yoko Ono para fazer. Pode ser um desenho, um ensaio de fotografias, uma colagem, uma construção, uma performance… Respostas (im)prováveis para instruções (im)possíveis. Pode envolver som e escrito, mas é importante que também tenha um registro visual. Não pode ser somente algo inventado como narrativa ficcional ou especulação sonora. É preciso demonstrar corporalmente/visualmente. **(10min)**.

Escolher uma nova instrução do livro da Yoko Ono e entregar para outro colega fazer. **(10 min)**. Repetir a primeira instrução que escolheu, de uma forma diferente. **(10min)**.

5. **Para estimular a mente (40min):** inspirados pelo livro "Grapefruit", propor instruções inventadas para o colega.
6. **Para guardar no corpo (1h):** ao final da aula, discussão sobre as atividades feitas. Apresentação dos registros. Trocas das experiências.
7. **Para provocar:** questionamento teórico-prático para estimular o próximo encontro. O que é ver? O que é imaginar? Qual a diferença entre os dois? Qual a importância do corpo no processo de perceber e imaginar o espaço?

Sugestões:

- Continuar exercícios imaginativos a partir das instruções do livro da Yoko Ono.

- Caminhar pela cidade e tirar uma foto de um enquadramento. Repetir a mesma foto com intervenção do corpo no espaço (criação/modificação do espaço a partir do corpo). Por exemplo: foto de um cruzamento e modificação da rua de acordo com o posicionamento da mão na frente da câmera, recriando o espaço.

Leitura indicada: texto "A cenografia, o corpo e o espaço", presente na revista Espaço cenográfico n°25. Também se indica a leitura do texto "Arquitetura irreversível - o corpo, o espaço e a flecha do tempo", de José dos Santos Cabral Filho.

AULA 03

Exercício imaginativo II

1. **Para esquentar (40min):** apresentação dos exercícios imaginativos sugeridos para casa. Discussão das leituras indicadas e de novos conceitos teóricos.
2. **Para acordar o corpo (5min):** exercícios de alongamento, esticar o corpo, sentir o corpo presente e ativo no espaço/tempo. Conduzir o despertar do corpo.
3. **Para soltar a mão (5 min):** a partir de alguns trechos de música tocados na aula, desenhar com uma única linha. Sobrepor a nova linha à anterior a cada nova música.
4. **Para exercitar o olhar criativo (45 min):** das diversas linhas sobrepostas enxergar imagens (im)possíveis. Anotar o que vê e registrar por meio de recurso visual ou gestual (no caso do gesto, gravar). **(10 min)**

   Exercício de espelhamento. Em metade da folha de papel faça o desenho de um objeto da sala ou de um lugar da escola como se visse de perfil. Na outra metade da folha reproduza o desenho, espelhando-o. **(5min).** No espaço vazio que restar entre os dois perfis espelhados, crie um terceiro lugar. **(10 min)**.

Exercício de desconstrução. Escolha um novo ângulo de observação ou novo lugar/objeto e o decomponha em linhas estruturais, volumetrias/geometrias básicas. Como se visse o objeto/local igual um esqueleto. **(10 min).** A partir da decomposição do espaço em formas geométricas, recrie uma nova espacialidade, diferente da existente. **(10 min).**

5. **Para estimular a mente (20min):** troque desenhos com o colega e crie narrativas ficcionais ou (im)possibilidades de apropriação para os lugares inventados.
6. **Para guardar no corpo (1h):** ao final da aula, discussão sobre as atividades feitas. Apresentação dos registros. Trocas das experiências.
7. **Para provocar:** questionamento teórico-prático para estimular o próximo encontro. Sugestão de leitura e exercício: como um jogo, folhear aleatoriamente os livros da Coleção Peter Jenny, ler e fazer alguns dos exercícios sugeridos. Para quem não quiser se aventurar ao acaso, alguns exercícios selecionados serão sugeridos, bem como páginas para leitura.

