



Universidade do Estado do Pará  
Centro de Ciências Naturais e Tecnologia  
Curso de Bacharelado em Design

**PAULA THAIS CARDOSO FEIO**

**Espaço Cultural Norteah: A riqueza do teatro paraense disseminada através do  
Design de Interiores.**

Belém  
2016

**PAULA THAIS CARDOSO FEIO**

**Espaço Cultural Norteah: A riqueza do teatro paraense disseminada através do Design de Interiores.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção de título de Bacharel em Design pela Universidade do Estado do Pará. Professor Orientador: Profª. Me. Luciana Guimarães Santos

Belém  
2016

**PAULA THAIS CARDOSO FEIO**

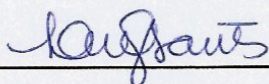
**Espaço Cultural Norteah: A riqueza do teatro paraense disseminada  
através do Design de Interiores.**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como requisito parcial para  
obtenção de título de Bacharel em Design  
pela Universidade do Estado do Pará.  
Professor Orientador: Prof<sup>a</sup>. Me. Luciana  
Guimarães Santos

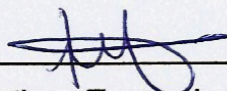
Aprovado em: 29/11/16

Nota: 10,0

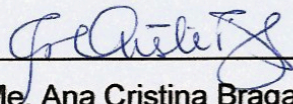
**BANCA EXAMINADORA:**



Prof<sup>a</sup>. Me. Luciana Guimarães Santos  
Universidade do Estado do Pará



Prof<sup>a</sup>. Me. Tatiane Torres de Madeiro  
Universidade da Amazônia - UNAMA



Prof<sup>a</sup>. Me. Ana Cristina Braga  
Universidade do Estado do Pará

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente meus pais por todo apoio, incentivo e preocupação durante toda esta etapa: à minha mãe, pelo otimismo inesgotável, suporte emocional, encorajamento e principalmente por insistir para que eu me inscrevesse naquele processo seletivo lá em 2011. Ao meu pai, que tem sido minha dupla por toda a vida, e em especial durante estes cinco anos de curso: nenhum projeto é impossível para nós dois, muito obrigada por acreditar em mim. Amo vocês.

À todos os professores do curso de Bacharelado em Design, em especial à minha orientadora Prof. Me. Luciana Guimarães pelas valiosas considerações e pela dedicação e contribuição para o desenvolvimento desta monografia. Agradeço também à Universidade do Estado do Pará e à CAPES pelas oportunidades e conhecimentos adquiridos no Programa Ciência sem Fronteiras, um período extraordinário de transformação e crescimento.

Aos meus familiares que tanto me amam, conhecem e confiam em mim profundamente. Aos meus amigos: da infância, da universidade e da vida, que me ensinaram muito durante todos esses anos e me mantiveram positiva. Minha vida seria muito sem graça sem vocês.

E por fim, à todas as pessoas que direta ou indiretamente contribuíram para a minha formação acadêmica e pessoal.

Muito obrigada.

## RESUMO

As manifestações performáticas, teatrais e culturais amazônicas carregam histórias, estéticas e simbologias únicas. Esta pesquisa reúne e investiga de forma sintetizada estas expressões, atrelando também conceitos essenciais como cultura, identidade, performance e cenografia; além de fornecer especial atenção ao referencial teórico específico de design de interiores, que envolve organização espacial, psicodinâmica das cores e acústica. O objetivo geral desta pesquisa é, portanto, relacionar e unir conceitos como cultura, performance e design de interiores através da intervenção em um espaço cultural. Tendo em vista que tal espaço deve ser voltado para as artes performáticas e outras manifestações culturais na cidade de Belém – PA. Para que o objetivo geral desta pesquisa fosse alcançado, também foram investigados os diversos centros culturais já existentes no Brasil e no mundo, assim como a história do teatro ocidental, nacional e regional. A monografia conta com a elaboração de uma identidade visual para a proposta de intervenção no centro cultural, além de utilizar também metodologias projetuais Bruno Munari (1981) e a assistência de outros elementos provenientes do design emocional.

Palavras chave: Design de Interiores. Teatro. Cenografia. Cultura.

## **ABSTRACT**

Dramatic, theatrical and cultural amazonic manifestations carry unique history, aesthetics and symbology. This research collects and investigates in a synthesized manner these manifestations, while also providing special attention to interior design theories, which involve spatial organization, color psychology and acoustics. The main purpose of this monograph is, therefore, to relate and combine concepts such as culture, performance and interior design through an intervention in a collective cultural center. Always having in mind that such place should be devoted to the dramatic arts and other cultural manifestations in the city of Belém – Pará – Brazil. In order to achieve the main goal of this research, there was also an investigation concerning the history of western theatre, as well as national Brazilian and local theatre. This monograph also approaches the elaboration of a branding section concerning the cultural center and there is also the assistance of Bruno Munari's (1981) methodology and some other elements derived from emotional design.

Key words: Interior Design. Theatre. Scenography. Culture.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Círculo Cromático.....	18
Figura 2 – <i>The Color Experience Pyramid</i> .....	19
Figura 3 – <i>Sparks and Whine</i> , de Nacho Guzman .....	21
Figura 4 – Centro Cultural Georges Pompidou, Paris .....	27
Figura 5 – Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque.....	27
Figura 6 – Casa da Memória, Milão.....	28
Figura 7 – Museu da Língua Portuguesa, São Paulo.....	30
Figura 8 – Casa do Povo, São Paulo .....	30
Figura 9 – Galpão Cine Horto, Belo Horizonte .....	31
Figura 10 – SESC Pompéia, São Paulo.....	32
Figura 11 – Dragão do Mar, Fortaleza.....	32
Figura 12 – Auto do Círio.....	41
Figura 13 – Arrastão do Pavulagem .....	42
Figura 14 – Estrutura básica teatral.....	48
Figura 15 – Tipos de palco .....	49
Figura 16 – PAR e lâmpadas com filamento de tungstênio.....	52
Figura 17 – Coral e controles utilizados na peça.....	55
Figura 18 – Cerimônia de abertura dos Jogos Olímpicos Rio 2016.....	56
Figura 19 – Subutilização do anfiteatro do Memorial dos Povos.....	60
Figura 20 – Painel de Inspiração .....	62
Figura 21 – Painel Imagético e Paleta de Cores .....	63
Figura 22 – Tons predominantes Memorial dos Povos .....	63
Figura 23 – Paleta de Materiais.....	64
Figura 24 – Possibilidades de Layout.....	65
Figura 25 – Setorização 1º Pavimento .....	66
Figura 26 – Setorização do Térreo .....	66
Figura 27 – Estruturas divisórias da sala de figurino e cenografia.....	67
Figura 28 – Vista da sala de figurino e cenografia .....	68
Figura 29 – Detalhe do assoalho de madeira e camada de linóleo.....	69
Figura 30 – <i>Drywall</i> decorativa sala de dança.....	70
Figura 31 – Backdrop do estúdio fotográfico .....	70
Figura 32 – Suporte criado para exposição de memorial.....	71

Figura 33 – Vista da recepção.....	72
Figura 34 – Iluminação neutra proposta para as salas do térreo .....	73
Figura 35 – Iluminação sala de dança.....	73
Figura 36 – Iluminação sala de leitura.....	74
Figura 37 – Iluminação anfiteatro .....	74
Figura 38 – Versões do nicho desenvolvido para ambientes do centro cultural .....	76
Figura 39 – Mesas modulares de madeira utilizadas em vários ambientes .....	76
Figura 40 – Mobiliário da sala de teatro .....	77
Figura 41 – Suporte de vidro para a recepção .....	78
Figura 42 - Bancada dos camarins.....	78
Figura 43 – Mesas da sala de figurino e cenografia (ateliê).....	79
Figura 44 – <i>Brainstorming</i> para a definição de <i>namings</i> e logo .....	80
Figura 45 – Versões de logo para o centro cultural Norteah.....	81
Figura 46 – Aplicações de papelaria e uniforme .....	81

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>2 DESIGN DE INTERIORES E CULTURA: VÍNCULOS E CONCEITOS.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1 Cultura.....</b>	<b>10</b>
2.1.1 Cultura Material e Identidade .....	11
2.1.2 Multiculturalismo e Design.....	13
<b>2.2 Definições do Design de Interiores .....</b>	<b>15</b>
2.2.1 Cor.....	17
2.2.2 Iluminação .....	19
2.2.3 Acústica .....	21
2.2.4 Organização Espacial.....	23
<b>2.3 Espaços Culturais: um panorama .....</b>	<b>24</b>
2.3.1 Equipamentos Culturais .....	25
2.3.2 Espaços Culturais no mundo.....	26
2.3.3 Espaços Culturais no Brasil.....	28
<b>3 TEATRO .....</b>	<b>33</b>
<b>3.1 Tradição à Vanguarda: breve histórico do teatro .....</b>	<b>34</b>
<b>3.2 Teatro brasileiro .....</b>	<b>37</b>
<b>3.3 Teatro paraense .....</b>	<b>39</b>
3.3.1 Manifestações populares.....	40
3.3.2 Dramaturgia e literatura.....	43
<b>4 CENOGRAFIA E DESIGN .....</b>	<b>46</b>
<b>4.1 Projeto Cênico.....</b>	<b>47</b>
4.1.1 Espaço e estrutura teatral .....	47
4.1.2 Sonorização e iluminação .....	50
4.1.3 Tecnologia e “cena digital” .....	53
4.1.4 Corpo e figurino .....	56
<b>4.2 Design emocional e memória .....</b>	<b>57</b>
<b>5 PROJETO: CENTRO CULTURAL.....</b>	<b>60</b>
<b>5.1 Brefing.....</b>	<b>61</b>
<b>5.2 Memorial Descritivo e Justificativo .....</b>	<b>67</b>
5.2.1 Branding .....	79

<b>6 CONCLUSÃO.....</b>	<b>83</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>84</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>91</b>
<b>ANEXO A – Planta Original Térreo – Memorial dos Povos .....</b>	<b>91</b>
<b>ANEXO B – Planta Original 1º Pavimento – Memorial dos Povos.....</b>	<b>92</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>93</b>
<b>APÊNDICE A – Planta Modificada Térreo .....</b>	<b>93</b>
<b>APÊNDICE B – Planta Modificada 1º Pavimento.....</b>	<b>94</b>
<b>APÊNDICE C – Planta de Iluminação Térreo.....</b>	<b>95</b>
<b>APÊNDICE D – Planta de Iluminação 1º Pavimento.....</b>	<b>96</b>
<b>APÊNDICE E1 – Planta Recepção/Memorial.....</b>	<b>97</b>
<b>APÊNDICE E2 – Vista 1 Recepção/Memorial.....</b>	<b>98</b>
<b>APÊNDICE E3 – Vista 2 Recepção/Memorial.....</b>	<b>99</b>
<b>APÊNDICE F1 – Planta Sala de Dança .....</b>	<b>100</b>
<b>APÊNDICE F2 – Vista 1 Sala de Dança .....</b>	<b>101</b>
<b>APÊNDICE F3 – Vista 2 Sala de Dança .....</b>	<b>102</b>
<b>APÊNDICE G1 – Planta Sala de Teatro .....</b>	<b>103</b>
<b>APÊNDICE G2 – Vista 1 Sala de Teatro.....</b>	<b>104</b>
<b>APÊNDICE G3 – Vista 2 Sala de Teatro.....</b>	<b>105</b>
<b>APÊNDICE H1 – Planta Sala de Leitura.....</b>	<b>106</b>
<b>APÊNDICE H2 – Vistas 1 &amp; 2 Sala de Leitura .....</b>	<b>107</b>
<b>APÊNDICE I1 – Planta Ateliê .....</b>	<b>108</b>
<b>APÊNDICE I2 – Vista 1 Ateliê .....</b>	<b>109</b>
<b>APÊNDICE I3 – Vista 2 Ateliê .....</b>	<b>110</b>
<b>APÊNDICE J1 – Planta Anfiteatro.....</b>	<b>111</b>
<b>APÊNDICE J2 – Vista 1 Anfiteatro .....</b>	<b>112</b>
<b>APÊNDICE J3 – Vista 2 Anfiteatro .....</b>	<b>113</b>
<b>APÊNDICE K1 – Planta Camarins.....</b>	<b>114</b>
<b>APÊNDICE K2 – Vista 1 Camarins .....</b>	<b>115</b>
<b>APÊNDICE K3 – Vista 2 Camarins .....</b>	<b>116</b>
<b>APÊNDICE L – Desenho técnico: suporte de vidro .....</b>	<b>117</b>
<b>APÊNDICE M – Desenho técnico: nicho .....</b>	<b>118</b>
<b>APÊNDICE N – Desenho técnico: mesa.....</b>	<b>119</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A valorização da cultura de um local é indispensável para o desenvolvimento econômico, social e identitário de uma população. Nos últimos anos, houve um avanço no incentivo às manifestações culturais no Brasil. Para Moraes (2015, p. 04), a cultura “ascendeu a certo patamar de centralidade nas políticas públicas e na concepção de desenvolvimento do país”. No cenário amazônico, as diversas manifestações populares, os hábitos, a riqueza e a carga cultural da região tomaram seus lugares nas ruas, invadiram o imaginário popular e ocuparam seu lugar de direito na literatura local.

Neste sentido, é importante ressaltar também as manifestações de cunho performático e teatral, que se destacam por acompanhar as transformações sociais e a história do conhecimento humano ao longo dos séculos (JANSEN, 2009). Dentro deste contexto, o design de interiores se apresenta como uma ferramenta extremamente valiosa para a ressignificação dessas relações do espectador com o espaço cultural, bem como deste primeiro com as manifestações artísticas; conseqüentemente o projeto de interiores pode vir a ser um instrumento para a valorização da cultura e arte locais.

Porém é possível também identificar uma grande carência na bibliografia acadêmica disponível sobre cenografia bem como sobre design emocional, que sejam especificamente voltados para o design de interiores e/ou associados com o mesmo. O presente trabalho buscou contribuir para o preenchimento desta lacuna, assim como pretendeu levantar questões pertinentes acerca do assunto.

A escolha do tema da pesquisa deu-se também em detrimento da experiência pessoal da autora como espectadora de teatros, casas de espetáculo outros centros culturais locais e estrangeiros, bem como pela proximidade e familiaridade com cursos e oficinas de dramaturgia na cidade de Belém. Aliadas ao design de interiores, estas vivências específicas instigaram a curiosidade científica e o desejo de potencializar ou materializar o poder do teatro paraense através de um local onde seja possível a troca de experiências, o aprimoramento cultural e o nascimento de novas ideias.

Diante deste cenário, verificou-se a escassez de espaços regionais que atendessem a tais demandas, sendo a “ausência de espaços coletivos e interativos voltados para as artes performáticas na cidade de Belém – PA” o problema central evidenciado nesta pesquisa.

Uma vez definido o problema, admitiu-se, como hipótese para a pesquisa, que o estudo aprofundado do design emocional e cenografia aplicado ao Design de Interiores em um centro cultural, pode vir a fomentar a discussão acerca da valorização do legado artístico do Pará, bem como da Amazônia. Podendo, assim, contribuir para sua difusão e divulgação.

Relacionar e unir conceitos como cultura, performance e design de interiores através da intervenção em um espaço cultural é o principal objetivo desta pesquisa. Através da investigação destes conceitos, pretende-se evidenciar o valor identitário do teatro e de outras manifestações performáticas paraenses, objetivando-se, desta maneira, a ressignificação das relações existentes entre espaço e cultura.

Com base nos objetivos específicos desta monografia, este trabalho tratou-se de pesquisa de caráter qualitativo, uma vez que buscou formular reflexões sobre a cultura no Pará, além de investigar as novas formas de relação espaço-cultura. Já a natureza do objetivo da pesquisa caracterizou-se como explicativa, uma vez que teve como meta a análise detalhada dos diversos fatores e agentes que permeiam a valorização cultural do espetáculo teatral e da arte no estado do Pará.

Os procedimentos metodológicos utilizados foram bibliográficos e documentais. A pesquisa bibliográfica foi focada em teorias que norteiam o design de interiores e o design emocional, além da investigação a cerca do caráter identitário amazônico e de qual maneira o mesmo se reflete no teatro paraense; conceitos como cenografia e identidade também foram ser abordados. Quanto aos instrumentos de coleta de dados, foram utilizadas a observação direta extensiva: pesquisas e fotografias para posterior análise imagética.

Para introduzir este trabalho, parte-se se uma análise de tópicos de discussão relevantes para o estudo e projeção de centros culturais no mundo. Primeiramente é realizada uma breve discussão sobre o conceito de cultura e identidade, posteriormente busca-se uma correlação entre os principais conceitos do design de interiores e da cultura. Por fim, o capítulo é encerrado com a investigação do funcionamento e dos atributos dos principais centros culturais no Brasil e no mundo.

O capítulo seguinte é um apanhado geral do teatro em escala global, nacional e finalmente regional. Durante este capítulo são descritas a história do teatro ocidental, bem como seus principais estilos, gêneros e estéticas, além de uma breve trajetória do teatro no Brasil. O capítulo é encerrado com um resumo das temáticas e das obras de dramaturgia mais relevantes no estado do Pará.

Já o penúltimo capítulo deste projeto consiste na associação e discussão de conceitos como cenografia, design emocional e memória. Este capítulo aborda os conceitos que são utilizados na concepção do projeto final de centro cultural.

Após a abordagem dos conceitos necessários para a elaboração da proposta, o último capítulo é composto pela aplicação de metodologias projetuais do design a uma proposta conceitual de um centro cultural. O capítulo aborda os pormenores do projeto, como a circulação no espaço, os materiais e revestimentos utilizados e o mobiliário aplicado. Finalmente, a proposta elaborada é apresentada e concluída.

## 2 DESIGN DE INTERIORES E CULTURA: VÍNCULOS E CONCEITOS

Para compreender as relações das pessoas com os espaços dedicados à arte e à performance é preciso, primeiramente, investigar as transformações culturais e sociais no mundo, bem como elencar os diversos recintos que já estão construídos dentro desta ótica. Também se faz necessária uma abordagem histórico-social para que haja maior clareza daquilo que se denomina como Cultura, Design e Identidade, além da investigação acerca da forma com a qual estes postulados relacionam-se uns com os outros. Neste capítulo, estes termos foram abordados de maneira a fornecer a base teórica necessária para a posterior aplicação do Design de Interiores e seus conceitos em uma proposta final de Centro Cultural.

### 2.1 Cultura

Cultura, de um ponto de vista muito amplo, pode ser definida como um conjunto de práticas sociais que são repassados por um determinado grupo de pessoas quase sempre de maneira espontânea, através de um processo dinâmico e acumulativo, que envolve agentes sociais e inúmeras variáveis, dentro de um cenário exposto a mudanças constantes (LIBÓRIO & SALVAN, 2015). Cultura, seria, então, de uma maneira simplificada, um “processo geral de desenvolvimento intelectual, espiritual e estético” (WILLIAMS, 1983 *apud* STOREY, 2015).

As várias abordagens e perspectivas de cultura trazem à tona outros aspectos da vida cotidiana: as esferas sociais, políticas e econômicas são fundamentais para o entendimento de uma cultura, e também para que não haja uma perda significativa na herança cultural. Sharr (2012), em uma introdução ao estudo da cultura e sua relação com ambientes e espaços, relata que, ao se falar sobre o tema, normalmente é negligenciado aquilo que cerca constantemente a sociedade, a fim de destacar obras eruditas, quando, na verdade, toda produção material (e imaterial), seja ela “cultura popular” ou “alta cultura” deve ser utilizada para que haja um maior e mais profundo entendimento acerca de certa comunidade em um determinado espaço de tempo (SHARR, 2012, p. 05-06, tradução nossa).

As construções culturais estão presentes em cada lugar e em cada interação social: elas vão desde a elaboração do próprio conceito de tempo, até a maneira que as pessoas devem sentar-se, falar, vestir, etc. Essas “construções” precisam ser analisadas constantemente para que haja dinamismo nas relações cotidianas e para que seja possível aprender como conviver com diferenças sociais.

De qualquer forma, os debates sobre Cultura são muitos: desde as abordagens marxistas sobre o tema (que tomam a Cultura como uma espécie de instrumento ideológico que mantém uma “ordem social”), passando pelos leavisistas do século XX (que postulavam que a verdadeira Cultura sofria um declínio, ameaçada pela Cultura Popular e de massas), até os estudos de culturas híbridas na “era da informação” nos dias atuais (STOREY, 2015). Os tópicos subsequentes buscaram uma abordagem mais completa a respeito da relação entre cultura, design e identidade:

#### 2.1.1 Cultura Material e Identidade

“Cultura Material” é uma nomenclatura que se expressa por si só: é tudo aquilo que diz respeito às marcas tangíveis deixadas por pequenos grupos de pessoas ou por civilizações inteiras. Essas marcas podem ser relatos escritos, utensílios, artefatos e outras produções humanas fabricadas com as matérias primas disponíveis e a tecnologia do período em questão.

Os campos da arqueologia, da história da arte e até mesmo da geografia estão intrinsecamente ligados ao estudo da cultura material, uma vez que as “coisas” e os objetos têm essa particularidade de documentar processos de mudança social e cultural, contando histórias de uma maneira que nenhum discurso pode. Para Harvey (2009, p. 03, tradução nossa), cultura material não significa somente “objetos que as pessoas fazem, usam e jogam fora; é uma parte integrante – e modeladora – de toda a experiência humana”.

Ou seja, a própria construção e noção de humanidade não seria possível sem a existência de uma materialização da cultura. Os artefatos acompanham e trazem emoção de outros tempos, fragmentos de conversas outrora articuladas, servindo de “testemunhas do passado” (THOMAS, 1996, p. 81, tradução nossa), além de oferecerem orientação para o futuro e funcionarem como espelhos da Identidade.

Já aquilo que se entende por identidade pode ser resumido como uma espécie de construção social, um tipo de personalidade que um indivíduo adquire e

assume dentro de uma comunidade, que, por sua vez, também precisa de sua própria identificação dentro de um sistema ainda maior. Woodward (2007, p. 134, tradução nossa) explica que identidade é “um conceito moderno, usado pelas ciências sociais e comportamentais para se referir à noção que as pessoas têm delas mesmas como indivíduos dentro de uma comunidade”, ou seja, um sentimento de pertencimento e incumbência.

Aliados, cultura material e identidade representam grande parcela daquilo que compõe uma determinada cultura: os objetos utilizados por cada indivíduo e os lugares em que habitam contribuem para a construção da identidade desse mesmo indivíduo dentro de um sistema. Também pode-se atribuir à cultura material e à identidade as noções mais básicas de consumo: Miller (1995 *apud* Woodward, 2007) explica que as pessoas consomem itens através de um processo chamado de “objetificação”, que não torna o consumismo algo necessariamente “bom” ou “ruim”, mas sim um ato onde um objeto se torna um instrumento para o exercício de atividades, além de vir acompanhado de qualidades desejáveis para seu comprador. Isso significa que o consumo é, portanto, ao mesmo tempo, uma “prática e [uma] construção de significado social” (WOODWARD, 2007, p. 101).

Miller (2013, p. 142, tradução nossa) em um estudo antropológico sobre a cultura material, manifesta alguns *insights* que são valiosos para o entendimento da sociedade e de seu caráter identitário: tomando como exemplo uma casa – um instrumento da cultura material muito poderoso e carregado de significados – o autor discorre a respeito da “natureza às vezes obstinada das coisas materiais”, evidenciando questões acerca da própria transitoriedade humana frente a objetos e artefatos: as “coisas” que cercam as pessoas e principalmente os ambientes que estes indivíduos habitam podem conter em si mesmos questões de gênero, disputas de poder, dentre outros conflitos e relações. Como se cada lugar já carregasse sua própria carga histórica/emocional/social.

Sendo assim, é importante avaliar o papel da cultura material de vários ângulos, principalmente levando em consideração a enorme influência que esta exerce nas pessoas e em seus valores e preferências em geral. A partir dessas observações é importante destacar também que a cultura material que é consumida e produzida nos dias de hoje é altamente influenciada por uma conjuntura global, que permite não só uma mera permuta entre culturas e sociedades, mas também engloba um noção de absorção de costumes e dentro de uma lógica multicultural.

### 2.1.2 Multiculturalismo e Design

A contemporaneidade está mergulhada na pluralidade de informações e de conexões. Canen e Oliveira (2002, p. 61) conceituam que um “Projeto Multicultural” é aquele que considera a Identidade como algo mutável, constantemente em construção, ao invés de configurar-se como uma “essência estável e fixa”, ou seja, o multiculturalismo corrobora para o desenvolvimento não só de uma mentalidade mais globalizada, mas sim interfere e constrói espécies de “malhas” identitárias completas, modificando totalmente as relações culturais no mundo.

À primeira vista, existe o perigo de que passe a existir, numa sociedade cada dia mais conectada, um certo tipo de “padrão” cultural normativo, onde as manifestações mais individuais e características de cada grupo seriam suplantadas por uma vigência comum. Neste sentido, Moreira (2001) destaca a importância de uma educação multicultural e suas vantagens: é viável estabelecer um intercâmbio saudável entre culturas, educar para a aceitação das diferenças e ainda resgatar valores perdidos de cada nicho cultural. É possível observar que as sociedades tendem a enriquecer muito mais seus espectros de informação e referências quando expostas a novos tipos de afirmações culturais.

O design, por sua vez, deve estar atento a este tipo de discussão, já que é, muitas vezes, um instrumento na disseminação dos mais diversos tipos de cultura. Dentro da lógica da globalização, existe o papel de produzir cultura material para esse contexto multicultural de maneira responsável e não discriminatória. Essa responsabilidade no ato de projetar vem, segundo Ono (2008, p. 78), principalmente porque o design possui um caráter multidisciplinar muito forte, o que lhe confere “uma importante dimensão antropológica cultural”.

Por outro lado, Moraes (2008) também levanta questionamentos acerca do surgimento de um design padronizado, homogêneo. Abordando questões de mercado, o autor pondera que algumas das soluções para este problema sejam a reafirmação de estilos de vida regionais e a “inserção de identidades culturais regionais sólidas (conceito de *terroir*)” (MORAES, 2008, p. 08). Dessa maneira, é plausível para o design que haja um trabalho de reafirmação da cultura de um local como atrativo e diferencial em um produto, uma peça gráfica ou até mesmo no design de interiores.

O multiculturalismo, aliado ao campo da cultura material, torna extremamente significativa a inserção do design neste contexto: a elaboração dos utensílios, produtos e até de espaços é perpassada por um grande simbolismo cultural que deve ser respeitado e entendido durante a confecção de artigos que possam vir a melhorar a vida das pessoas, contribuindo para seu bem estar e bom relacionamento em sociedade (ONO, 2008).

Durante a história, muito se especulou acerca do surgimento das primeiras civilizações, frequentemente a respeito de qual maneira tais sociedades começaram a utilizar-se de edificações e abrigos destinados à moradia e exercício de outras atividades. Ou seja, a história da humanidade sempre esteve intimamente ligada ao estudo do espaço e da relação que existe entre o ambiente e o homem. Para Harvey (2000, p. 98 *apud* BRANDÃO, 2005, p. 117, tradução nossa): “O corpo não é uma entidade vedada e fechada, mas uma ‘coisa’ relativista que é criada, delimitada, sustentada e por último dissolvida em um fluxo espaço-temporal de múltiplos processos”. Dessa maneira, esses “múltiplos processos” que compõem a existência humana são as relações construídas, as atividades exercidas e o ambiente no qual as pessoas coabitam.

Com base neste princípio, é possível afirmar que a partir do surgimento dos primeiros agrupamentos primitivos, também ocorreu o surgimento da necessidade de utilização de novos nichos ou arranjos espaciais que proporcionassem segurança e proteção. Porém é importante atentar para o fato que povos pré-históricos, além de serem nômades em sua maioria, se utilizavam de materiais de fácil manuseio na confecção de abrigos, mas que não respondem muito bem à passagem do tempo, como por exemplo: lama, neve, galhos, folhas, etc. Isto significa que as “edificações” remanescentes destas civilizações são basicamente grandes construções (ou composições espaciais) feitas de pedra: lugares que eram essencialmente voltados para o exercício de rituais ou cerimônias (como Stonehenge, por exemplo). Ou, ainda, destinados à expressão gráfica do cotidiano destas sociedades (como as cavernas de Chauvet ou Lascaux). (PILE, 2005, p. 13-15).

Esse cenário só foi modificado drasticamente após o estabelecimento da agricultura e coleta. Juntamente com a instalação e agrupamento de sociedades em locais fixos, geralmente próximos fontes de água, surgiram as moradias permanentes e os primeiros utensílios domésticos mais elaborados. A partir do

advento dos primeiros objetos, revela-se também a necessidade de expressão identitária através de grafismos.

Para Carvalho (2003), especificamente no Brasil, a [identidade étnica] das tribos indígenas é “marcada por essa relação simbólica [...] desta forma, a autoimagem da tribo se constrói através de objetos que caracterizam sua individualidade”. A partir deste momento, as construções humanas passaram a assumir o caráter não só de proteção, mas também de construção e expressão de identidade e de cultura material.

Esta necessidade de expressão não se extinguiu na composição de ambientes contemporâneos, a necessidade de intervir no ambiente e em seus componentes ainda permanece: a distribuição de elementos foi apenas aprimorada através de conceitos como geometria solar, proporção e profundidade, além de noções de iluminação e aplicação de cores. Os interiores foram expandindo-se e elaborando-se gradualmente até alcançar o que se conhece hoje.

## **2.2 Definições do Design de Interiores**

No livro *Interior Design and Identity*, McKellar e Sparke (2004) abordam em sua introdução os problemas que existem no estudo da história do design de interiores, uma vez que a relação das pessoas com o ambiente em que vivem é extremamente cambiante e que, ao contrário do design de produtos ou de moda, é constituída por inúmeros agentes, de origem material ou imaterial. McKellar e Sparke (2004) explicam também que a “relação ambígua” do design de interiores com a arquitetura é outro fator complicador na discussão da matéria: algumas vezes os objetos de estudo se entrelaçam e em outras ocasiões se dissociam completamente.

Pile (2005) também parte desse princípio quando descreve certa dualidade no design de interiores: ao mesmo tempo, é um objeto de estudo que está contido em um lugar específico (um prédio, uma casa, até mesmo um navio ou avião), mas que também se dispersa e dissolve em vários outros tópicos (iluminação, produto, mobiliário, arte), sem fronteiras muito bem definidas.

Formalmente, não existe um consenso a respeito do surgimento do design de interiores. O adorno e projeto de espaços remonta a épocas distintas, no entanto, entende-se que um dos grandes períodos de avanço da disciplina se deu no fim do século XVIII com o início da Revolução Industrial e o *boom* econômico que se

seguiu, juntamente com o aperfeiçoamento dos métodos de produção de bens de consumo. Retondar (2007, p. 25) indica que não só houve uma modernização nos meios de produção, como também em vários segmentos sociais: relações passaram a ser pautadas em uma “lógica mercantil” atingindo, inclusive, os setores de arte, moda, linguagem, etc.

Grande parte do crescimento do mercado de artigos para interiores deve-se à expansão de determinados estilos artísticos, como o Rococó, por exemplo. O Rococó ou *rocaille* foi um estilo que influenciou fortemente os interiores na Europa no final do século XVII e ao longo do século XVIII “das *fine arts* aos artigos decorativos, expressando um novo, pouco convencional e extremamente ornamental espírito de fantasia, elegância e movimento”. (BOWMAN & HECKSCHER, 1992, p. 01, tradução nossa). Gabinetes, relógios, espelhos, tapeçaria: não só as famílias tradicionais e a realeza estavam interessadas em artigos de luxo; os *nouveau riche* também passaram a expressar o seu gosto pelas tendências.

A partir do século XX, os estilos artísticos continuaram a interferir fortemente na concepção de espaços, com a diferença que os movimentos passaram a ser influenciados pela conjuntura política no mundo: o *Art Nouveau*, *Art Deco* e o Modernismo são efeitos das duas grandes guerras ocorridas no século. Além dos estilos artísticos, o mundo também passou a ser fortemente influenciado pelo *way of life* hollywoodiano e o apelo de massa do cinema.

O Modernismo configura-se, no entanto, como o estilo mais impactante do século passado em termos de estética e organização de interiores. A partir da ênfase em linhas claras, funcionalidade e praticidade, nomes como Le Corbusier e Mies Van der Rohe assinaram projetos como a *Unité d'Habitation* e o Pavilhão Germânico, transformando drasticamente não só a arquitetura, mas também o design de interiores: “a exploração dos novos materiais e das inovações técnicas propuseram ambientes mais simples, amplos e funcionais” (MASSEY, 1990, p. 63 *apud* CARAPINHA, 2013, p. 25).

Os interiores passaram, a partir de então, a assumir uma forma mais familiar aos dias de hoje, apresentando-se como o estudo interdisciplinar da reformulação de espaços através da manipulação de elementos e formas, com o objetivo final de conferir identidade e personalidade a um determinado local. (BROOKER & STONE, 2007 *apud* GUBERT, 2011). Teixeira (2011) também define o profissional do Design de Interiores e o trabalho resultante de sua organização espacial:

[...] [o profissional] trabalha sobre uma base anteriormente estabelecida pelo arquiteto, pelos engenheiros e construtores que a projetaram e executaram. Assim o trabalho do designer de interiores é previamente delimitado por uma moldura configurada pela arquitetura, e a natureza do espaço arquitetônico é parte intrínseca da configuração dos espaços internos projetados pelo designer (TEIXEIRA, 2011, p. 19).

Ou seja, o design de interiores também engloba atividades muito semelhantes às da arquitetura, pois se utiliza da mesma como base, como invólucro para suas criações e também como delimitador de espaço do projeto, mas se difere da mesma a medida que foca principalmente no gerenciamento interno do ambiente, fornecendo o conhecimento necessário não só em relação ao espaço em si, mas em relação a disposição dos suportes, objetos e materiais mais adequados. Para que um projeto de design de interiores seja bem sucedido, existe uma série de variáveis. Nos itens subsequentes estas condições foram abordadas de maneira mais específica e aprofundada.

### 2.2.1 Cor

Johannes Itten (1970), pintor e professor integrante da Bauhaus, explica em seu livro *The Elements of Color* que “cores são forças, energias radiantes que nos afetam positivamente ou negativamente, independentemente de estarmos conscientes disso ou não” (ITTEN, 1970, p. 08, tradução nossa). Informa, ainda, que é preciso enxergar as cores além de um plano físico: a compreensão deve ser também psicológica e simbólica, significando que, dessa maneira, a Teoria das Cores pode ser entendida e debatida através de vários aspectos diferentes.

A fim de começar a introduzir estudos de cor dentro da realidade do design de interiores é necessário primeiro abordar alguns princípios da teoria das cores. Esse entendimento é necessário uma vez que, no design de interiores, as cores podem ser usadas para a constituição de formas e configurações espaciais, ao invés de usadas somente como decoração dentro de um espaço. (MARBERRY E ZAGON, 1995).

Cores são basicamente divididas em primárias (azul, amarelo, vermelho) e secundárias (roxo, laranja, verde). Os inúmeros usos e harmonizações de cores derivam de arranjos básicos provenientes do círculo cromático. Os arranjos podem dar-se entre cores análogas (quando os tons encontram-se ao lado uns dos outros no círculo cromático), complementares (quando as cores encontram-se em lados opostos) ou triádicas (três cores do círculo com a mesma distância entre si)

(MARBERRY E ZAGON, 1995, tradução nossa). A Figura 1 exemplifica melhor essas relações.

Figura 1 – Círculo Cromático



FONTE: CHING & BINGGELI (2006)

Quanto aos significados e simbolismos, as cores representam elementos muito distintos em várias culturas e épocas. O uso específico de algumas cores em interiores, no entanto, pode ajudar a entender diversos aspectos dessas sociedades. Pile (2005) aponta que não era incomum para casas e templos egípcios apresentarem tetos coloridos com fortes tons de azul escuro, representando a noite; ou para que o chão fosse coberto com tinta verde, que provavelmente simbolizaria o rio Nilo, local de extrema importância para o desenvolvimento da sociedade egípcia antiga. (PILE, 2005).

