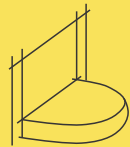


Arquitetura Cenográfica - Análise de linguagem
cênica para as mídias audiovisuais



Adilson Vantine

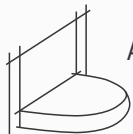
CENO GRA FIA



Livro experimental "Arquitetura Cenográfica - Análise de Linguagem Cênica para as Mídias Audiovisuais", escrito e diagramado por Adilson Vantine para o Trabalho de Conclusão de Curso em Arquitetura e Urbanismo na Universidade do Grande Rio, campus de Duque de Caxias, sob a orientação do Prof. Álvaro Pilares.

ARQUITETURA CENOGRÁFICA - ANÁLISE DE LINGUAGEM
CÊNICA PARA AS MÍDIAS AUDIOVISUAIS

ADILSON VANTINE



Arquitetura Cenográfica - Análise de Linguagem
Cênica para as Mídias Audiovisuais

Adilson Vantine



arquitetura
urbanismo
UNIGRANRIO

Universidade do Grande Rio Prof. José de Souza Herdy
UNIGRANRIO - Escola de Ciência e Tecnologia
ARQUITETURA E URBANISMO

Trabalho Final de Graduação apresentado no curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade do Grande Rio Prof. José de Souza Herdy como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo

Aprovado em 16 de dezembro de 2019

BANCA EXAMINADORA:

Orientador: Álvaro Pilares - Arquiteto e Urbanista

Convidado Externo: Paulo Bandeira - Arquiteto e Urbanista

Supervisor: Filipe Marino - Arquiteto e Urbanista



ABSTRACT

The following assignment, is an experimental book and focused on the development the scenography area in relation to the architecture and the urbanism, being a theoretical work, with case analyzes reproduced in scenographic works.

Divided into chapters, this paper has as its main objective, to analyze three works, different visual media, so that there is a greater understanding of how each of these media influences its conception and its creation, as well as in its proposal for viewers. Following the chapters, it began with a primary analysis of the evolution of scenic spaces, how it has become more relevant and important to the society with the passing age, and an analysis of what are the major artistic movements that influences and inspire the contemporary set design.

The concept of scenographic-city in fictional cities was extremely important for the analysis based on architecture and urbanism, and it was necessary to be based on an anthropological concept, the concept of the imaginary and how it can influence human thinking. For the realization of the case analyzes, it was important to have a primary analysis of some exhibition areas, such as a television set, with TV series and soap operas, theater set and cinema set.

Being chosen for case study in three different areas, with Game of Thrones representing stage set for television, Zootopia representing stage set for cinema and Wicked representing stage set for theater. Being necessary to understand the way of acting in these different areas.

RESUMO

O seguinte trabalho, se trata de um livro experimental e teve como foco de desenvolvimento a área de cenografia em relação com a arquitetura e urbanismo, se tratando de uma obra teórica, com análises de caso baseadas em obras cenográficas.

Se dividindo em alguns capítulos, este trabalho tem como intuito principal analisar três obras, de diferentes mídias visuais, para que assim haja um entendimento maior de como cada uma dessas mídias influência na sua concepção e criação, além de também em sua proposta para os espectadores. Seguindo os capítulos, foi iniciado com uma análise primária de evolução do espaço cênico, e como o mesmo foi se tornando mais relevante e importante para a sociedade com o passar dos anos, e ainda uma análise de quais foram os principais movimentos artísticos que influenciaram e inspiraram a cenografia contemporânea.

O conceito de cidade cenográfica em cidades fictícias foi de extrema importância para a realização da análise com base na arquitetura e urbanismo, e para tal foi necessário um embasamento em um conceito antropológico, o conceito de imaginário, e como o mesmo pode influenciar o pensamento humano. Para a realização das análises de caso se fez importante uma análise primária de algumas áreas de especificação, como a cenografia para a televisão, com os seriados e as telenovelas, a cenografia para o teatro e a cenografia para os cinemas.

Sendo assim escolhido para estudo de caso três diferentes áreas, com Game of Thrones representando cenografia para a televisão, Zootopia representando a cenografia para o cinema e Wicked representando a cenografia para o teatro. Sendo necessário entender a forma de atuação nessas diferentes áreas.

CONTEÚDO

INTRODUÇÃO	9	ANÁLISES DE CASO	59
OBJETIVOS	10	GAME OF THRONES	61
O PORQUÊ DE CENOGRAFIA	11	ZOOTOPIA	95
O PAPEL DO ARQUITETO	13	WICKED	119
A LINGUAGEM CENOGRÁFICA	14	CONSIDERAÇÕES FINAIS	137
A EVOLUÇÃO DO ESPAÇO CÊNICO	15	MEUS AGRADECIMENTOS	139
O ESPAÇO CÊNICO GREGO	16	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	141
O ESPAÇO CÊNICO ROMANO	19		
O ESPAÇO CÊNICO MEDIEVAL	21		
O ESPAÇO CÊNICO RENASCENTISTA	23		
O ESPAÇO CÊNICO ELISABETANO	25		
ESTUDOS DE ESTILO	27		
FUTURISMO	29		
EXPRESSIONISMO	31		
CONSTRUTIVISMO	33		
O IMAGINÁRIO	35		
O IMAGINÁRIO URBANO E A ARQUITETURA	37		
ANÁLISES E REFLEXÕES SOB O IMAGINÁRIO	39		
A PRODUÇÃO DE CIDADES FICTÍCIAS	41		
CIDADES NAS TELENÓVELAS	43		
CIDADES NO CINEMA	49		
CIDADES NO TEATRO	53		
CIDADES EM ANIMAÇÕES	55		
CIDADES NOS SERIADOS	57		

CONTEÚDO

PROCESSO CRIATIVO

63 FIGURINO

65 EFEITOS VISUAIS

67 FOTOGRAFIA

CENOGRAFIA FANTÁSTICA

DESIGN DE SETS

73 O TRONO DE FERRO

75 GRANDE SEPTO DE BAELORE

77 CASTELO NEGRO

CRIAÇÃO DE WESTEROS

79 WINTERFELL

81 DORNE

83 PORTO REAL

85 PEDRA DO DRAGÃO

CRIAÇÃO DE ESSOS

87 MEEREN

89 BRAAVOS

91 MAR DOTHRAKI

93 CASA DO PRETO E BRANCO

CONTEÚDO

PROCESSO CRIATIVO

97 O MUNDO DE ZOOTOPIA

99 DESIGN DE PERSONAGENS

101 ARQUITETURA DE ZOOTOPIA

CENOGRAFIA FANTÁSTICA

CRIANDO ZOOTOPIA

105 BUNNYBORROW

107 MINI RODÊNCIA

109 DOWNTOWN

DISTRITOS DE ZOOTOPIA

111 TUNDRALÂNDIA

112 PRAÇA SAARA

113 DISTRITO FLORESTAL

115 SAVANA CENTRAL

CONTEÚDO

PROCESSO CRIATIVO

121 FIGURINOS

123 CONCEITOS DE WICKED

125 ENGRENAGENS E MECANISMOS

CENOGRAFIA FANTÁSTICA

O MUNDO DE OZ

129 CIDADE ESMERALDA

131 UNIVERSIDADE DE SHIZ

133 CASTELO DE OZ

135 MUNCHKINLAND

INTRODUÇÃO



Como uma boa estruturação urbana e arquitetônica pode ser benéfico para os projetos cenográficos, e como uma pesquisa de elaboração e referências pode influenciar no desenvolvimento de uma obra cênica? O que pode ser expresso por meio desse trabalho, e que por meio de estudos cênicos, podemos entender como as cidades e o indivíduo em relação a ela pode ser influenciado e influenciar relações dinâmicas e específicas para da leitura com a mesma, isso é, a cerca do estudo cênico, como as cidades podem ser personagens dentro do âmbito dos cenários para mídias visuais, além de como o estilo arquitetônico interfere nessa relação humana com o espaço.