AULA 04

Exercício imaginativo III

1. **Para esquentar (35 min):** breve discussão dos trechos indicados da coleção Peter Jenny. Visita ao Laboratório de Experimentação Tridimensional, da Escola de Arquitetura, para conhecerem as regras de segurança, materiais disponíveis e como usar os recursos.
2. **Para acordar o corpo (5min):** exercícios de alongamento, esticar o corpo, sentir o corpo presente e ativo no espaço/tempo. Conduzir o despertar do corpo. Desta vez com a luz apagada e os olhos fechados.
3. **Para soltar a mão (35 min):** ainda com a luz apagada e os olhos fechados, alguns materiais são entregues para os alunos desvendarem sem ver. Tocar, sentir a textura, explorar suas formas possíveis. Entender as dimensões e características pelo toque. Pode rasgar, amassar, desfigurar. Depois de assimilado corporalmente, cada um deverá desenhar o material sem ver. **(15 min)**

   Ainda de olhos fechados, numa roda de conversa, cada um diz que material está em suas mãos e como conseguiu identificar o material (quais características percebeu). **(20min)**
4. **Para exercitar o olhar criativo (50 min):** a percepção se constrói a partir da interação de vários sentidos. Não percebemos tudo apenas com os olhos. Também “vemos” com os ouvidos, os dedos, o nariz e a língua. Luzes, sombras e cores criam diferentes

espacialidades. Um tapete, uma fita métrica, uma garrafa de vidro colorida, um papel texturizado, uma caixa de papelão, um palito de fósforo, etc. Qualquer objeto pode transformar-se num território. A partir das materialidades existentes, combinar elementos e criar espacialidades com diferentes formas, cores, texturas. Observar os efeitos da luz e utilizá-la como suporte de criação. A criação não precisa ser simulação de um espaço real. Pode ser uma espacialidade inventada/fictícia. O que importa é estudar o material e sentir-se mais íntimo dele. Registrar por meio de fotos ou vídeos a modelagem atingida. Apropriar-se dela com o corpo e registrar formas de apropriação possíveis.

5. **Para estimular a mente (45 min):** explorar as espacialidades inventadas dos outros colegas. Apropriar-se delas. Apresentação da ferramenta *SketchUp* e sugestão da recriação das espacialidades inventadas pelas sensações que se deseja que representam e não pelo aspecto físico.
6. **Para guardar no corpo (30 min):** ao final da aula, discussão sobre as atividades feitas. Apresentação dos registros. Trocas das experiências.
7. **Para provocar (20 min):** questionamento teórico-prático para estimular o próximo encontro. Introdução ao propósito do laboratório prático. Divisão dos grupos. Pensar sobre o exercício imaginativo final e materiais necessários.

Sugestão de leitura e exercício: trechos selecionados do livro "Atlas da Imaginação". Exercitar o conceito de espacialidade por sensações a partir de *SketchUp* Sensitivo e da exploração de outras materialidades em casa.

AULA 05

Exercício imaginativo IV

1. **Para esquentar (1h):** apresentação dos exercícios de *SketchUp* Sensitivo. Discussão de trechos selecionados do livro "Atlas da Imaginação". Apresentação de projetos cênicos que possam servir de inspiração para o laboratório prático.
2. Para acordar o corpo (5min): exercícios de alongamento, esticar o corpo, sentir o corpo presente e ativo no espaço/tempo. Conduzir o despertar do corpo.
3. Para soltar a mão (20 min): rabiscar o papel. Fazer linhas aleatórias. Mover livremente. (5 min). Traduzir em imagem o estático e o movimento, os ritmos e os descompassos de uma música. Testar isso bidimensionalmente (exemplo: com o lápis no papel) e tridimensionalmente (exemplo: com um material ou gestos). (15 min)

4. Para exercitar o olhar criativo (20 min): com a própria mão, olhar através e definir uma moldura para o espaço. Entender o que o recorte delimita: o que fica dentro e o que fica de fora. Tirar foto do enquadramento escolhido. Desenhar (ou representar de outra maneira) o espaço tal como o percebe no enquadramento.
5. Para estimular a mente (40min): repetir o desenho (ou outra forma de representação) do espaço e criar uma nova possibilidade de espaço por cima. Pode usar por exemplo uma folha de papel manteiga sobre o desenho anterior para isso. Mostrar para o colega o enquadramento escolhido e repetirem o exercício com os espaços "trocados".
6. Para guardar no corpo (30 min): ao final da aula, discussão sobre as atividades feitas. Apresentação dos registros. Trocas das experiências.
7. Para provocar (40 min): questionamento teórico-prático para estimular o próximo encontro. Preparação para o laboratório prático. Discussão dos grupos. Orientação.