Mais recentemente, a cor aplicada dentro de ambientes assumiu a responsabilidade de identificar a personalidade de um local, com o objetivo de fazer uma afirmação da identidade de uma pessoa ou mesmo de uma marca. Existem, ainda, convenções daquilo que se espera ao fazer uso de determinada cor: azul, seriedade e confiabilidade; rosa, delicadeza e feminilidade; vermelho, sofisticação e sensualidade, etc. Porém, atualmente, estes preceitos parecem ser cada dia mais contestados.

O que parece existir, no entanto, é a junção daquilo que é ditado socialmente, aliado aos valores individuais de cada um. Mahnke (1996 *apud* GUBERT, 2011) determina, através de uma pirâmide (Figura 2), que existam seis fatores que

influenciam a escolha das cores. O nível 1 trata das respostas fisiológicas aos estímulos da cor. Nível 2: faz referência ao “inconsciente coletivo”. Nível 3: é o nível das associações ou simbolismos conscientes presentes no cotidiano. Nível 4: são diretrizes culturais. Nível 5: refere-se às tendências e à moda. E finalmente o nível 6: consiste na preferência pessoal (esse nível relaciona-se com todos os anteriores).

Figura 2 – *The Color Experience Pyramid*



FONTE: Adaptado de Mahnke (1996 *apud* GUBERT, 2011)

Avaliando cores principalmente do ponto de vista do nível 4 (onde as preferências cromáticas são construções sociais) é comum existirem associações feitas por certas culturas, onde a escolha das cores está submetida a ideologias e a tradição (GEBOY, 1996 *apud* BORTOLI E MAROTO, 2001). Podem ser listados vários exemplos de disparidade entre interpretações das cores no mundo: na China, o uso de vermelho e preto é comum em convites de casamento, por significar prosperidade, enquanto no Ocidente essa combinação pode ser considerada agressiva (BORTOLI E MAROTO, 2001).

### 2.2.2 Iluminação

O arranjo espacial de interiores bem como a arquitetura e a cenografia dependem fortemente da luz como item essencial para a revelação de suas formas e espaços. (RIO, 2012, p. 30). Texturas e cores, por mais bem aplicadas que sejam dentro de um ambiente, só se tornarão visíveis e interpretáveis a partir da utilização do espectro de luz certo. O design de interiores, é, portanto, interdependente da

iluminação em diversos níveis. Boa iluminação também engloba outros aspectos da interação humana com um ambiente, tais como: conforto visual, humor, comunicação, bem-estar, etc. Além de ser, ainda, responsável por questões de economia de energia e, conseqüentemente, recursos naturais.

Ching & Binggeli (2006) definem que a fonte de luz de um local não é o único fator determinante para que haja um boa visibilidade: brilho, contraste, ofuscamento, difusão e cor são outros aspectos fundamentais na iluminação de ambientes. O brilho refere-se a relação que existe entre a refletância e a iluminação presentes em um recinto. Contraste de fundo x figura determina o nível percepção e assimilação que se tem ao observar detalhes. O ofuscamento pode ser direto (proveniente de uma fonte de luz no campo de visão) ou indireto (luz projetada em uma superfície). Já a difusão é o caminho percorrido pela luz em sua propagação. A cor de uma fonte de luz, junto com a “temperatura”, determinam as nuances de cor e os detalhes de objetos que serão visualizados. (CHING & BINGGELI, 2006, p. 242-250).

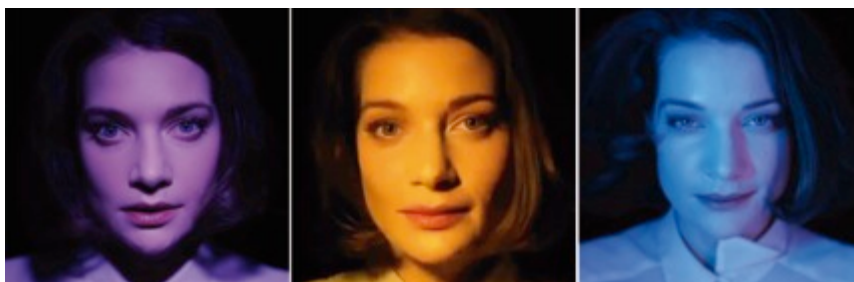
Dentro desse contexto, é importante ressaltar a diferenciação entre luz natural e luz artificial. A luz solar caracteriza-se como tipo de iluminação mais primordial, utilizada por representar uma maior fidelidade nas cores e apresentá-las de maneira mais pura, a utilização desse tipo de luz também apresenta vantagens à medida em que permite quase sempre a integração com ambientes externos, o que pode significar maior conforto (ROBINS, 1986, s.n. *apud* TOLEDO, 2008, p. 02).

Já os esquemas de iluminação artificial são usados com base na necessidade de cada ambiente. Para Toledo (2008) a iluminação “tem o papel de trazer ao usuário boas condições de visibilidade, segurança e orientação”. Dessa maneira, um bom projeto de iluminação pode fazer a diferença na preservação da integridade física das pessoas. O manual *Iluminação: Conceitos e Projetos* da OSRAM [s.d] destaca os principais objetivos da iluminação:

O primeiro objetivo da iluminação é a obtenção de boas condições de visão associadas à visibilidade, segurança e orientação dentro de um determinado ambiente. Este objetivo está intimamente associado às atividades laborativas e produtivas – escritório, escolas, bibliotecas, bancos, indústrias etc. É a luz da razão [...]. O segundo objetivo da iluminação é a utilização da luz como principal instrumento de ambientação do espaço – na criação de efeitos especiais com a própria luz ou no destaque de objetos e superfícies ou do próprio espaço. Este objetivo está intimamente associado às atividades não laborativas, não produtivas, de lazer, estar e religiosas – residências, restaurantes, museus e galerias, igrejas etc. É a luz da emoção. (OSRAM, [s.d.], p. 10).

Luzes artificiais têm essa característica particular: a da criação de emoções distintas, da construção de diferentes cenários dentro de um mesmo espaço. O vídeo experimental *Sparkles and Whine* (Figura 3), do diretor Nacho Guzman exemplifica muito bem o poder de oscilação que a iluminação exerce não só sobre o ambiente, mas também sobre as expressões das pessoas.

Figura 3 – *Sparks and Whine*, de Nacho Guzman



Fonte: *Prinscreen* Vimeo®, 2013.

Disponível em <<https://vimeo.com/63602119>> Acesso em 11 de maio de 2016.

Um ambiente mal iluminado pode, ainda, implicar em diversos danos aos seus ocupantes ou “usuários”, desde problemas de visão ocasionados por esforços constantes, até causando sintomas de doenças como a Desordem Emocional Sazonal (*Seasonal Affective Disorder – SAD*), que provoca alterações de humor periódicas em pessoas que vivem diariamente em ambientes iluminados artificialmente. Ou a Síndrome do Edifício Doente (*Sick Building Syndrome – SBS*), que pode provocar letargia, dores de cabeça, enjoos, entre outros sinais de desconforto. (BAKER *et al*, 2002, *apud* GARROCHO, 2005, p. 22-23). Em suma, é possível que a iluminação de um ambiente possa influenciar o sucesso de um determinado projeto.

### 2.2.3 Acústica

Acústica é definida como o estudo das relações fenomenológicas dos sons com o organismo humano, é a aplicação teórica que discorre sobre a maneira com a qual esses fenômenos sonoros interagem com a cognição e afetam o conforto ambiental. A acústica de um ambiente deve ser bem trabalhada de modo a minimizar interferências auditivas indesejáveis, como ruídos. (AMORIM & LICARIÃO, 2005, p. 03).

Cavanaugh, Tocci, & Wilkes (2010) se aproximam da matéria da acústica como sendo aquilo que pode vir a controlar um sistema repleto de variáveis: através

da observação uma sala de concertos, é possível perceber que as intervenções sonoras desejáveis são os instrumentos musicais; as indesejáveis, por outro lado, são os ruídos provenientes de máquinas e outros agentes, como o sistema de ar condicionados, por exemplo. Dessa maneira, é importante conhecer não apenas a própria estrutura do local e as fontes sonoras existentes no mesmo, mas também é fundamental o reconhecimento dos princípios básicos da acústica e da propagação do som (Cavanaugh, Tocci, & Wilkes, 2010).

Outro aspecto significativo da acústica é que esta está intimamente relacionada aos materiais empregados nos espaços (e conseqüentemente ao design de interiores) uma vez que os sistemas de isolamento se relacionam diretamente com materiais de revestimento e superfície (Cavanaugh, Tocci, & Wilkes, 2010).

De maneira geral, é importante perceber que a acústica tem um papel fundamental não só no conforto ambiental, mas também em termos de longo prazo: a exposição a certos ruídos e outros sinais sonoros de decibéis muito elevados podem ser irreversivelmente prejudiciais à saúde humana (AMORIM & LICARIÃO, 2005, p. 06).

A acústica é, resumidamente, uma matéria que diz respeito a um conjunto de variáveis que se sobrepõem em um determinado local, sendo que a escolha de materiais é um fator de enorme importância dentro desse contexto. Também é relevante a abordagem da organização espacial, uma vez que a distribuição elementos dentro de um espaço determina os tipos de resistência que o som encontra em sua propagação.

Por fim, Lechner (2012) explica que a Acústica é um assunto muitas vezes negligenciado e não tratado com devida atenção, mas que representa um papel fundamental na conjuntura total de um ambiente saudável, além de significar, também, uma forte conexão emocional com os usuários de um espaço, das interações da acústica com os materiais. A acústica de um espaço é também uma construção social e não só física, uma vez que sonoridade ou música são “comportamento[s] aprendido[s], através do quais sons são organizados, possibilitando uma forma simbólica de comunicação na inter-relação entre indivíduo e grupo” (PINTO, 2001, p. 224).

#### 2.2.4 Organização Espacial

O espaço, seja ele doméstico ou comercial, é definido por Henri Lefebvre como uma espécie de conceito socialmente construído por aqueles que habitam o mesmo, e não meramente um invólucro para mobília, ferramentas ou utensílios. Ou seja, o espaço não é composto pelo material contido no mesmo, mas sim pelas pessoas que se utilizam dele de uma maneira cotidiana e para determinados fins. A teoria de organização de espaços é, portanto, uma matéria extensa, que envolve aspectos da Sociologia, Geografia e Filosofia, sendo, indissociável do caráter social que carrega. A forma e a disposição encontradas em um determinado espaço é uma afirmação social e deve ser tratada como tal. (WINTON, 2013, p. 47-48, tradução nossa).

Para Ching & Binggeli, (2006), para que haja boa composição no espaço, o design “envolve a seleção de elementos de um projeto de interiores e seu arranjo dentro de um fechamento espacial de modo a satisfazer certas necessidades e desejos funcionais e estéticos”. Pode-se concluir, dessa maneira, que um arranjo bem definido de um espaço deve levar em consideração que um local só é realmente bem aproveitado quando existe uma preocupação profunda quanto ao público para o qual é voltado, bem como quanto ao tipo de atividade que será exercida ali.

Alguns dos conceitos mais básicos e relevantes para que haja sintonia dentro deste espaço são: escala, equilíbrio, harmonia, ritmo e utilidade. Aliadas aos preceitos de conforto físico e cognição humana, diversas teorias (nem sempre especificamente da arquitetura ou do design) podem servir de base para o entendimento desses conceitos.

As leis da Gestalt podem ser ferramentas auxiliares para tal fim, ajudando no entendimento e na distribuição das formas, cores e materiais componentes de um espaço. Gomes Filho (2000) defende que a fundamentação teórica da Gestalt sugere que a percepção de imagens que se formam a nossa volta não são assimiladas em pequenas partes, mas sim de maneira extensa, conjunta: “para nossa percepção, que é resultado de uma sensação global, as partes são inseparáveis do todo e são outra coisa que não elas mesmas, fora desse todo” (GOMES FILHO, 2000, p. 19).

Alguns dos conceitos de Gestalt mais fundamentais para o entendimento do design de interiores podem ser: a segregação, que pode ser feita através dos

elementos de pontos, linhas, planos e cores com o objetivo de conferir um significado a um determinado plano; a continuidade, que, quando aplicada a um espaço, confere maior estabilidade a seu todo e, finalmente, a pregnância da forma, que afirma que “as forças de organização da forma tendem a se dirigir tanto quanto o permitam as condições dadas, no sentido da harmonia e do equilíbrio visual” (GOMES FILHO, 2000, p. 36). Tal afirmação trata não somente da forma pura de um material ou objeto, mas também do ambiente no qual este se insere, sugerindo, também, que existe uma tendência a construir a percepção de uma imagem de forma que ela seja mais legível ou simples.

Ching (2013) aborda a organização da forma e dos espaços do ponto de vista da Arquitetura, de maneira categórica e técnica; para este autor, existem diversas formas de distribuição de espaço, mas as mais comuns são: organização centralizada (onde os espaços vazios e os artefatos se distribuem de maneira concêntrica); organização linear (os espaços estão alinhados); organização radial (quando a organização do espaço parte de um centro e se dispõe radialmente); organização aglomerada (espaços ou objetos organizados por características comuns) e finalmente, a organização em malha (organizações que são partes de conjuntos, estruturas que se repetem em série) (CHING, 2013, p. 195).

De maneira geral, é possível perceber que o entendimento técnico da organização espacial é imprescindível, mas também existe uma latente necessidade de compreender quais os fins de utilização de um recinto, bem como um entendimento da individualidade das pessoas que farão uso do mesmo. Essas questões de representação dentro de um espaço não são aplicadas somente a ambientes residenciais ou comerciais, mas também se destacam na construção de locais voltados para arte e a cultura, como especificado a seguir.

### **2.3 Espaços Culturais: um panorama**

Diante do contexto da existência de uma espécie de necessidade humana de construção de espaços diversificados, bem como também da grande quantidade de produção da cultura material (ambos conceitos abordados em tópicos anteriores) surge a necessidade de combinar estes preceitos em um tipo de espaço específico: os centros culturais.

Para Neves (2013, s.n.) centro cultural se configura como todo espaço que possui uma “circulação dinâmica de cultura”, ou seja, lugares que fomentam e

difundem atividades que se relacionam com criação e informação, além de reunir grupos sociais das mais diferentes experiências e repertórios culturais.

Neves (2013) ainda aborda as condições atuais dos centros culturais, onde a nova ordem mundial pautada na troca de informações transformou completamente o ato de promover a cultura: as cidades passaram a planejar espaços dedicados à arte e à performance para ressaltar suas qualidades, divulgando seus “nomes” no mundo e incentivando uma nova maneira de se “fazer cidade”. Ou seja, os centros culturais servem não só de instrumento para a proliferação e disseminação de cultura entre os cidadãos, mas também se posicionam dentro de uma lógica urbana como espaços marcadores de identidade de cada município ou região.

Estes centros podem apresentar-se de diversas maneiras, desde grandes fundações governamentais com agendas muito bem definidas até espaços pequenos e alternativos, elaborados pelas próprias comunidades e por pessoas que, de uma maneira ou de outra, sentiram a urgência de produzir arte em um determinado espaço. Ou seja: centros de cultura são aqueles que fazem parte de uma vontade coletiva de “fazer” cultura, estando, portanto, inseridos dentro do contexto dos equipamentos culturais.

### 2.3.1 Equipamentos Culturais

Dentro da microdinâmica cultural, equipamentos culturais são tanto edificações destinadas a “práticas culturais” (teatros, cinemas, bibliotecas, centros de cultura, filmotecas, museus), quanto grupos de produtores culturais abrigados ou não, fisicamente, numa edificação ou instituição. (COELHO 1997 *apud* NASCIMENTO 2004). Neste sentido, fica claro que a expressão da cultura assume formas e metodologias variadas, e é importante perceber que essa variação apenas reflete o que é, na verdade, a própria cultura: rica, mutável, sempre em construção.

Para o Plano Nacional de Cultura de 2012, centros culturais e equipamentos culturais são “locais de trocas e de disseminação da cultura. Contribuem para democratizar a cultura e para integrar populações, tanto de áreas periféricas como centrais, pois oferecem aos cidadãos acesso a bens e serviços culturais” (BRASIL, 2012, p. 88).

De maneira geral, para compreender o que são equipamentos culturais é necessário analisar as condições que levaram ao surgimento dos mesmos, no Brasil ou no mundo, bem como observar os exemplos mais pertinentes destes:

### 2.3.2 Espaços Culturais no mundo

O incentivo à cultura e aos centros culturais no mundo ocidental surgiu possivelmente na antiguidade clássica, a partir daquele que se convencionou como o “século de Péricles” ou a “era de ouro de Atenas”: após a destruição da cidade pelos persas, o governante Péricles ordenou uma reconstrução total, envolvendo o replanejamento de vias públicas, a construção de templos (como o *Parthenon*), dentre outras medidas que melhoraram a vida dos cidadãos atenienses e os aproximaram cada vez mais da erudição.

Já na modernidade (durante o século XIX), segundo Neves (2013, s.n.) foram criados “os primeiros centros culturais ingleses, denominados como centros de artes. Porém, somente no final da década de 1950, na França, surgiram as bases do que, contemporaneamente, entende-se como ação cultural”.

Tais espaços foram concebidos para que a classe trabalhadora pudesse ter um escape depois das jornadas longas de trabalho, onde existisse a convivência amigável e o aprimoramento das relações interpessoais dos operários. Mais tarde esses lugares evoluíram para “casas de cultura” francesas (NEVES, 2013 s.n.).

Neves (2013) também cita a França como pioneira na construção de locais culturais contemporâneos, principalmente durante a concepção do Centro Cultural Georges Pompidou na década de setenta, sendo que este passou a ser considerado um “modelo” para centros culturais no mundo.

A seguir, estão listados alguns exemplos de centros culturais internacionais que de uma maneira ou de outra, contribuem para o enriquecimento cultural:

#### **a) Centre Pompidou, Paris – FRA**

Como anteriormente especificado, o Centro Cultural Georges Pompidou (Figura 4) é um dos maiores centros culturais do mundo, com um grande acervo de obras, mas que não se delimita a isto: possui espaços dedicados a performance da arte, bem como ao teatro e ao cinema. O Pompidou também abriga exposições periódicas, que muitas vezes podem ser vivenciadas de maneira interativa.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> As informações do Pompidou podem ser acessadas através do site do centro, disponível em:

Figura 4 – Centro Cultural Georges Pompidou, Paris



Fonte: dicasparis.com.br, 2015. Disponível em <[www.dicasparis.com.br/2015/06/centro-museu-georges-pompidou-em-paris-franca.html](http://www.dicasparis.com.br/2015/06/centro-museu-georges-pompidou-em-paris-franca.html)> Acesso em 12 de jun. de 2016

#### **b) Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque – EUA**

O MoMa possui um dos maiores acervos ocidentais, com artefatos de design, moda, arte contemporânea, etc. É atualmente o maior museu de arte moderna do mundo, abrigando obras de Picasso, Dalí e Van Gogh. Também faz parte do MoMa (Figura 5) o MoMA PS1, espaço que dedicado a produção de arte contemporânea, que inclui retrospectivas artísticas, instalações, levantamentos históricos e uma programação completa de música e performance, sendo assim um verdadeiro “laboratório artístico”.<sup>2</sup>

Figura 5 – Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque



Fonte: cqmsjt.com, 2016. Disponível em <<http://cqmsjt.com/files8/moma-new-york-interior.html>> Acesso em 12 de jun. de 2016

<sup>2</sup> As informações do MoMa e do MoMa PS1 podem ser acessadas através dos sites. Disponível em: <[momaps1.org](http://momaps1.org)> e <[moma.org](http://moma.org)>.

### c) Casa da Memória, Milão – ITA

A Casa da Memória (Figura 6) é uma espécie de relicário da história e da cultura dos habitantes de Milão. Inaugurada há pouco tempo, nasceu de um concurso promovido em 2011, e tem como objetivo principal a narração da história recente da cidade. É um lugar de intervenção, uma casa coletiva. Em seu interior existe o mínimo de mobiliário e utensílios para auxiliar a flexibilidade do uso do espaço.<sup>3</sup>

Figura 6 – Casa da Memória, Milão



Fonte: milano.corriere.it, 2015. Disponível em <[http://milano.corriere.it/notizie/cronaca/15\\_aprile\\_24/inaugurata-casa-memoria-pisapia-milano-non-dimentica-liberazione-resistenza-isola-3edd1bf8-ea7c-11e4-850d-dfc1f9b6f2f5.shtml](http://milano.corriere.it/notizie/cronaca/15_aprile_24/inaugurata-casa-memoria-pisapia-milano-non-dimentica-liberazione-resistenza-isola-3edd1bf8-ea7c-11e4-850d-dfc1f9b6f2f5.shtml)> Acesso em 12 de jun. de 2016

#### 2.3.3 Espaços Culturais no Brasil

No Brasil, o incentivo à cultura ainda é recente. Feijó (1992, p. 61-71 *apud* Belling, 2005, p. 81) aponta que apenas no século passado, com as personalidades de Mário de Andrade e Astrogildo Pereira, surgiu uma noção maior de incentivo à cultura brasileira: “[Neles] se encontram os primeiros passos para uma consciente e profunda política cultural para o Brasil”; Mário de Andrade foi um dos primeiros no país a reconhecer a cultura como algo inclusivo, acumulativo: quanto maior a absorção de diferentes culturas, mais rica se torna a identidade de um indivíduo ou sociedade.

Belling (2005) aponta, ainda, que os incentivos governamentais nesse sentido são muito recentes. Apesar do Plano Nacional de Incentivo a Cultura ter sido implantado em 1991 (Lei Rouanet), os dados da ESTADIC (Pesquisa de

---

<sup>3</sup> As informações da Casa da Memória podem ser acessadas através do site próprio, disponível em: <[casadellamemoria.it](http://casadellamemoria.it)>

Informações Básicas Estaduais) e da MUNIC (Pesquisa de Informações Básicas Municipais) do IBGE realizadas sobre a temática da cultura em 2014, revelam que, em 2006, apenas 17% dos municípios do país tinham órgãos próprios ligados à cultura, contra 36,6% registrados em 2014.

De maneira geral, isso significa que a valorização das manifestações culturais no país foi tardia, porém ascendente nos últimos anos, levando também ao aumento da discussão da dimensão social e econômica da cultura. Dados do IBGE também apontam, inclusive, que o percentual de municípios que possuem equipamentos culturais (centros culturais, mais especificamente) foi de 24,8% em 2006 para 29,6% em 2009 e finalmente para 33,9% em 2012, representando um aumento de 9,1% na criação e estabelecimento desse tipo de ambiente no período de 6 anos. (IBGE, 2014)

Abaixo estão listados exemplos de centros e equipamentos culturais espalhados pelo país que refletem de maneira completa esse crescimento na disseminação da arte, design e identidade brasileiras:

#### **a) Museu da Língua Portuguesa, São Paulo - SP**

Inaugurado em 2006, o Museu da Língua Portuguesa (Figura 7) funcionou como um espaço cultural dedicado à valorização dos aspectos mais específicos do português falado pelas nações do mundo. Tinha como principais objetivos “celebrar e valorizar a Língua Portuguesa [...], aproximar o cidadão usuário de seu idioma [...], valorizar a diversidade da Cultura Brasileira [...], favorecer o intercâmbio entre os diversos países de Língua Portuguesa e promover cursos, palestras e seminários sobre a Língua Portuguesa”<sup>4</sup>. Foi fechado no fim do ano de 2015, uma vez que um incêndio atingiu parte do prédio da Estação da Luz, local de funcionamento do museu.

---

<sup>4</sup> As informações do Museu da Língua Portuguesa podem ser acessadas através do site, disponível em: <museulp.org.br>

Figura 7 – Museu da Língua Portuguesa, São Paulo

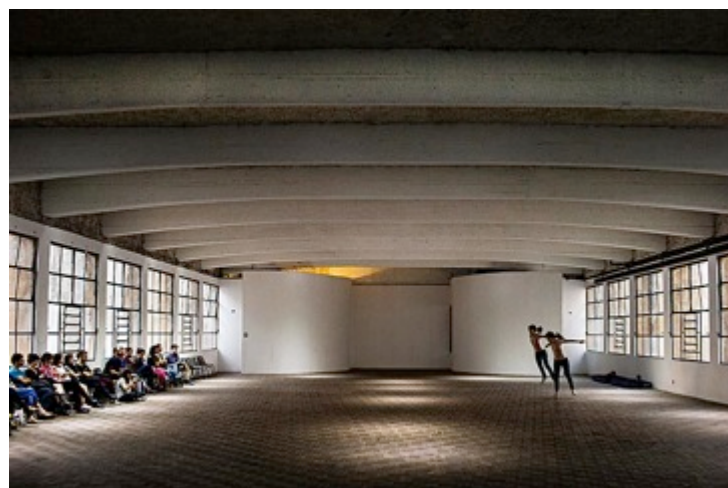


Fonte: oglobo.com, 2016. Disponível em <<http://oglobo.globo.com/brasil/reconstrucao-do-museu-da-lingua-portuguesa-em-sp-ganha-folego-18937769>> Acesso em 12 de jun. de 2016

### b) Casa do Povo, São Paulo – SP

Localizada no bairro do Bom Retiro, a Casa do Povo foi fundada em 1953 com a finalidade de servir de memorial para as vítimas da Segunda Guerra Mundial. Desde lá, já abrigou o jornal *Nossa Voz*, a escola *Scholem Aleichem* e o teatro TAIB. Foi reformada e reinaugurada em 2013, ano de seu 60º aniversário com o objetivo de reaver seu espaço de “vanguarda política e social”. Hoje em dia é um local dedicado a memória, as artes performáticas e a expressão visual.<sup>5</sup>

Figura 8 – Casa do Povo, São Paulo



Fonte: uol.com.br, 2013. Disponível em <<http://f.i.uol.com.br/folha/ilustrada/images/13221566.jpeg>> Acesso em 16 de out. de 2016

<sup>5</sup> As informações da Casa do Povo podem ser acessadas através do site, disponível em: <[casadopovo.org.br](http://casadopovo.org.br)>

### c) Galpão Cine Horto, Belo Horizonte – MG

Inaugurado em 1998, o local é um Centro Cultural (Figura 9) especializado em teatro criado pelo Grupo Galpão, uma companhia de teatro de Belo Horizonte que tem 34 anos de existência. O centro foi construído a partir da reforma de um cinema abandonado da cidade e conta com um teatro, uma sala de cinema, um atelier de figurinos e o Centro de Pesquisa e Memória do Teatro (CPTM), que disponibiliza gratuitamente “documentos bibliográficos, audiovisuais e outras peças de acervo [que] contam a história do grupo e do centro cultural.”<sup>6</sup> O grupo e o espaço realizam também diversas exposições memoriais do teatro.

Figura 9 – Galpão Cine Horto, Belo Horizonte



Fonte: [imgsapp.impresso.em.com.br](https://img.sapp.impresso.em.com.br), 2015. Disponível em [img.sapp.impresso.em.com.br/app/da\\_impresso\\_130686904244/2015/04jpg](https://img.sapp.impresso.em.com.br/app/da_impresso_130686904244/2015/04jpg) Acesso em 12 de jun. de 2016

### d) SESC Pompéia, São Paulo – SP

O SESC Pompéia<sup>7</sup> (Figura 10) foi construído em uma antiga fábrica de tambores e inaugurado em 1982. É um centro cultural projetado pela arquiteta Lina Bo Bardi e conta com salas de ginástica, salas de expressão corporal, piscina, teatro, salas e galpão multiuso.

---

<sup>6</sup> As informações do Cine Horto estão disponíveis em: [galpaocinehorto.com.br](http://galpaocinehorto.com.br)

<sup>7</sup> As informações do SESC Pompéia estão disponíveis em: [sescsp.org.br](http://sescsp.org.br)

Figura 10 – SESC Pompéia, São Paulo

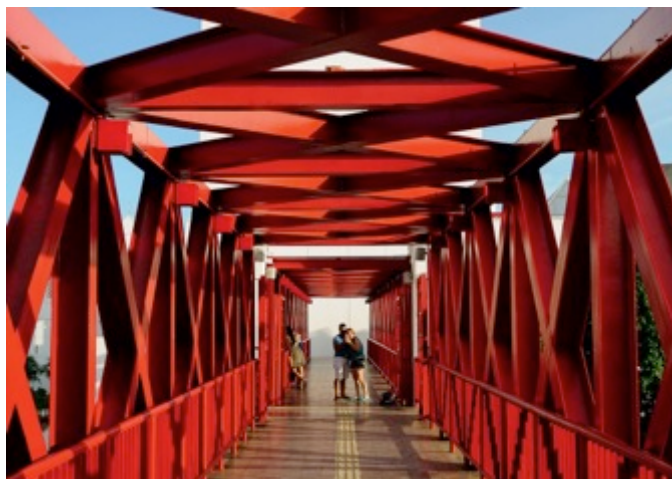


Fonte: enteproducoes.com.br, 0000. Disponível em  
<[http://www.enteproducoes.com.br/2016/imgsist/conteudo/sesc\\_pompeia/SESC-POMPEIA.jpg](http://www.enteproducoes.com.br/2016/imgsist/conteudo/sesc_pompeia/SESC-POMPEIA.jpg)>  
Acesso em 12 de jun. de 2016

#### **e) Dragão do Mar, Fortaleza – CE**

O Dragão do Mar<sup>8</sup> (Figura 11) é um centro cultural que faz parte de um complexo de equipamentos culturais na cidade de Fortaleza. No centro cultural são realizados diversos shows, exposições de arte, exibição de filmes, espetáculos, entre outros. O projeto é dos arquitetos Delberg Ponce de Leon e Fausto Nilo. O Dragão do Mar funciona em uma antiga área portuária na Praia de Iracema.

Figura 11 – Dragão do Mar, Fortaleza



Fonte: vejabrasil.abril.com.br, 2014. Disponível em  
<<http://vejanoitebusca.abril.com.br/uploads/73503.jpg>> Acesso em 12 de jun. de 2016

---

<sup>8</sup> As informações do Dragão do Mar estão disponíveis em: <[dragaodomar.org.br](http://dragaodomar.org.br)>

### 3 TEATRO

Na Grécia antiga, mais especificamente na era Micênica, iniciaram-se “cortejos” ritualísticos que tinham como objetivo a celebração do deus Dionísio, divindade do vinho e do crescimento. Os grupos que o enalteciam eram em sua maioria agricultores e as celebrações ocorriam quase sempre em torno de sacrifícios. Com o passar do tempo, a sociedade grega começou a ter seu foco em uma realidade muito mais urbana do que rural, provocando, também, o deslocamento de tais celebrações para a Polis ateniense. (CASTIAJO, 2012).

Os festivais ou festas dionisíacas evoluíram, então, para as Grandes Dionísias a partir desse contexto e passaram a ser considerados eventos culturais importantíssimos na Polis (LITCHE, 2002). É neste cenário que nasce o teatro ocidental; as apresentações de comédias e tragédias passaram a ser uma característica inerente à Atenas, tornando-se um símbolo da cidade e um instrumento não só de entretenimento, mas também de exercício de cidadania. (LITCHE, 2002).

Piqué (1998, p. 212) destaca as características principais do teatro grego, chamando atenção para os lugares nos quais estes espetáculos eram encenados: “os concursos se transferem para a Acrópole, a parte alta da cidade, onde se concentravam os principais templos. [...] ali foi construído o novo teatro, o Teatro de Dioniso”. É importante observar que a grandeza do Teatro de Dioniso (entre 14.000 e 18.000 espectadores) delimitava a atuação dos atores a um tipo de enunciação que dá muito mais destaque ao discurso do que ao movimento de corpo.

Outras características do teatro antigo eram: as encenações tomando lugar em um espaço que recebe luz solar direta; a predominância de monólogos curtos; a utilização de máscaras nos espetáculos, uma vez que somente homens atuavam (representando papéis femininos e masculinos); e por fim a utilização de “coros” que faziam a transição entre uma cena e outra (PIQUÉ, 1998). Em suma, os atributos mencionados parecem ser bem diferentes do teatro como se conhece hoje, porém ao longo deste capítulo é possível perceber os inúmeros traços que o teatro moderno e contemporâneo herdaram da Polis e de sua maneira peculiar de exercer a arte da representação.

### 3.1 Tradição à Vanguarda: breve histórico do teatro

O teatro ocidental sofreu uma profunda modificação em sua função durante a Idade Média: passou a ser focado principalmente em temas religiosos, servindo de instrumento para a difusão do catolicismo através de autos. Nesse sentido, Litchte (2002) aponta que o teatro medieval era um tipo de arte muito mais coletiva do que uma criação individual. Já a partir do Renascimento, a temática central muda drasticamente, de maneira que a visão do corpo humano que precisa ser expurgado já não se encaixa nos padrões harmônicos do fim do século XV. As apresentações que outrora eram feitas em espaços públicos, deslocaram-se para os interiores de centros e casas de teatro.

Essas mudanças no conteúdo e na estrutura relacionam-se muito com a Renascença italiana e a descoberta dos textos da poética aristotélica: a partir do acesso às observações de Aristóteles sobre o texto poético, houve o começo de uma discussão e adaptação de metodologias teatrais (CARLSON, 1997). A Renascença teria introduzido a “sistematização e codificação” para as artes performáticas. É importante destacar que a Europa viveu diferentes movimentos teatrais no Renascimento: na França renascentista existia, principalmente, um grande protagonismo do burguês-herói, havia também a noção de que o texto trágico deveria “instruir e moralizar”. (MORETTO e BARBOSA, 2006).

Diferentemente da França, na Inglaterra Elisabetana, que compreendeu a Renascença inglesa entre os anos 1558 a 1603, o público do teatro era bem mais diversificado, sendo frequentado tanto pela elite quanto pelas classes mais baixas, uma vez que os ingressos eram acessíveis a (quase) todos (LITCHE, 2002). Shakespeare é o maior expoente desse período: o autor discutia de maneira pontual e em diferentes gêneros teatrais as características da natureza humana e suas capacidades mais intrincadas.

O *Globe Theatre*, local de encenação das peças shakespearianas por quase dez anos, era muito flexível em suas estruturas. Suas plataformas e tabladros poderiam ser usados para obter diversos efeitos nas cenas, porém, as peças de Shakespeare quase nunca utilizavam estes artifícios (FRYE, 2005). A cenografia utilizada em cena também tinha sempre uma função específica, produzindo um espetáculo que dava muito mais ênfase aos próprios atores e à qualidade do texto do que aos objetos em cena.

Para Litche (2002, p. 136, tradução nossa), o contexto cultural e social dos anos renascentistas começa a mudar já a partir do século XVIII: passa a existir uma demanda crescente para que o “teatro representasse a realidade social”. O protagonismo, portanto, não pertence mais a um príncipe herói, mas sim a um homem que não possui origens nobres ou divinas. E este foi o começo do que se entende por drama burguês (MORETTO e BARBOSA, 2006).

O drama burguês era um gênero sentimentalista, que tinha como objetivo a “a comoção no público ao apresentar os sofrimentos dos personagens, vítimas da pressão social à qual eram submetidos” (CEBULSKI, 2012, p. 43). Não rendeu necessariamente obras primas do teatro, mas influenciou fortemente o drama Romântico, gênero que surge em seguida para romper com certos padrões estéticos, já que, como expõe o manifesto de Victor Hugo em *Cromwell* (1827), o gênero romântico busca a união entre aquilo que é grotesco na natureza humana com aquilo que é sublime e sagrado. (CEBULSKI, 2012).