A importância da estruturação urbana e arquitetônica para a criação de cenários

O trabalho, consiste em uma análise teórica sobre cenografia, sendo o mesmo uma análise de obras existentes, tendo seu foco no tipo de linguagem cenográfica nas artes visuais e arquitetura. De maneira que a mesma seja explicada, como é a sua funcionalidade e como são suas concepções nos diferentes tipos de mídia audiovisual - teatro, seriados, telenovelas, cinema - tendo em vista um estudo reflexivo e instrutivo dessa arte.

Foram analisados por pesquisa documental e análise de conteúdos os tipos de mídias audiovisuais, e de espaço cênico. Sendo um desses tipos o teatro, tendo em vista uma análise da evolução do espaço cênico e dos tipos de espaço cênico antigo e renascentista, além de análise de obras atuais. Outra mídia, seria o cinema, pretendendo analisar obras de diferentes estilos e tecnologias, como o cinema de animação, o cinema com computação gráfica e o tradicional. E outra seria a

televisão, trazendo assim telenovelas brasileiras, seriados dramáticos.

Os gêneros analisados, de maneira geral, foram os gêneros de fantasia, pois os mesmos trazem uma necessidade de romper com a realidade que são trazidas, também, pela cenografia, e além desse os gêneros realísticos, pois os mesmos tendem a trazer consigo o foco em manter a maior realidade possível para que seja parte da ilusão.

A análise será feita por meio de estudos de caso e exemplificação, sendo a mesma definida pelo ponto de vista que se é retratada pelo autor, que se desdobra como o imaginário pessoal baseando-se em expressões históricas, culturais e iconográficas, além de também ser definido pelo filtro do imaginário coletivo, trazendo assim uma visão de realidade. Para um entendimento melhor de qual foi o processo criativo, tendo assim suas técnicas

GERAL

Fazer uma análise de como cidades fictícias e ambientes cenográficos são criados, elaborados e influenciam no desenvolvimento da história e evolução dos personagens, sendo trazidos como uma linguagem que traz significado espacial na construção de narrativa.

ESPECÍFICO

1. Entender a importância e estruturação do espaço cênico e como arquitetos, que tem visões condicionadas pela profissão, em solucionar espaços esteticamente agradáveis, funcionais e como eles influenciam a vivência das pessoas, podem ser úteis para essa função.
2. Definir os tipos de criação cenográfica para cada meio representativo das mídias audiovisuais.
3. Demonstrar como esses meios de criação e realização funcionam, por meio de estudos de caso, buscando compreender como suas referências visuais e arquitetônicas os influenciam.
4. Analisar e explicar técnicas de criação e elaboração de espaços cenográficos, tais como a tecnológica e a convencional e como essas as influenciam.

e no que o mesmo se baseou.

As obras que foram analisadas como estudo de caso, sendo essas as principais do trabalho, foram três obras, com cada uma representando um meio de mídia audiovisual. A primeira foi o teatro, e a obra escolhida foi o musical *Wicked*¹, principalmente sua montagem na Broadway, e as montagens ao redor do mundo, por se tratar de um musical premiado com o Tony Award² de melhor cenografia. A segunda foi o cinema, e desse foi escolhido a sua vertente de animação, sendo escolhido o filme *Zootopia*³, pois o mesmo tende a trazer uma diferente perspectiva de como enxergamos a cidade. E o terceiro escolhido foi a série americana de televisão *Game of Thrones*⁴, baseada nos livros de George R.R. Martin⁵, pois a série traz a criação de um novo mundo, se baseando em ambientações reais do nosso mundo.

1. Musical da Broadway, baseado no livro homônimo de Gregory Maguire. Estudo de caso presente nesse trabalho;
2. Prêmio destinado à excelência em performance de produções do Teatro Norte-americano;
3. Filme de animação produzido pela Disney Animation Studios. Estudo de caso presente nesse trabalho;
4. Seriado de TV produzido pela HBO. Estudo de caso presente nesse trabalho;
5. Roteirista e Escritor Norte-americano. Autor dos livros de fantasia épica, *As Crônicas de Gelo e Fogo*.

O PORQUÊ DE CENOGRAFIA

O tema que o trabalho trata, consiste em um estudo, reflexivo e analítico, de como os espaços cenográficos influenciam nas histórias e qual são as suas características criativas, como influências artísticas, arquitetônicas e linguísticas, tendo em base o mundo real e o mundo imaginário. O primeiro ponto em que foi pensado, era o porquê de cenografia? A área de estudo é muito diversa, e traz consigo um apelo lúdico, algo que é de suma importância para a realização da mesma. E após estudos de como a área é ainda não tão explorada, surgiu um apelo ainda maior pela realização da mesma.

Além de o mesmo trazer consigo a arte como um ponto principal, que mesmo não tendo um forte ímpeto na sociedade, está interligada de qualquer forma em nossas vidas, pois todos utilizam da arte, direta e indiretamente, todos os dias de sua vida. Mesmo não tendo tanta visibilidade, ela é algo que se destaca e evidencia no dia a dia das pessoas de maneira geral.

O trabalho em si, não tem como apelo principal, algo de grande impacto social instantâneo, porém o mesmo se faz necessário a partir do pensamento que todas as pessoas o consomem mesmo sem perceber, e por ser algo tão sutil e tão presente na vida cotidiana das sociedades contemporâneas e por ser algo que além de seu lado belo, também tem seu lado extremamente complexo.

"Existe muito o que se ler sobre cinema, existe muito – muitíssimo o que se ler sobre arquitetura. Existe muito pouco o que se ler sobre arquitetura no cinema. Inaceitavelmente pouco. É uma área praticamente inexplorada pelos pesquisadores, principalmente pelos que deveriam ser os principais interessados, os da área de arquitetura e urbanismo." (Castello, 2002)

O tema a ser abordado trata-se de uma área bem ampla, mas pouco explorada como diz a citação de Castello e além disso uma área não tão exemplificada durante o curso de arquitetura e urbanismo. Porém o mesmo se faz presente em nossas vidas e o conhecimento cognitivo que o ensino de arquitetura e urbanismo traz em seu currículo é um dos fatos de suma importância para a realização do encargo. Como o próprio autor já diz o meio cenográfico não tem a devida atenção dos profissionais de arquitetura, embora muitos vejam que as mídias visuais, voltadas para o entretenimento, são alguns dos maiores mercados mundiais e é uma indústria que cresce mais e sempre se renova, a cenografia ainda não tem seu espaço formalizado.

Além disso também surgiu a necessidade de um entendimento maior das áreas de atuação do profissional de arquitetura e urbanismo e como o mesmo poderia intervir em aspectos desse tipo. E embora esse tema fosse extremamente interessante em seus recursos teóricos o



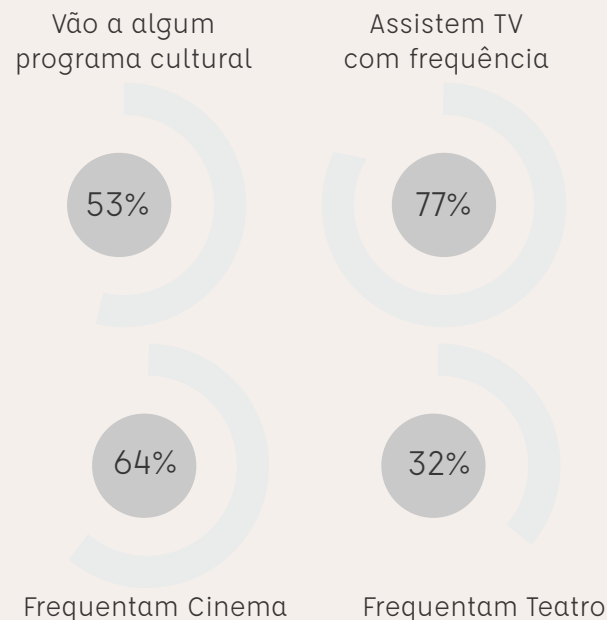
A arquitetura tem o intuito de estimular seu senso estético e crítico, trazendo assim uma funcionalidade, já a cenografia traz consigo o propósito de transmitir uma sensação, sendo o projeto feito com uma intenção, para ser demonstrada.

apelo pessoal para a escolha dele foi de suma importância, pois a afinidade com os assuntos que serão abordados no decorrer da análise é excelente.