Sugestão: reunião entre os grupos antes da próxima aula. Ou ao menos leitura do material de preparação para laboratório prático.

AULA 06

Exercício imaginativo V – Laboratório prático: maquetes

Aula de criação e orientação (4h).

Exercício criativo de tridimensionalidade a partir da manipulação de uma materialidade pré-definida: espaguete de piscina. A maquete é proposta como processo experimental de modo de pensar o espaço e não como mero produto de representação.

Em grupos de 04, criar um protótipo; simular a proposta de modificação do espaço. Respostas especulativas para a mesma pergunta: quais formas de apropriação podem surgir de um material amorfo para se criar uma experiência polivalente que transforme o espaço existente?

Sugestões de etapas do processo:

1. Manipular e entender as propriedades e possibilidades do material para a criação. Examine a volumetria, a textura, os efeitos de luz e sombra. Outros materiais podem ser usados como complementares.
2. Resgatar os exercícios de "SketchUp Sensitivo" e as ideias de transformação espacial de cada pessoa do grupo.
3. Escolher conjuntamente o lugar da escola que se pretende modificar. Tirar fotos. Reconhecer o espaço corporalmente. Sugere-se a repetição de alguns exercícios criativos como a medida do espaço pelo corpo, croquis com riscos rápidos e palavras fundamentais para se entender profundamente o local.

4. Encontrar pistas no conceito de polivalência do Hertzberger. Buscar caminhos a partir da leitura do livro “Lições de arquitetura”.
5. Usar mão, mente e corpo para concretizar materialmente a ideia.
6. Poderá ser feito agendamento no Laboratório de Experimentação Tridimensional, da Escola de Arquitetura, para experimentação e execução da ideia.
7. Fazer um caderno de processos do experimento. Apresentar as etapas, as ideias, o que gostaria de ter feito e o que foi possível fazer e um "manual" de montagem (não precisa ser técnico, mas que permita a próximas pessoas refazerem o experimento).

As propostas não têm caráter programático e nem ambição de viabilidade. O exercício se propõe a estimular a criatividade e o desenvolvimento de criações (im)prováveis que provoquem diversas maneiras diferentes de enxergar lugares conhecidos e outras possibilidades de uso.

AULA 07

Encontro final: avaliação crítica da disciplina

1. Tempo para finalização do exercício prático de maquetes. (1h30)
2. Apresentação e discussão dos trabalhos. (2h)

O método avaliativo proposto é processual: participação em aula, experimentações, testes, etc. Fazer uso da oficina como meio de se entender sobre o fazer e pensar enquanto faz. Mais interessam os processos intermediários, do que os resultados finais.

Referências sugeridas:

ABSTRACT: The art of design. Produção de Scott Dadich. Christoph Niemann: Ilustração. Londres: **Netflix**, 2018. 1 vídeo (46 min 48 s.). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=jo4aAVjuh2o&t=3s.

BANHAM, Reyner. *A black box: the secret profession of architecture*. In: ***A critic writes:*** *essays by Reyner Banham*. Berkeley: Univ. of California Press, 1999, pp. 292–99.

BARROS, Natália Dário Mendes. **Ensaios do corpo no lugar de morar.** 1 ed. Belo Horizonte: Cosmópolis, 2021.DURAND, Gilbert. O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. 3 ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2004. 128p. (Coleção Enfoques. Filosofia).

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro.** Edição revista e ampliada. Tradução: Ricardo Silveira. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999. 299p.

HERTZBERGER, Herman. **Lições de Arquitetura**. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 272 p.