Já no século XIX, iniciou-se o surgimento do Realismo e Naturalismo: a audiência começou a desejar cada vez mais autenticidade, tanto histórica quanto cenográfica. As peças passaram a refletir ainda mais alguns dos conflitos que existiam entre burgueses e aristocratas. Outras das mudanças sofridas nos teatros da época são descritas por Emeljanow (2003, p. 82, tradução nossa):

O gosto da nova audiência londrina pelos ambientes espetaculares e realistas foi imposto também no design dos interiores teatrais. [...] os espaços de atuação tornaram-se menos importantes do que o espaço cênico, o que pode ser exemplificado pela retração do proscênio e a remoção das portas proscênicas [...] Além disso, houve mudanças na própria plateia, com o objetivo de melhorar o campo de visão [...] (inclusive introduzindo lâmpadas a gás a partir de 1817), [...] enfatizando a decoração ostentadora, o conforto e acessibilidade dos teatros.

Diversos fatores influenciaram também o Realismo e Naturalismo, entre eles a Revolução Industrial, o positivismo Comtiano e a Origem das Espécies de Charles Darwin. Esses contextos trouxeram para as artes novos caminhos ideológicos. O desenvolvimento de tramas com espaço-tempo bem resolvidos passa a ser ainda mais valorizado, assim como “o suspense contínuo e crescente [...] e um desenlace lógico e verossímil” Cebulski (2012, p. 49).

Cebulski (2012) ainda ressalta que o Realismo resgatou personalidades e situações do cotidiano e as trouxe para o palco, além de permitir que as técnicas de construção de personagens evoluíssem de maneira exponencial. O Naturalismo, estilo que se segue, parece exacerbar essas características, de maneira que

aumenta ao nível máximo a ideia determinista de que a natureza é a responsável pelo destino do homem, e que os instintos e impulsos definem todo o caráter humano. É um estilo que busca retratar principalmente as classes mais baixas. Ambos estilos (Realismo e Naturalismo) contribuíram para a formação dos diversos gêneros e tendências teatrais que se seguiram no século seguinte (CEBULSKI, 2012).

O teatro começou a ter uma expressão mais diferenciada e distante do Realismo e Naturalismo em termos de conteúdo e estilo somente a partir da segunda década do século XX, onde, para Cebulski (2012), destacam-se: a Ação Biomecânica de Meyerhold durante os primeiros anos da Revolução Russa (vanguarda que explorava minuciosamente os movimentos dos atores em cena, tornando cada gesto um símbolo) e o Teatro Épico de Bertolt Brecht (busca a transmissão de conhecimento com o objetivo de instaurar uma consciência revolucionária).

Já na segunda metade do século XX, influenciados pela Segunda Guerra Mundial e pelo cenário que se estabeleceu no pós guerra, se destacam: o Existencialismo de Jean Paul Sartre (gênero que discute a questão da existência humana de uma ótica dialética) e o Teatro do Absurdo (que se despiu da tentativa de fabricar um teatro de convenções sociais, uma vez que seria impossível conhecer a totalidade da verdadeira natureza humana) (CEBULSKI, 2012).

Na década de 1960, surge o “Teatro Pobre” de Jerzy Grotowski, que influenciaria muito o teatro contemporâneo com a proposta de uma atuação autêntica, na busca de uma encenação despojada. Grotowski (1992) em seu ensaio “Em Busca de um Teatro Pobre” propõe:

Pela eliminação gradual de tudo que se mostrou supérfluo, percebemos que o teatro pode existir sem maquilagem, sem figurino especial e sem cenografia, sem um espaço isolado para representação (palco), sem efeitos sonoros e luminosos, etc. Só não pode existir sem o relacionamento ator-espectador, de comunhão perceptiva, direta, viva. (GROTOWSKI, 1992, p. 16-17)

O Teatro Pobre se desenvolveu no mesmo contexto de outros laboratórios experimentais estadunidenses e muitos deles absorvem grande parte do conteúdo da teoria de Grotowski, partilhando da crença que “as pessoas que viviam na sociedade industrial eram carentes das dimensões essenciais da humanidade [que são]: totalidade, processo ou crescimento orgânico, solidez, religiosidade, experiência transcendental” (SCHERCHNER, 1973, s. n. *apud* LITCHE, 2002, p.

338, tradução nossa). Este excerto reforça a grande carga ritualística que acompanhou não só o Teatro Pobre, mas todas as outras companhias e laboratórios influenciados por este.

Alguns desses laboratórios chamados *avant-garde* eram voltados também para a temática antiguerra (Vietnã), como o *Living Theatre*, o *Bread & Puppet Theatre*, etc. Dentre estes movimentos, o mais destacado é o *Performance Group*, que tinha como fundador Richard Schechner. Para Schechner (1976, p. 166, tradução nossa), “os sentimentos pertencem a própria pessoa do performer, e são desencadeados por uma série de ações do papel ou ‘personagem’”. Portanto, a performance seria uma espécie de catarse para o performer, que aconteceria aos olhos do espectador, que por sua vez pode decidir qual nível de envolvimento deseja ter no espetáculo (LITCHE, 2002).

Através das contribuições de nomes como Jean-Jacques Lebel e Allan Kaprow, a Performance evoluiu para uma forma de arte que engloba diversos aspectos e aborda os mais variados assuntos, integrando “as artes visuais, o teatro, e em algumas situações, também a música, a poesia, e o vídeo.” (CEBULSKI, 2012, p. 70). O corpo do artista, muitas vezes, torna-se um anteparo para a arte contemporânea, de maneira que todas as ações são consideradas simbólicas (CEBULSKI, 2012).

### **3.2 Teatro brasileiro**

No Brasil, a arte da representação e da performance teve seu início junto com a do próprio país, sendo amplamente utilizada pelos jesuítas com o objetivo de doutrinar as populações indígenas. Padre José de Anchieta é o nome de maior expressão nessa fase da dramatização na chamada “Terra de Santa Cruz”, ainda que este não fosse exatamente seu objetivo principal. Décio de Almeida Prado (1998, p. 19), em sua *História Concisa do Teatro Brasileiro*, descreve que o religioso compunha aquilo que pode ser chamado de “sermões dramatizados”: com grande elaboração de espaço-tempo (fazendo uso de diversas localizações nas cenas); peças escritas em três idiomas (português, espanhol e tupi), contando com personagens que variavam entre anjos, demônios e personalidades recorrentes para a época: protestantes franceses, chefes indígenas, etc. (PRADO, 1998)

Mas a cena teatral brasileira só teria maior expressividade (e estrutura, através da inauguração de casas de teatro) com a chegada do século XVIII, primeiro

com comédias espanholas e portuguesas, depois com manifestações de cunho popular e outras festividades e finalmente, na segunda metade do século, com a introdução de um novo gênero, a ópera italiana (PRADO, 1998).

Entretanto, Prado (1998, p. 23) destaca ainda que a “palavra ‘ópera’ não deve despertar conotações europeias. No contexto nacional aplicava-se, se não a todas, a qualquer peça que intercalasse trechos falados com números de canto, executando-se a parte musicada conforme os recursos locais”. Por fim, se faz claro que o Brasil, nos seus três séculos de colônia, não produziu um teatro de alta qualidade ou originalidade.

Contexto que começa a ser modificado somente a partir do século XIX, com a chegada da independência do país. Faria (2012, p. 07-08) discorre a respeito da dissociação de Portugal e da utilização de temas, textos e atores nacionais na primeira montagem da tragédia romântica “Antônio José”, de Gonçalves de Magalhães: “com o espetáculo, que fez muito sucesso, nascia o teatro nacional [...]”. A companhia que encenou a peça era uma das mais famosas do Brasil, por ser liderada por João Caetano, considerado o maior ator brasileiro de todos, sendo uma figura indispensável para o teatro nacional (PRADO, 1998).

Também em meados do século XIX surge a comédia de costumes<sup>9</sup> de Martins Pena, que lança mais de quinze textos cômicos de sucesso. As críticas por parte de autores literários respeitados da época, como Machado de Assis e José de não impediram que o gênero se tornasse o mais destacado no país pelas décadas seguintes, acompanhado do surgimento da opereta francesa<sup>10</sup> já na virada do século XIX para o XX. (FARIA, 2012).

O teatro brasileiro modernizou-se ainda mais a partir dos anos 1900 (assim como toda a cena artística no país), apoiado não só pelos novos sopros de modernidade, mas devido à influência pontual exercida pela Semana de Arte Moderna de 1922. Segundo Ferreira (2008), essa influência, no entanto, só será percebida de maneira mais concreta a partir do anos 1940, quando há uma mudança da vigência da comédia de costumes para um teatro mais crítico e focado na realidade social brasileira. O grupo Os Comediantes é responsável também por

---

<sup>9</sup> Espetáculos cômicos que fazem uso de tipos de personalidade que sejam facilmente reconhecidos pelo público e provoquem o riso (GARCIA, 2013).

<sup>10</sup> Gênero de ópera que valorizava textos curtos. É cômica e popular, além de menos séria que as óperas comuns. (PEREIRA, 2008)

essa transformação, com a encenação de Vestido de Noiva de Nelson Rodrigues, dramaturgo mais renomado do país. A partir desse momento, o Brasil passou a atribuir a mesma importância dada na Europa à *mise en scène*<sup>11</sup>.

Já o Teatro de Arena, a partir dos anos 1960, trouxe inovações: para o espaço (como o próprio nome indica, a troca do palco italiano pelo de arena), para o conteúdo cênico (com a encenação de peças com teor político nacional, regionalista) e também para a técnica (cada ator interpretava a obra inteira, do ponto de vista de todos os personagens). (FERREIRA, 2008). O fim do Teatro de Arena se deu não só pela repressão da ditadura militar no Brasil, mas principalmente pelo desgaste do formato de teatro que eles propunham (PRADO, 1988 *apud* FERREIRA, 2008).

Vale citar também o Teatro de Oficina, que foi responsável pela difusão do Tropicalismo nas artes cênicas, com a peça O Rei da Vela, de Oswald de Andrade. (CEBULSKI, 2012). Após a ditadura, período que significou a estagnação parcial das criações teatrais brasileiras, o país passou por um período de valorização de obras comerciais e do chamado teatro besteirol (salvo raras exceções ou tentativas de resgate de textos dramáticos) (FERREIRA, 2008). Já os anos 1990 são considerados um período de redescoberta, e a contemporaneidade traz, segundo Cebulski (2012, p. 94) uma multiplicidade de cenários, sendo que não deve-se falar “de um teatro brasileiro, mas de teatros brasileiros, que corroboram com a própria característica multifacetada de nossa riqueza cultural.”

### 3.3 Teatro paraense

Salles (1994) mostra que o surgimento do teatro nas Capitâneas do Maranhão e Grão Pará se deu de forma semelhante ao resto do país: pela evangelização pelos jesuítas no século XVII. Bezerra (2013) aponta que posteriormente o teatro no Pará e na Amazônia seria fortalecido na *Belle Époque*: foi durante esse período de grande atividade econômica que a arte tornou-se mais destacada; e a construção de um grande espaço cênico como o Theatro da Paz colocou a cidade de Belém no circuito artístico brasileiro. Já no século XX, o teatro dos estudantes ou teatro amador trouxe ares de experimentação e subversão para a cena contemporânea do Pará.

---

<sup>11</sup> Modo de construção da cena. A *mise en scène* surgiu com a exaltação da figura do diretor e a preocupação formal com a dramatização do ponto de vista deste (PAVIS, 2013).

De maneira geral, apesar de desprezioso (SALLES 1994), o teatro paraense se mostra desenvolvido pela diversidade nas fontes de inspiração para a composição de espetáculos. Algumas das apresentações mais importantes foram releituras e clássicos europeus (BEZERRA, 2015); outras foram extraídas do imaginário paraense e das manifestações culturais que se originaram no território do estado. A história e o legado do teatro, no entanto, são frequentemente negligenciados ou ignorados pelo poder público e pela população em geral. Neste sentido, surge a preocupação em resgatar estas manifestações populares e literárias, reafirmando a importância da manutenção do teatro e da reinvenção do mesmo, através da recuperação da memória teatral paraense.

### 3.3.1 Manifestações populares

A cultura paraense e amazônica é rica em referências e material em todos os campos de expressão artística. Com o teatro não é diferente: as representações cênicas usaram e ainda usam o imaginário paraense e as manifestações populares, principalmente no teatro de rua. Abaixo são discutidas algumas das principais influências populares do teatro paraense:

#### **a) Folgedos Folclóricos**

São festas e manifestações populares que envolvem o canto, a dança e a representação. São frutos da miscigenação cultural, que começaram a surgir no Pará principalmente durante os séculos XVII e XVIII, com a interação dos missionários portugueses, escravos e indígenas: “da experiência missionária ficaram, certamente, legados que se perpetuam na música, nas danças e nos folgedos folclóricos” (SALLES, 1994, p. 06). Miranda (2010 *apud* Carmo, 2015, p. 01) afirma que essas manifestações se faziam muito presentes no início do século XX: “havia na cena teatral da cidade de Belém um intenso regionalismo, com o predomínio do Teatro Infantil e do Teatro Popular, originário do Teatro de Pássaros, do Cordão de Boi, das Pastorinhas, dentre outros”.

Salles (1994, p. 301-302) atribui esse crescimento no interesse pelo teatro de época à decadência do “teatro importado”, afirmando que existiu no Pará uma “eruditização” do teatro popular, pela migração e interferência dos acadêmicos de teatro para esse tipo de espetáculo. Esse tipo de teatro se caracteriza por ser encenado em ruas, palcos e tabladros (SALLES, 1994). Por esse motivo, nem

sempre conta com cenários muito elaborados. As pastorinhas (grupos que se dedicam a representar o nascimento de Jesus) por exemplo, apresentavam-se em colégios, depois passaram a encenar na frente de presépios e casas (SALLES, 1994).

Segundo Salles (1994), os folguedos folclóricos seguem um calendário específico, geralmente influenciados por eventos da igreja católica: quaresma ou páscoa (carnaval), quadra junina, quadra nazarena (Círio de Nossa Senhora de Nazaré) e natal. Atualmente, um dos eventos de maior teatralidade sob influência dos folguedos é o Auto do Círio (Figura 12) um evento que apesar de acadêmico (criado pela Universidade Federal do Pará), se assemelha a um folguedo e traz expressões similares, reunindo artistas de circo, de rua e outros que se expressam por meio de peças e números curtos.

Figura 12 – Auto do Círio



Fonte: orm.com.br (2013). Disponível em  
<[http://www.orm.com.br/orm/sgportal/fotos/115423\\_%7B596D7589-8776-4E37-89FC-90B9F7632DA9%7D\\_auto-570.jpg](http://www.orm.com.br/orm/sgportal/fotos/115423_%7B596D7589-8776-4E37-89FC-90B9F7632DA9%7D_auto-570.jpg)> Acesso em 15 de out. de 2016

Outra manifestação cultural importante na cidade de Belém derivada de folguedos é o Arraial do Pavulagem (Figura 13), que reúne dançarinos e artistas circenses em diversos cortejos de cultura popular ao longo do ano: Cordão do Peixe-Boi (março), Arrastão do Pavulagem (junho) e Arrastão do Círio (outubro)<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> As informações do Instituto Arraial do Pavulagem estão disponíveis em: <<http://pavulagem.org/>>

Figura 13 – Arrastão do Pavulagem



Fonte: João Cláudio Feio (2014)

Outros folguedos expressivos que ainda encontram-se em atividade no Pará, são: os Cordões de Pássaro e Bicho, Pássaro Junino, Quadrilhas juninas e Boi-Bumbá (LAGO, 2008). Esteticamente todos esses grupos se apresentaram e se apresentam de diversas maneiras ao longo de suas existências, mas a multiplicidade de referências estéticas e textuais sempre foi uma característica comum. As cores utilizadas são puras e vibrantes e os elementos em cena podem variar desde a utilização de coroas e outros símbolos aristocráticos portugueses (no Boi-bumbá) até a presença de pajés indígenas (no Cordão de Pássaros) (LAGO, 2008).

#### **b) Lendas e contos**

Muitos dos espetáculos de teatro paraenses sofreram grande influência do imaginário tradicional amazônico. Essa associação é natural, uma vez que mitos e lendas são histórias “criadas por povos de diferentes lugares e épocas para explicar fatos como o surgimento da Terra e dos seres humanos, do dia e da noite e de outros fenômenos da natureza” (BARROS, 2013, p. 17) a encenação dessas histórias em algum ponto seria uma consequência natural.

Dentre as lendas mais encenadas e portanto mais famosas, encontram-se: a lenda do Muiraquitã, a Cobra Norato, a Mãe D’Água, o Boto, o Curupira, etc. muitas destas histórias se confundem também com lendas urbanas passadas através de gerações na capital do estado, que misturam acontecimentos reais com o sobrenatural (SILVA, 2016).

As montagens dessas lendas são escritas e dirigidas de diversas maneiras: sob a ótica da educação infantil, a respeito do ensino da cultura popular e da transmissão das lições que quase sempre se encontram nas fábulas (muitas vezes através do teatro de bonecos); ou através da releitura artística e abstração, com montagens que captam a essência das lendas amazônicas mas não as exibem em seus sentidos literais.

### 3.3.2 Dramaturgia e literatura

A dramaturgia e literatura formal no teatro paraense são provenientes de vários países e lugares do Brasil; inicialmente Portugal, Espanha, Itália e França e depois, no século passado, através do regate dos textos clássicos vindos de todos os lugares do mundo. A produção teatral regional também contou com autores amazônicos a partir do século XVIII (SALLES, 1994). Abaixo essas referências são apresentadas de maneira mais completa através da divisão entre textos internacionais ou nacionais e textos regionais:

#### a) Textos nacionais e internacionais

Salles (1994) aborda o “Teatro Importado” como a encenação dramatúrgica de textos estrangeiros ocorrida no século 19 em decorrência da explosão econômica do ciclo da borracha, período identificado como *Belle Époque*. Para Ferranti e Souza (2013, p. 07-08), nessa era:

O Teatro viveu seu tempo de esplendor, com variedade de espetáculos de todos os gêneros possíveis. [...] Faziam parte desse cenário concertos, as óperas, as danças, as cantatas, todos numa perspectiva lírica. A Companhia Lírica Italiana de Donato Rotoli, e muitas outras, de todo lugar do mundo, vinham à Belém apresentar-se à elite; a capital amazônica era parada obrigatória, mesmo sendo distante da capital brasileira da época (Rio de Janeiro).

O grande fluxo de companhias internacionais decaiu como descrito por Salles (1994) já a partir do século XX, quando surge uma articulação de movimentos teatrais diferenciados. Esse movimento ficou conhecido como Teatro dos Estudantes. Contou com montagens de espetáculos de Pirandello (com *A Verdade de Cada Um*) e Oscar Wilde (com *o Leque de Lady Wíndermore*), além de *Não te Conheço Mais* de A. Bendetti, peças que eram um sopro de modernidade na conjuntura paraense na época. Margarida Schivazappa, diretora do grupo e precursora do teatro estudantil ainda destaca a apresentação de *Divorciados* de Eurico Silva e *Sinhá Moça Chorou*, de Ernâni Fornari (BEZERRA, 2015).

Já na segunda metade do século XX, influenciados também pelo Teatro dos Estudantes, surge o teatro contemporâneo e estudantil do Grupo Norte Teatro Escola, que começou traduzindo textos clássicos da literatura mundial, encenando de 1958 a 1962 um total de quinze peças, incluindo: O Quase Ministro, de Machado de Assis; O Pedido de Casamento, de Anton Tchekov e Édipo Rei, de Sófocles, dramaturgo grego. Para Bezerra (2013, p. 03), essa nova geração do teatro “pensou as artes a partir de padrões estéticos europeus, devido à formação pautada em modelos literários, filosóficos da tradição Europeia [...] teve como alicerce a leitura e estudo de obras do cânone nacional e internacional.”

A partir do Grupo Norte Teatro, inclusive, passou-se a atribuir uma maior importância também à dramaturgia e literatura nacionais, com a montagem inédita da obra Morte e Vida Severina de João Cabral de Melo Neto abordada por Jansen (2009, p. 87) como sendo “considerada extremamente corajosa por não se pautar em um texto tradicionalmente dramático”. Mais recentemente, Jensen (2009) também destaca as montagens de A mulher Dilacerada (1992) e Odeio Drummond (1996) e a montagem de Macunaíma (2000).

#### **b) Literatura regional**

Para Salles (1994, p. 11) o início da produção regional dramatúrgica textual e formal foi a partir dos “poemas dramáticos de Bento de Figueiredo Tenreiro Aranha, nascido em Barcelos, capitania do Rio Negro, (hoje Amazonas)” em um contexto colonial. No entanto, a maior expressividade da escrita dramatúrgica paraense apenas se daria a partir também do Teatro de Estudantes, com o autor Mário Couto e suas peças Toque a Serenata de Schubert (1942) e a Boneca Ressuscitada (1942). O Teatro de Estudantes também incentivava essa produção local, com o objetivo de modificar totalmente a cena cultural no estado (BEZERRA, 2015).

Martins e Fernandes (2010) em seu projeto de pesquisa Memórias da Dramaturgia Amazônica investigaram essa produção teatral no Pará: até o momento da publicação, haviam sido encontradas 152 obras de 45 escritores locais, desde o início da história teatral amazônica até o século XX. As autoras indicam que: “os escritos apresentam tragédias, comédias, tragicomédias, alguns textos evidenciam os costumes locais, o falar próprio da região, o contexto histórico-social e outros apresentam a temática espiritualista” (MARTINS E FERNANDES, 2010, p. 28).

Na contemporaneidade do teatro paraense, estão dentre os autores que se destacam: Ramon Stergmann (autor de *Ver de Ver-o-Peso*, uma das obras mais conhecidas no estado e que continua a ser encenada depois de 36 anos de sua estréia) e Nazareno Tourinho (autor de *Nó de Quatro Pernas*, que já foi montada em palcos paulistas e cariocas), entre outros.

## 4 CENOGRAFIA E DESIGN

As primeiras décadas do século XXI têm sido fortemente influenciadas pela rápida obtenção de informação, bem como pelos diferentes tipos de mídia as quais a sociedade passou a ter acesso. A contemporaneidade mostra-se muito dinâmica e abre um leque de infinitas possibilidades. Com o teatro, não poderia ser diferente, Urssi (2006, p. 65) defende

[...] evolução teatral materializada pela evolução [dos] edifícios teatrais, espaços e tecnologias cênicas, [que] deslocou nossos paradigmas construtivos para um novo pensamento sobre a cenografia permitindo a descoberta de novas formas de criação para a arquitetura teatral e o espetáculo cênico.

Isso significa que as novas tecnologias democratizaram o palco de maneira que este passou a ter uma conotação muito mais versátil (até mesmo híbrida), além de aberto a vários tipos de interpretação para a arte.

A cenografia se faz importante nesse contexto uma vez que é responsável pela maturação e pela materialização das ideias dos profissionais envolvidos com o mundo do espetáculo. O cenógrafo é indispensável uma vez que relaciona-se com todos, dando o suporte necessário, uma espécie de base sobre a qual a arte se apoia. Howard (2002) entende a cenografia como sendo referente à criação do espaço teatral, como uma afirmação visual do diretor e do cenógrafo, tendo seu foco principal no entendimento do potencial do espaço.

Já para Urssi (2006, p. 15), “um cenógrafo é o profissional teatral que se especializou em criar todos os elementos visuais de um espetáculo utilizando métodos projetivos e construtivos somados à tecnologia disponível em um lugar e tempo específico.” Para que esse trabalho aconteça de maneira satisfatória se faz necessário um extenso estudo prévio, que pode envolver sentido, composição visual, fotografia, psicologia e linguagem.

Para Serroni (2013), é importante frisar que a boa cenografia não é somente fruto de intervenções fantásticas no palco/espço, mas também (e principalmente) da criação de conteúdo e a atribuição de significado para cada um dos objetos em cena. A harmonia da disposição desses elementos é também um dos aspectos mais significativos: “Quando algum deles [elementos] se destaca desproporcionalmente, algo está errado. É necessário equilíbrio, e quanto mais equilíbrio houver,

certamente maiores serão as chances de o espetáculo ficar bom” (SERRONI, 2013, s.n.).

O profissional de cenografia tornou-se também muito versátil, podendo ser utilizado em diversos espaços que não envolvem um palco ou um teatro propriamente dito; como a matéria da museografia, que abrange todo o estudo de posicionamento de elementos em museus e exposições, por exemplo. Gonçalves (2004, p. 37) destaca a cenografia em museus como sendo o “modo de criar uma atmosfera que se pensa ideal e representativa das situações envolvidas numa apresentação ‘narrativa’, [...], a apresentação de um discurso sobre a arte que colabora para promover a recepção estética”.

Ou seja, a cenografia não constrói propriamente a arte ou a história, mas contribui para o desenvolvimento plástico dessas “narrativas”. Neste sentido, o design emocional e o design de interação podem ser associados à cenografia para que haja uma maior conexão do público/usuários com o ambiente cenográfico/coletivo (estes conceitos são discutidos mais profundamente ao longo deste capítulo).

Toda essa interdisciplinaridade percebida na cenografia pode ser observada no próprio projeto cênico, quando existe a necessidade urgente da interação do cenógrafo com os demais profissionais: diretores, sonoplastas, iluminadores, etc.

## **4.1 Projeto Cênico**

Dentro do âmbito da cenografia, o projeto cênico se manifesta como a matéria que dá corpo ao que foi idealizado pelo cenógrafo. O projeto cênico ou arquitetura cênica abrange todos os aspectos práticos ou técnicos da montagem de um espetáculo. Nesse sentido, também é importante destacar as partes mais importantes da estrutura de um teatro e de como estas áreas se relacionam diretamente com a cenografia.

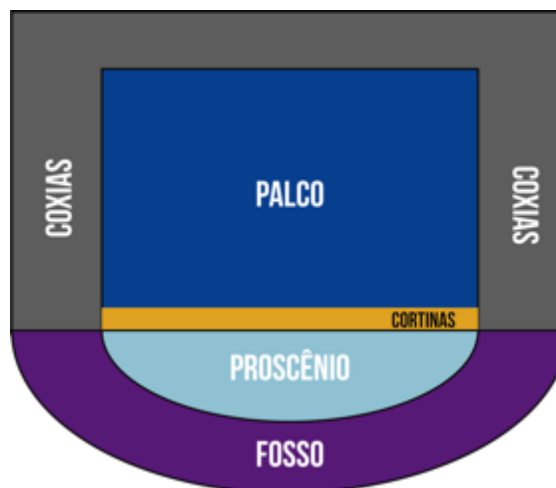
### **4.1.1 Espaço e estrutura teatral**

Josef Svoboda (2003) um dos maiores técnicos em cenografia da era moderna, avalia que a relação entre os arranjos cenográficos e o espaço é primordial, havendo sempre a necessidade de estudar não somente o local disponível para instalação cenográfica, mas também o detalhamento do projeto do prédio, teatro ou sala na qual o espetáculo se realizará: “Antes de começar a criar

um espaço dramático sempre reflito sobre a fachada, a planta e os cortes do edifício teatral. [...] A cenografia deve expressar-se através dos conhecimentos fundamentais sobre as qualidades do espaço que se apresenta” (SVOBODA, 2003, s.n. *apud* URSSI, 2006, p. 68). Portanto, faz-se necessária uma reflexão a respeito dos conceitos estruturais mais fundamentais do(s) espaço(s) cênico(s).

De maneira geral, os elementos constitutivos de um palco e de um teatro (Figura 14) podem variar consideravelmente, indo de edificações muito complexas até as mais básicas (onde existe somente o palco e o espaço da plateia). Porém, a maioria dos teatros possui uma constituição similar, que se divide em: palco (ou tablado, lugar que ocorre a dramatização e o espetáculo em si); proscênio (espaço entre o palco e a plateia, separado do palco pelas cortinas); coxias (partes do palco encobertas para o público) e finalmente o fosso (local da orquestra). Existem ainda as ribaltas, o urdimento e a rotunda, que são elementos de suporte à luz, sonorização e outros efeitos mecânicos (retirada de cenários, cabos para efeitos especiais, etc.) (SERRONI, 2013).

Figura 14 – Estrutura básica teatral

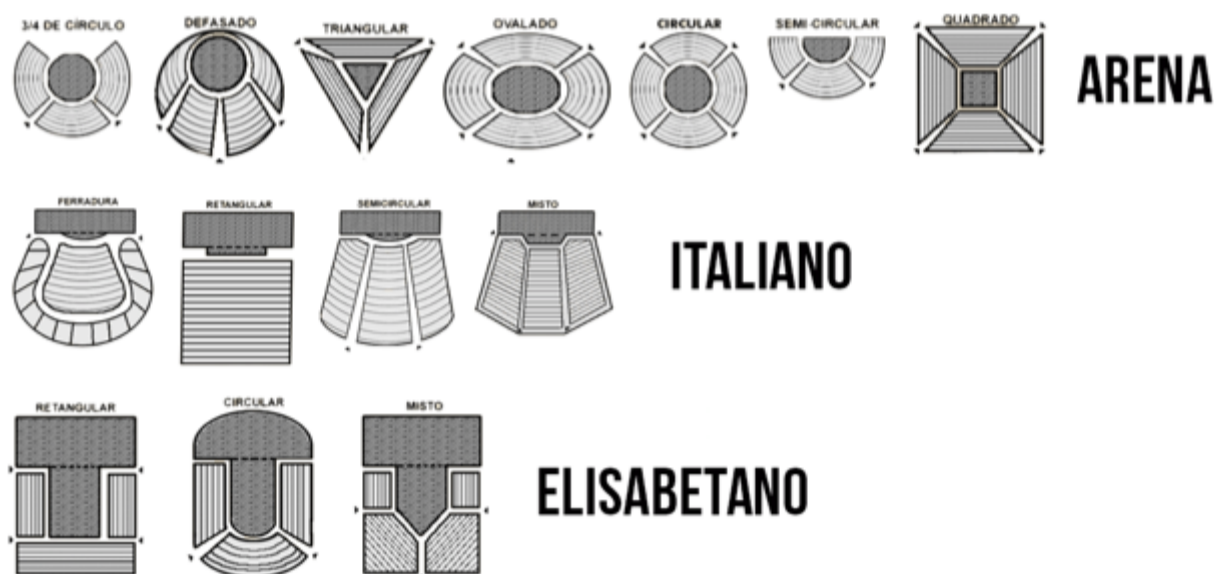


FONTE: Adaptado de teatrodonet.com.br, 2016. Disponível em <[http://www.teatrodonet.com.br/partes\\_do\\_teatro.html](http://www.teatrodonet.com.br/partes_do_teatro.html)> Acesso em 09 de set. de 2016

No que diz respeito às tipologias estruturais teatrais, também são inúmeros os arranjos existentes, porém existem três tipos (Figura 15) mais tradicionais que são amplamente conhecidos: o teatro de arena, o teatro elisabetano e o teatro italiano. Cada um destes subdivide-se em diversos outros tipos: o teatro de arena pode ser circular, semicircular, oval, quadrado,  $\frac{3}{4}$  de círculo, defasado ou triangular, mas sua

característica principal é sempre contar com um palco central cercado por plateias. Já o teatro italiano, tipo mais usual nas casas de espetáculos, possui fosso e pode ser retangular, semicircular, misto ou ferradura. Por fim, o teatro elisabetano possui o proscênio estendido, sendo que o público pode ser disposto em formas retangulares, circulares ou mistas. (URSSI, 2006).

Figura 15 – Tipos de palco



FONTE: Adaptado de [avaad.ufsc.br](http://avaad.ufsc.br), 2016. Disponível em <[avaad.ufsc.br/moodle/mod/hiperbook](http://avaad.ufsc.br/moodle/mod/hiperbook)>  
Acesso em 09 de set. de 2016

Por sua vez, Tadeu (1999 *apud* Serroni, 2013) discutindo o espaço destinado à dramatização, afirma que, na concepção dos projetos, a fonte de conhecimento mais destacada acaba sendo o próprio espaço em si. A vivência adquirida, aliada com a pesquisa, educa o cenógrafo através de seus erros e de suas experiências:

Aos poucos, o próprio espaço foi me conscientizando através de meus erros e me alertando para pontos de tensão, áreas de dispersão, fluxos energéticos, níveis, linhas de força, lugares onde as cenas se apagam inexplicavelmente. Se não aprendermos a sentir, a ler o espírito daquele espaço [...] podemos até fazer cenografia, mas não libertá-la. (TADEU 1999, s.n. *apud* SERRONI, 2013, s.n.)

Essa linha de raciocínio é reforçada por Howard (2002) quando a autora expressa que cada espaço tem uma potencialidade escondida, ou uma “linha de poder”, e que cabe ao cenógrafo revelar esse potencial. Para Howard (2002, p. 02, tradução nossa) cada espaço é, ainda, “uma personalidade viva, com um passado, presente e futuro”.

Essa relação do cenógrafo com o lugar teatral pode parecer confusa à primeira vista, por ser, diversas vezes, muito intuitiva e empírica. Dessa maneira, Howard (2002) recomenda certas metodologias na concepção de um espaço. A autora opina que o espaço observável e disponível deve ser primeiro documentado através de fotos, plantas e esquemas no local. Depois, esse material deve ser levado a um estúdio, para que haja a transformação em maquetes 3D, com as cores e texturas próprias. Devem ser fixados, também, diversos pontos de vista do local; do palco para a plateia, da plateia para o palco, e pelo menos algumas fileiras de assentos devem ser representadas. É recomendável também que ocorram vários tipos de experimentação com a escala dos móveis ou com paredes que possam ser adicionadas à cena; dessa maneira, “através desse processo, a dinâmica que o espaço fornece pode ser moldada e esculpida até que comece a falar como a produção prevista [ou planejada]” (HOWARD, 2002, p. 02, tradução nossa).

Em síntese, o entendimento dos espaços cênicos é fundamental para o trabalho de um cenógrafo. Tanto o espaço físico percebido, abordado por Howard (2002), quanto este tipo de espaço “psicológico” abordado por Tadeu (1999). Por outro lado, compreender as muitas estruturas teatrais também se faz importantíssimo por questões de logística e adequação de materiais e itens cenográficos.

#### 4.1.2 Sonorização e iluminação

Iluminação e sonorização são aspectos que caminham juntos no projeto cenográfico, um é extremamente dependente do outro. O entendimento de um espetáculo também depende muito destes dois fatores. Reid (2001, p. 03, tradução nossa) afirma que “atores que são difíceis de ver, provavelmente também são difíceis de ouvir”.

Essa interdependência é facilmente observada quando o som acompanha a luz na descrição da hora do dia ou do clima (URSSI, 2006). Os efeitos sonoros têm a capacidade de marcar “tempos” dentro do espetáculo, passagens de ato, mudanças no personagem, etc. através da utilização de música, ruídos, efeitos sonoros realistas (sons de animais, sons da natureza, barulho de passos, por exemplo) e até do silêncio. Quanto aos profissionais (além do cenógrafo) envolvidos no projeto sonoro, Urssi (2006, p. 92) revela que “o compositor escreve as músicas, vinhetas e

sequências incidentais, o sonoplasta planeja e produz os efeitos sonoros, e em conjunto compõem o *soundscape*<sup>13</sup>.

Existem peças com projetos sonoros mais complexos, que envolvem não só efeitos especiais e músicas de *background* mas também orquestras inteiras, microfones para cada ator em cena, arranjos musicais completos, etc. como os musicais e as óperas clássicas, por exemplo. Portanto, para Urssi (2006, p.92) é importante que haja sempre uma discriminação detalhada do projeto:

Durante a produção do espetáculo, cria-se uma planilha com indicações para cada cena individualizando cada efeito sonoro. Um projeto sonoro mostra, especifica e localiza os alto-falantes no palco e no auditório, e como todo o equipamento de som será interconectado e utilizado durante o espetáculo.

O cenógrafo, portanto, não é necessariamente o profissional responsável pela distribuição de todos os aparatos sonoros, mas deve estar ciente das escolhas feitas pelos outros profissionais envolvidos.

Muitas vezes, todo esse processo de montagem é facilitado pela substituição de sistemas analógicos por sistemas digitais de som unificados, tais como os descritos em Leonard (2001); que considera que os custos de equipamentos para esse tipo de sistema estão cada vez mais baixos à medida que a qualidade proveniente dos mesmos torna-se cada vez mais alta.