Alguns dados foram levantados, sobre as áreas das mídias visuais, que já foram explicadas acima, e o que mais se destaca são os números grandes em relação aos mesmo, de acordo com as revistas Forbes e DataFolha, 2015/2018, o arrecadamento anual no ano passado da indústria foi exorbitante, aproximadamente 312,5 bilhões mundialmente, sendo desse total, 118 da indústria de TV à cabo, 96,8 da indústria de cinema, 55,7 da indústria de streamings e 42,1 da indústria de teatro, números altíssimos que mostram o interesse das pessoas em consumir determinados produtos, sabendo-se que talvez, somente algo aproximado dos 35% seja o lucro, ainda assim são números enormes.

Além desse fato, dos números mundiais temos também o mercado no Brasil, que segundo o instituto de conteúdos audiovisuais brasileiros, cerca de 64% de pessoas vão ao cinema frequentemente e 32% vão ao teatro, e se falarmos de TV os números são maiores, cerca de 77% das pessoas dedicam seu tempo a assistir programas. O que nos mostra que existe uma grade demanda de pessoas interessadas em consumirem esse produto, o grande problema é que as pessoas, falando sobre o grande público e até sobre algumas empresas,

Percentual de brasileiros que praticam atividade cultural

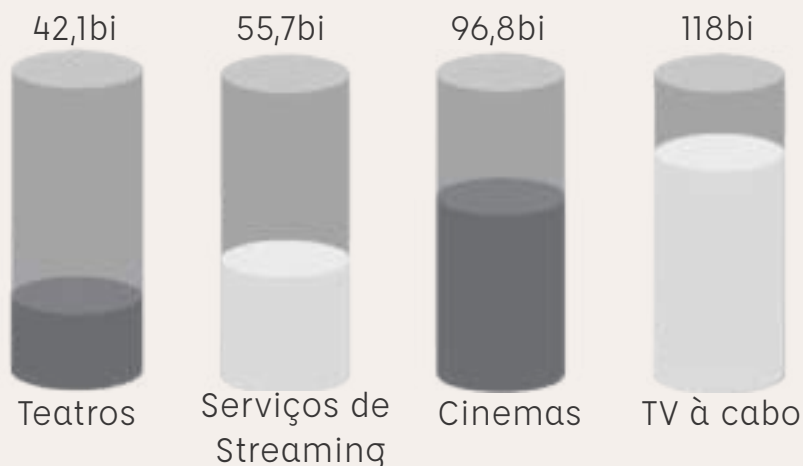


vêm a cenografia como simplesmente um pano de fundo, e muitas vezes, quando ela é bem pensada ela pode ser até o personagem principal do ato, conforme as revistas Forbes e Datafolha.

Ainda que muitos dados tenham trazido uma visão mundial mais ampla dos fatos, existe uma grande dificuldade em serem encontrados dados, até mesmo de receita, que sejam brasileiros e de fontes confiáveis, os dados encontrados em fontes brasileiras, ainda assim comentam sobre informações a nível mundial. Essa dificuldade se reflete em termos de artigos, livros, e informações não só de dados, mas de maneira geral.

Após isso foi entendido que mesmo que o tema cenografia ligado as mídias visuais seja algo riquíssimo em questões projetuais, e traga valor para o trabalho, o mesmo não é muito explicado e muito escrito, literalmente, como forma de conteúdo, crítico e analítico, por esse motivo a área teórica foi tomada como uma maneira de melhor organizar a temática.

Faturamento mundial das industrias de Mídias e Entretenimento em dólares no ano de 2018



O PAPEL DO ARQUITETO

De acordo com o CAU-BR, existem 7 áreas de atividades que são contempladas dentro (das atividades) que um profissional da área de arquitetura e urbanismo pode exercer, e dentre essas áreas de atividade não existe uma especificação sobre cenografia, porém tem relação em seu tópico de atividades sobre projeto que é da (alçada) do arquiteto projetar edifícios ou instalações efêmeras, e o mesmo exemplifica que por instalações efêmeras pôde-se entender por: obras de arquitetura de caráter transitório, podendo ser utilizadas com finalidade cênica ou cenográfica, assim como em feiras, mostras e outros eventos de curta duração. O que desta maneira podemos entender como sendo uma das áreas de atuação dos profissionais de arquitetura.

Ainda assim podemos perceber que não é uma área que tem uma atenção somente para ela, e não existem especificações para a regulamentação ou o desempenho de projetos e de obras que sejam nesse âmbito, ou ainda a existência de técnicas que sejam especificadas para a realização de cada atividade dentro do meio cênico, e quais tipos de profissionais são habilitados para a realização de determinado ofício ou quais seriam os tipos de materiais para cada tipo de instalação. Podemos então perceber que não existe um consenso ao se falar sobre obras cenográficas por meio do conselho de arquitetos e urbanistas, o que em questões práticas dificulta a realização dessas obras por se tratar de haver a necessidade de existir um estudo em cima de materiais e tipologias em

todos os projetos desse tipo, e por se tratar de um estilo de projeto é claro que o estudo de cada tipo de obra se dará de maneira diferente por se tratarem de projetos diferentes, e por terem ambientações que se diferenciam entre si.

É passível perceber que existe uma não problematização do fato que seriam arquitetos não darem o devido espaço para projetos com cunho efêmero, o que não pode ser demonstrado pela falta de relevância dos mesmos, mas pode ser identificado pela falta de oportunidades ou mesmo a falta de informação sobre esses determinados projetos, e podemos perceber que essa falta de interesse é por conta dos próprios arquitetos.

Com isso podemos perceber que o papel dos arquitetos vai além de somente elaborar projetos desse âmbito, os profissionais devem disseminar a informação sobre esses determinados assuntos, principalmente na esfera acadêmica onde os profissionais não tem informações sobre o acontecimento ou a relevância de projetos com cunho efêmero, e nenhum em cenografia. Pode-se fazer uma alusão, como se é de suma importância a existência de um profissional qualificado que tenha estudado as melhores formas e maneiras de elaborar projetos quando falamos em obras arquitetônicas, no campo da cenografia isso fica ainda mais evidente pois existe a falta de profissionais que possam trabalhar com isso, por se tratar também de uma área que envolve outras artes e etc.

A LINGUAGEM CENOGRÁFICA

Toda a premissa da ideia de linguagem cenográfica não pode se dissociar da ideia de linguagem visual, pois uma está inteiramente interligada na outra, o pois todo o conceito cênico tem ligação com o visual, sendo assim com a linguagem visual, onde alguns desses fundamentos de linguagem visual foram elaborados pela Bauhaus, como parte do curso básico, onde dentre eles uma linguagem com elementos, sendo eles: o ponto, a linha, o tom, a forma, a direção, a cor, a escala, a dimensão, a textura e o movimento. Sendo assim os elementos que ajudam a nortear o conceito de linguagem visual.

Podemos então exemplificar a linguagem cenográfica como tudo que se faz ver e sentir, tudo o que causa algo ao expectador, e esse algo pode ser entendido como um sentimento, pois tem a intenção de causar impacto. Dessa maneira ilustramos que toda instalação cênica tem um intuito, muito mais ligado à subjetividade, pois se trata de uma obra feita com uma intenção, o que a mesma pode transmitir sentimentos, como por exemplo tensão, medo, tristeza, alegria e etc., mas surge então um questionamento, qual seria então a melhor maneira de se estabelecer um determinado impacto no seu expectador? Quais são as formas de se exprimir esse sentimento em quem assiste?