HOWARD, Pamela. **O que é cenografia?**. São Paulo: SESC, 2015. 279 p.

HUME, Samuel James; FUERST, Walter René. A cenografia, o corpo e o espaço. In: _____. *Twentieth-century Stage Decoration*. Nova York: Dover Publications, 1967, disponibilizado in: SERRONI, J.C. **Revista Espaço Cenográfico News**, 2005, n. 25, p. 26-29.

JENNY, Peter. **Um olhar criativo**. Tradução: Denis Fracalossi. 1 ed. São Paulo: Gustavo Gilli, 2014.

_____. **Desenho anatômico**. Tradução: Denis Fracalossi. 1 ed. São Paulo: Gustavo Gilli, 2014.

_____. **Como desenhar de forma errada**. Tradução: Denis Fracalossi. 1 ed. São Paulo: Gustavo Gilli, 2014.

_____. **Técnicas de desenho**. Tradução: Denis Fracalossi. 1 ed. São Paulo: Gustavo Gilli, 2014.

MIRANDA, Danilo Santos de et al. **O parque e a arquitetura**: uma proposta lúdica. 1996.

ONO, Yoko. ***Grapefruit:*** *A book of instructions and drawings by Yoko Ono*. Simon and Schuster, 2000.

PALLASMAA, Juhani. (1986). A geometria do sentimento: um olhar sobre a fenomenologia da arquitetura. In: NESBITT, Kate. **Uma nova agenda para a arquitetura**: antologia teórica, 1965-1995. 2. ed, rev. São Paulo: Cosac & Naify, 2008. p. 481-489.

SERRONI, J. C. **Cenografia brasileira:** notas de um cenógrafo. São Paulo: Edições SESC, 2013. 375 p.

TAVARES, Gonçalo M. **Atlas do Corpo e da Imaginação:** teorias, fragmentos e imagens. Leya, 2013.

Anexo A: Fichas técnicas

Neste documento são apresentadas todas as fichas técnicas dos espetáculos teatrais e projetos de cenografia mencionados ao longo da pesquisa. Destaca-se o nome da autora para evidenciar sua participação e grau de envolvimento em cada projeto.

ESPETÁCULOS COMPANHIA ENSAIO ABERTO

Morte e Vida Severina – 2000/01

Texto: João Cabral de Melo Neto
Música: Chico Buarque de Hollanda
Direção: Luiz Fernando Lobo
Cenografia: Cláudio Moura
Iluminação: Aurélio de Simoni
Figurinos: Beth Filipecki e Renaldo Machado
Direção musical e arranjos: Carlinhos Antunes
Preparação vocal: Agnes Moço
Preparação corporal: Forró
Programação visual: Daniel Souza
Direção de produção: Angela Serrano e Tuca Moraes

Olga Benário: um breve futuro – 2006

Direção, direção de documentários e dramaturgia: Luiz Fernando Lobo
Cenografia: Cláudio Moura
Iluminação: Leysa Vidal
Figurinos: Beth Filipecki e Renaldo Machado
Direção musical, composição e arranjos: Felipe Radicetti
Programação visual: Mais Programação Visual
Direção de produção: Tuca Moraes

10 Dias que Abalaram o Mundo – 2017

Texto: John Reed

Direção e dramaturgia: Luiz Fernando Lobo

Cenografia e espaço cênico: J.C. Serroni

Iluminação e direção técnica: Cesar de Ramires, com a colaboração de Jorginho de Carvalho