Já quanto ao tópico da iluminação, Serroni (2013) opina que a luz direta e “chapada” não pode ser utilizada como luz principal de uma montagem. A cena torna-se mais interessante quanto mais aspectos externos são adicionados à luz “pura”, sendo que esses obstáculos que a luz do palco perpassa conferem muito mais dramaticidade à apresentação. Dessa maneira, receptores de texturas e formas diferentes são encorajados no projeto de iluminação.

Os aspectos diferenciados no estilo de iluminação evoluíram muito também graças ao cinema. Filmes com estética *noir*<sup>14</sup>, por exemplo, utilizam técnicas de foco em determinadas áreas do rosto de um ator para destacar certas expressões. Esses casos se justificam pela grande tensão que existe nos textos dramáticos destas produções. O estilo da peça (ou filme) também transfere, portanto, seu

---

<sup>13</sup> “Atmosfera” de interferências e emissões sonoras que coexistem em um determinado ambiente. (URSSI, 2006)

<sup>14</sup> *Film Noir*: gênero ou movimento originado nos EUA na década de 40, tem estética sombria marcada pelo uso de iluminação de alto contraste e ângulos de câmera distorcidos (FRAGOSO, 2016)

próprio tom à iluminação. Reid (2001), nesse sentido, destaca que a luz de uma produção naturalista ou realista tem a função de marcar muito definidamente as horas do dia, sol e lua, etc. já uma produção romântica provavelmente terá luzes mais suaves e leves, destacando pores-do-sol, etc.

Urssi (2006) aponta outra questão válida: a iluminação é o princípio mais importante no projeto cenográfico e o aspecto mais destacado desta sempre deve ser a visibilidade. Para este autor, é necessário que o cenógrafo preveja a atuação da luz em cada momento da obra, discernindo se a iluminação naquele instante é de “foco, recorte, geral e/ou banho” (URSSI, 2006, p. 90).

Quanto aos tipos mais comuns de equipamentos e focos de luz, Fitt e Thornley (2002) ressaltam a grande tendência na utilização da automação também no projeto luminotécnico, não só no teatro mas na televisão e cinema. Os autores ainda apontam que existe uma preferência por refletores do tipo *PAR* (*Parabolic Aluminized Reflector*), lâmpadas com tungstênio (Figura 16), canhões de luz automatizados e lâmpadas com descarga de gás. As luzes LED também vem conquistando espaço pela praticidade e pelos aspectos variados em termos de intensidade e duração. A cor da luz LED também é um dos principais fatores atrativos, pelo alto controle de temperatura e a possibilidade de mistura de nuances, obtendo diversas escalas no tom e na saturação das cores.

Figura 16 – PAR (esq.) e lâmpadas com filamento de tungstênio (dir.)



FONTE: Adaptado de [dvuser.co.uk](http://www.dvuser.co.uk), 2005. Disponível em <<http://www.dvuser.co.uk/lighting.php>>  
Acesso em 10 de set. de 2016

Reid (2001) considera que além dos tipos de luz, os outros aspectos que devem ser observados no palco são a luminescência e aquilo que o autor chama de atmosfera. O tom dessa atmosfera do espetáculo seria dado através de duas

variáveis: jogos de luz/sombra e cor da luz. Essa relação se complica quando existe um palco do tipo arena, por exemplo, uma vez que a luz de fundo para uma parte da plateia será a luz frontal e vice-versa, já que o palco é cercado por audiência que tem pontos de vistas distintos.

É nesse momento, segundo Reid (2001), que a atmosfera depende muito mais da relação da luz com sua temperatura, já que existe a necessidade de manter uma intensidade de iluminação muito mais homogênea, para que não haja ofuscamento do público. O autor ainda aborda o ofuscamento como sendo um problema de ângulo; as luzes de ângulos muito abertos tendem a atrapalhar a visão dos espectadores, mas as luzes de ângulo fechado também são prejudiciais, uma vez que atrapalham a visualização total do rosto dos atores ao projetar sombras muito acentuadas. Em auditórios, salas e teatros menores, no entanto, essa relação é um pouco menos desvantajosa, justamente pela proximidade do público com o palco:

A mensagem aqui não é que luzes verticais sejam ideais ou mesmo aceitáveis: mas sim que luzes para teatros de arena ou anfiteatros mais íntimos podem se permitir estarem posicionadas em um ângulo um pouco mais íngreme do que seria aconselhável em formas mais tradicionais de teatro (REID, 2001, p. 160, tradução nossa).

Reid (2001) oferece, ainda, alguns *insights* a respeito da qualidade percebida da iluminação de um teatro: “teatro, como todas as formas de arte, inclui uma larga porção de *feedback* pessoal e subjetivo. Não existe um padrão objetivo para boa iluminação, assim como não existe um padrão objetivo para boa atuação”. Ou seja, a resposta do público depende muito de seu próprio repertório artístico, preferências, etc. No entanto, é possível utilizar de maneira satisfatória os equipamentos disponíveis tendo em vista as particularidades do local da instalação (tamanho, visibilidade para a plateia, etc.) bem como as inclinações do tom do texto (estilos de dramaturgia, proposta artística, direção, etc.).

#### 4.1.3 Tecnologia e “cena digital”

É possível perceber uma tendência e uma utilização cada vez maior da tecnologia nos palcos (como abordado nos tópicos anteriores), o gosto pela automação da iluminação, sonorização e projeção do espaço vem ganhando território pela praticidade no emprego de programas computador. Novas mídias tomaram uma grande parte da indústria do entretenimento e o teatro tende a acompanhar essas novas tecnologias.

Isso é muito bem observado através da utilização de telas de LED, ou projetores em espetáculos com o objetivo de realçar certos aspectos cênicos. Não que essa prática seja grande novidade, uma vez que em 1967 Josef Svoboda já fazia uso de técnicas de projeção no palco.

Porém, essa relação de apoio vem sendo aprimorada também pelo uso de tecnologias interativas. Essa área da cenografia ainda é muito recente, portanto se apresenta de uma maneira ainda muito experimental. Urssi (2006, p. 97) define que a utilização desses novos meios ressignificam conceitos básicos no espetáculo, como a noção de espaço-tempo, por exemplo; “[...] as possibilidades de edição constroem novas realidades, novos caminhos que proporcionam à atual cenografia a criação de lugares sem fronteiras, ambientes imaginários altamente habitáveis”.

Palmer (2006), no entanto, chama atenção para a questão que os cenógrafos, diretores e outros profissionais do meio artístico talvez não tenham muita familiaridade com meios digitais, programas de ativação remota, etc. e que algumas vezes esses profissionais têm receios ou restrições nesse sentido. Porém, se faz importante o diálogo e a criação de um ambiente saudável onde todos os agentes envolvidos possam ter voz. Para o autor, apesar das limitações de uso e das dificuldades de adaptação, o emprego da tecnologia é benéfico porque traz novas (e inúmeras) possibilidades criativas.

Martins e Perrota (2012) descrevem o processo de criação de uma peça de “cenografia virtual”: *A Menina da Gotinha D’Água* (Figura 17), texto de Miguel Azguime, foi concebida com o objetivo de ser um espetáculo totalmente dinâmico e interativo. As projeções eram feitas em diversos telões e misturavam filmagens reais com desenhos e outras ilustrações; o controle de passagem e escolha desses desenhos estava com um grupo de seis crianças da plateia; o coral de atores também servia de tela para as projeções; e as transições feitas no ciclo da água (tema da peça) eram feitas através de gráficos 3D. Todo esse sistema foi interligado através de cinco computadores e um programa criado especialmente para a peça.

Figura 17 – Coral e controles utilizados na peça



FONTE: Adaptado de Martins e Perrota (2012)

Palmer (2006) também apresenta dois exemplos reais que usaram tecnologias de maneira positiva em espetáculos: o *Eurodans Collaboration* e a montagem de 1996 de *Elsinore* de Robert Lepage, inspirada em Hamlet. O primeiro foi um projeto colaborativo responsável por reunir coreógrafos, diretores e cenógrafos de várias localidades da Europa através da internet, com o objetivo de montar um espetáculo coletivo. Já o segundo estudo de caso traz uma montagem inovadora e experimental, onde fez-se uso de animações, estruturas modulares e projeções multimídia.

No Brasil, como exemplos bem sucedidos de aplicação de novas tecnologias em cena, Serroni (2013) cita o Teatro Oficina, que traz inovações não só por seu caráter transgressor, mas porque a própria estrutura do teatro assim o permite, através do projeto de arquitetura de Lina Bo Bardi. Mais recentemente, as Olimpíadas e Paralimpíadas Rio 2016 (Figura 18) obtiveram sucesso no emprego de novas tecnologias em cenografia. Ambas as cerimônias de abertura utilizaram materiais como aporte para projeções de imagens e texturas, criando ilusões tridimensionais e auxiliando os atores na performance do espetáculo.

Figura 18 – Cerimônia de abertura dos Jogos Olímpicos Rio 2016



FONTE: cartacapital.com.br, 2016. Disponível em <<http://www.cartacapital.com.br/politica/rio-2016.jpeg>> Acesso em 29 de set. de 2016

De certa forma, é um grande desafio para os diretores e cenógrafos o trabalho com a utilização de novas mídias como um suporte para a cenografia e para a obra, sem que a arte e a dramaturgia sejam suplantadas ou ofuscadas em algum momento. Por esse motivo, é interessante observar de que maneira estes projetos pioneiros e estas companhias que se dedicam à experimentação tendem a utilizar a tecnologia de uma maneira positiva.

#### 4.1.4 Corpo e figurino

O corpo do ator e o figurino trajado muitas vezes são vistos como entidades isoladas da cenografia, quando, na verdade, são projetos de expressão que se complementam de maneira bem acentuada. Para Serroni (2013), o cenógrafo muitas vezes toma para si também a concepção do figurino. Essa associação é fácil de ser compreendida pela enorme carga conceitual que a indumentária traz consigo. José de Anchieta (2015, s.n.) reforça esse argumento afirmando que “o figurino é a alma da cenografia [...] e carrega em si todos os códigos de informação inerentes àquele personagem, dando pistas ao espectador sobre a ontogênese, a gênese e filogênese de determinada personagem [...]”.

Para Anchieta (2015), a principal questão no trabalho do figurinista é a do arranjo, da organização dos elementos de maneira que haja não só a localização temporal ou espacial do personagem, mas que seja possível também “intensificar a experiência visual dos espectadores”. Outra recomendação do autor é que a mesma pessoa que idealize a cenografia também seja aquela que pense o figurino;

justamente pelo caráter indissociável de uma matéria da outra. É de responsabilidade do figurinista e do cenógrafo, portanto, a tarefa de “equilibrar a relação de encantamento e informação presentes no palco” (ANCHIETA, 2015, s.n.).

## 4.2 Design emocional e memória

Preece, Rogers e Sharp (2013, p. 25) definem o design emocional como aquele campo que trata da “forma como nos sentimos e reagimos ao interagir com as tecnologias, abrange diferentes aspectos da experiência do usuário [...] também trata do porquê as pessoas se tornarem emocionalmente ligadas a certos produtos (PREECE, ROGERS & SHARP, 2013, p. 128). Essa definição é importante uma vez que se aplica essencialmente às relações de troca que acontecem entre as pessoas e todos os objetos, estímulos, informações e tecnologias que as cercam.

Essas relações são dinâmicas e quase sempre regidas pela emoção ou pelo desejo, como especificado em Grinberg (1997, p. 42 *apud* Nascimento, 2009, p. 29):

Todos os acontecimentos da nossa vida, tanto internos quanto externos, são simbólicos. Nossas emoções, sentimentos, ideias, fantasias, sonhos e sensações, as pessoas com que nos relacionamos, nossas ligações afetivas, as escolhas profissionais, nossas “viagens”, tudo isso tem um fio condutor cujo propósito é a realização de nossa totalidade como seres no mundo.

Admite-se, portanto, que o consumo tanto de serviços quanto de informação, conhecimento etc. é movido por uma força e necessidade de realização do próprio consumidor desses “produtos”. O design emocional se concentra então entre o consumidor e o consumo, como um entremeio. Dessa maneira, “entende-se, portanto, que o design emocional é mais propriamente uma abordagem holística das necessidades e desejos do usuário que um mecanismo de manipulação de sua experiência” (COSTA E TONNETTO, 2011, p. 133).

O design de interação é um campo que se aproxima do design emocional, também podendo servir de ferramenta ou ponte para que seja estabelecido um vínculo emocional entre usuário e produto/serviço/ambiente, já que o design de interação refere-se à criação de “experiências que melhorem e estendam a maneira como as pessoas trabalham, se comunicam e interagem. [...] [se trata de] fornecer suporte às pessoas” (PREECE, ROGERS & SHARP, 2013, p. 25). Através desse fornecimento de suporte, os usuários podem vir a ter experiências positivas, com produtos que tenham usabilidade e sejam de fácil compreensão.

Para compreender melhor essa relação entre consumidor e produto, Norman (2008) aborda aspectos da nossa cognição, versando sobre aquilo que leva uma pessoa a fazer certas associações ou amar/detestar algo. O autor faz estas avaliações através da análise dos aspectos do design emocional, que são descritos em três diferentes níveis: visceral, comportamental e reflexivo. Norman (2008, p. 39, tradução nossa) “traduz” esses três níveis para a linguagem dos produtos: “design visceral > [diz respeito às] aparências; design comportamental > [refere-se ao] prazer e eficácia de uso; design reflexivo > [que diz respeito à] auto imagem, satisfação pessoal, memória.”

O último nível, design reflexivo, é particularmente interessante uma vez que trata não só dos atributos individuais, mas também dos coletivos. O design reflexivo é totalmente consciente e suscetível à interferência de agentes externos: do meio, da cultura, da moda, etc.; é uma experiência prolongada, um momento de união entre o repertório prévio e a racionalização feita a respeito da aquisição ou utilização de um determinado produto.

No entanto, a associação da memória ao design emocional, nesse sentido, não diz respeito só ao repertório, mas também à evocação de sentimentos e ao poder de interferência do design na própria memória individual do consumidor, através das lembranças revisitadas (reminiscência) ou das memórias criadas e recriadas em um ambiente/experiência. Vieira (2012) aborda a superposição da memória, discorrendo a respeito do tema:

Nossos corpos, afirma Hans Belting, possuem a capacidade natural de transformar em imagens os lugares e as coisas [...] ícones que armazenamos na memória e que ativamos através da recordação. [...] O intercâmbio entre experiência e recordação, diz Belting, é um intercâmbio entre mundo e imagem. Dessa forma, tais imagens participam em cada nova percepção do mundo, uma vez que se superpõem às impressões sensoriais (BELTING 2007, p. 83 *apud* VIEIRA, 2012, p. 302).

A partir dessas afirmações, é possível explorar o caráter imagético da memória e da reminiscência, que, além de virtual e visual, é também imensamente cambiante, “submetido a flutuações, transformações, mudanças constantes.” (POLLACK, 1992, p. 02).

Pollack (1992) cita ainda o trabalho do sociólogo francês Maurice Halbwachs para completar seu ensaio sobre a memória: o autor defende que a memória deve ser abordada de uma ótica que leve em consideração seu caráter social, “como um fenômeno construído coletivamente” (POLLACK, 1992, p. 02). Pollack (1992) ilustra

seu argumento abordando também os elementos constitutivos da memória, que podem ser primeiramente os episódios vivenciados pela própria pessoa, mas que também são aqueles acontecimentos que se passaram na história de uma comunidade e acabam sendo herdados e transferidos para o indivíduo.

É possível observar, em conclusão, que tanto a memória quanto o design emocional são construções que à primeira vista parecem ser essencialmente individuais, mas que na verdade convergem para máximas “públicas”, e portanto, podem e devem ser construídos por meio da coletividade ou do estudo da mesma.

## 5 PROJETO: CENTRO CULTURAL

Após a análise e estudo dos diversos fatores que influenciaram a construção do teatro paraense e também do entendimento de conceitos-chave como a cenografia de ambientes e o design de interiores, foi possível iniciar a concepção do projeto final. O desenvolvimento da proposta combinou duas metodologias diferentes: Munari (1981), para as etapas de realização do projeto e Brown e Farrelly (2014) para a escolha e aplicação de materiais, revestimentos, etc.

O local escolhido para a representação deste projeto foi o complexo Memorial dos Povos, que encontra-se na cidade de Belém-PA, na Av. Governador José Malcher nº 295. Foi projetado pelo arquiteto José de Andrade Raiol, possui 6 mil m<sup>2</sup> e foi inaugurado em 2003 com o propósito de servir como um local promotor de cultura, arte e história na cidade de Belém, homenageando os povos que contribuíram para a formação do estado. Atualmente é utilizado como sede da Fundação Cultural do Município de Belém. A escolha desse espaço como base estrutural para a elaboração do projeto se deu pela subutilização do mesmo (Figura 19) e por uma tentativa de resgate de seu objetivo primordial.

Figura 19 – Subutilização do anfiteatro do Memorial dos Povos



Fonte: Autora (2016)

Este projeto foi dividido em duas partes fundamentais: um Briefing inicial, que conta com todas as informações prévias que foram aplicadas no projeto (programa de necessidades, conceito e painéis de inspiração, estudos de possibilidade para o layout, etc.) e um Memorial Descritivo e Justificativo, que aborda as propostas para o ambiente (materiais e revestimentos, iluminação, mobiliário, identidade visual, etc.)

## 5.1 Briefing

Munari (1981) define que os dois primeiros pontos a serem estabelecidos dentro de sua metodologia são: Definição do Problema e Componentes do Problema (ou decomposição do mesmo). O problema de projeto que buscou-se solucionar com esta pesquisa já foi citado e discutido previamente, de modo que, neste briefing, foram abordadas inicialmente as etapas metodológicas número três e quatro: Coleta de Dados e Análise de Dados, respectivamente. Essas etapas foram apresentadas do ponto de vista de um programa de necessidades.

### a) Programa de Necessidades

Um programa de necessidades parte da análise do local e do público ao qual o projeto se destina. Busca responder questionamentos sobre a funcionalidade do espaço, as expectativas do público, etc. Estes dados foram catalogados ao longo da pesquisa através de métodos de observação e por meio de informações contidas em textos especializados como o de Martins e Fernandes (2010), que determina que a cidade de Belém possui mais de 200 grupos teatrais em atividade, além de instituições como a Escola de Teatro e Dança da UFPA, que oferece atualmente cursos técnicos de ator, dança, cenografia e figurino, assim como licenciaturas em dança e teatro.

Estabeleceu-se, portanto, que o público alvo deste projeto seriam integrantes de grupos de teatro, acadêmicos da área ou ainda pessoas interessadas em envolver-se com o teatro de maneira geral, além do público que já costuma assistir peças ou outros espetáculos em Belém.

Por meio da observação e visitação de alguns dos espaços destinados à dramaturgia na cidade de Belém, como o Teatro Margarida Schivazappa, Teatro Estação Gasômetro e a Escola de Teatro e Dança da UFPA, além da comparação feita com Centros Culturais nacionais e internacionais listados anteriormente, foram elencados alguns requisitos para o projeto e para a elaboração do mesmo;

A implantação de uma “sala de memória” com breve narrativa dos nomes e histórias mais marcantes do teatro no Pará; o estabelecimento de uma recepção adequada, que permita o controle de acesso e informações gerais do espaço; a construção de espaços que possam ser destinados a trabalhos e equipamentos multimídia, armazenagem de livros didáticos, etc.; a inclusão de salas multiuso que

sejam próprias para ensaios e treinamento de atores e dançarinos e que contem com aporte adequado para tal; estabelecimento de um ateliê ou espaço similar que seja capaz de auxiliar a confecção de artigos usados em cena, sejam itens de figurino ou cenografia; a presença de espaço com palco e plateia que conte com camarins adequados; e finalmente a implantação de um espaço destinado à administração do Centro Cultural e ambientes de apoio, tais como copa e vestiários.

### b) Conceito

A quinta etapa na metodologia de Munari (1981) é a Criatividade. Neste projeto, a etapa de Criatividade e sua fase subsequente, referente a materiais e tecnologia foram somadas e definidas como uma única etapa conceitual. Nesta fase podem ser elaborados painéis de inspiração, painéis semânticos e outros artifícios gráficos que possam transmitir os conceitos aplicados no projeto.

O primeiro painel construído foi o de similares (Figura 20), onde foram catalogados espaços culturais, instalações, espaços públicos e museus: todos com diferentes propostas e funcionalidades. Este painel foi o passo inicial para um maior entendimento e uma definição mais concreta do projeto.

Figura 20 – Painel de Inspiração



Fonte: Adaptado de pinterest.com (2016)

Em seguida, foi elaborado um pequeno painel imagético de diferentes manifestações teatrais e culturais no estado do Pará, entre elas os movimentos

culturais populares e espetáculos teatrais formais. Este painel foi analisado e posteriormente utilizado como base para as escolhas de tonalidades da paleta de cores do projeto. Painel e paleta (Figura 21) foram postos lado a lado para fins comparativos.

Figura 21 – Painel Imagético (esq.) e Paleta de Cores (dir.)



Fonte: Autora (2016)

A predominância de cores saturadas e quentes no painel imagético foi levada em consideração para a escolha de cores. A paleta também foi selecionada de acordo com os tons já utilizados no ambiente atual do Memorial dos Povos, onde predominam tons terrosos de modo geral (Figura 22).

Figura 22 – Tons predominantes Memorial dos Povos



Fonte: Autora (2016)

Já a respeito dos materiais, é possível observar que o Memorial dos Povos é um local diverso neste sentido, uma vez que o prédio principal é um casario antigo, mas a reforma do ambiente e a inauguração do espaço cultural em 2003 introduziram materiais como tijolo aparente, madeira e ferro.

A metodologia de Brown e Farrelly (2014), utilizada como aporte teórico, aborda três principais elementos decisivos para a escolha de materiais: o primeiro deles é o programa de necessidades, que por sua vez determina a identidade visual que deverá ser apresentada e também outros elementos decisivos para os materiais, como o custo e a qualidade.

O segundo elemento é o sítio, no sentido que “cada prédio existente – mas preexistente a uma obra de design de interiores – terá sua própria identidade material, que é herdada pelo projetista” (BROWN E FARRELLY 2014, p. 34). O último dos elementos é o conceito, onde existe uma adequação e experimentação dos materiais no projeto. De acordo com estes esclarecimentos e em concordância com os materiais já utilizados no espaço, estabeleceu-se a paleta de materiais abaixo (Figura 23).

Figura 23 – Paleta de Materiais



Fonte: Autora (2016)

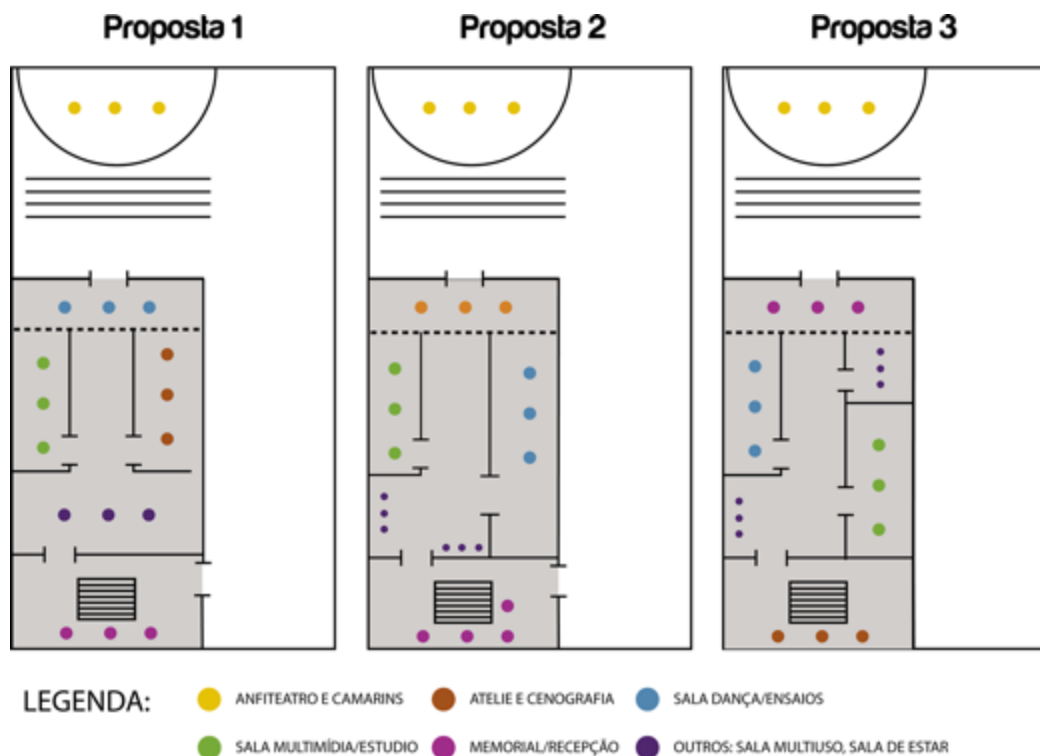
Dentre os materiais apresentados, estão: madeira, vinil, aço, vidro e tijolo. As especificações de materiais são discutidas mais profundamente nos tópicos posteriores.

### c) Setorização

A partir da conclusão das etapas de Criatividade e Materiais e Tecnologias, Munari (1981) aborda o início da fase de Experimentação. Neste briefing, esta etapa foi abordada no item de setorização, com a elaboração de diversos modelos de layout para o projeto apresentados abaixo.

O Memorial dos Povos possui um prédio principal, local onde estes modelos de layout foram representados. Dentro do prédio, encontram-se o 1º Pavimento do complexo e o Térreo. Os primeiros estudos de possibilidade (Figura 24) foram feitos superficialmente e concentram o 1º Pavimento e o Térreo em um só esquema; estes estudos iniciais foram elaborados de acordo com áreas determinadas apresentadas na legenda dentro da Figura 24.

Figura 24 – Possibilidades de Layout



Fonte: Autora (2016)

Após a análise das possibilidades de layout, foi escolhida a alternativa de número 2. A escolha se deu de acordo com a proposta e os requisitos do projeto, além de levar em consideração o melhor fluxo na circulação de pessoas. A partir desta definição de modelo de layout, foi realizado um estudo mais detalhado da setorização do espaço. As plantas do projeto original foram, então, divididas e

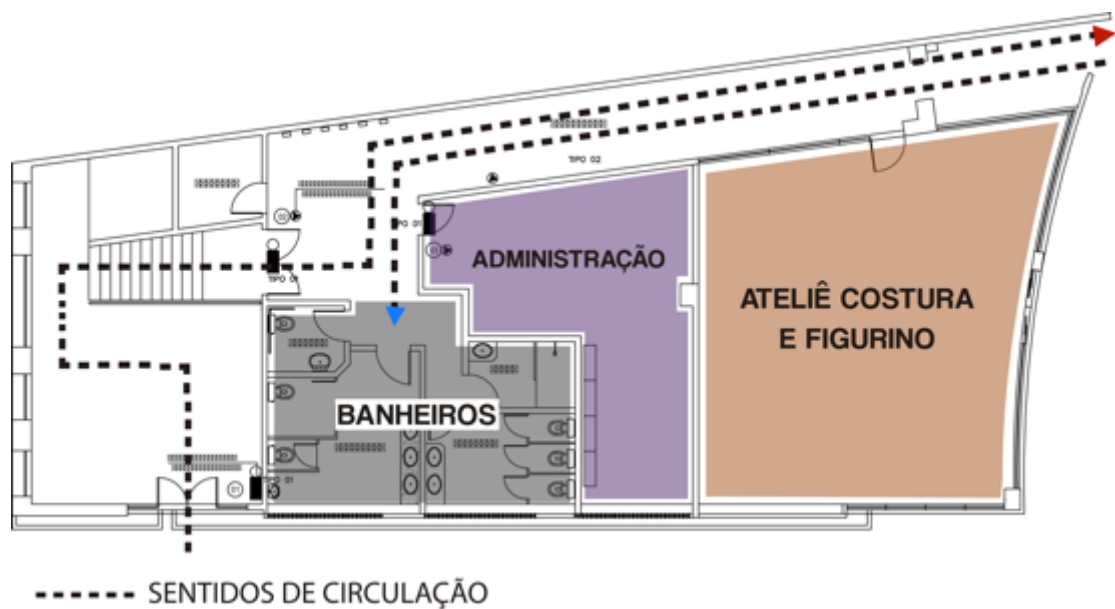
representadas por áreas (Figuras 25 e 26). A localização do anfiteatro e camarins se manteve inalterada. Esta questão é detalhada de maneira mais profunda nos tópicos seguintes.

Figura 25 – Setorização 1º Pavimento



Fonte: Autora (2016)

Figura 26 – Setorização do Térreo



Fonte: Autora (2016)

## 5.2 Memorial Descritivo e Justificativo

Após a elaboração e análise do briefing detalhado foi possível iniciar a construção dos modelos finais e das aplicações de materiais. Na metodologia de projeto de Munari (1981), após a fase de Experimentação, iniciam-se as etapas finais de Modelo, Verificação e Desenho Construtivo, que foram diluídas nos itens subsequentes:

### a) Materiais e Revestimentos

Materiais e revestimentos, como já abordado anteriormente, são indispensáveis para o sucesso de um projeto. Os materiais mais significativos pensados para esta proposta e auxiliados pela metodologia de Brown e Farrelly (2014) são descritos abaixo:

Foi definido que no térreo do prédio os forros devem ser mantidos inalterados, e os pisos devem ser modificados apenas com a aplicação de piso vinílico não escorregadio. A escolha se deu pela facilidade de instalação deste tipo de revestimento e também pelo desgaste na aparência do piso original. Também no térreo, propôs-se que a sala de figurino e cenografia recebesse estruturas para instalação de painéis de material vinílico, que pudessem funcionar como divisórias retráteis para os ambientes (Figura 27).

Figura 27 – Estruturas divisórias da sala de figurino e cenografia



Fonte: Autora (2016)

As cores escolhidas para o térreo do prédio foram neutras, por se tratarem de instalações de cunho administrativo e funcional (banheiros, direção, almoxarifado, etc.), além da própria sala de figurino e cenografia, que foi pensada de maneira prática e utilitária, sem muita interferência visual exceto pelo ruído já proporcionado pelos próprios materiais dos adereços e cenários utilizados na sala (Figura 28).

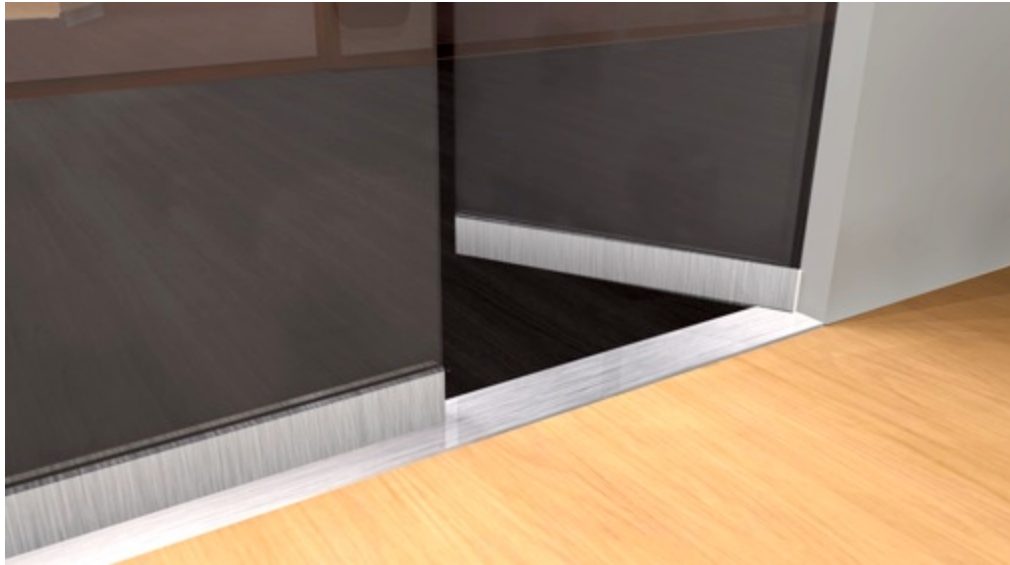
Figura 28 – Vista da sala de figurino e cenografia



Fonte: Autora (2016)

No térreo, nenhuma divisória adicional foi necessária, uma vez que os ambientes já estavam devidamente setorizados. Já no 1º pavimento do prédio, foram erguidas algumas divisórias de gesso, que contribuíram para definir os ambientes propostos. No 1º pavimento também estabeleceu-se que a proposta para piso contasse com a instalação de assoalho de madeira macia (com exceção da recepção e sua rampa de acesso, onde os pisos originais devem ser apenas polidos). A madeira utilizada não deve ser encerada nos ambientes de performance de dançarinos e atores (sala de dança e sala de atuação). Na sala de dança foi proposto, ainda, que o piso recebesse um revestimento de linóleo removível. (Figura 29)

Figura 29 – Detalhe do assoalho de madeira e camada de linóleo



Fonte: Autora (2016)

A sala de dança também inspirou uma aplicação de materiais translúcidos e espelhados, afim de que se alcançasse uma ilusão de prolongamento no espaço em questão. Materiais translúcidos também são propostos em todas as portas do prédio (com exceção do mini estúdio fotográfico e dos camarins), com o objetivo de alcançar o mesmo efeito visual.

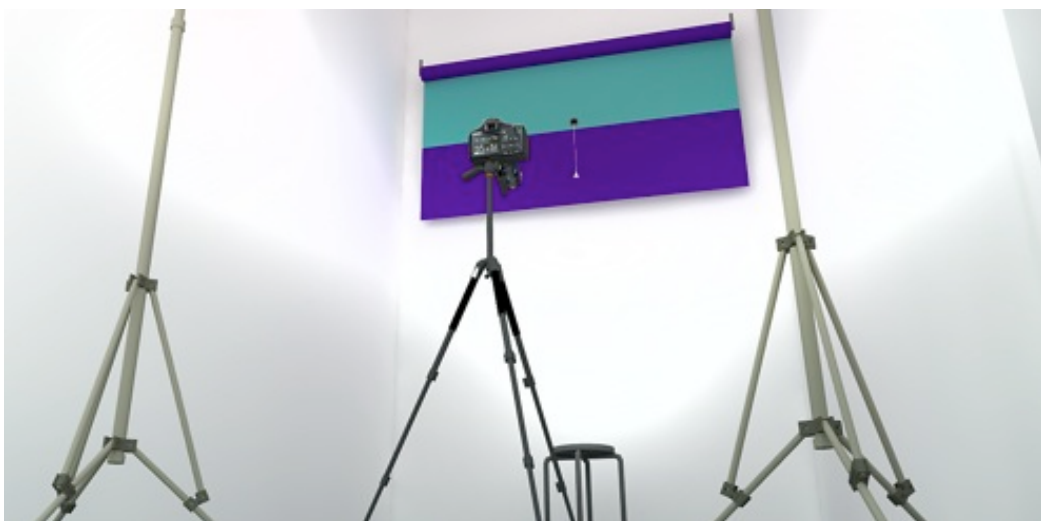
Ambas as salas de dança (Figura 30) e atuação receberam uma parede *drywall* com nichos específicos para a instalação de equipamentos leves de som ou luz. As cores empregadas nestas duas salas foram aplicadas com baixa saturação, principalmente na sala de atuação, para que o ambiente seja neutro e interfira minimamente na construção dos personagens, de acordo com a psicologia das cores.

Figura 30 – *Drywall* decorativa sala de dança

Fonte: Autora (2016)

Para a sala de leitura, foi proposto que a aplicação de cores fosse ligeiramente mais saturada, com o auxílio dos materiais que compõem o mobiliário para finalizar o ambiente. Já na sala anexa, proposta como uma alternativa que unisse estúdio fotográfico com estúdio de gravação, a cor predominante é o branco, justamente por contribuir para a qualidade do material visual que se produz ali. A cor branca é a preferencial, mas pode ser alterada para a tonalidade de escolha dos usuários através da instalação de um *backdrop* (Figura 31).