O espaço cênico, tem esse intuito de transmitir sentimentos, e esses são transmitidos através dos sentidos humanos, que seriam a visão, o olfato, a audição, o tato e em alguns casos até o paladar. É notável que a visão é um dos mais claros quando falamos de linguagem cênica, mas os outros sentidos

tem ligação intrínseca com a relação de linguagem para essas instalações.

À vista disso, podemos então perceber que ao se referir para com cenografia, o espaço é o fator principal e a maneira como ele se relaciona com outros elementos pode ser percebida como a forma de manifestação dessa arte. O que é entendido por meio de algumas categorias, que tem relação com as sensações e percepções humanas, que são os conceitos de profundidade, expressão, ação e proporção, e que podem ser percebidos através da interligação do espaço com alguns fatores, que seriam o espaço e a luz, trazendo assim a profundidade, o espaço e a cor que trazem a proporção, o espaço e a tipologia que trazem a expressão e pelo espaço e som que trazem a ação. Sendo assim podemos elucidar que esses tipos de maneiras de se apresentar podem exprimir sensações que serão entendidas por meio do público, como uma forma de criação da linguagem cenográfica mesmo, onde o espectador precisa ser levado a essa atmosfera e acreditar no que se é passado para ele por meio desses quesitos.

Assim podemos exemplificar em maneiras como as mídias visuais usam desses mecanismos para que determinada informação seja captada por meio do público, e essas informações que vão causar determinado estado no público vão de coisas mais subjetivas, como tensão e medo, até sensações reais como frio ou fome. Sendo assim esses aspectos corroboram para a linguagem cênica.

A EVOLUÇÃO DO ESPAÇO CÊNICO

A origem do teatro se data como pré-histórica, de forma que o mesmo é estudado como tendo suas origens xamânicas, de forma circular definida pelo público conforme se posicionavam e delimitavam ao redor do espetáculo. Na maioria das vezes o intuito de tais espetáculos eram trazer experiências que fossem de instrução ao público, o xamã era o instrumento principal de ligação dos seres humanos e da natureza mística, era o personagem protetoral, isto é, ele era o personagem principal e o chefe da oficina que se realizava, e todo seu aparato de serviços cênicos, que seriam, o uso do fogo, de penas, de peles, uso de fumaça, mascaras, lama, instrumentos sonoros rudimentares, eram os responsáveis pela criação de toda a atmosfera necessária para a atuação, que seria a suspensão da descrença criada em seu público, eles acreditavam que ele interpretava determinado animal, por exemplo, mas não que esse havia se tornado um, o que torna toda essa experiência como todo um aparato teatral, este trazia consigo o ofício de assumir uma outra realidade e trazer essa realidade para perto do público que o assistia. (cf. Pavis, 1999).

"O palco do teatro primitivo é uma área aberta de terra batida. Seus equipamentos de cena podem incluir um totem fixo no centro, um feixe de lanças espetadas no chão, um animal abatido,

um monte de trigo, milho, arroz, ou cana de açúcar." (Berthold, 2001, p4.)

Segundo Berthold, podemos perceber que o teatro primitivo não se diferencia muito, a maneira como se é contada e produzida a história, com a diferenciação clara de técnicas e seus altamente desenvolvidos utensílios, as duas tipagens teatrais utilizam dos mesmos meios mecânicos, sendo esses vistos como por exemplo os seus acessórios exteriores, como mascaras e figurinos, acessórios de contra-regragem, cenários e etc. visto que as duas formas tentavam expressar ações cabíveis da realidade, e dentro de determinado círculo urbano que se inseriam. A diferença essencial desses tipos de teatro seriam seu espaço cênico e o número de personagens, tendo em vista também que as histórias contadas têm seu viés social, desta maneira cada uma seguiria um determinado tipo de cultura da época.

A cerca de 3000 a.C. algumas civilizações surgiam e com elas estudos e características ainda presentes hoje, como por exemplo a civilização egípcia, que foi berço para as artes plásticas, e por isso também um grande colaborador para o teatro, bem como em toda a história da humanidade, sempre estiveram envoltos de crenças no Egito não poderia ser diferente. Os grandes

faraós acreditavam ser os descendentes de deuses antigos e com isso criavam celebrações sempre em seu nome ou em nome de seus supostos antepassados, essas tais celebrações traziam muitas formas de expressão artística, uma delas era o teatro, onde os servos tentavam repassar a história dos deuses e faraós, sendo um dos primeiros o culto a Osíris, mas o mesmo tinha uma forma diferente, seu público não era grande e vasto, contavam apenas com a presença de pessoas nobres.

O teatro ocidental foi originado na Grécia Antiga, datasse que fora por volta de VII e VI a.C. eram realizados diversos tipos de eventos culturais, dançava-se ao em festas, em festivais, em orgias que tinham intuito de homenagear as estações do ano por exemplo, ou a colheita, e era criado todo uma atmosfera eventual performática em cima de determinados eventos sociais, bem como durante toda a história humana o homem esteve ligado aos deuses e os deuses ao homem, dezenas de festivais sagrados eram realizados em decorrência dos deuses, e os mesmos contavam com espetáculos em que o povo se reunia e em tentativa de honrar os deuses faziam várias celebrações, onde o público se reunia para apreciar (cf. Berthold, 2001).

ESPAÇO CÊNICO GREGO

A história do teatro europeu, teve seu início aos pés da acrópole em Atenas, que no início eram ao ar livre, onde os espetáculos ocorriam como formas de pequenos monólogos em praças públicas. O teatro grego era entendido como sendo um local de reunião, onde a comunidade poderia se unir e apreciar o que outros se dispunham a apresentar, era um local de criação de valor social (c.f. Mantovani 1989).

Para um entendimento maior do que foi o espaço cênico grego, precisamos entender como o mesmo funcionava. Um dos maiores filósofos da história, Aristóteles, escreveu um ensaio, em que o mesmo explicava, por detalhes, instruções, sobre a mimesis, e as tragédias gregas. Onde ele explica sobre o que se trata, mimesis, que seria a capacidade e necessidade do ser humano de interpretar a realidade e a reproduzir, que seria a imitação, o que nos traz ao ponto da verossimilhança, Aristóteles acreditava que para o público ter as sensações do espetáculo, essa precisava ser plausível com a

realidade, o que tem um grande impacto no seu ensaio.

Aristóteles diz então que, uma mimesis, deveria partir e se diferenciar entre si por através de 3 características: o meio, o objeto e o modo; onde o meio seriam por ritmo, canto ou versos; a partir dos objetos de seres superiores ou inferiores, que seriam a tragédia e a comédia; e o modo que se trata do jeito que isso ocorre, que pode ser por uma narração ou de forma dramática, que é conduzido pelas vozes que participam da história. Onde Aristóteles escreve sobre a teoria da tragédia, que seria dividida em seis elementos: fábula, caráter, pensamento, fala, canto, espetáculo. Sendo a fábula o mito por trás da história, algo que a faz existir; o caráter seriam as ações dos personagens; o pensamento que seria o porquê as personagens agem de tal maneira, o que impulsiona as ações; a fala a organização dos pensamentos do personagem em palavras os diálogos; o canto que serviria de ornamento para o que os personagens fazem, e que seria



Skené Licurgiana, 330 a.C.



Skené Helenística, séc. II a.C.