Figurinos: Beth Filipecki e Renaldo Machado

Direção musical e trilha original: Felipe Radicetti

Videografia: Batman Zavareze

Edição de vídeo: João Oliveira

Construção espaço cênico: Espaço Cenográfico

Preparação corporal: Paulo Mazzoni

Preparação vocal: Julie Wein

Conselho artístico: Iná Camargo Costa

Programação visual: Marcos Apóstolo e Marcos Becker

Direção de produção: Tuca Moraes

O Dragão – 2021

Texto: Eugène Schwartz

Tradução: Maria Julieta Drummond de Andrade

Direção: Luiz Fernando Lobo

Cenografia e espaço cênico: J.C. Serroni

Iluminação: Cesar de Ramires

Figurinos: Beth Filipecki e Renaldo Machado

Direção musical: Felipe Radicetti

Dragão alado e máscara gato: Eduardo Andrade/ Arte5

Efeito aéreo do dragão alado: Cláudio Baltar

Dramaturgista auxiliar: André Vallias

Assistentes de cenografia: Priscila Soares, Samara Pavlova e Natália Campos

Estagiários em cenografia: **Natália Barros**, Eduardo Campos, Mariana Machado, Camila Bueno, Tomie Kawakami e Antonio Vasquez Saviano

Pintura de arte: J.C. Serroni, Samara Pavlova, Tomie Kawakami e Ingra Oliveira

Auxiliares de pintura de arte: **Natália Barros**, Ísis Patacho, Mariana Machado e Camila Bueno

Preparação corporal: Juliana Medella e Paulo Mazzoni

Preparação de aéreo: Paulo Mazzoni

Conselho artístico: Iná Camargo Costa

Programação visual: Tatiana Rodrigues, Marcos Apóstolo e Marvin Rodrigues

Direção de produção: Tuca Moraes

Morte e Vida Severina – 2022

Texto: João Cabral de Melo Neto

Música: Chico Buarque de Hollanda

Direção: Luiz Fernando Lobo

Cenografia: J.C. Serroni

Iluminação: Cesar de Ramires

Figurinos: Beth Filipecki e Renaldo Machado

Direção musical e arranjos: Itamar Assiere

Assistentes de cenografia: Priscila Soares, Samara Pavlova e Natália Campos

Pintura de arte e texturização: **Natália Barros**, Eduardo Couto, Priscila Soares, Nayra Nunes, Natália Campos, Camila Bueno e Cynthia Cirqueira

Preparação vocal: Ana Calvente

Preparação corporal: Joana Marinho

Preparação pilates: Paulo Mazzoni

Programação visual: Jorge Falsfein e Marcos Apóstolo

Direção de produção: Tuca Moraes

Experimento Olga – 2023

Direção, direção de documentários e dramaturgia: Luiz Fernando Lobo

Cenografia: J.C. Serroni

Iluminação: Cesar de Ramires

Figurinos: Beth Filipecki e Renaldo Machado

Direção musical, composição e arranjos: Felipe Radicetti

Assistentes de cenografia: **Natália Barros**, Camila Bueno e Wanderlucy Bezerra

Pesquisa de imagem: Antônio Venâncio

Pesquisa de documentos: Beatriz Kushnir

Preparação corporal: Luiza Moraes

Conselho artístico: Iná Camargo Costa

Programação visual: Jorge Falsfein e Marcos Apóstolo

Direção de produção: Tuca Moraes

A Exceção e a Regra – 2023

Texto: Bertolt Brecht

Tradução: André Vallias

Direção: Luiz Fernando Lobo

Cenografia: J.C. Serroni

Iluminação: Cesar de Ramires

Figurinos: Beth Filipecki e Renaldo Machado

Direção musical e trilha original: Felipe Radicetti

Assistente de cenografia: **Natália Barros**

Preparação vocal: Ana Calvente

Preparação corporal: Luiza Moraes e Paulo Mazzoni

Preparação de aéreo: Paulo Mazzoni

Preparação piano: Rafael Barros Castro

Conselho artístico: Iná Camargo Costa

Programação visual: Marcos Apóstolo, Marcos Becker e Tatiana Rodrigues

Direção de produção: Tuca Moraes

PROJETO AUTORAL

Exercício experimental A Gaivota – 2021

Produção: Oficina de Cenografia promovida pela CEA

Orientação: J.C. Serroni e Luiz Fernando Lobo

Pesquisa e pré-concepção: **Natália Barros**, Camila Bueno, Cláudio Serra, Grégori Eckert, Henrique Patuá, Kauane Ribeiro, Patrícia Barbeitas, Rossana Rússia e Tuca Moraes.

Desenvolvimento e apresentação gráfica: **Natália Barros**, Camila Bueno e Patrícia Barbeitas.