Figura 31 – Backdrop do estúdio fotográfico



Fonte: Autora (2016)

Já na recepção do centro cultural, foi sugerida a introdução de um suporte de vidro removível (Figura 32) na frente das janelas que existem no local (mesma parede da fachada original do prédio), uma vez que a instalação da exposição do memorial foi proposta para este setor. A opção por este tipo de aporte foi feita para que não houvesse nenhum prejuízo na fachada original do casario. Os suportes também possibilitam receber outros tipos de exposições e mostras esporádicas.

Figura 32 – Suporte criado para exposição de memorial



Fonte: Autora (2016)

Para a área de espera da recepção, foi proposta a predominância de materiais como o mdf, presente na divisória do local e também no balcão de recepção (Figura 33).

Figura 33 – Vista da recepção



Fonte: Autora (2016)

Em todos os ambientes do 1º Pavimento também foi proposta a modelagem em *drywall* para o forro rebaixado em 50 cm, com especial atenção para o forro da sala de atuação, onde devem ser instaladas eletrocalhas para a sustentação de urdimentos<sup>15</sup>, que darão suporte para o conjunto básico de iluminação cenográfica que deverá ser implantado neste ambiente.

Para o espaço do anfiteatro, localizado no térreo, não foram propostas modificações em materiais e revestimentos originais. Foi determinado que esta área deve ser apenas repintada na cor bege, assim como seu camarim anexo.

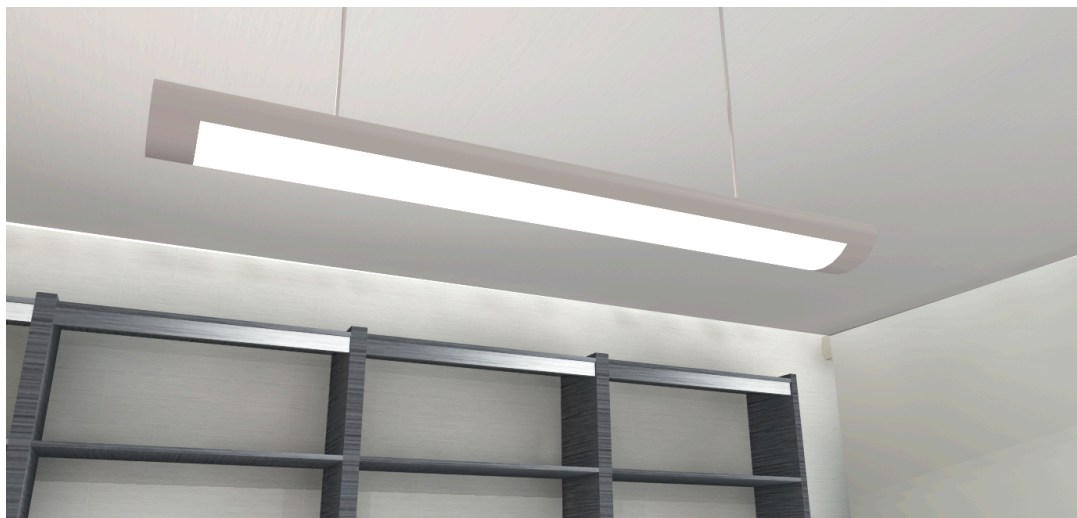
### **b) Iluminação**

Ambas as plantas de iluminação (1º Pavimento e Térreo) exemplificam melhor a aplicação dos diversos tipos de instalações luminosas propostas. Porém, é importante destacar que os projetos de iluminação do 1º Pavimento buscaram uma maior expressão estética, assim como a compensação na eficiência de propagação da luz em um local com pé direito mais alto. Já o projeto de iluminação do térreo buscou uma maior eficiência e praticidade para que houvesse um bom desenvolvimento das atividades propostas para esta área (Figura 34).

---

<sup>15</sup> Conjunto de vigas metálicas construídas para permitir o funcionamento de máquinas e dispositivos cênicos.

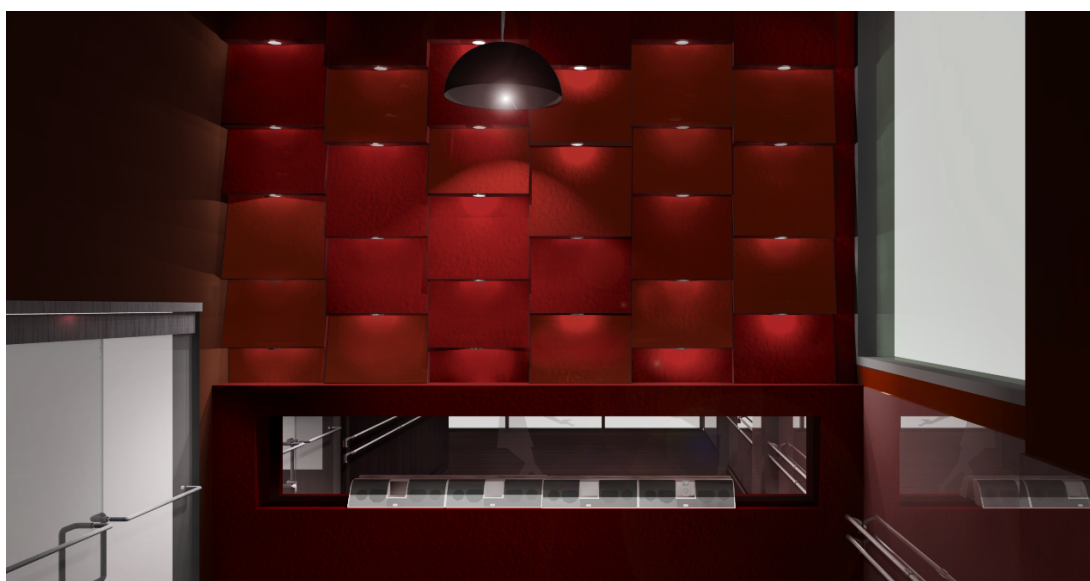
Figura 34 – Iluminação neutra proposta para as salas do térreo



Fonte: Autora (2016)

A sala de atuação no 1º pavimento conta com um plano de iluminação semelhante aos que são realizados por meio de cenografia, uma vez que deve servir como espaço de ensaios para os atores. Já a sala de dança abriga um projeto especial de iluminação decorativa em sua parede *drywall* (Figura 35), além de iluminação embutida em seu forro.

Figura 35 – Iluminação sala de dança



Fonte: Autora (2016)

A sala de leitura é iluminada com focos de luzes fluorescentes (Figura 36), assim como o estúdio fotográfico, com a ressalva de que este último deve contar

com aparelhos de iluminação e auxílio específicos (como rebatedores e tochas, etc.).

Figura 36 – Iluminação sala de leitura



Fonte: Autora (2016)

A iluminação externa original do jardim foi mantida, com a ressalva de que as instalações devem ser revitalizadas, assim como a iluminação dos banheiros, almoxarifado e administração. O anfiteatro, por sua vez, recebeu um novo projeto de iluminação cenográfica, com o auxílio de uma fileira de urdimento, com luzes LED RGBW dimerizadas (Figura 37), bem similar à da sala de teatro.

Figura 37 – Iluminação anfiteatro



Fonte: Autora (2016)

Foi definido também que os camarins devem ser iluminados com índices altos de IRC (Índice de Reprodução de Cor), para que haja uma fiel caracterização dos atores. Lâmpadas incandescentes foram escolhidas para este fim com base em seus potenciais de iluminação e reprodução de cores.

### **c) Mobiliário**

O mobiliário escolhido para a proposta de centro cultural é bastante diverso, levando em conta que se trata de um mesmo prédio que possui várias salas com funcionalidades distintas. Estas particularidades foram avaliadas e levadas em consideração na escolha dos móveis. Entretanto, também surgiu, ao longo do projeto, uma necessidade ou preocupação de que a linguagem visual do mobiliário se apresentasse de maneira uniforme.

A inspiração primordial para a construção dos móveis foi a flexibilidade das artes cênicas, a fluidez mesclada com a determinação no movimento. A dança e a performance trazem referências visuais de ação e expressão que puderam ser traduzidas em linhas orgânicas, que ao mesmo tempo se misturam com peças de ângulos muito bem definidos.

O primeiro móvel concebido dentro desse contexto foi um módulo de 45cmx45cm (Figura 38), cujas formas sinuosas e simplificadas serviram de base para o desenvolvimento posterior do restante do mobiliário. O módulo em polipropileno foi inserido em vários ambientes com o objetivo de servir de nicho guarda volumes para os usuários das salas ou mesmo como um banco móvel, que fosse fácil de ser transportado e que também pudesse ser empilhado. O nicho pode ser produzido em diversas cores, levando em conta as referências cromáticas de cada ambiente.

Figura 38 – Versões do nicho desenvolvido para ambientes do centro cultural



Fonte: Autora (2016)

O segundo móvel desenvolvido foi baseado na repetição dos módulos criados, formando uma estante de livros para a sala de leitura. Esta sala também foi composta por cadeiras e sofás que podem ser encontrados facilmente. Também houve a necessidade de projetar as mesas de computadores e individuais (Figura 39), que foram pensadas como módulos de madeira, que pudessem ser facilmente produzidos e utilizados em outras versões em outros ambientes, como os camarins.

Figura 39 – Mesas modulares de madeira utilizadas em vários ambientes



Fonte: Autora (2016)

Também foi projetado um móvel de madeira específico para a sala de atuação que pudesse ser usado para o armazenamento de materiais e cadeiras (Figura 40), além de servir de local para a fixação de uma mesa de controle para iluminação e som. Neste ambiente também foi sugerida a construção uma pequena arquibancada de madeira para auxiliar os ensaios, aulas, etc.

Figura 40 – Mobiliário da sala de teatro



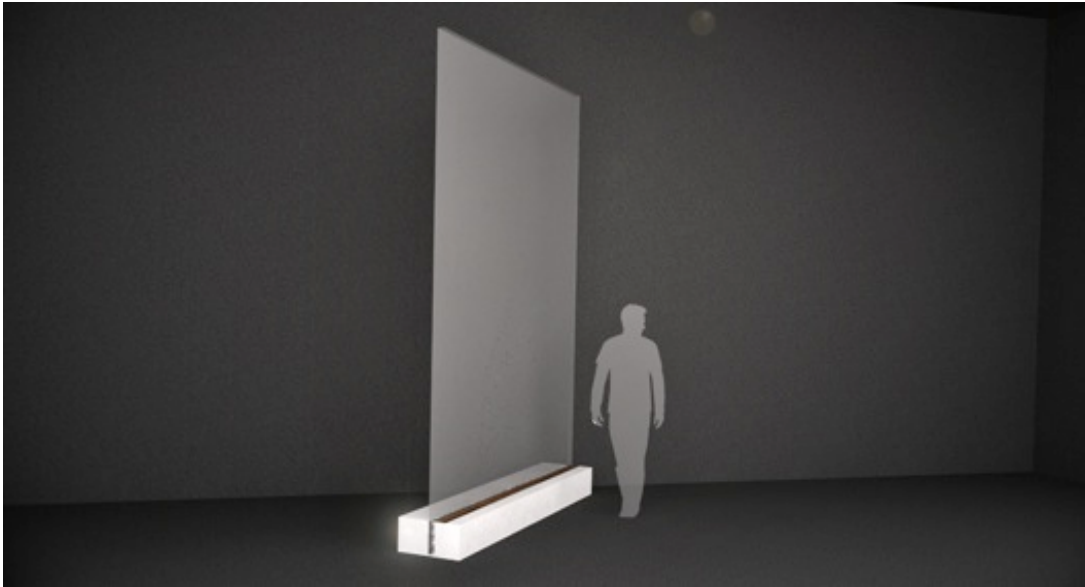
Fonte: Autora (2016)

Outro mobiliário de destaque criado foi o suporte de vidro projetado (Figura 41) como anteparo para a exposição sobre o memorial de Belém. O suporte da base foi inspirado nos cavaletes da arquiteta e designer Lina Bo Bardi para o MASP<sup>16</sup> de São Paulo. A releitura é feita de concreto e mede 40 cm x 40 cm com uma extensão de 2,70 m; as chapas de vidro são encaixadas em um suporte de madeira. Ao longo do ambiente os suportes são utilizados três vezes para uma cobertura total da parede.

---

<sup>16</sup> Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand. Disponível em: <[www.masp.art.br](http://www.masp.art.br)>

Figura 41 – Suporte de vidro para a recepção



Fonte: Autora (2016)

A recepção/memorial é composta de outros itens de mobiliário complementares, como as cadeiras para a área de espera, balcão e cadeiras da recepção. Os camarins também contaram com a inserção de bancadas modulares de madeira, semelhantes às da biblioteca, além de outros itens de mobiliário (Figura 42).

Figura 42 - Bancada dos camarins



Fonte: Autora (2016)

Já na sala de figurino e cenografia, optou-se pela inserção de mesas de metal simples (Figura 43), que compusessem o ambiente de maneira neutra e que pudessem resistir às atividades de corte, colagem, costura, etc.

Figura 43 – Mesas da sala de figurino e cenografia (ateliê)

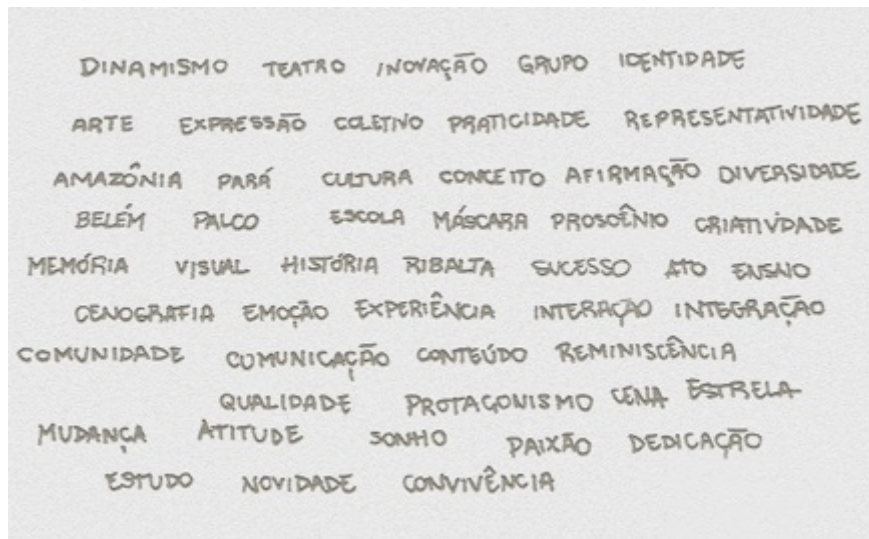


Fonte: Autora (2016)

### 5.2.1 Branding

A identidade visual e *naming* do centro cultural foram definidos em um processo rápido de *brainstorming* (Figura 44), no qual foram estabelecidos e listados alguns conceitos desejáveis para o projeto, além de palavras que são associadas ao teatro paraense, teatro mundial e cultura amazônica. A identidade visual do centro cultural foi trabalhada de maneira que fornecesse certa concordância com o material já exposto (mobiliário, ambientes, cores aplicadas). Antes mesmo da definição de *naming*, já eram esperadas qualidades dinâmicas para a marca.

Figura 44 – *Brainstorming* para a definição de *namings* e logo



Fonte: Autora (2016)

Estabeleceu-se que o nome do centro cultural deve ser “Centro Cultural Norteah”, denominação que surgiu da decomposição do título de um dos grupos mais importantes do teatro paraense, o Grupo Norte Teatro Escola do Pará (já abordado anteriormente), que foi responsável, inclusive, pelo surgimento da Escola de Teatro e Dança da UFPA. Acredita-se, ainda, que esta palavra-valise dos termos “Norte” e “Teatro” agregue outros sentidos e conceitos ao projeto, expressando sentidos de norteamo<sup>17</sup> ou fazendo referência direta à região Norte/amazônica.

A identidade visual (Figura 45) foi pensada com um logotipo e um epíteto auxiliar. O logotipo foi criado pra que possuísse versatilidade e facilidade de adaptar-se a diversos fundos. Para exemplificar tais características, fez-se uso do design cambiante nas versões oficiais do logo, dando-se preferência às cores fortes da paleta escolhida anteriormente e aos traços bem marcados e sinuosos. A seguir também são apresentadas as versões negativas da marca.

<sup>17</sup> Nortear: encaminhar-se ao norte, encontrar um sentido ou direção.

Figura 45 – Versões de logo para o centro cultural Norteah



Fonte: Autora (2016)

Outros produtos gráficos também foram elaborados para o centro cultural, tais como: cartão de visita, papel timbrado, crachás e uniformes ou camisas para funcionários (Figura 46). Também foram criadas algumas padronagens para outros produtos gráficos.

Figura 46 - Aplicações de papelaria e uniforme



Fonte: Autora (2016)

Estes produtos gráficos foram desenvolvidos com base na pluralidade de referências da cultura e teatro amazônicos. Como já discutido anteriormente, estas relações muito frequentemente se baseiam em conceitos opostos como o sacro x profano, a natureza x as tecnologias, sinuosidade x exatidão. O material do Centro Cultural Norteah busca traduzir ou minimamente representar estes conceitos antagônicos através de composições gráficas que buscam a transmissão de valores de criatividade, dinamismo e expressão artístico-intelectual.

## 6 CONCLUSÃO

O objetivo geral desta monografia foi relacionar e unir conceitos como cultura, performance e design de interiores através da intervenção em um espaço cultural, que fosse focado principalmente no desenvolvimento teatral no estado do Pará. Ao longo da pesquisa, foram surgindo demandas cada vez maiores e mais aprofundadas no estudo de conceitos culturais e de arte teatral. É possível compreender que estas questões não puderam ser debatidas em sua totalidade nos limites desta monografia, porém foi viável a realização de um breve estudo de itens como identidade, multiculturalismo, etc.

Estes conceitos auxiliaram na descoberta e entendimento de um sentido mais holístico do que é cultura e de qual maneira esta pode ser difundida e preservada através do teatro, dança e performance ou através de espaços e centros de convivência. É possível afirmar também que o estudo aprofundado do design emocional e cenografia aplicado ao Design de Interiores em um centro cultural pode vir a fomentar a discussão acerca da valorização do legado artístico do Pará, bem como da Amazônia.

A cenografia e o design de interiores, por sua vez, foram conceitos que se apresentaram de maneira mutuamente complementar, e tornaram-se vitais para o desenvolvimento da proposta final. Existiu também uma necessidade de reunião de conhecimento sobre a história do teatro mundial e local para que houvesse, enfim, um entendimento ampliado e também focado das necessidades desse tipo de arte. Investigações sobre memória e design emocional também contribuíram de maneira auxiliar, complementando a proposta final.

O projeto, por fim, foi ampliado e tomou um curso diferenciado; com a elaboração de um ambiente onde a memória pudesse ser não somente revisitada ou restaurada, mas também construída. Onde a produção de conteúdo não é estática e nem deve deixar de ser documentada e preservada; um local menos definitivo (ou museológico) e muito mais experimental e de construção (ou laboratorial).

Espera-se, portanto, que este trabalho represente uma contribuição para o incentivo à produção local de conteúdo, seja ela artística ou acadêmica (dentro do âmbito do design). Estimulando, assim, o desenvolvimento endógeno da região e facilitando a utilização da cultura como um elemento articulador simbólico, social e econômico.

## REFERÊNCIAS

AMORIM, Adriana. LICARIÃO, Carolina. **Introdução ao conforto ambiental**. FEC-UNICAMP, 2005. Disponível em:

<[http://www.fec.unicamp.br/~luharris/galeria/ic042\\_05/TIDIA-ae\\_TopicoA\\_mat-apoio\\_S03\\_C-Acustico.pdf](http://www.fec.unicamp.br/~luharris/galeria/ic042_05/TIDIA-ae_TopicoA_mat-apoio_S03_C-Acustico.pdf)> Acesso em 30 de maio de 2016.

ANCHIETA, José de. **Cenograficamente: da cenografia ao figurino**. São Paulo: Editora SESC, 2015

BARROS, Fabiano. **A Humanização dos Mitos e Lendas Amazônicas na Dramaturgia Amazônica**. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa Pró-licenciatura de Teatro da Universidade de Brasília. 2013, 38f. [s.l.] Disponível em

<[http://bdm.unb.br/bitstream/10483/7111/1/2013\\_FabianoTertulianoDeBarros.pdf](http://bdm.unb.br/bitstream/10483/7111/1/2013_FabianoTertulianoDeBarros.pdf)> Acesso em 20 de agosto de 2016.

BELLING, Jussara. **Políticas culturais**. Revista PONTO DE VISTA n. 6/7, p. 79-96, 2005, Florianópolis.

BEZERRA, José Denis. **O teatro do estudante e o teatro amador no Pará (1941-1951)**. In: Simpósio Nacional de História, 28, 2015, Cadernos. Florianópolis, 2015. Disponível em

<[http://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1434376383\\_ARQUIVO\\_TEXTOCOMPLETO.pdf](http://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1434376383_ARQUIVO_TEXTOCOMPLETO.pdf)> Acesso em 20 de setembro de 2016.

\_\_\_\_\_. **Vanguardismos e modernidades: a criação do serviço de Teatro da universidade do Pará (1957-1970)**. In: Simpósio Nacional de História, 27, 2013, Cadernos. Natal, 2013. Disponível em <[http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1371177918\\_ARQUIVO\\_ESCOLADETEATRODOPARA.pdf](http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1371177918_ARQUIVO_ESCOLADETEATRODOPARA.pdf)> Acesso em 20 de setembro de 2016.

BINGGELI, Corky. CHING, Francis. **Arquitetura de Interiores Ilustrada**. Porto Alegre: Bookman, 2006

BOWMAN, Leslie. HECKSCHER, Morrison. **American Rococo, 1750–1775: Elegance in Ornament**. The Metropolitan Museum of Art: New York, 1992.

BRANDÃO, Luis Alberto. **Breve História do Espaço na Teoria da Literatura**.

Revista do Programa de Pós-Graduação em Literatura, n. 19, ano 14, 2005, p. 115-134. Disponível em:

<[http://www.gestaoesaude.unb.br/index.php/cerrados/article/viewFile/13415/pdf\\_30](http://www.gestaoesaude.unb.br/index.php/cerrados/article/viewFile/13415/pdf_30)> Acesso em 24 de março de 2016.

BROWN, Rachel. FARRELLY, Lorraine. **Materiais no Design de Interiores**. São Paulo: Gustavo Gilli, 2014.

BORTOLI, Mario De. MAROTO, Jesús. **Colours Across Cultures: Translating Colours in Interactive Marketing Communications**. European Languages and the Implementation of Communication and Information Technologies (Elicit) conference.

ISBN: 0-9541774-0-1, 27f. University of Paisley. Paisley, 2001. Disponível em <http://globalpropaganda.com/articles/TranslatingColours.pdf> > Acesso em 03 de maio de 2016.

CANEN, Ana; DE OLIVEIRA, Angela MA. **Multiculturalismo e currículo em ação: um estudo de caso.** Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação, 2006.

CARAPINHA, Vanessa. **A Comunicação no Processo de Projecto de Espaços Interiores.** Dissertação submetida ao Curso de Mestrado em Design de Equipamento, Design Urbano e de Interiores da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa. Lisboa, 2013. Disponível em < [http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/9454/2/ULFBA\\_TES632.pdf](http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/9454/2/ULFBA_TES632.pdf)> Acesso em 28 de maio de 2016.

CARLSON, Marvin. **Teorias do teatro: estudo histórico-crítico, dos gregos à atualidade.** São Paulo: Editora UNESP, 1997.

CARVALHO, Ricardo Pereira. **Grafismo Indígena: Compreendendo a representação abstrata na pintura corporal Asurini.** Projeto de conclusão de curso em Desenho Industrial e Comunicação Visual. 2003. 51f. [s.l.], 2003. Disponível em < <http://www.ricardoartur.com.br/GrafismoIndigena.pdf>> Acesso em 11 de maio de 2016.

CASTIAJO, Isabel. **O teatro grego em contexto de representação.** Imprensa da Universidade de Coimbra, Coimbra, 2012.

CAVANAUGH, Gregory. TOCCI, Gregory. WILKES, Joseph. **Architectural Acoustics: Principles and Practice.** Nova Jersey: John Wiley & Sons, 2010.

CEBULSKI, Márcia Cristina. **Introdução a História do Teatro no Ocidente dos Gregos aos nossos dias.** Guarapuava: Editora Unicentro, 2008.

CHING, Francis. **Arquitetura: Forma, Espaço e Ordem 3ed.** Porto Alegre: Bookman, 2013

COSTA, Filipe Campelo. TORNETTO, Leandro. **Design Emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa.** Strategic Design Research Journal, v. 4, n. 3, set. 2011. Disponível em <<http://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/4492/1716> > Acesso em 20 de setembro de 2016.

EMELJANOW, Victor. Britain (Playhouses) In: ROY, Donald. **Romantic and Revolutionary Theatre, 1789-1860.** Cambridge: Cambridge University Press, 2003

FERNANDES, Josefa. MARTINS, Bene. **Dramaturgos amazônidas: século XVIII à Contemporaneidade.** ENSAIO GERAL, Belém, v. 2, n. 4, ago. 2010. Disponível em <[http://www.revistaeletronica.ufpa.br/index.php/ensaio\\_geral/article/viewFile/125/50](http://www.revistaeletronica.ufpa.br/index.php/ensaio_geral/article/viewFile/125/50)> Acesso em 20 de setembro de 2016

FERRANTI, Tatiara. SOUZA, Cellayne. **Arte e Cultura na Belém da Belle Époque** Revista Tría, ano 03, n. 06, jan. 2013 Disponível em

<<http://www.revistatrias.pro.br/artigos/ed-6/Arte-e-Cultura-na-Belem-da-Belle-Epoque.pdf>> Acesso em 10 de setembro de 2016

FERREIRA, Carolin. **Uma Breve História do Teatro Brasileiro Moderno**. Revista Nuestra América, n. 5 ISSN: 1646-5024. Rio de Janeiro, 2008

FITT, Brian. THORNLEY, Joe. **Lighting Technology**. Oxford: Focal Press, 2002.

FRAGOSO, Abigail Rito. **FILM NOIR**: Análise e identificação das características, padrões e clichés do film noir clássico. Dissertação de Mestrado submetida ao Curso Mestrado em Design e Cultura Visual. Lisboa, 2016. Disponível em [https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/14190/1/Abigail%20Fragoso\\_Film%20Noir\\_2016.pdf](https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/14190/1/Abigail%20Fragoso_Film%20Noir_2016.pdf)> Acesso em 10 de agosto de 2016

GARCIA, Moira. **Comédia de costumes e melodrama**: algumas considerações e aproximações. Cadernos Letra e Ato, n. 3, v. 3, 2013, p. 13-26. Disponível em: <[revistas.ufpr.br/letras/article/download/18998/12312](http://revistas.ufpr.br/letras/article/download/18998/12312)> Acesso em 31 de agosto de 2016.

GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. **Entre cenografias**: o museu e a exposição de arte no século XX. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo/Fapesp, 2004.

HOWARD, Pamela. **What is Scenography?** Londres, Routledge, 2002.

GARROCHO, Juliana Saiter. **Luz Natural e Projeto de Arquitetura**: Estratégias para iluminação zenital em centros de compras. 2005. 129f. Dissertação de Mestrado submetida ao Curso de Pós Graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Brasília. Brasília, 2005. Disponível em <<http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Arquitetural/Pesquisa/luz%20natural%20e%20projeto.pdf>> Acesso em 10 de maio de 2016

GROTOWSKI, Jerzy. **Em Busca de um Teatro Pobre**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1992.

GUBERT, Marjorie Lemos. **Design de Interiores**: a padronagem como elemento compositivo no ambiente contemporâneo. 2011. 161f. Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós Graduação em Design – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2011. Disponível em <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/36398>> Acesso em 10 de maio de 2016.

HARVEY, Karen. **History and Material Culture**: A Student's Guide to Approaching Alternative Sources. Nova Iorque: Routledge, 2009.

IBGE, 2014. **Pesquisa de Informações Básicas Municipais – MUNIC**. Disponível em <[ftp://ftp.ibge.gov.br/Perfil\\_Municipios/2012/munic2012.pdf](ftp://ftp.ibge.gov.br/Perfil_Municipios/2012/munic2012.pdf)> Acesso em 12 de junho de 2016.

JANSEN, Karine. **O Teatro Contemporâneo no Pará: Conceitos, Memórias e Histórias**. Ensaio Geral, v1, n.2, jul/dez 2009. Disponível em: <[http://revistaeletronica.ufpa.br/index.php/ensaio\\_geral/article/viewFile/162/87](http://revistaeletronica.ufpa.br/index.php/ensaio_geral/article/viewFile/162/87)> Acesso em 15 de março de 2016.

LAGO, Jorgete Maria. **A Prática Do Boi-Bumbá Em Belém: Uma Breve Periódico UNURIO**, v. 8, n. 1, 2006. Disponível <<http://www.seer.unirio.br/index.php/coloquio/article/view/123>> Acesso em 12 de junho de 2016.

LECHNER, Norbert. **Plumbing, Electricity, Acoustics: Sustainable Design Methods for Architecture**. Nova Jersey: John Wiley & Sons, 2012.

LEONARD, John. **Theatre Sound**. Nova Iorque: Routledge, 2001.

LIBÓRIO, Daisy. SALVAN, Ana Paula. **Antropologia e Cultura**. São Paulo: Laureate, 2015.

LITCHE, Erika Fischer. **History of European Drama and Theatre**. Londres: Routledge, 2002

MARBERRY, Sara. ZAGON, Laurie. **The Power of Color: Creating Healthy Interior Spaces**. Nova York: John Wiley & Sons, 1995.

MARTINS, Luis Gustavo. PERROTA, André Venturotti. **The development of an interactive virtual scenography for the opera A Menina da Gotinha De Água**. Porto: Portuguese Catholic University (School of Arts), 2012. Disponível em: <[www.researchgate.net/publication/261093085\\_The\\_development\\_of\\_an\\_interactive\\_virtual\\_scenography\\_for\\_the\\_opera\\_A\\_Menina\\_da\\_Gotinha\\_De\\_Agua](http://www.researchgate.net/publication/261093085_The_development_of_an_interactive_virtual_scenography_for_the_opera_A_Menina_da_Gotinha_De_Agua)> Acesso em 10 de setembro de 2016.

MCKELLAR, Susie. SPARKE, Penny. **Interior design and identity**. Manchester: Manchester University Press, 2004.

MILLER, Daniel. **Trecos, troços e coisas: Estudos antropológicos sobre a Cultura Material**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

MORAES, Dijon. **Cadernos de Estudos Avançados em Design: multiculturalismo**. v 1. Belo Horizonte: Santa Clara, 2008. Disponível em <http://www.tcdesign.uemg.br/pdf/Multiculturalismo.pdf>> Acesso em 12 de junho de 2016.

MORAES, Maria Dione de Carvalho. **Cultura, Ruralidades e Desenvolvimento: Reflexões a partir de políticas públicas no Nordeste brasileiro**. VII Jornada Internacional de Políticas públicas. São Luís, 2015. Disponível em: <<http://www.joinpp.ufma.br/jornadas/joinpp2015/pdfs/eixo1/cultura-ruralidades-e-desenvolvimento-reflexoes-a-partir-de-politicas-publicas-no-nordeste-brasileiro.pdf>> Acesso em 17 de março de 2016.

MOREIRA, Antônio Flávio. **A recente produção científica sobre currículo e multiculturalismo no Brasil (1995-2000): avanços, desafios e tensões**. Revista Brasileira de Educação. n.18, 2001. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n18/n18a07>> Acesso em 12 de junho de 2016.

MORETTO, Fulvia. BARBOSA, Sidney. **Aspectos do Teatro Ocidental**. São Paulo: Editora UNESP, 2006.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Lisboa: Edições 70, 1981.

NASCIMENTO, Deise. **Design Emocional: A Linguagem dos Sentimentos**. Monografia apresentada como requisito para conclusão do curso de Publicidade e Propaganda do Centro Universitário de Brasília. Centro Universitário de Brasília – Uniceub. Brasília, 2009. Disponível em: <<http://repositorio.uniceub.br/bitstream/123456789/2118/2/20582956.pdf>> Acesso em 12 de junho de 2016.

NEVES, Renata Ribeiro. **Centro Cultural: a Cultura à promoção da Arquitetura**. Revista Especialize, n.5 ISSN 2179-556. v.01, Goiânia, 2013.

NORMAN, Donald A. **Emotional design: Why we love (or hate) everyday things**. Nova Iorque: Basic books, 2005.

ONO, Maristela. Design e multiculturalismo: tecitura polissêmica, multidimensional e variável. In: MORAES, Dijon. **Cadernos de Estudos Avançados em Design: multiculturalismo**. Belo Horizonte: Santa Clara, 2008. Disponível em <http://www.tcdesign.uemg.br/pdf/Multiculturalismo.pdf>> Acesso em 12 de junho de 2016.

OSRAM. **Manual de Iluminação: Conceitos e Projetos**. 1. ed. [S.l.: s.n.], [s.d]. Disponível em <[http://www.fau.usp.br/cursos/graduacao/arq\\_urbanismo/disciplinas/aut0262/Af\\_Apostila\\_Conceitos\\_e\\_Projetos.pdf](http://www.fau.usp.br/cursos/graduacao/arq_urbanismo/disciplinas/aut0262/Af_Apostila_Conceitos_e_Projetos.pdf)> Acesso em 10 de maio de 2016

PAVIS, Patrice. **Contemporary Mise en Scène: staging theatre today**. Nova Iorque: Routledge, 2013.

PALMER, Scott. A Place to Play: Experimentation and interaction between technology and performance. In: ODDEI, Alisson. WHITE, Christine. **The Potentials of Spaces: The Theory and Practice of Scenography & Performance** Bristol: Intellect, 2006.

PEREIRA, Maria da Conceição Meireles. O Brasileiro No Teatro Musicado Português – Duas Operetas Paradigmáticas. In: MARTINS, Ismênia. SOUSA, Fernando. **A Emigração Portuguesa para o Brasil**. Porto: CEPESE, 2008

PILE, John. **A History of Interior Design**. Londres: Laurence King, 2005.

PINTO, Tiago de Oliveira. **Som e música**. Questões de uma Antropologia Sonora. Revista de Antropologia, São Paulo, v. 44, n. 1, p. 222-226, 2001. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-77012001000100007](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-77012001000100007)> Acesso em 10 de maio de 2016

PIQUÉ, Jorge Ferro. **A tragédia grega e seu contexto**. Revista Letras, n. 49, 1998, p. 201-219. Disponível em: <[revistas.ufpr.br/letras/article/download/18998/12312](http://revistas.ufpr.br/letras/article/download/18998/12312)> Acesso em 15 de agosto de 2016.

POLLACK, Michel. **Memória e Identidade Social**. Revista Estudos Históricos, vol. 5, n. 10, p. 200-212. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1992. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/view/1941>> Acesso em 12 de setembro de 2016.

PRADO, Décio de Almeida. **História Concisa do Teatro Brasileiro (1570-1908)**. São Paulo, Edusp, 1999.

PREECE, Jennifer. ROGERS, Yvonne, SHARP, Helen. **Design de interação: além da interação humano-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2013

REID, Francis. **Stage Lighting Handbook**. Nova Iorque: Routledge, 2001.

RETONDAR, Anderson Moebus. **Sociedade de consumo, modernidade e globalização**. São Paulo: Annablume, 2007

SALLES, Vicente. **Épocas do teatro no Grão-Pará ou Apresentação do Teatro de Época**. Belém: Editora da UFPa, 1994.

SERRONI, João Carlos. **Cenografia Brasileira: Notas de um cenógrafo**. São Paulo: Editora Sesc, 2013.

SHARR, Adam. **Reading Architecture and Culture: Researching Buildings, Spaces, and Documents**. Londres: Routledge, 2012.