Skené Romana, séc. I d.C.

interpretado pelo coro; e o espetáculo, que é a parte visual. Onde esses seriam os elementos que deveriam estar presentes na mimesis, o que traria o começo, meio e fim da história. E além desses teriam três elementos que uniriam a história, sendo eles a unidade de tempo, onde a história deveria se desenvolver em um prazo de 24 horas no máximo, a unidade de espaço, onde aconteceria em um único local, sem que os personagens precisassem se movimentar para outros locais, e a unidade de tema, que seria o assunto que se trata. Concursos dramáticos de Atenas aconteciam na encosta da colina sul da acrópole do santuário de Dionísio, por isso eram os chamados Dionísias, sobre os dramas, os superiores, como conhecidos por tragédia ocorriam nas chamadas de grandes Dionísias e as comédias, os inferiores, aconteciam nas chamadas Lenéias, que eram as chamadas mimesis (c.f. Berthold, 2001). O conceito apresentado por aristoteles das mimesis, relacionava-as à arte (techné) e à natureza (physis).

O que para a construção de cenários após o ensaio de Aristóteles, podemos sinalizar alguns detalhes, como por exemplo o canto, onde seria trazido por um coro, que deveria estar presente no ambiente para que houvesse essa troca com o público, e o espaço, que precisaria se tratar de um só ambiente. Essa criação mimética aristotélica, foi o determinante para o teatro e a cenografia, sendo ambos trazidos como forma de representação criativa e artística.

O teatro tinha um caráter de tom religioso, e ele era de acesso de todo o público, qualquer cidadão grego poderia assistir ao espetáculo, não haviam diferenças de classes sociais. Eram sempre em formatos circulares, e originalmente compostos por theatron, orchestra e skené. Sendo o theatron o local onde ficam os espectadores, onde era toda a área que poderia ser vista, normalmente em um acilive e podendo abrigar até 14 mil espectadores; a orchestra onde se situavam o coro, que consistia em um semicírculo; e a skené que em primórdios se tratava apenas de um tecido ou tenda para esconder e guardar o aparato da cena e figurinos e também onde os atores poderiam fazer a troca dos figurinos. A skené foi evoluindo de um tecido e vezes uma pequena tenda para tendas provisórias pintadas, madeira, e posteriormente em arquitetura, construída em pedra.

"No início as representações teatrais na Grécia eram ao ar livre, os primeiros teatros foram construídos em madeira e somente a partir do século V se passou a construí-los em pedra" (Mantovani, Anna - Cenografia, 1989)

A estrutura foi se modificando, e conforme o tempo teve diferenças em suas composições, era formado em: orchêstra, o círculo central onde atuava o coro; kôilon, espécie de anfiteatro em degraus que envolvia o círculo central, o lugar onde se situava o espectador; proskênion, lugar onde atuavam os atores, situado dentro do círculo central; a skené que era uma parede maior que o círculo central, com as entradas e saídas; o episkenion os pavimentos superiores da skené; e o episkenion, que era uma espécie de parlatório elevado para os deuses. Os bancos passaram a ser renovados também de madeira para mármore, e toda a estrutura, incluindo a skené, fora modificada para arquitetura em pedra, ainda se é possível visitar alguns desses teatros, em locais conservados como por exemplo o santuário de Asclépios.



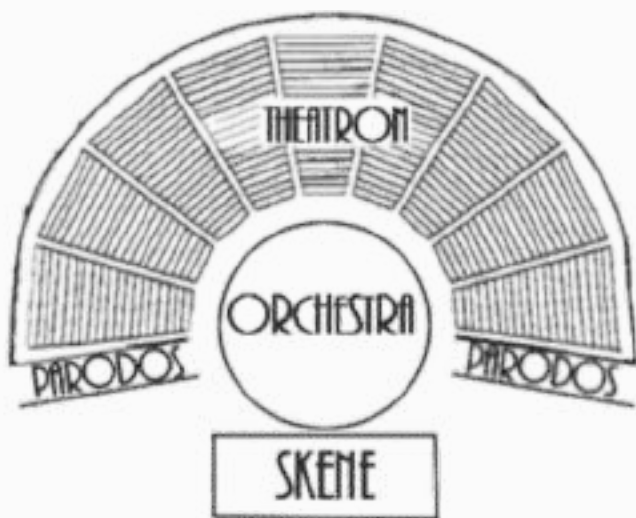
Estudo Volumétrico de Teatro Grego



Teatro da Acrópole Grega - Atenas

Aristóteles ainda credita à Sofocles, um dos maiores dramaturgos da época, a criação do cenário pintado, conhecido como katablema. Junto as possibilidades de se mascarar a skené e também a possibilidade de introdução de novos acessórios e móveis, tais como carros de batalhas, cavalaria e etc. os cenógrafos tinham os degraus de Caronte, que era uma escadaria subterrânea que levava ao centro da orchestra, facilitando assim aparições desses objetos vindas por baixo, uma outra técnica usada eram os mechanopoioi, que nada mais eram do que os técnicos responsáveis pelos efeitos sonoros, tais como trovões, tumultos ou terremotos. O ekiclema era uma pequena plataforma rolante na qual era trazido novos objetos de cena, cenários e maiores acessórios, que se moviam pelas portas do "palácio", trazendo a frente do palco o que era organizado atrás da skené (c.f. Berthold, 2001). Muito se foi perdido dessa época dos originais de Sófocles, Eurípedes, Ésquilo e Aristófanes, suas documentações não chegaram até os dias de hoje, mas existem pequenas referências de seus espetáculos em pinturas em cerâmicas e pode-se assim realizar modelos.

Composição do Espaço cênico Grego



THEATRON – Lugar de onde se vê.

ORCHESTRA – Onde o coro atua.

SKENÉ – A cena, era originalmente uma tenda onde os atores trocavam de figurinos e posteriormente onde o aparato cenográfico era guardado.

PARODOS – Locais em que os atores poderiam circular.

A evolução do espaço cênico grego foi pela Skené Licurgiana, encontrada no teatro de Dionísio em Atenas, tendo sido reconstruída pelo Governador ateniense Licurgo, por volta de 330 a.C. Essa Skené possuía duas edificações laterais, os chamados parakenions, que além de auxiliar, emolduravam a performance dos atores. A Skené Helenística por sua vez foi construída por volta de II a.C., tem o seu theologeion coberto por telhados de cerâmica, os parakenions foram reduzidos à metade e tem-se indícios de painéis pintados como cenário e colocados como cenário entre as colunas. Após isso no século I d.C. o teatro de Dionísio foi novamente remodelado, mas dessa vez já em sua era Romana, a nova Skené, apresentava diversos balcões, bastante ornamentados e em diferentes níveis. Nesse novo modelo a ação da orchestra é profanada possivelmente por lutas com gladiadores e animais, tomando assim o lugar das performances religiosas. Posteriormente esse teatro foi abandonado como um espaço de espetáculos e esquecido por séculos. Muito o que conhecemos do Teatro de Dionísio é preponderante desse último período.

ESPAÇO CÊNICO ROMANO

O império romano foi um grande Estado Militar, antes do imperador Augusto eram somente guerreiros e após isso se tornaram um gigantesco império que dominou o mundo. A religião do estado romano se apossou da hierarquia grega, mudando apenas nomes, mas sem fazer grandes mudanças em histórias e caráter.

Durante a mesma década em que Aristóteles descreveu a inteiramente desenvolvida tragédia grega, Roma assistia aos seus primeiros ludi scaenici (jogos cênicos), pequenos espetáculos de mimo, onde esses incluíam danças e canções, acompanhada de flauta. Onde o principal intuito dos atores e da plateia eram de aplacar os valores de vida e morte, devido a peste que se espalhava pelo continente (c.f. Berthold, 2001).

O teatro romano, por sua vez, se fundamentou de acordo com seu mote político, panem et circenses – pão e circo – e teve suas principais características, influenciadas pelo teatro grego. O edifício era construído em terreno plano, quando possível, normalmente em pedra e em alvenaria, seguindo o conceito de seu antecessor grego. A plateia que está na mesma posição do theatron grego, onde seus degraus passam a ser construídos em abóbodas de pedra e seus assentos passam a ser ocupados por hierarquia social, a orchestra que agora estava organizada em semicírculo dispunha de seus primeiros lugares para governadores e magistrados, o proscaenium tinha agora sua fachada decorada com colunas e estatuas, tecidos bordados, que dispunham de um acionamento vertical eram o que fechavam a cena. O período áureo da arquitetura teatral romana foi estabelecido entre os séculos I e II d.C.