Instalação urbana "Espaguetes Criativos" – 2022

Cliente: Virada Cultural BH

Projeto de cenografia, execução e montagem: **Natália Barros**, enquanto sócia no estúdio Entremeio[143]

Agradecimentos: Fala! Cenários

[143] Até o ano de 2022, o estúdio Entremeio era composto por Natália Barros, Bruna Silva e Marion Kato.

Anexo B: Caderno de fotografias

Neste documento são apresentados registros fotográficos dos espetáculos teatrais e projetos de cenografia mencionados ao longo da pesquisa. Por ter-se apresentado no anexo anterior as fichas técnicas de cada projeto, neste arquivo dá-se relevância somente aos créditos das fotografias. Ademais, por ter-se priorizado e apresentado o processo ao longo desta pesquisa, aqui são apresentados os "resultados" e suas apropriações, seja no galpão do AU, na Av. Assis Chateaubriand em BH ou nas telas digitais (projeto fictício).

ESPETÁCULOS COMPANHIA ENSAIO ABERTO

Morte e Vida Severina – 2000/01

Créditos fotografia: Silvio Bahiana







Olga Benário: um breve futuro – 2006
Créditos fotografia: Mauro Kury









10 Dias que Abalaram o Mundo – 2017

Créditos fotografia: Marcelo Valle (Fig. 1), Francisco Proner (Fig. 2 – 3) e Renato Mangolin (Fig. 4).