SILVA, Glaucete Vitor. **Cultura Imaterial: Mitos e Lendas de Belém-Pa**. Revista Margens v. 8, n. 10, 2016. Disponível em: <<http://periodicos.ufpa.br/index.php/revistamargens/article/view/2734>> Acesso em 20 de agosto de 2016

STOREY, John. **Teoria Cultural e Cultura Popular: uma introdução**. São Paulo: Sesc, 2015

THOMAS, Julian. **Time, Culture, and Identity: An Interpretative Archaeology**. Nova Iorque: Routledge, 1996.

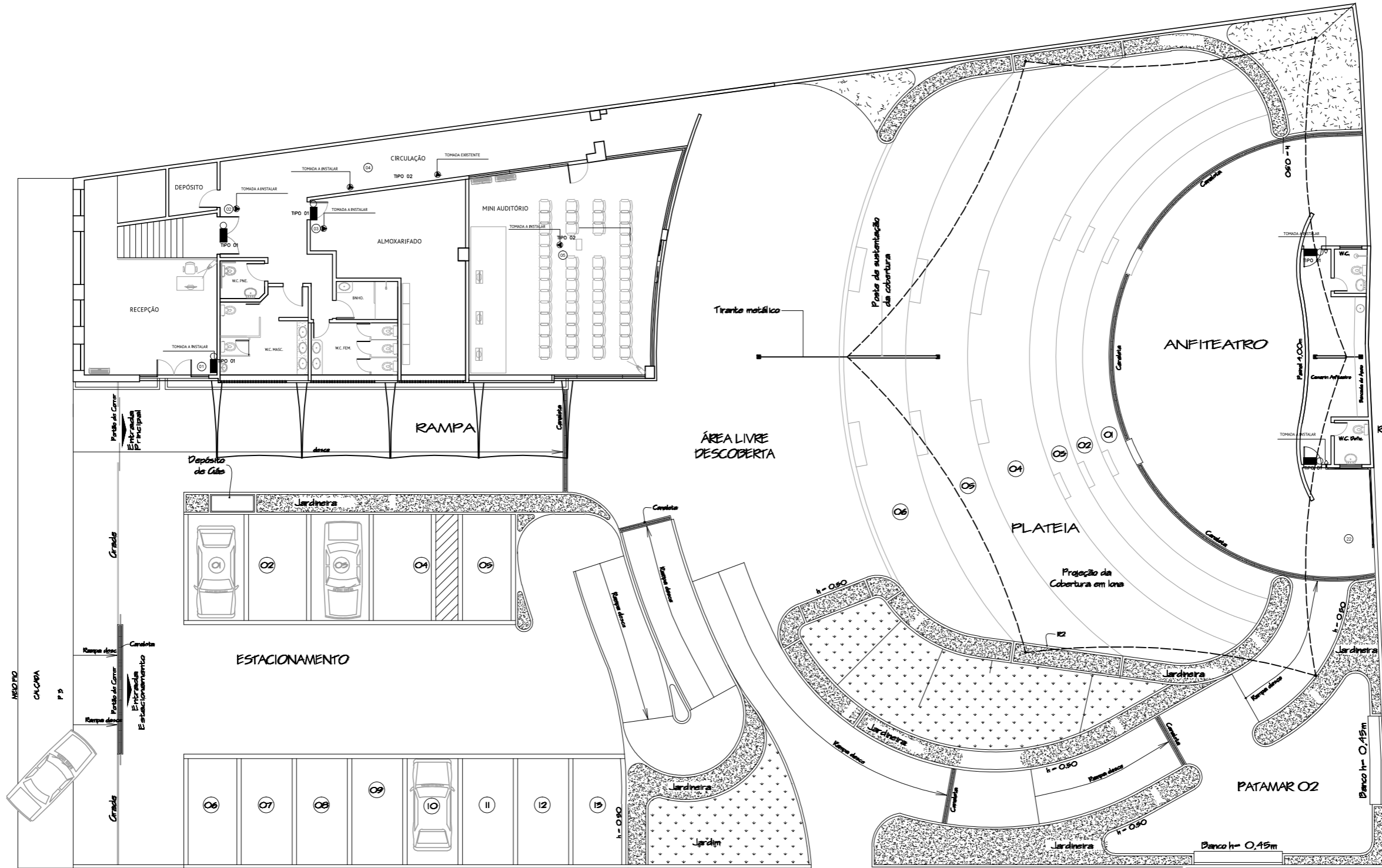
TOLEDO, Beatriz. **Integração de Iluminação Natural e Artificial: Um guia prático para projeto luminotécnico**. 2008. 190f. Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Brasília. Brasília, 2008. Disponível em <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/2136?mode=full>> Acesso em 10 de maio de 2016

URSSI, Nelson José. **A Linguagem Cenográfica**. Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo. São Paulo, 2006. Disponível em: <[http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/C%EAnica/Pesquisa/a\\_linguagem\\_cenografica.pdf](http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/C%EAnica/Pesquisa/a_linguagem_cenografica.pdf)> Acesso em 12 de agosto de 2016.

VIEIRA, Elisa Maria. 1936-1937: imagens e memórias de um cotidiano virtualmente abolido. In: CORNELSEN, Elcio. VIEIRA, Elisa, SELIGMANN-SILVA, Márcio. **Imagem e Memória**. Belo Horizonte, FALE/UFMG, 2012.

WINTON, Alexa. Inhabited Space: Critical Theories and the Domestic Interiors. In: BROOKER, Graeme. WEINTHAL, Lois. **The Handbook of Interior Architecture and Design**. Londres: Bloomsbury, 2013.

WOODWARD, Ian. **Understanding Material Culture**. Londres: Sage Publications, 2007.



PLANTA BAIXA TÉRREO

**LEGENDA:**

△	TOMADA 2P+T, 10A-250V PARA SISTEMA X, INSTALADA DE FORMA APARENTE EM CANALETA TERMOPLÁSTICA AUTO-EXTINGUÍVEL, FAB. PIAL. LEGRAND, REF. 6750 60, OU SIMILAR.
●	TOMADA 2P+T, 10A-250V PARA SISTEMA X, INSTALADA DE FORMA APARENTE NO FORRO EM CANALETA TERMOPLÁSTICA AUTO-EXTINGUÍVEL, FAB. PIAL. LEGRAND, REF. 6750 60, OU SIMILAR.
□	CAIXA EM PVC 4"x2".
—	CANALETA 20x10mm, TERMOPLÁSTICA AUTO-EXTINGUÍVEL SEM DIVISÓRIA, A SER PINTADA NA MESMA COR DA PAREDE, INSTALADA DE FORMA APARENTE, FAB. PIAL. LEGRAND, REF. 308 02, OU SIMILAR.
	CONDUTORES FASE, NEUTRO, RETORNO E TERRA RESPECTIVAMENTE.

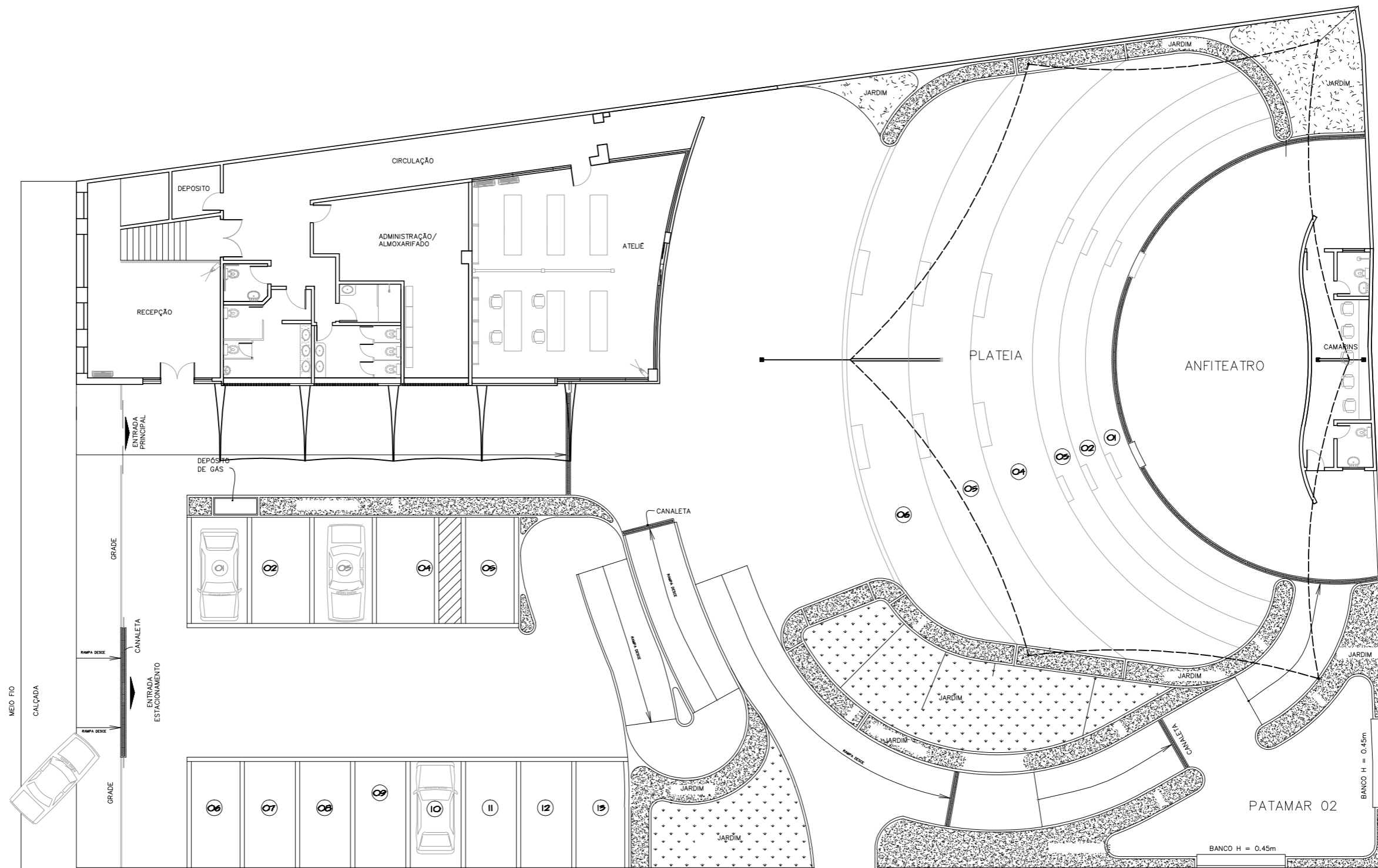
**SIMBOLOGIA PARA INSTALAÇÃO DE COMBATE A INCÊNDIO**

NBR ADOCTADA 1410098

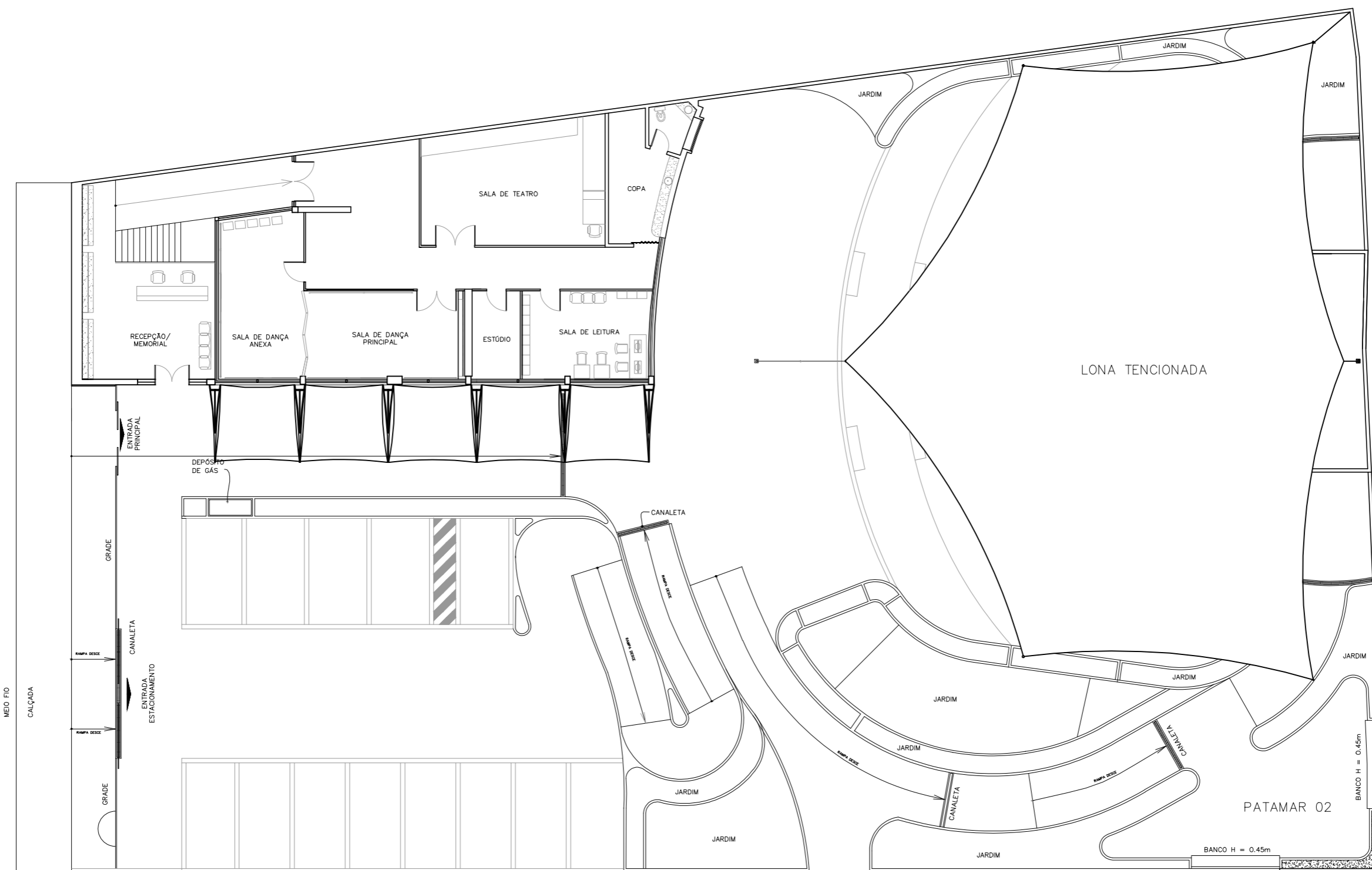
SÍMBOLOS	SIGNIFICADO	UND.
☐	ILUMINAÇÃO DE EMERGENCIA TIPO 1 - BLOCO AUTÔNOMO C/ LAMPADA DE 8 WATTS. VER DET.	07
☐	ILUMINAÇÃO DE EMERGENCIA TIPO 2 - BLOCO AUTÔNOMO C/ HALOGENOS DE 20 WATTS. VER DET.	02
☐	ALARME SONORO	07
☐	ACIONADOR MANUAL DO ALARME SONORO	07

PROJETO	MEMORIAL DOS POVOS		
DESENHO	ELABORADO	REVISADO	APROVADO
PLANTA BAIXA TÉRREO	100		
PROJETO: ENO NETON SANTOS CATANDA	ORÇAMENTO: RA	PE-02/04	



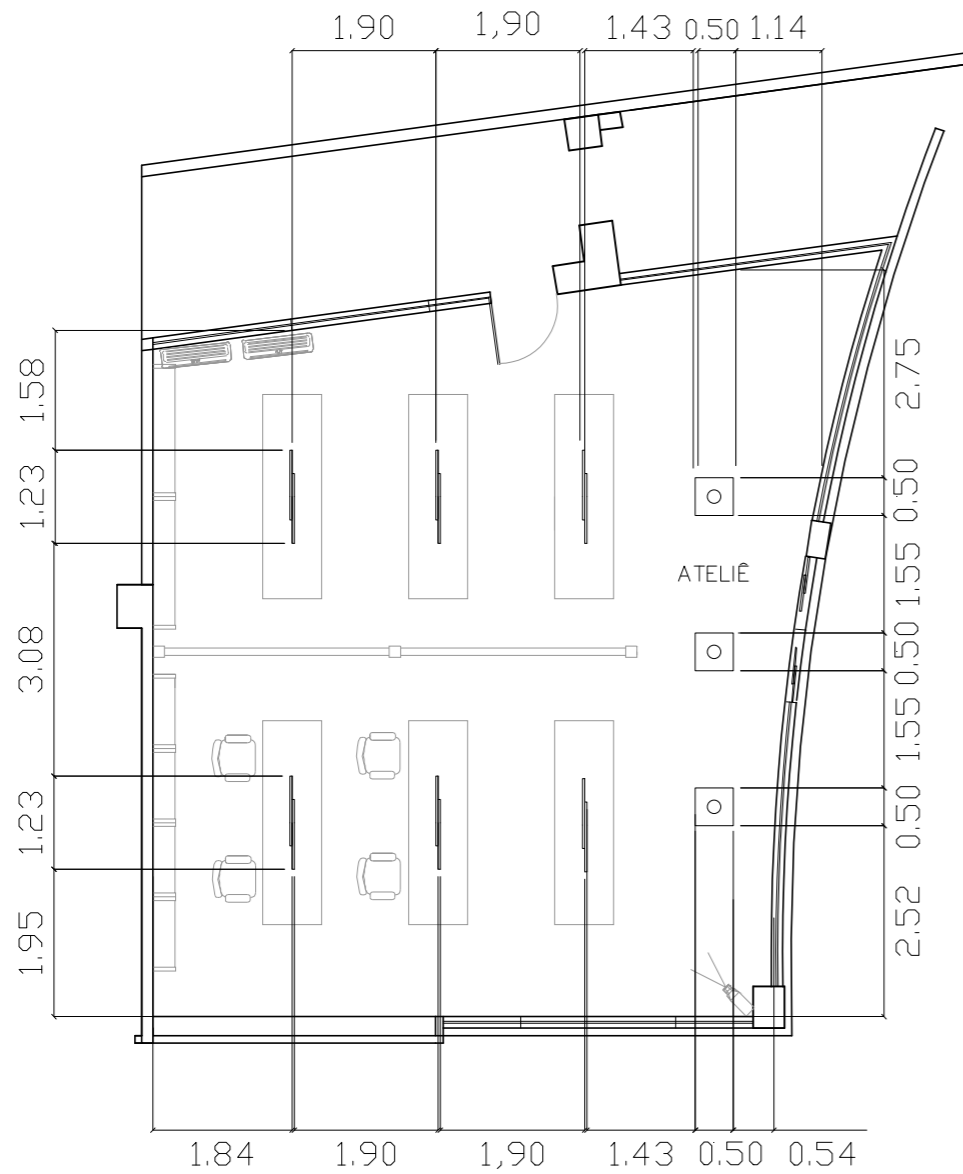


UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APÊNDICE A	DATA NOV/2016
ASSUNTO PLANTA MODIFICADA TÉRREO	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 92	UND. M ESC. 1:200

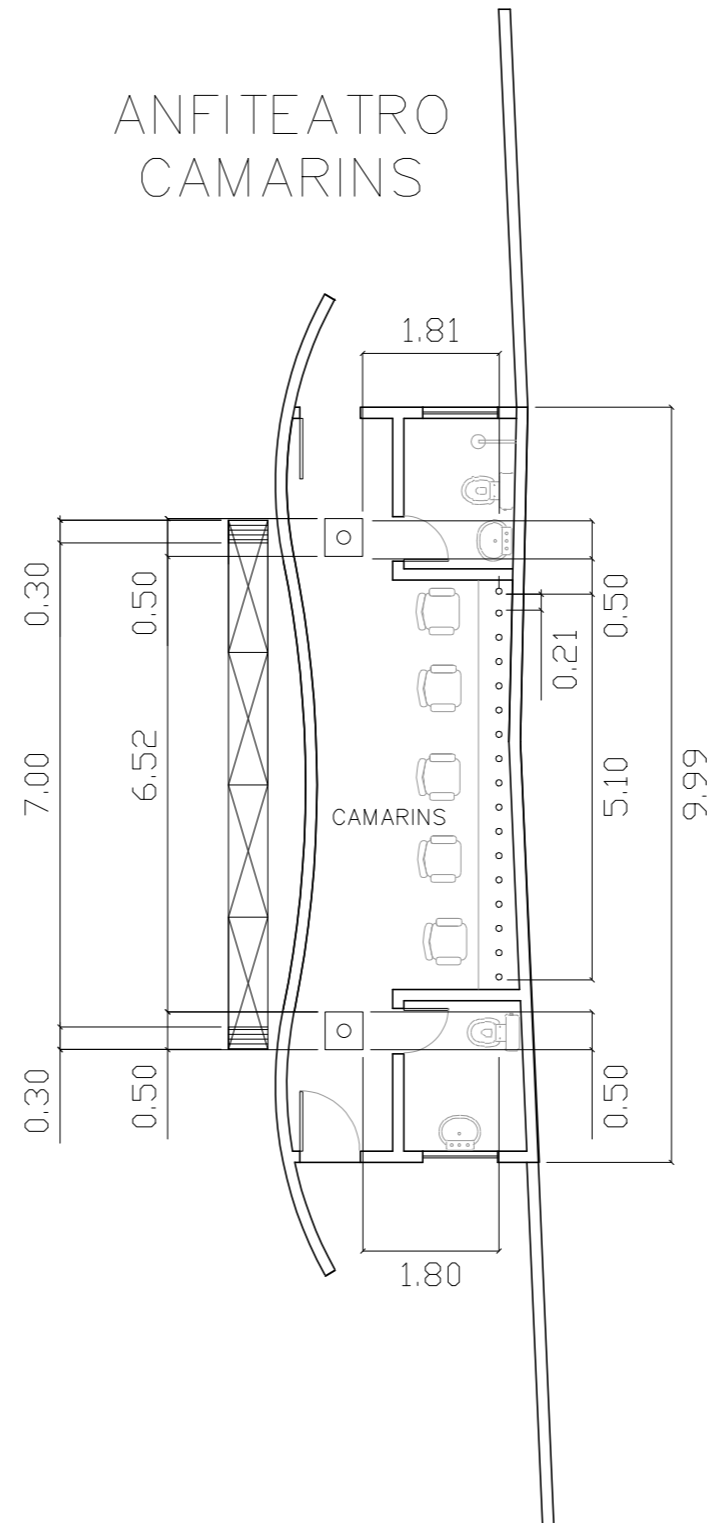


UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APENDICE B	DATA NOV/2016
ASSUNTO PLANTA MODIFICADA 1º PAVIMENTO	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 93	ESC. 1:200 UND. M

# ATELIÊ

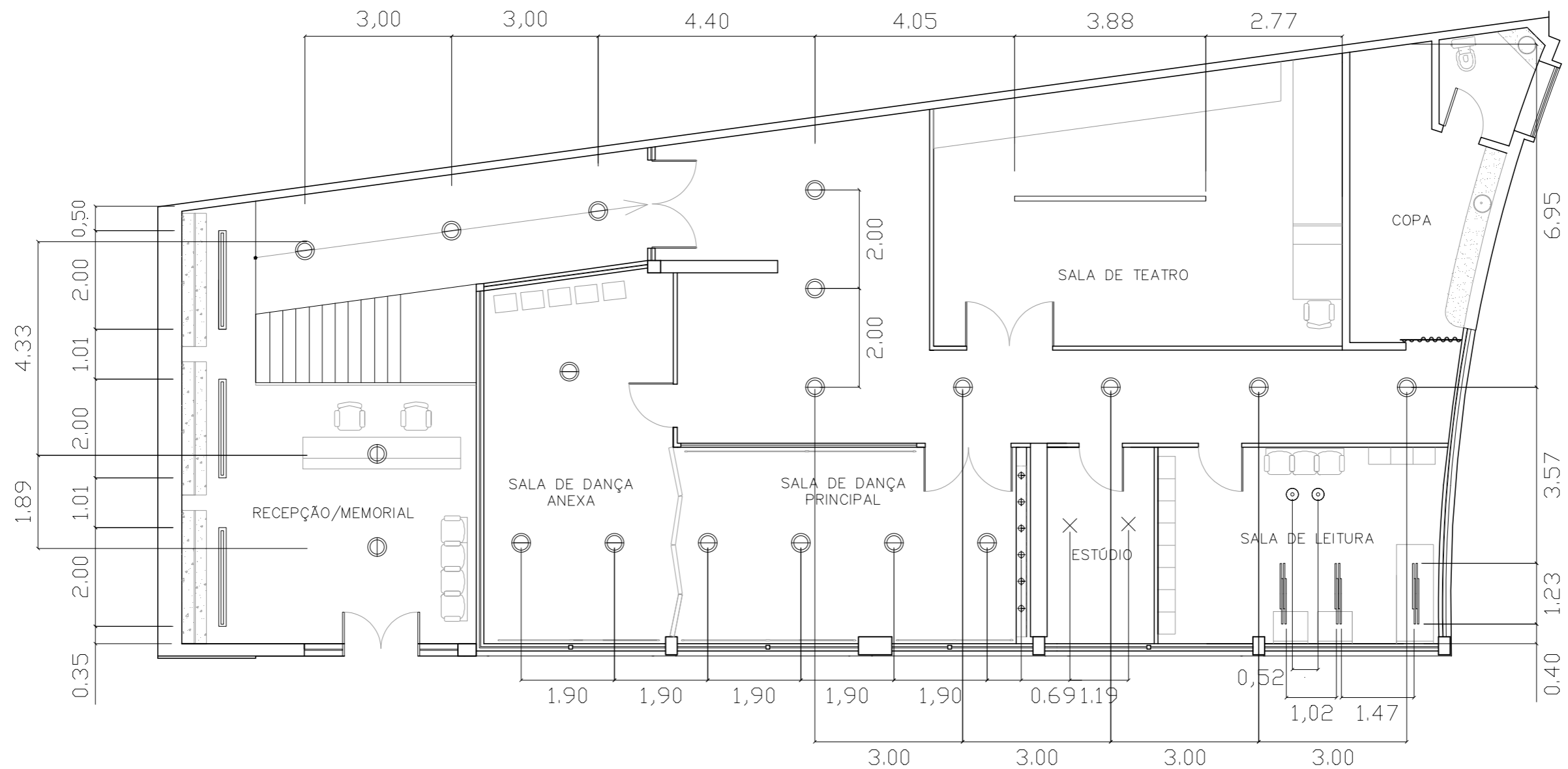


# ANFITEATRO CAMARINS



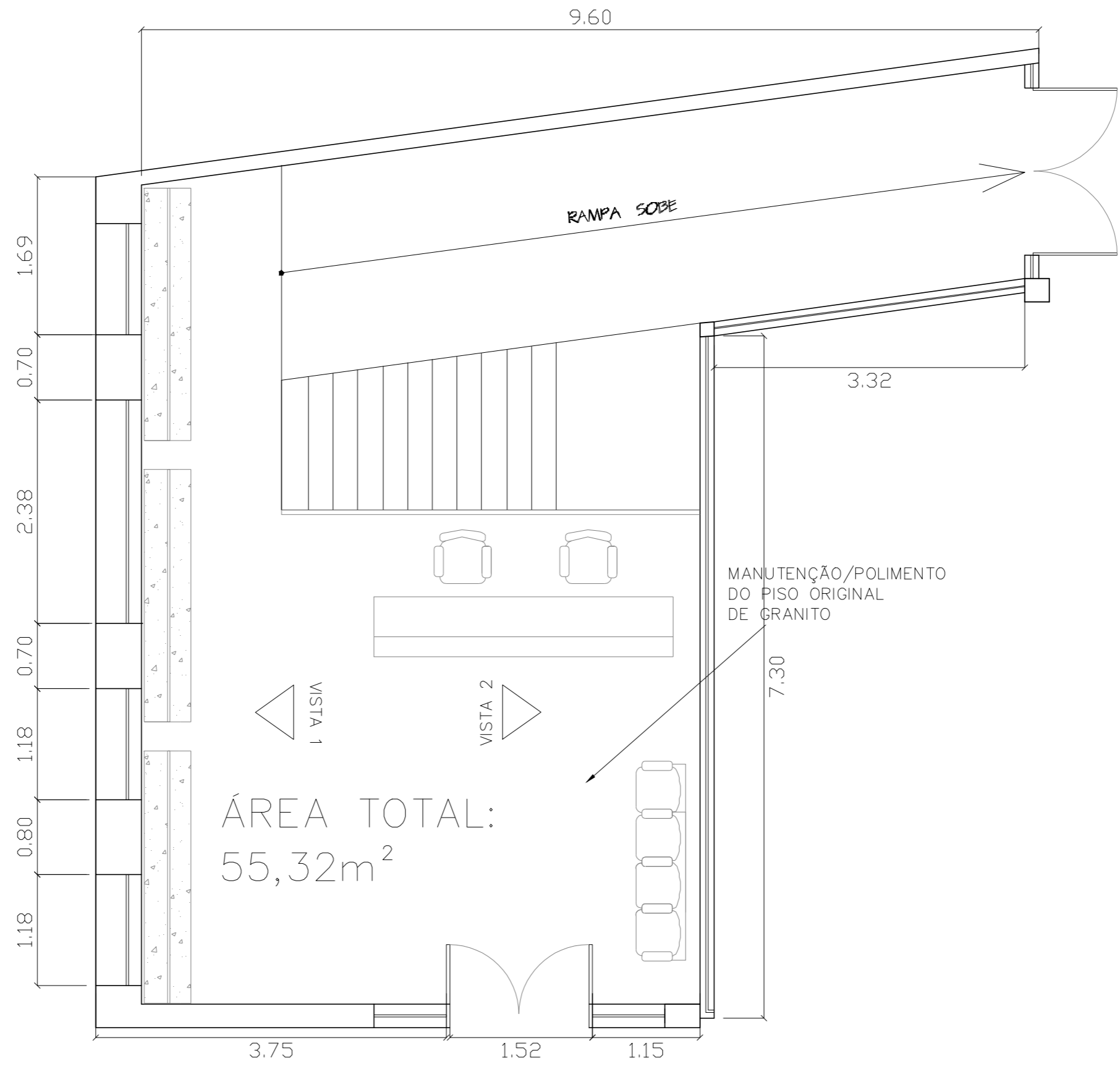
	6X - PENDENTE - FLUORESCENTE TUBULAR T5 38W MATERIAL: ACRÍLICO LEITOSO BRANCO
	35X - BULBO INCANDESCENTE LEITOSO COR BRANCO QUENTE 30W
	1X - TRELIÇA - REFLETOR PAR 64 C/ 12 LED RGBW 3W C/ DIMER - HORIZONTAL MATERIAL: ESTRUTURA DA TELA DE AÇO CARBONADO REFLETOR DE ABS NA COR PRETA
	2X - TRELIÇA - REFLETOR PAR 64 C/ 5 LED RGBW 3W C/ DIMER - VERTICAL MATERIAL: ESTRUTURA DA TELA DE AÇO CARBONADO REFLETOR DE ABS NA COR PRETA
	5x - PLAFON - 2 LAMPADAS ELETRONICAS 20W BRANCO FRIO MATERIAL: ALUMÍNIO C/ PINTURA ELETROSTÁTICA BRANCA E VIDRO TEMPERADO

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APENDICE C	DATA NOV/2016
ASSUNTO PLANTA DE ILUMINAÇÃO TÉRREO	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 94	UND. M ESC. 1:100



	4X - PENDENTE - FLUORESCENTE TUBULAR T5 38W MATERIAL: ACRÍLICO LEITOSO BRANCO		3X - FILEIRA - REFLETOR PAR 64 C/8 LED RGBW 3W C/DIMER MATERIAL: ESTRUTURA DE AÇO CARBONADO REFLETOR DE ABS NA COR PRETA
	2X - PENDENTE - PAR 20 BRANCO QUENTE 30W MATERIAL: ALUMÍNIO C/ ACABAMENTO ELETROESTÁTICO PRETO		3x - TRILHO - LED DICROICA C/ 4 SPOTS. BRANCO QUENTE MATERIAL: TRILHO DE AÇO CROMADO SPOT DE ALUMÍNIO
	19X - PENDENTE - ELETRONICA BRANCO NEUTRO 30W MATERIAL: ALUMÍNIO C/ ACABAMENTO ELETROESTÁTICO PRETO		2x - FLASH/TOCHA - K150 C/ LAMPADA 75W MATERIAL: ABS NA COR PRETA E DETALHES EM METAL
	21X - SPOT - LED DICROICA BRANCO NEUTRO 5W MATERIAL: ALUMÍNIO BRANCO		

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APÊNDICE D	DATA NOV/2016
ASSUNTO PLANTA DE ILUMINAÇÃO 1º PAVIMENTO	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 95	ESC. 1:100 UND. M



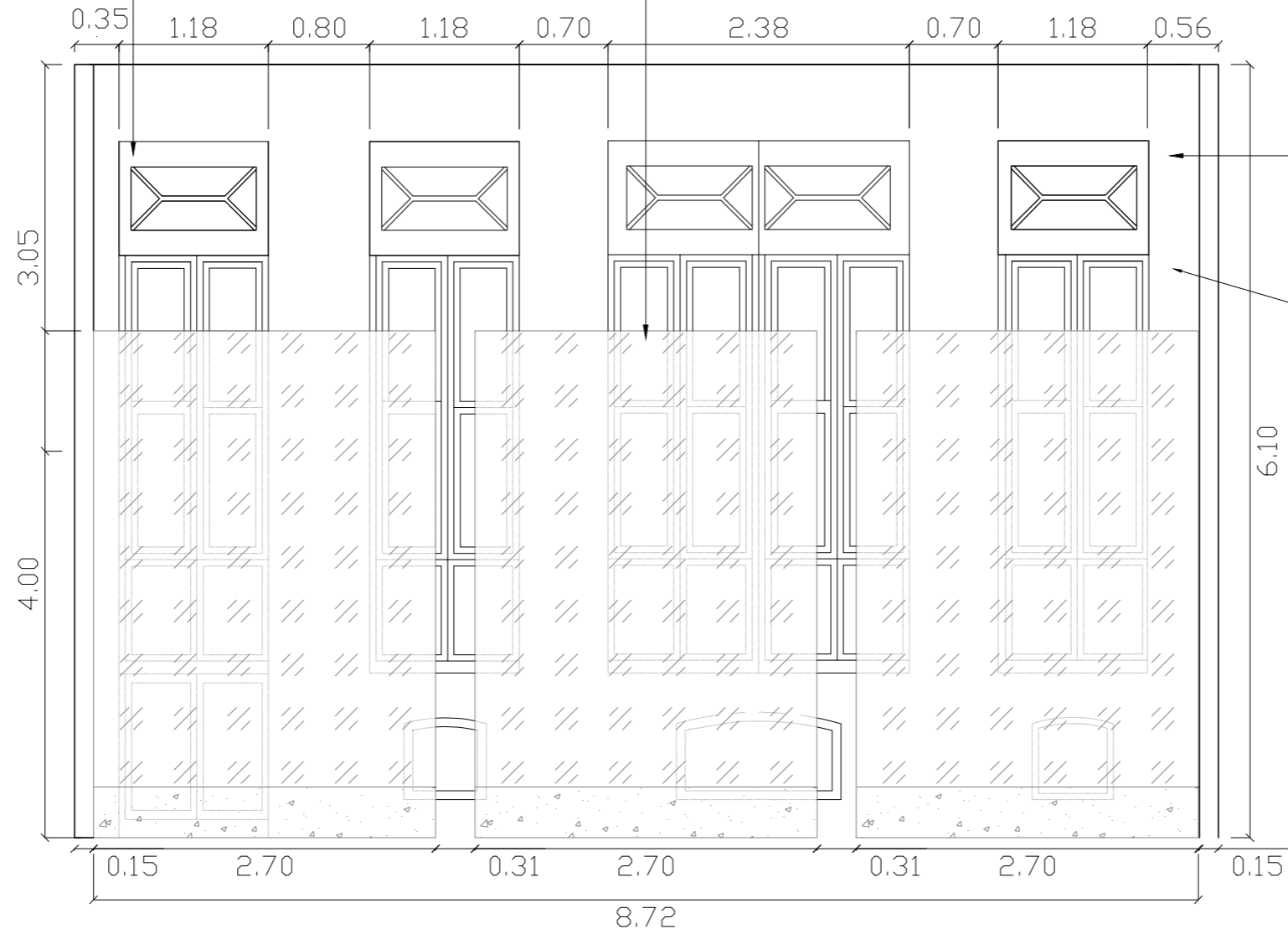
ÁREA TOTAL:  
55,32m<sup>2</sup>

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ  
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APENDICE E - 1	DATA NOV/2016
ASSUNTO PLANTA RECEPÇÃO/MEMORIAL	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 96	UND. M ESC. 1:50