Coliseu - Roma séc I d.C.



Teatro de Antalya - Turquia séc I d.C.



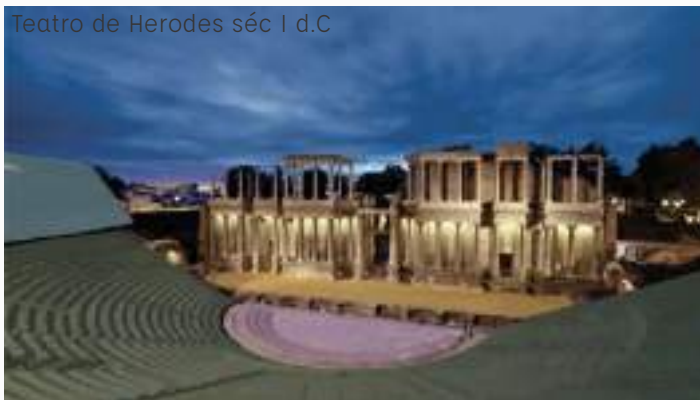
Teatro de Mérida, séc. I a.C.



Teatro de Pompeia - séc I d.C.

Tanto em suas características dramáticas como arquitetônicas o teatro romano é herdeiro do teatro grego, e a comparação vai até as décadas do início, do teatro romano, como a criação de dramas, ambos seguindo o ideal de comédia e tragédia, e intuindo características que eram normais em ambas as vertentes. O que após os tempos de império romano o teatro diferenciou a sua proposta. O anfiteatro romano não era mais pertencente dos poetas e sim para grandes batalhas, serviram de palco para gladiadores, acrobacias, lutas de animais, e quanto se deu início as perseguições cristãs o sangue humano era o principal componente dos espetáculos, onde cinquenta mil pessoas assistiam, o teatro passou a ser um espelho do império, era muito mais de viés político do que artístico, visto que os interesses do governo importavam mais em relação a apreciação da arte.

Teatro de Herodes séc I d.C



- Frente do cenário/palco (Scenae frons), normalmente composto de uma dupla linha de colunas.
- Orquestra (Orchestra), semicírculo diante do proscênio, onde se sentavam as autoridades.
- Cávea (cavea), estrutura semi-circular onde, segundo a escala social, sentavam-se os espectadores. Era sub-dividido em: cávea inferior (ima cavea), cávea média (media cavea) e cávea superior (summa cavea).
- Proscênio (proscenium), espaço diante do palco onde se desenrolava a ação dramática.
- Pórtico detrás do cenário (porticus post scaenam), espécie de pátio com colunas, detrás do cenário ou palco

População Nobres Orchestra Proscenio

Com caráter laico, temas familiares e amor-sos, através dos gêneros comédia e tragédia. Formado por um semi-círculo lateral e localizado em um edifício fechado. Lugar de divertimento, com separação entre classes sociais. Vários atores contra-cenam segundo um texto escrito por um autor inicialmente grego: o público preferia gêneros mais vulgares, como a pantomima e espetáculos circenses.

ESPAÇO CÊNICO MEDIEVAL

O período medieval, é compreendido entre o século V e o início do século XV, e teve as suas apresentações teatrais como, em sua maioria, diálogos e parábolas de acordo com deus e o mundo. A igreja estava em seu auge, e todas as sociedades andavam junto a ela, e os maiores atos de arte eram realizados nela, junto aos principais eventos cristãos, sendo eles a páscoa e o natal, em igrejas aconteciam festividades, e a atuação nessas datas era algo essencial. Foram necessários cinco séculos para que as festas de páscoa pudessem ser elevadas e assim passadas ao público, dessa forma as projetando para as aldeias e cidades, aumentando assim sua representação. Os dramas eram assim escritos e encenados em latim, por membros que faziam parte do clero, e se estendiam por dias, alguns deles eram os ciclos de natal, dos profetas, da páscoa, dos autos da paixão e do mistério (c.f. Berthold, 2001).

O espaço que era delimitado e entendido como espaço cênico nessa época, se tratava da própria igreja, onde em sua maior parte do tempo, eram confundidos juntamente com os rituais religiosos, e acabavam por se entender como um só elemento, tendo os próprios fieis como figurantes, e posteriormente como atores propriamente. Essas encenações foram tornando-se cada vez mais populares, e ganharam novas proporções, sendo cada vez melhores elaboradas e produzidas, o espaço cênico então migrou do que se entende como espaço eclesial, para as áreas públicas do terreno das igrejas e posteriormente as praças públicas, pois com o passar do tempo foram se tornando cada vez mais extensas e com a presença de mais personagens. Desta maneira surgiram novos locais de representação, os cenários eram simultâneos com indicações como também palcos e cenografia móveis (c.f. Berthold, 2001).

As cenas eram seguidas, justapostas, por diversas marcações ao longo de um estrado, grandes coisas, eram representadas de formas simples, buscando sempre o imaginário do público. Um simples portão representava uma cidade por exemplo, uma pequena elevação poderia representar uma montanha, à esquerda se situava a boca do inferno, que era simbolizada por um dragão com monstruosas mandíbulas e que expelia fumaça de suas ventas, que servia para a passagem de demônios e para conduzir os pecadores ao inferno, e à direita acima do chão se situava uma elevação que representava a passagem para o paraíso (c.f. Berthold, 2001).



Modelo de cenário no interior de Igrejas



Modelo de cenário por sistema de carros



Modelo de cenário Simultâneo

Os mestres cênicos medievais, desenvolveram diferentes técnicas, específicas a cada auto e local que fossem necessárias. Seu local cênico era desenvolvido, geralmente em cima de plataformas e tabladros de madeira, compostos por uma quantidade determinada de palcos e por meio de carros, montados e movimentados, sempre montados em sequência conforme cada auto com seu conteúdo religioso. As imagens eram como os cenários, o principal meio de informação para a grande massa da população, que em sua grande maioria se tratava de analfabetos, e o seu entender era visual.

"Em 1547, os habitantes Valenciennes reuniram-se para entregar-se ao grande *Mystère de la Passion* durante vinte e cinco dias. Diante de seus olhos distribuíam-se as cenas, sucessivamente ao longo de um eixo longitudinal, como na *scaene frons* na Antiguidade. Os princípios cênicos da Renascença ligam-se ao palco de plataformas com cenários simultâneos das peças francesas do final da idade média." (BERTHOLD, Margot. 2001).

Com o tempo a linguagem vulgar se disseminou por entre as comunidades, desta forma o teatro foi adquirindo um tom cada vez mais popular. Os artistas eram mais caracterizados com trajes e maquiagens, apresentavam-se com situações cotidianas, normalmente trazendo uma maquiagem específica para determinada classe social, ou emoção, e roupas que também traziam essa ideia. Os grupos eram organizados popularmente, nas chamadas trupes, bufões, comediantes, domadores de animais e palhaços atuavam em praça pública, em palcos improvisados, nesta época a cenografia era quase que inexistente, montavam toda a sua cena sobre carroças e seguiam de uma praça a outra. Essas trupes deram origem à *Commedia dell'arte* na Itália (c.f. Berthold, 2001).



Projeto de cena para o Mistério da Paixão em Valenciennes - séc XIV d.C.

Durante a Idade Média, não se construíram teatros e representa-vam-se apenas certas passagens bíblicas, geralmente dentro das igrejas ou nas ruas das cidades. Assim, o próprio interior das igrejas servia de cenário. Por volta do século IX d.C., quando o drama contaminou-se de elementos profanos, o teatro passou a ser encenado no adro das igrejas, sendo emoldurado pelos pórticos.