O Dragão – 2021

Créditos fotografia: Renam Brandão









Morte e Vida Severina – 2022

Créditos fotografia: Renam Brandão









Experimento Olga – 2023

Créditos fotografia: Thiago Gouvêa









A Exceção e a Regra – 2023

Créditos fotografia: Thiago Gouvêa



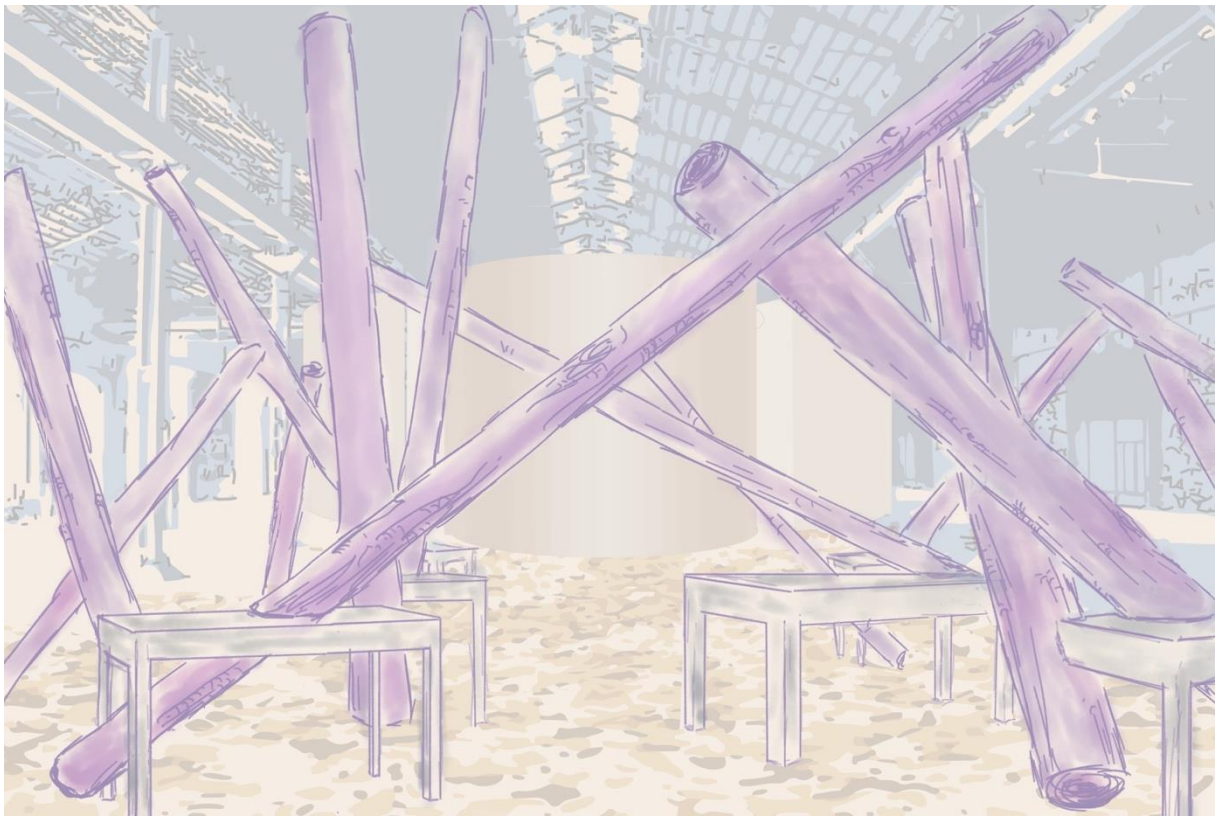