JANELAS E PORTAS ORIGINAIS DO CASARIO,  
DEVEM SER RESTAURADAS E ENVERNIZADAS

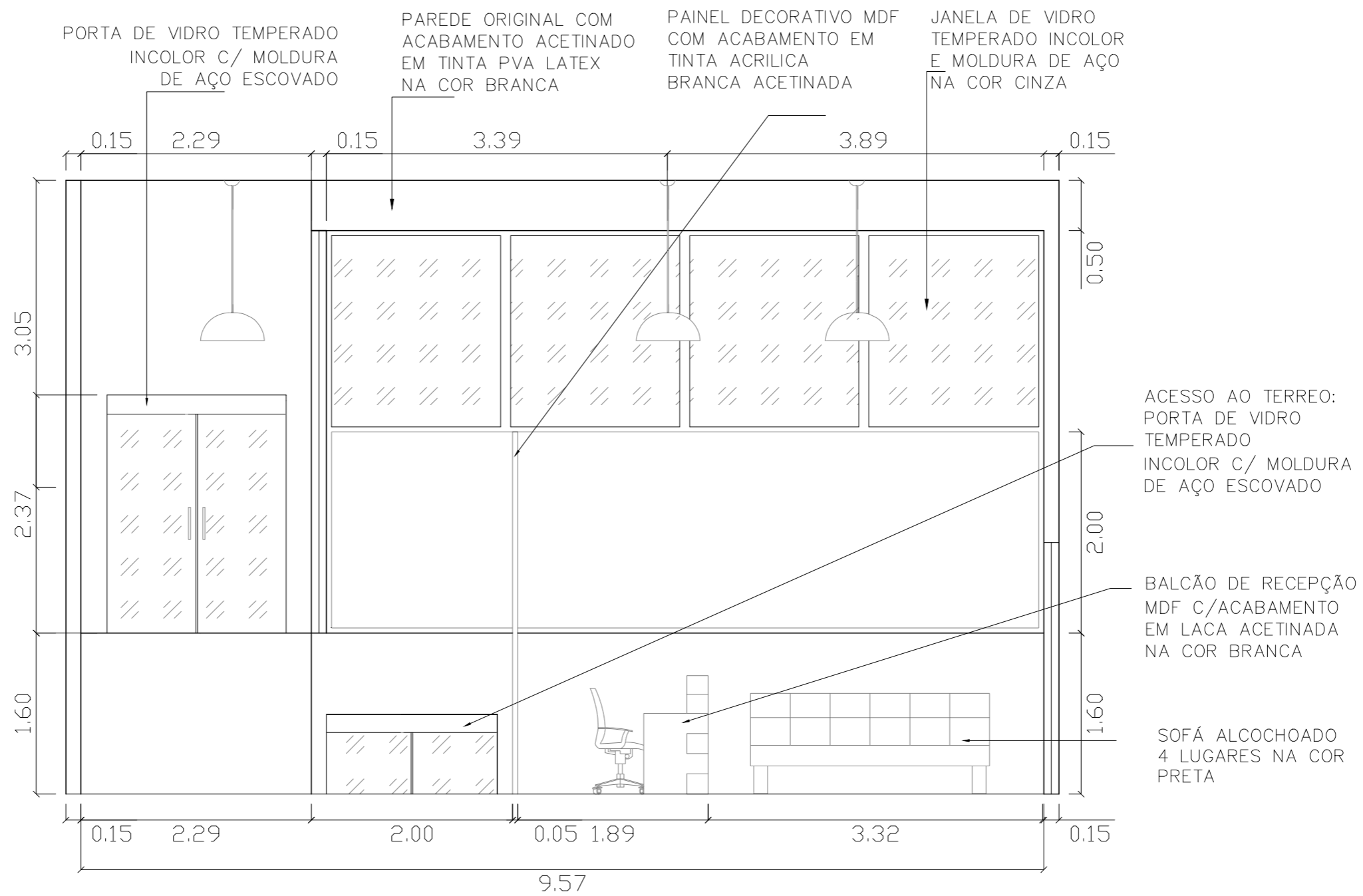
SUPORTES DE VIDRO  
ALINHADOS P/ EXPOSIÇÃO



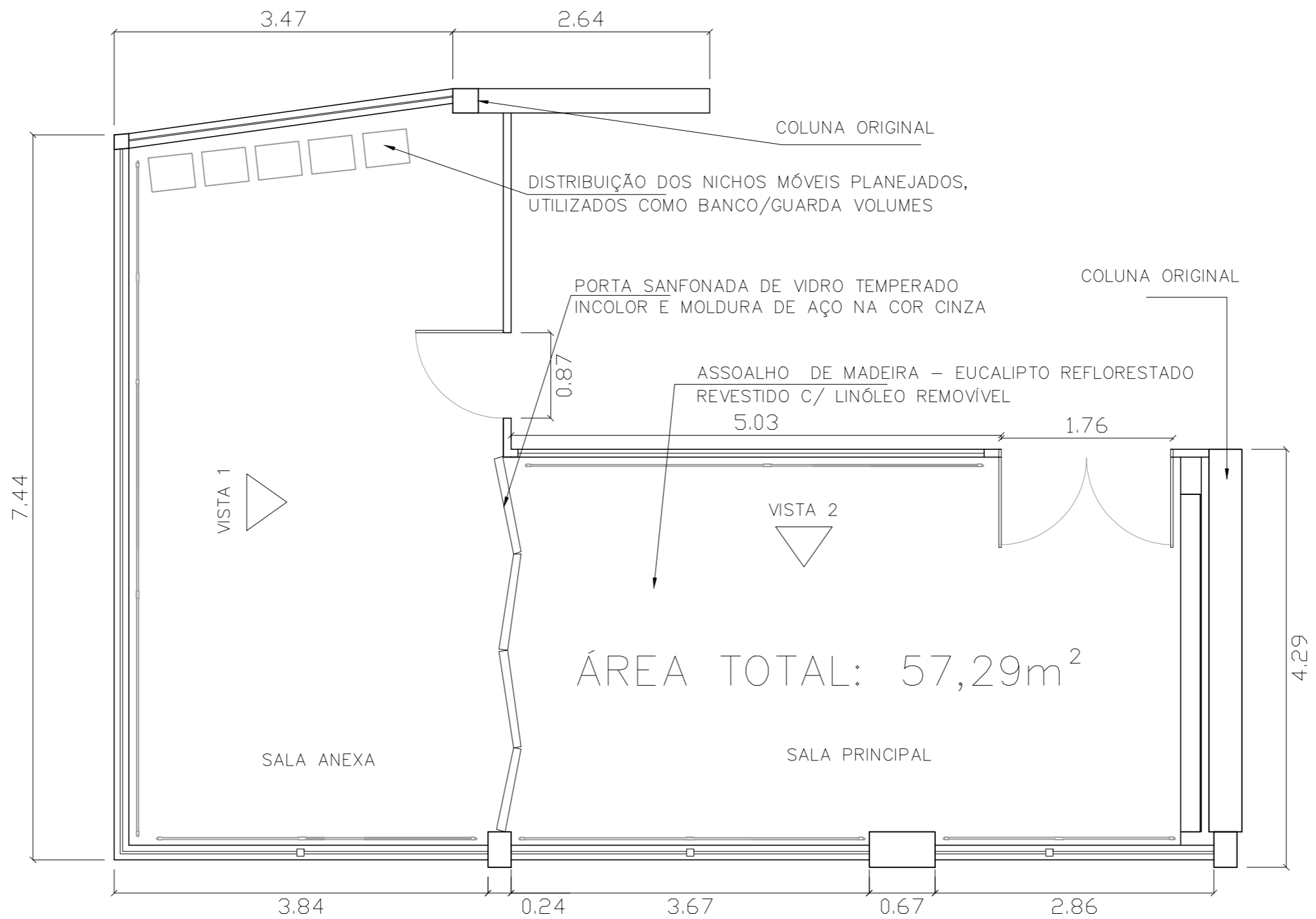
TODAS AS JANELAS  
ORIGINAIS DEVEM  
SER VEDADAS  
COM PLACAS DE  
VIDRO TEMPERADO  
INCOLOR

PAREDE ORIGINAL COM  
ACABAMENTO ACETINADO  
EM TINTA PVA LATEX  
NA COR BRANCA

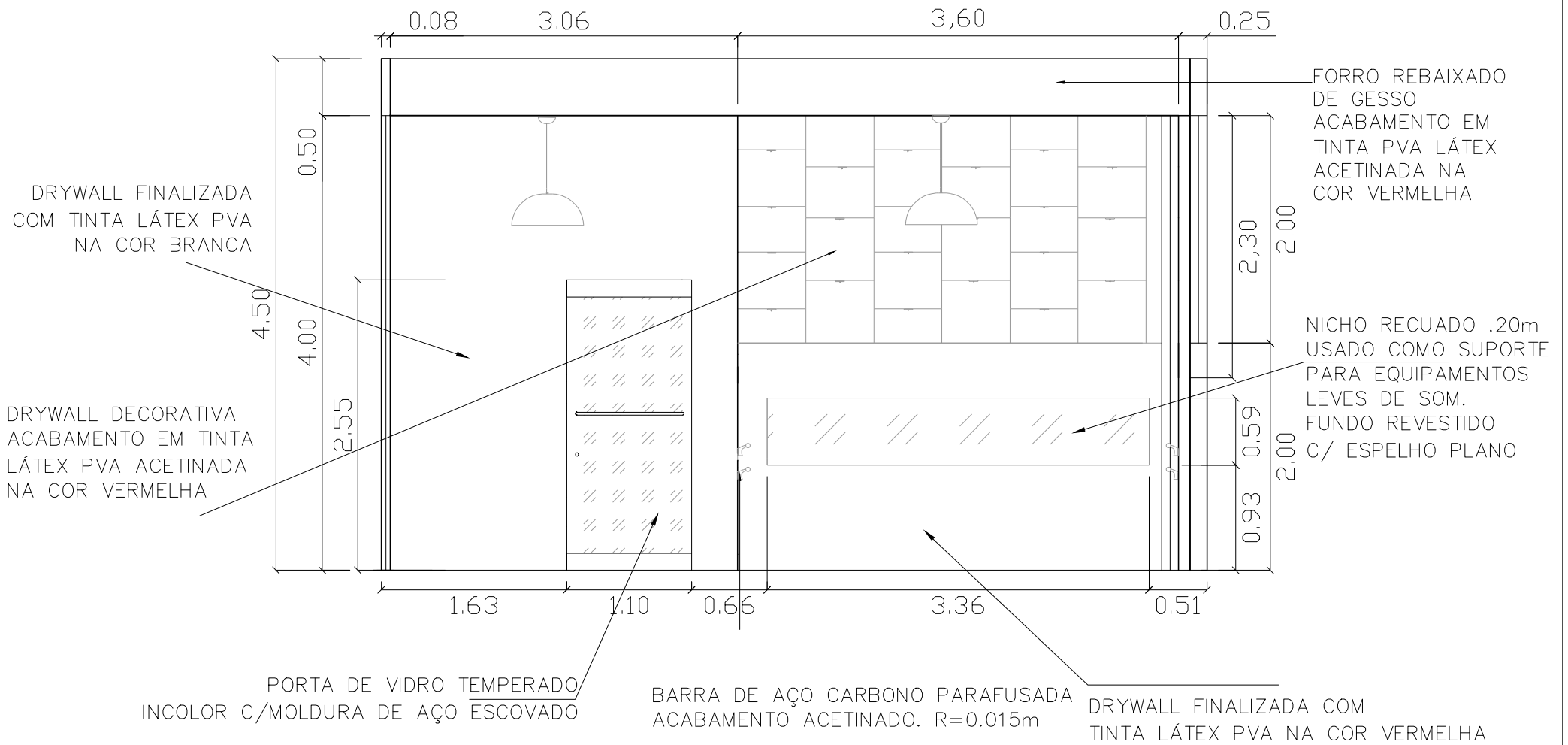
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APENDICE E - 2	DATA NOV/2016
ASSUNTO VISTA RECEPÇÃO/MEMORIAL 1	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 97	UND. M ESC. 1:50



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ			
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO	PROJETO	APENDICE	DATA
CENTRO CULTURAL NORTEAH	PAULA THAIS CARDOSO FEIO	E - 3	NOV/2016
ASSUNTO	ORIENTADORA	PÁGINA	UND. M
VISTA RECEPÇÃO/MEMORIAL 2	LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	98	ESC. 1:50

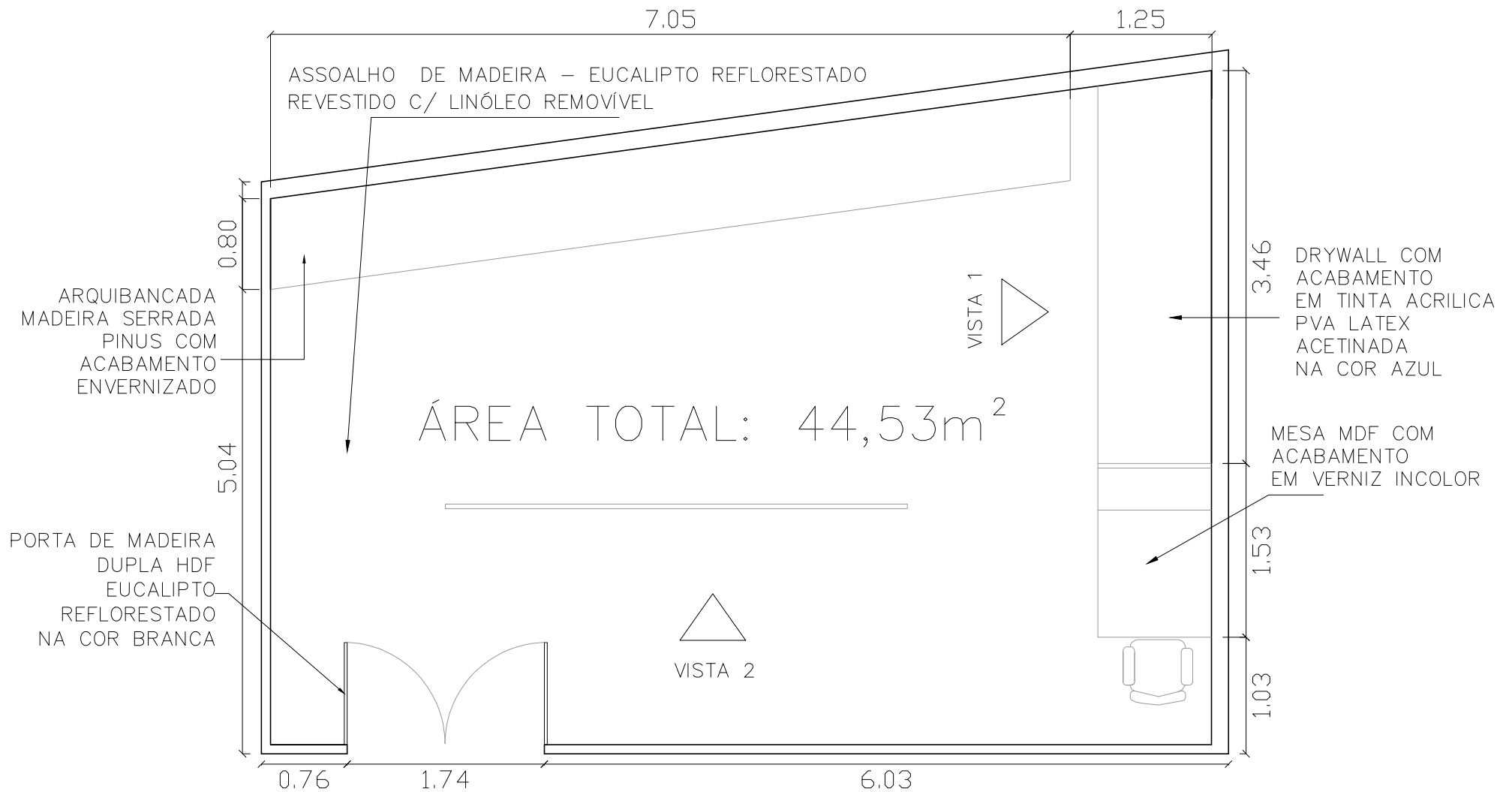


UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APENDICE F-1	DATA NOV/2016
ASSUNTO PLANTA SALA DE DANÇA	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 99	UND. M ESC. 1:50

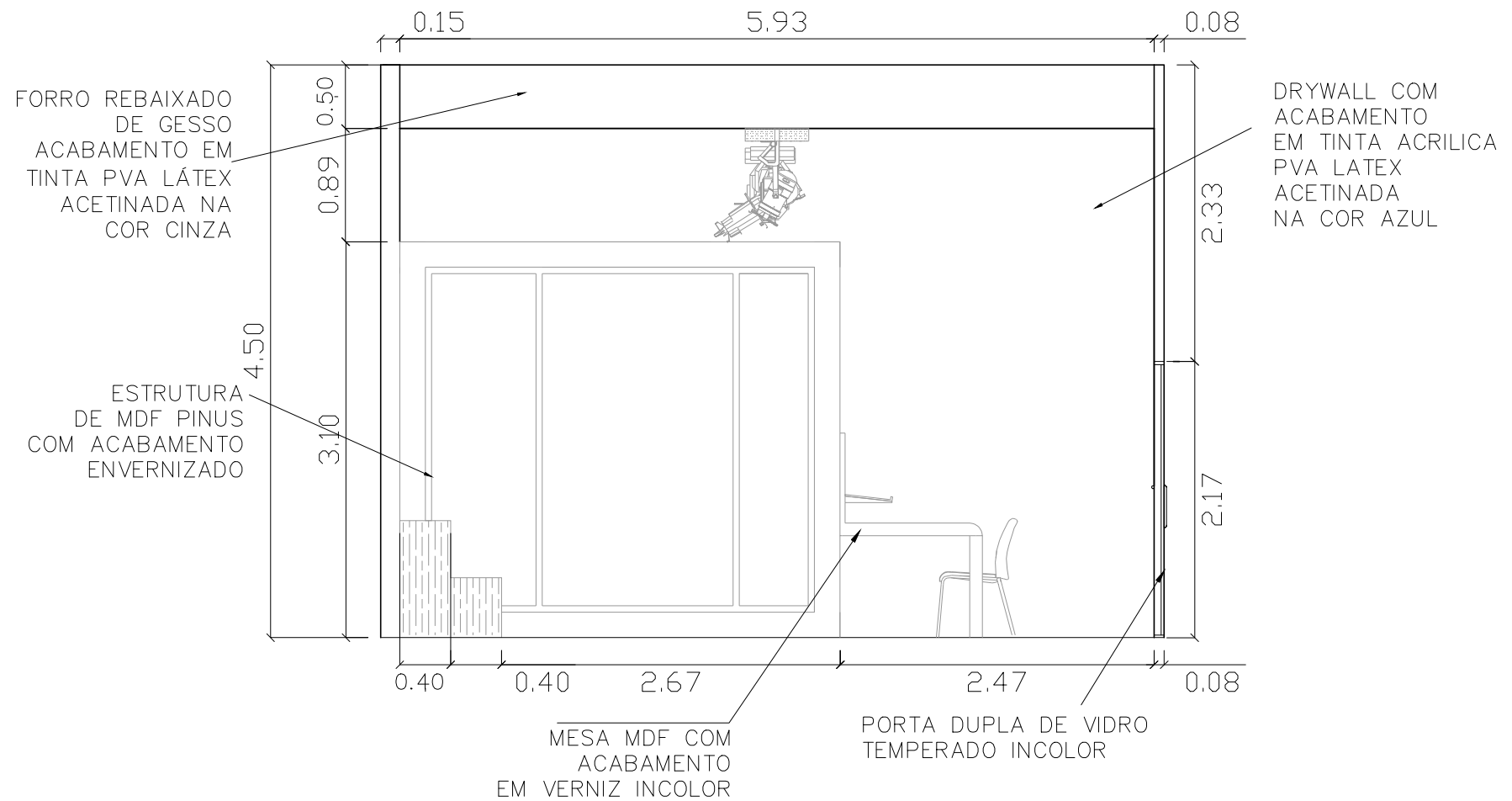


UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APÊNDICE F-2	DATA NOV/2016
ASSUNTO SALA DE DANÇA 1	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 100	UND.. M Esc. 1:50

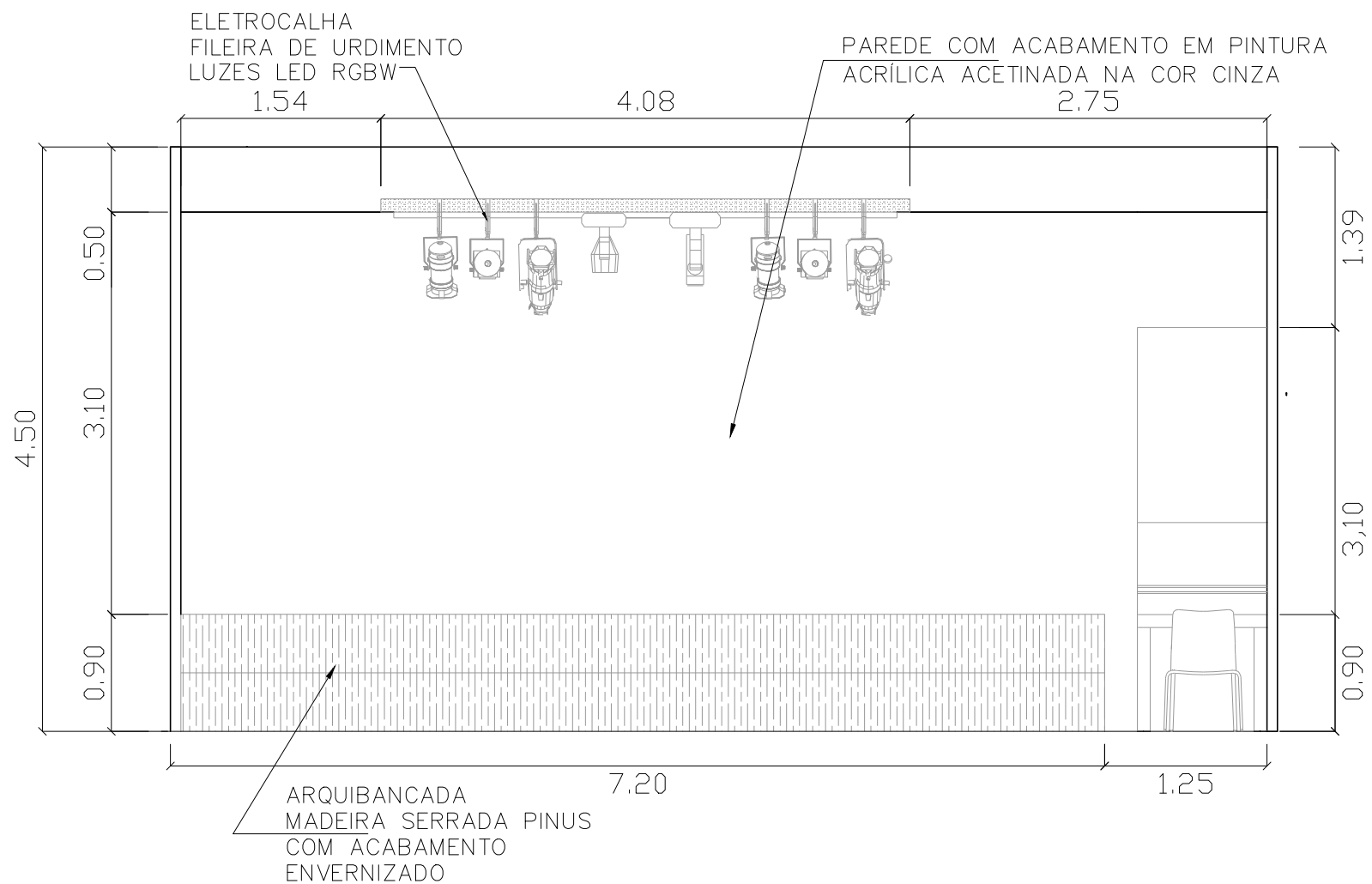




UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN							
PROJETO	CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO	PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APÊNDICE	G-1	DATA	NOV/2016
ASSUNTO	PLANTA SALA DE DANÇA	ORIENTADORA	LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA	102	UND.	M
						Esc.	1:50



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APÊNDICE G-2	DATA NOV/2016
ASSUNTO VISTA SALA DE TEATRO 1	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 103	UND. M Esc. 1:50

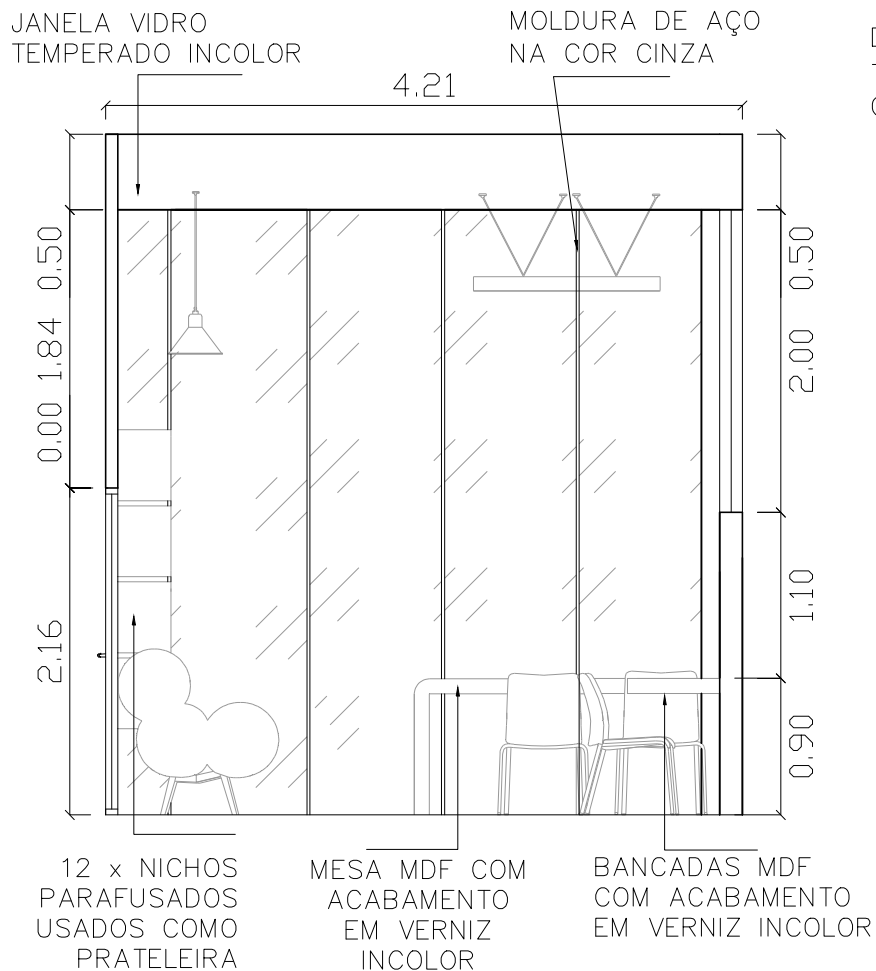


UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APÊNDICE G-3	DATA NOV/2016
ASSUNTO VISTA SALA DE TEATRO 2	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 104	UND. M Esc. 1:50

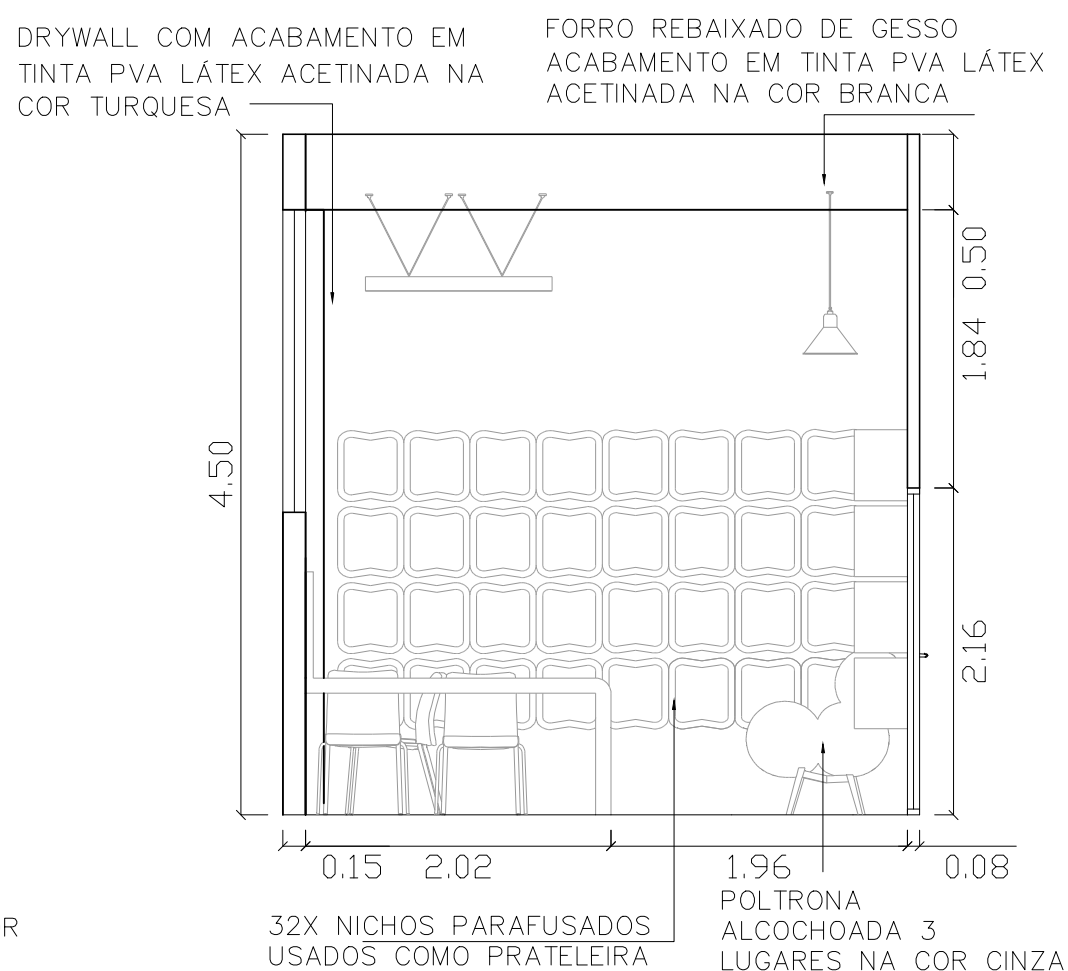


UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN							
PROJETO	CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO	PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APÊNDICE	H-1	DATA	NOV/2016
ASSUNTO	PLANTA SALA DE LEITURA	ORIENTADORA	LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA	105	UND.	M
						ESC.	1:50