ESPAÇO CÊNICO RENASCENTISTA

O edifício teatral como conhecemos hoje tem muitas influências do período renascentista, e onde o espaço cênico da renascença retomou os princípios de harmonia do período clássico da arquitetura greco-romana. O caráter religioso foi sendo perdido, dando para novamente um teatro profano, que assim voltava a ser apresentado, principalmente aos nobres e pessoas com maior poder aquisitivo da sociedade, sendo inicialmente apresentados nos palácios da nobreza, onde os palcos eram construídos e somente a corte tinha acesso ao espetáculo. Desta forma o teatro passou a ser entendido como uma arte erudita, isto é, passou a ser enxergada como uma arte de grande intuito cultural, assim sendo muito estudada e estruturada. Assim o edifício teatral passou a ser entendido como um local de resguardo e abrigo ao povo modelo, com suas divisões hierárquicas. Sendo assim pensado uma divisão para classes sociais, onde foram realizadas propostas para a realização desses edifícios. (c.f. Mantovani, 2001).

Uma das características do teatro renascentista é a união do então modelo tardo-romano com reflexões de Vitruvius, onde suas propostas no livro 'De Architectura' onde dita suas propostas e foi de grande inspiração. As salas principais eram divididas em: cavea, proscênio e scaene frons, onde a cavea representava os degraus destinados ao público, o proscênio sendo a área destinada para ao desenvolvimento da cena, e a scaene frons sendo o cenário construído em madeira com portas clássicas. Sendo dentre eles, esse último o maior marco desse período, por ter incorporado a personalidade da época aos palcos, sendo construídos tridimensionalmente em madeira e estuque e situando um ponto de fuga pintado nos painéis atrás da cena construída. (c.f. Berthold, 1989).

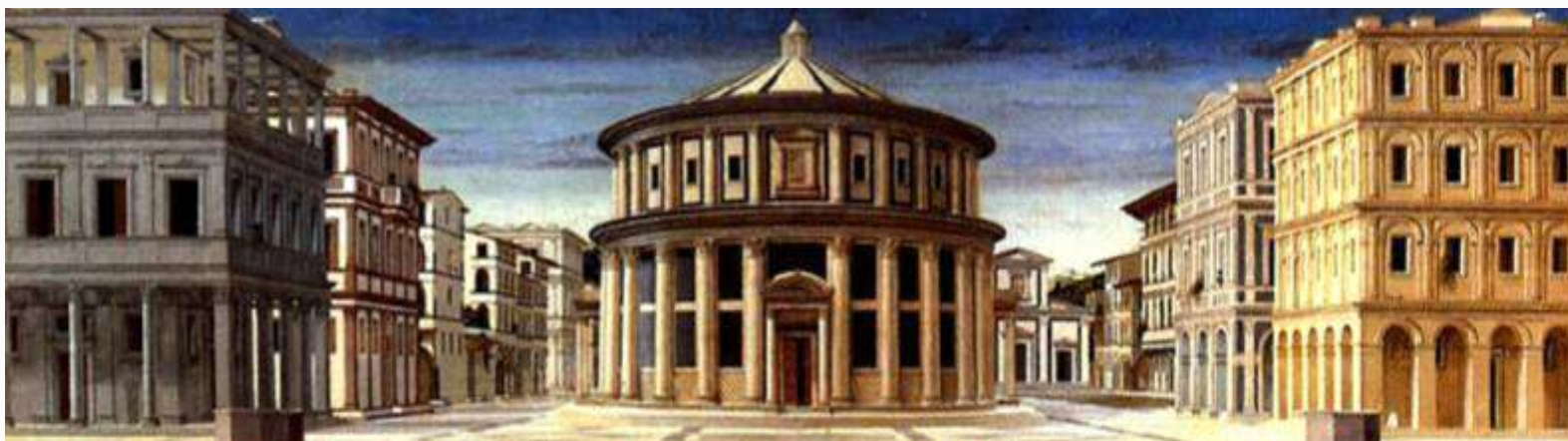
"A redescoberta da perspectiva é de extrema importância. Através dela se apresenta a terceira dimensão em um plano bidimensional" MANTOVANI, Anna. 2001)



Teatro Farnese, Parma - séc XVII



Teatro Farnese, Parma - séc XVII



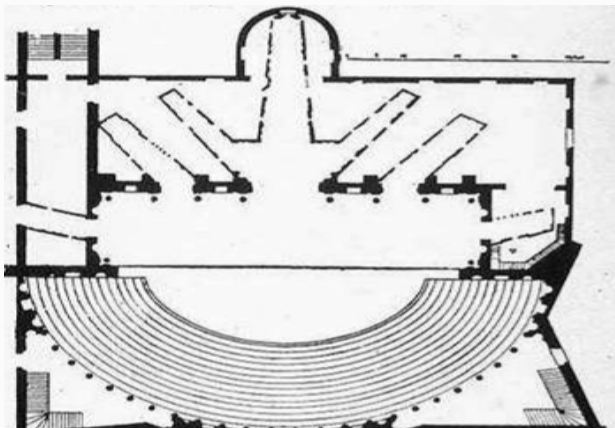
Estudo de Perspectiva - séc XV



Teatro Olímpico, Vicenza - séc XVI

Os pintores da renascença, estruturavam-se em representações da natureza, como com paisagens em perspectiva na tela, desta maneira estruturando uma nova imagem ao espectador. Sendo assim a pintura criou uma analogia ao teatro, a perspectiva introduziu a ciência da pintura aos cenários, estabelecendo novos modelos de representação em espaço cartesiano de maneira bidimensional. Desta maneira, ela foi um ponto que ampliou a maneira com que a cena era exposta, e seus criadores uniram a arte a arquitetura cenográfica. Ao ver um quadro em que essa técnica de pintura foi usada o espectador tem a ilusão de uma outra dimensão, ela nos indica assim como era a relação do homem com o mundo no renascimento. Esta técnica resolveu problemas de palcos reduzidos por exemplo, ampliando suas dimensões a um único ponto, trazendo elementos como ruas, praças, campos, edificações e bosques, expandindo assim a cena em planos e ambientes.

O teatro Farnese, em Parma, que foi projetado e construído pelo arquiteto Giovanni Batista Aleotti, possui sala de espectadores em forma de ferradura e com capacidade para



Teatro Olímpico, Vicenza - séc XVI

quatro mil pessoas, palco com trinta metros, que apresentava espécie de porta central alargada, formando um arco no proscênio dando acesso a um palco interior. Essa decisão foi o que deu maior importância a construção cênica, onde os painéis e maquinas cênicas permitiam bem mais a ilusão, proporcionadas pela estética. Desse modo a cena se abriu para o espectador dando início ao conceito de caixa ilusória no teatro, que passou a ser muito utilizado nos teatros a italiana. (c.f. Berthold, 2001).

As perspectivas sucessivas, que apareceram no século XVI em diante, tinham como objetivo alargar ilusoriamente o espaço onde se desenrolava a ação cênica. Os princípios em que se baseavam as primeiras cenografias elaboradas foram criados pelo arquiteto Baldassare Peruzzi (1481-1536) e seu discípulo Sebastiano Serlio (1475-1555). No século XVII, importante papel desempenharam os irmãos Ferdinando (1657-1743) e Francesco Galli Bibiena (1659-1739), os quais introduziram os cenários em perspectiva diagonal ao invés de central. Junto a seus filhos, percorreram toda a Europa, projetando teatros, cenários e maquinários de cena.



Estudo cênico Badassari Peruzzi séc XV

Estruturação dos Teatros na época Renascentista

- Cenário fixo – ruas e palácios;
- Era construído em perspectiva;
- Apresentação da terceira dimensão como plano bidimensional;
- A perspectiva era central, isto é, com um único ponto de fuga;
- Relação homem – mundo;
- Apresentado como um quadro.