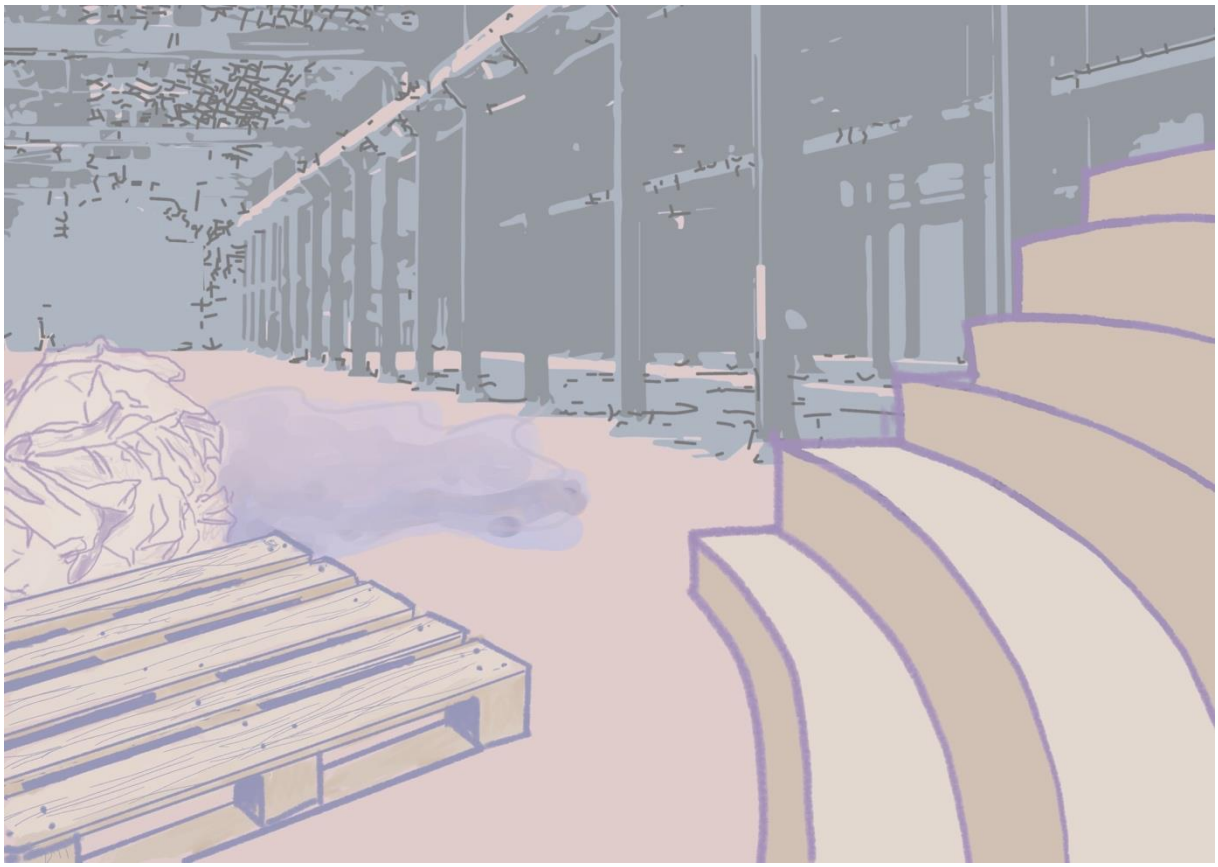


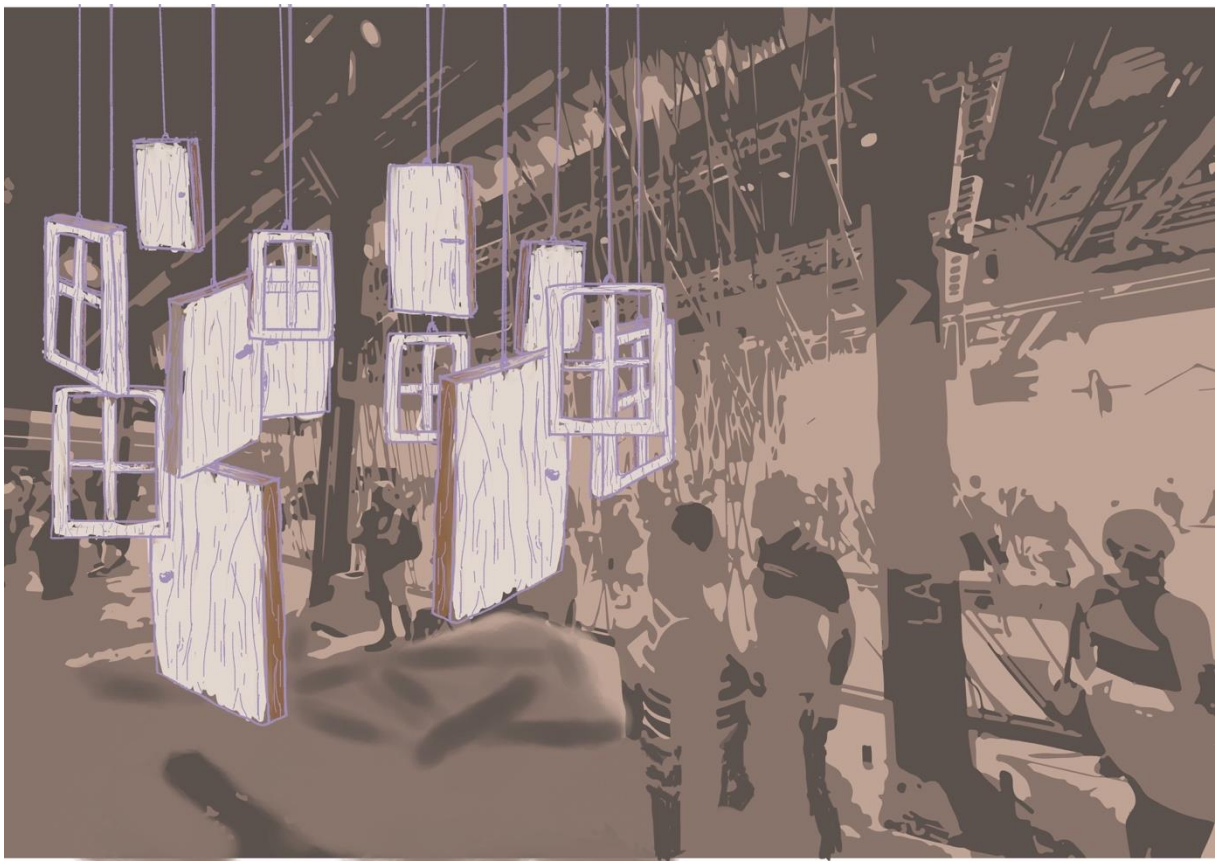


PROJETO AUTORAL

Créditos: elaborado pela autora.













Instalação urbana "Espaguetes Criativos" – 2022

Créditos fotografia: acervo pessoal e de Estúdio Entremeio (Bruna Silva)