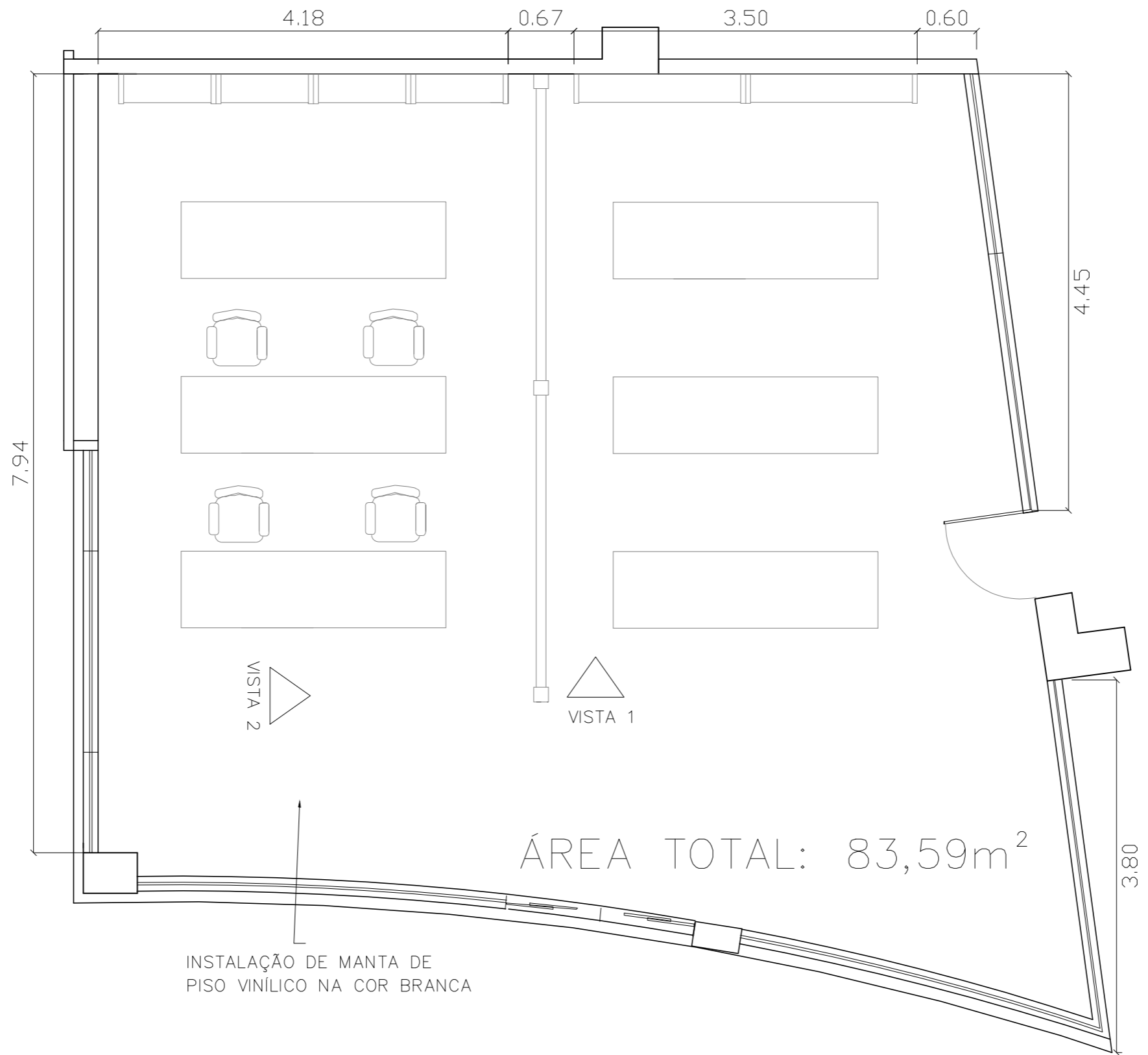
# VISTA 1



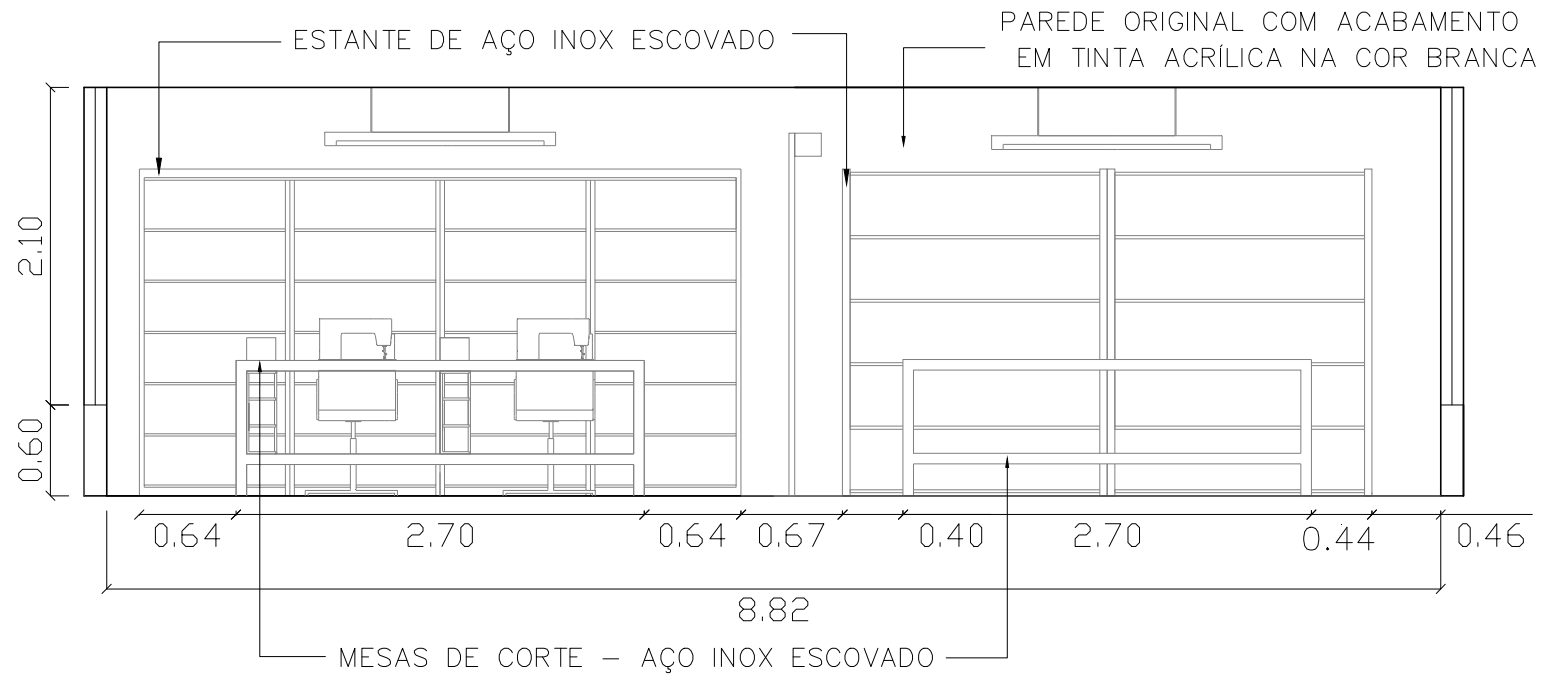
# VISTA 2



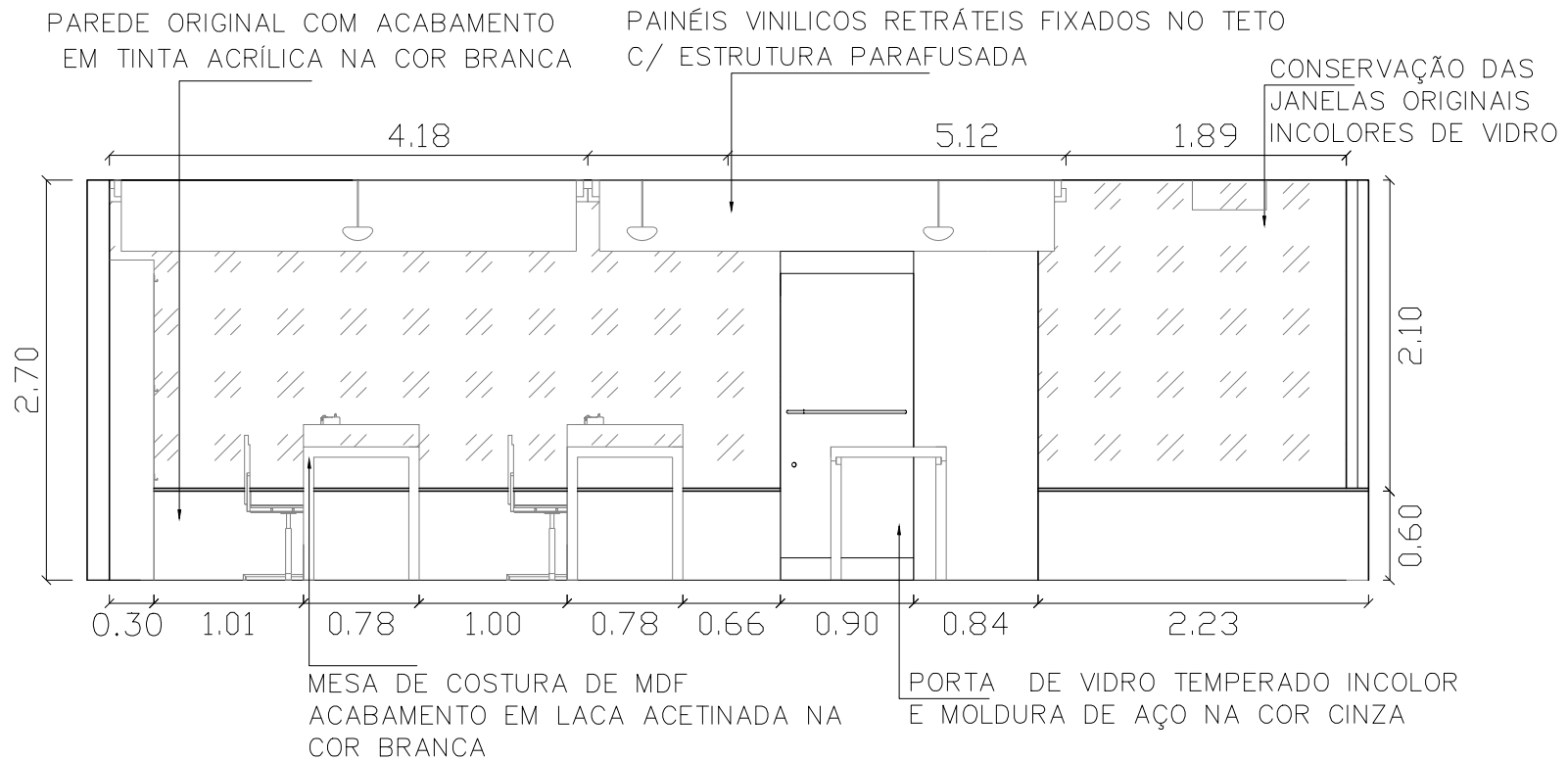
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APÊNDICE H-2	DATA NOV/2016
ASSUNTO VISTA SALA DE LEITURA	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA	UND. M ESC. 1:50



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APENDICE I - 1	DATA NOV/2016
ASSUNTO ATELIÊ/SALA DE FIGURINO	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 107	UND. M ESC. 1:50

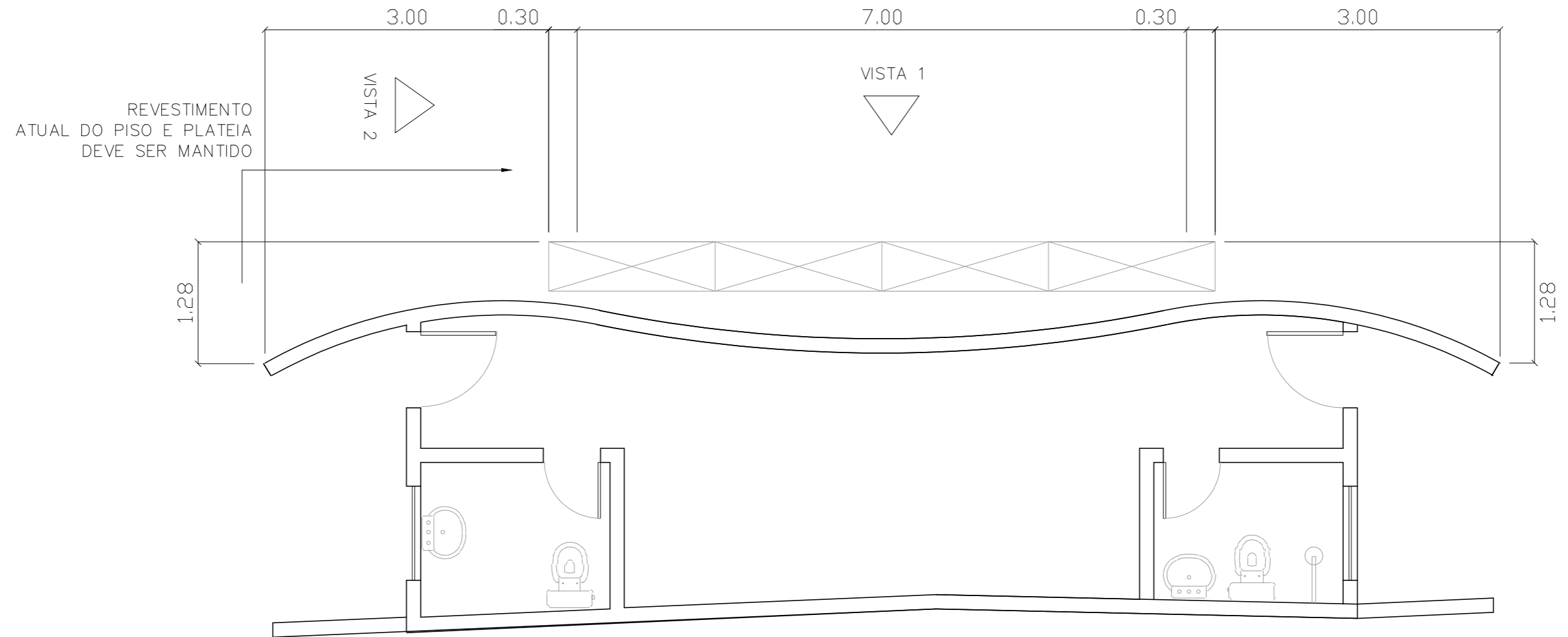


UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APÊNDICE 1 - 2	DATA NOV/2016
ASSUNTO ATELIÊ/SALA DE FIGURINO 1	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 108	UND. M Esc. 1:50

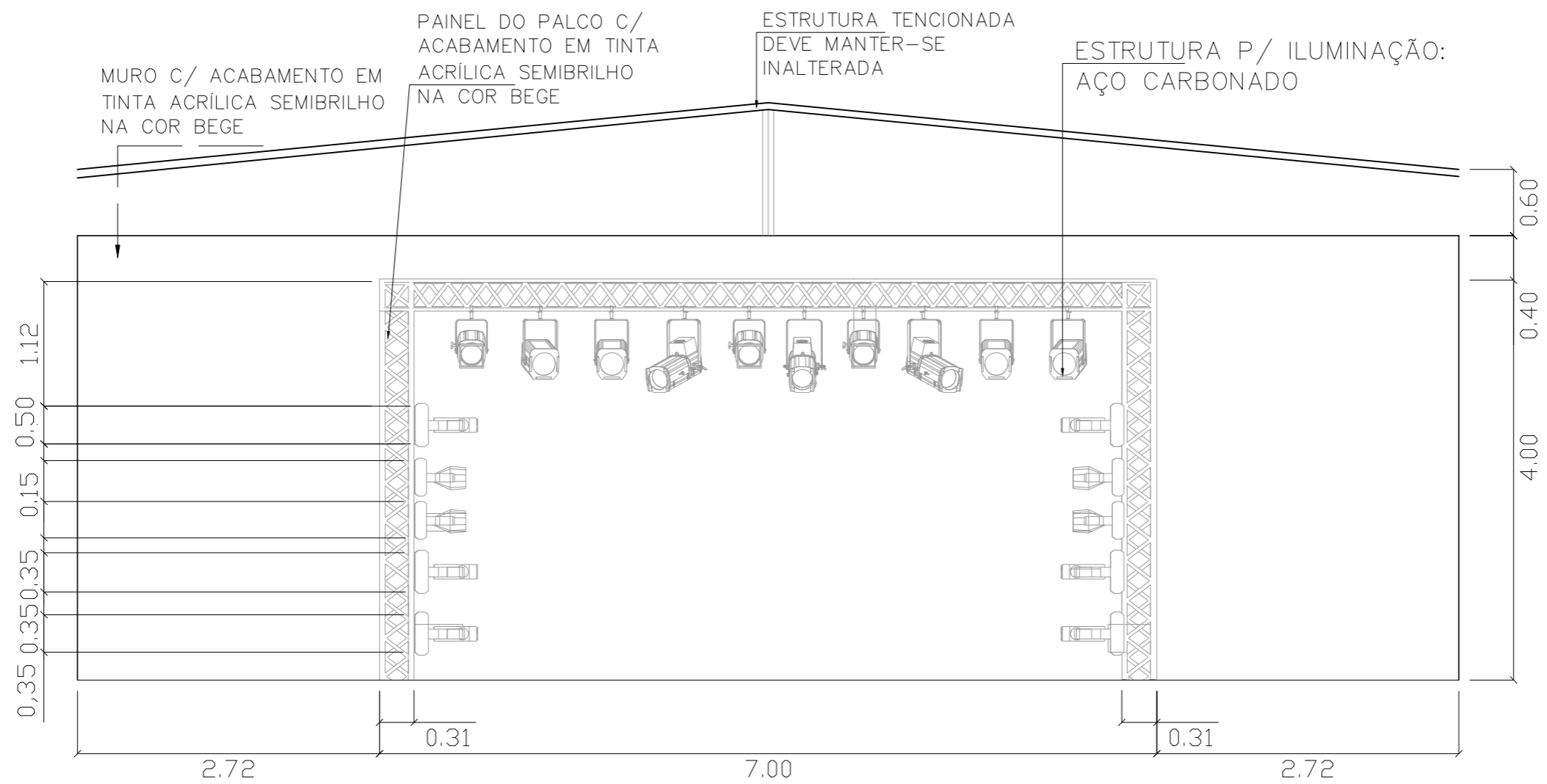


UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APÊNDICE 1 - 3	DATA NOV/2016
ASSUNTO ATELIÊ/SALA DE FIGURINO 2	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 109	UND. M Esc. 1:50

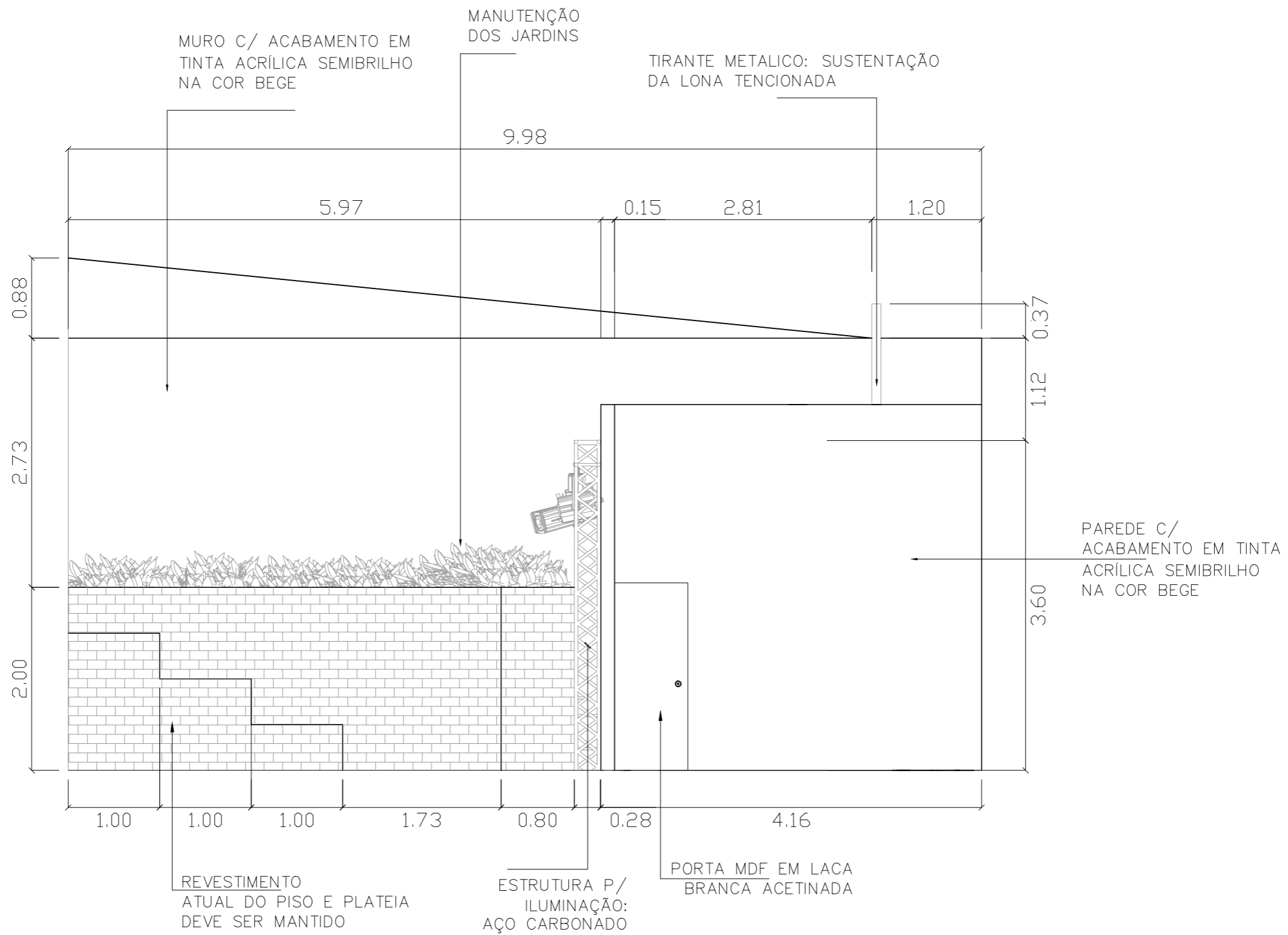
ÁREA TOTAL  
(PALCO):  
112,00m<sup>2</sup>



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APENDICE J-1	DATA NOV/2016
ASSUNTO PLANTA ANFITEATRO	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 110	UND. M ESC. 1:50

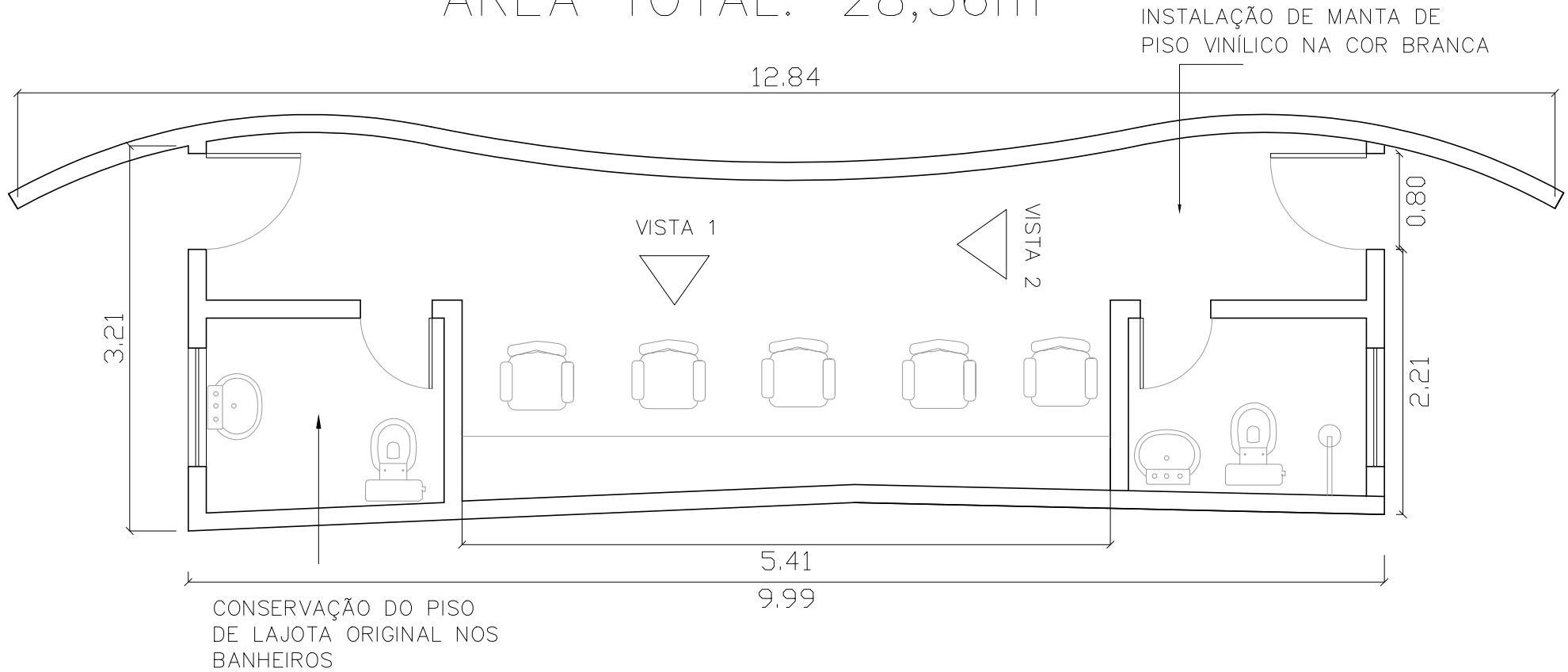


UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ			
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO	PROJETO	APENDICE	DATA
CENTRO CULTURAL NORTEAH	PAULA THAIS CARDOSO FEIO	J-2	NOV/2016
ASSUNTO	ORIENTADORA	PÁGINA	UND. M
VISTA ANFITEATRO 1	LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	111	ESC. 1:50

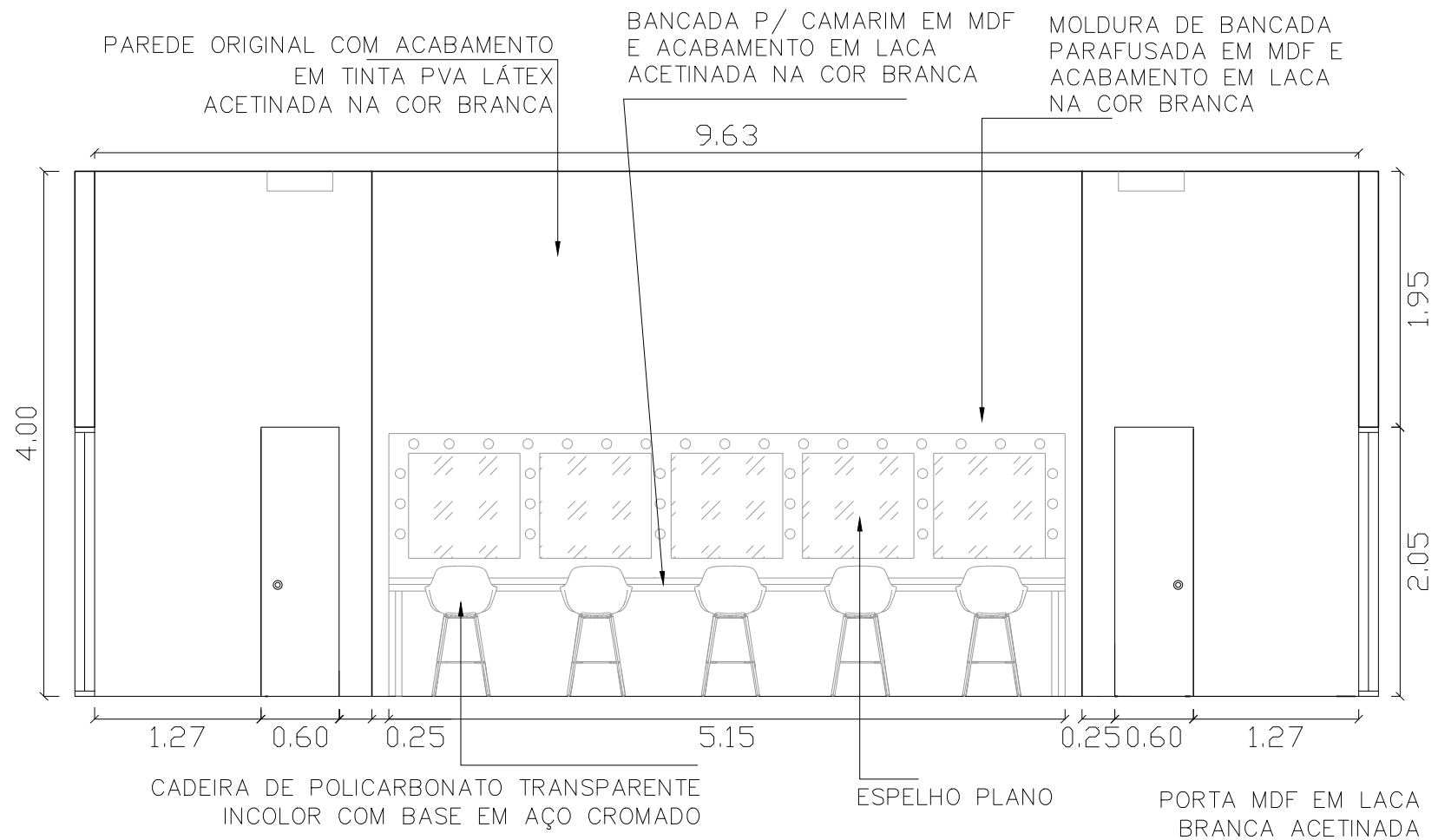


UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APENDICE J-3	DATA NOV/2016
ASSUNTO VISTA ANFITEATRO 2	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 112	UND. M ESC. 1:50

ÁREA TOTAL: 28,36m<sup>2</sup>

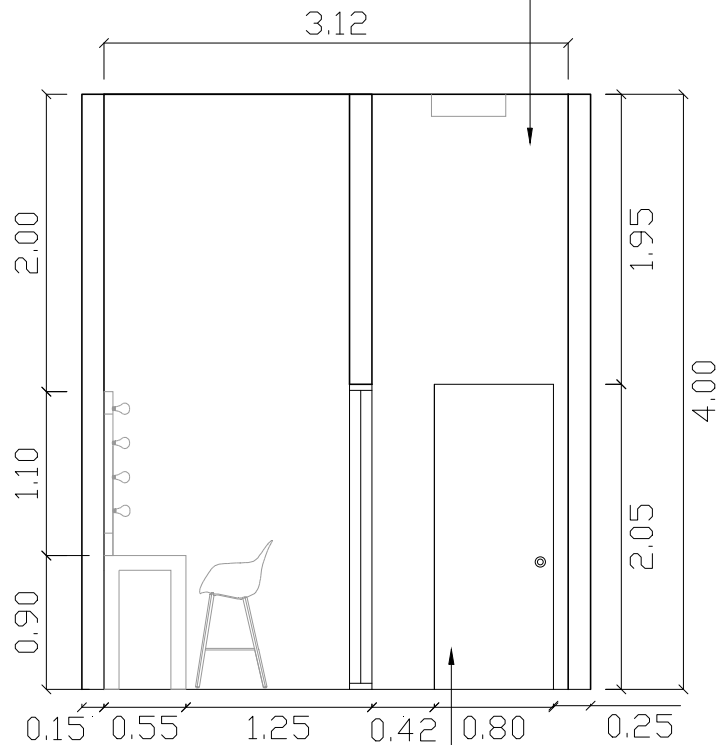


UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN							
PROJETO	CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO	PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APÊNDICE	K-1	DATA	NOV/2016
ASSUNTO	PLANTA CAMARINS	ORIENTADORA	LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA	113	UND.	M
						ESC.	1:50



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN			
PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APÊNDICE K-2	DATA NOV/2016
ASSUNTO VISTA CAMARINS 1	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 114	UND. M ESC. 1:50

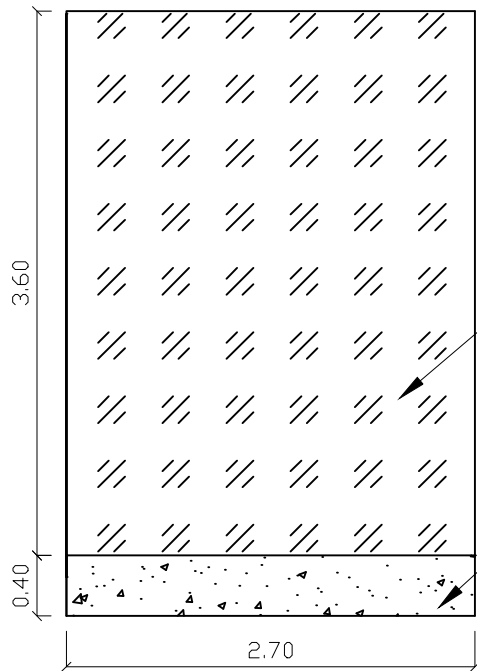
PAREDE ORIGINAL COM ACABAMENTO  
EM TINTA PVA LÁTEX  
ACETINADA NA COR BRANCA



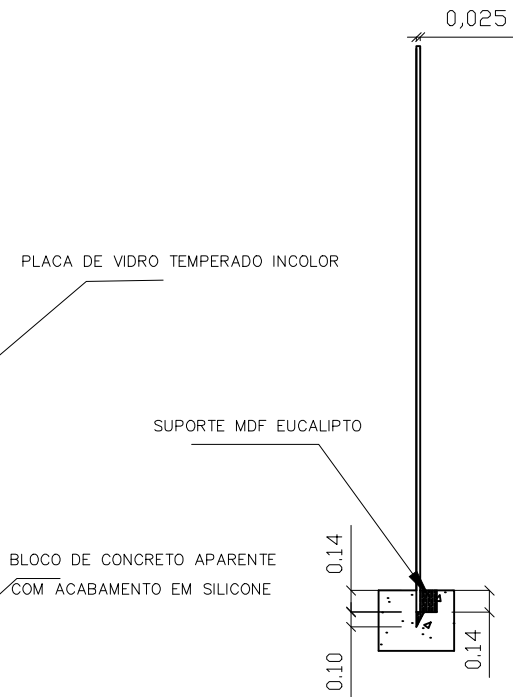
PORTA MDF EM LACA  
BRANCA ACETINADA

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN							
PROJETO	CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO	PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APÊNDICE	K-3	DATA	NOV/2016
ASSUNTO	VISTA CAMARINS 2	ORIENTADORA	LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA	115	UND.	M
						ESC.	1:50

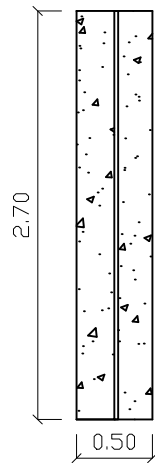
VISTA FRONTAL



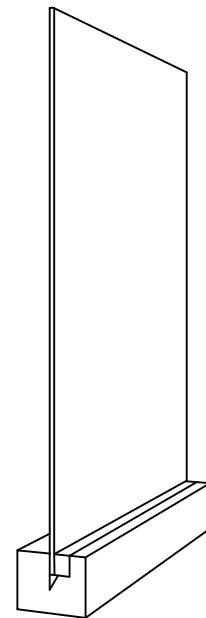
VISTA LATERAL



VISTA SUPERIOR



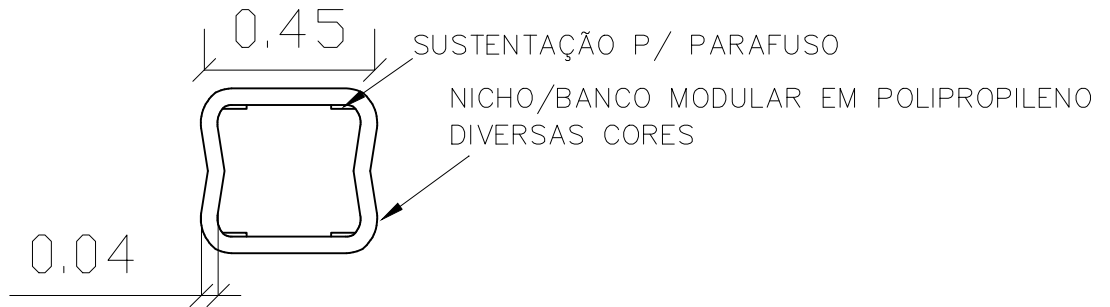
VISTA ISOMÉTRICA



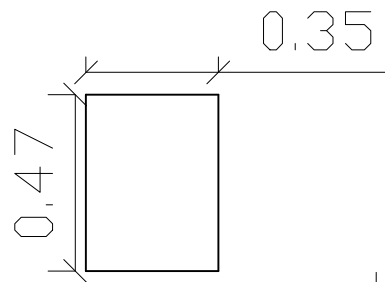
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ  
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APÊNDICE L	DATA NOV/2016
ASSUNTO DESENHO TÉCNICO SUPORTE DE VIDRO	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 116	UND. M ESC. 1:50

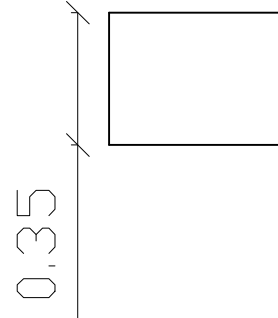
VISTA FRONTAL



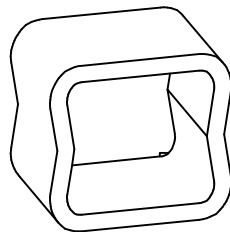
VISTA LATERAL



VISTA SUPERIOR



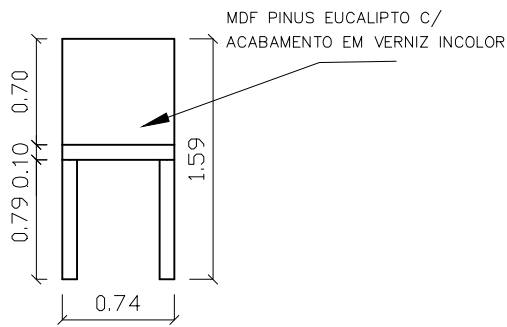
VISTA ISOMÉTRICA



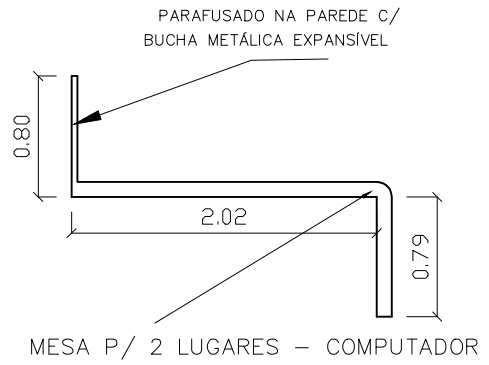
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ  
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APÊNDICE M	DATA NOV/2016
ASSUNTO DESENHO TÉCNICO NICHOS	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 117	UND. M ESC. 1:20

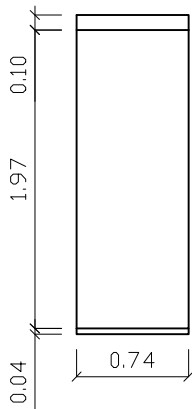
## VISTA FRONTAL



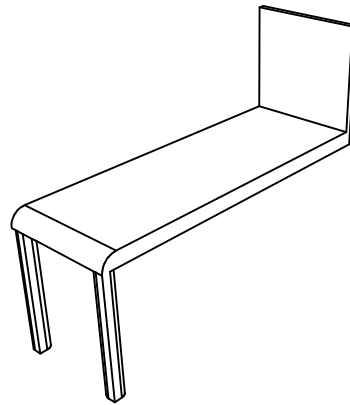
## VISTA LATERAL



## VISTA SUPERIOR



## VISTA ISOMÉTRICA



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ  
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

PROJETO CENTRO CULTURAL NORTEAH	PROJETO PAULA THAIS CARDOSO FEIO	APÊNDICE N	DATA NOV/2016
ASSUNTO DESENHO TÉCNICO MESA	ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	PÁGINA 118	UND. M ESC. 1:50