Teatro Farnese, Parma - séc XVII

ESPAÇO CÊNICO ELISABETANO

Relativo ao período da Rainha Elizabeth I, o teatro inglês deu mostras de uma grande vitalidade e originalidade, durante mais de três quartos de século: da representação de *Gordoduc*, de Thomas Sackville (1536-1608) e Thomas Norton (1532-1584), em 1562; até o fechamento dos teatros em 1642.

Antes da criação do seu teatro propriamente dito, os espaços teatrais eram nos palácios, e em locais abertos como pátios e praças. Por volta de 1570 foi construído o seu primeiro teatro, que foi influenciado por estes locais abertos, lembrando pátios, eram edifícios em que todos tinham acesso, só era preciso pagar o preço do ingresso. O Globe é o mais famoso deles, que abrigava até 2300 pessoas.

A planta desses edifícios poderia ser circular, quadrada ou octogonal, era construído de madeira em até três níveis, de galerias, onde suas galerias superiores eram destinadas ao público que pudesse pagar mais, e as galerias inferiores

e bem como o centro, eram destinados ao público geral. Todo o edifício era recoberto por um telhado de palha e que mantinha a parte central aberta.

O palco era elevado em aproximadamente um metro e meio em relação ao público e possuía uma cobertura em duas águas, sustentada por duas colunas, poderia ser de forma retangular ou trapezoide que possuíam de sete a dez metros de profundidade. A sua estrutura arquitetônica, permitia a ocupação do público e, sua largura, altura e profundidade, e assim tendo a relação público/cena, o público nas galerias a altura assistia sentado, enquanto o público na plateia, assistia em pé. O palco possuía pouca caracterização, sendo utilizados apenas alguns objetos e móveis. (c.f. Mantovani, 1989).

William Shakespeare, viveu e apresentou suas obras durante esse tempo, e ofereceu suficiente material para a imaginação dos espectadores, de uma maneira mais sugestiva, explicando cada ambiente e cada cena no seu



Teatro Globe, reconstituição - Vista Superior

texto, tendo assim o cenário falado, que é um traço de estilo primordial para a cena elisabetana. Onde em um tratado era exigido que a ação fosse tratada nos versos do texto, para que assim pudesse se conectar o local e com os objetos em cena, formando uma organização que ligasse o espaço. Todos os teatros foram fechados em 1642, por decreto governamental que o considerava uma arte imoral, e todos os seus edifícios foram demolidos. (c.f. Berthold, 2001).

Apesar de sua diversidade, é possível delinear algumas características do teatro desse período:

- Estilização do cenário;
- Interligação entre o trágico e o cômico;
- Predileção pela violência e o tema da vingança;
- Angústia metafísica dissimulada por um grande apetite pelo prazer e pelo conhecimento;
- Mistura de truculência verbal com refinamento poético.



Teatro Globe, ilustrações



Teatro Globe reconstituição - séc XXI



Teatro Globe, reconstituição - implantação

Sucesso comercial e popular, o teatro elisabetano foi fruto de uma multiplicidade de autores, entre os quais:

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| ● John Lyly (1554-1606) | ● Robert Greene (1558-1592) |
| ● George Chapman (1559-1634) | ● Christopher Marlowe (1564-1593) |
| ● William Shakespeare (1564-1616) | ● Thomas Dekker (1572-1632) |
| ● John Fletcher (1579-1625) | ● John Webster (1580-1625) |
| ● Francis Beaumont (1584-1616) | ● John Ford (1586-1639) |



Teatro Globe - reconstituição

ESTUDOS DE ESTILO

Após a revolução industrial, quando as máquinas tomaram o poder, o progresso era o novo intuito da sociedade como um todo, crescimento industrial era o principal foco. Fotografias, carros, aviões, meios de comunicação e até a imprensa, ganharam mais espaço no dia a dia, e como a arte imita a vida, o teatro não poderia ser diferente, a cenografia passou a ser influenciada por esses tipos novos de técnicas, bem como a representação deles era importante, agora que eram coisas cotidianas, os mesmos se faziam usuais como novos tipos de criar a experiência cênica. O cinema nasceu e tomou proporções novas no cotidiano da sociedade e passou a impactar as pessoas de maneira social, tendo assim novas ideias de vida coletiva, impacto sociais e de maneira geral em urbanidade e sociedade.

Essas novas experiências influenciadas por esses diferentes mecanismos, novos a sociedade, variavam de grandes platôs e painéis até mecanismos industriais. Este conceito influenciou a maior parte das representações de visão e criação da época, como extensões visuais e sociais dos

artistas. Além disso a expansão da fotografia como arte trouxe uma nova ambientação para os cenógrafos da época, jogos de luzes e possibilidades de envolver os sentidos como olfato e audição, além da visão, criaram uma nova representação, a luz seria o definidor de cenário, o som o definidor de ação e os novos mecanismos cenográficos definiam o espaço.

"É muito importante colocar que não existe um estilo expressionista para os cenários; e não só: não existe estilo em se falar de cenografia. Isto porque não existem fórmulas que possam ser aplicadas. Cada espetáculo é efêmero e único, não é possível ser reproduzido. Assim sendo todos os seus elementos são pensados e criados para cada encenação: cenários, luzes, figurinos sem contar a atuação do ator. Ao falarmos em geral não significa que estamos rotulando este ou aquele cenário, isto seria incoerente com o fato de cenografia ser um ato criativo. Aliás o termo estilo sofreu uma degeneração e deveria ser usado com todo o cuidado." (MANTOVANI, Anna, 1989).

Sendo assim a sociedade foi mudando e a arte também, então novas vanguardas foram surgindo, e três delas tem um destaque para a cenografia.

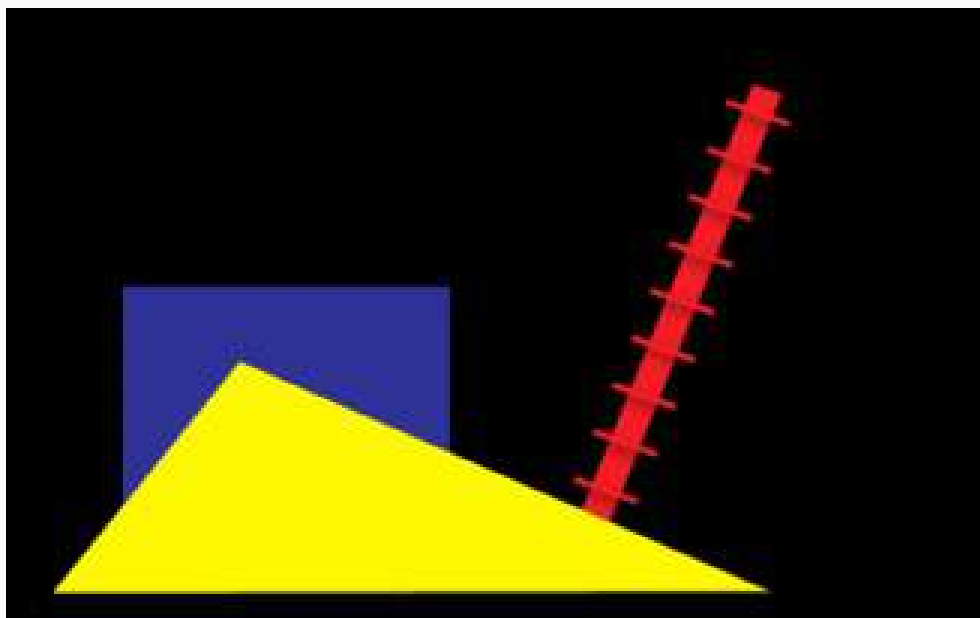
MOVIMENTO
FUTURISTA

MOVIMENTO
EXPRESSIONISTA

MOVIMENTO
CONSTRUTIVISTA



FUTURISMO



Enrico Prampolini - Estudo Cênico, 1927



Prampolini - Futurist Pavilion Stage Design

Em aproximadamente 1909, surge o movimento futurista, se tratando de um movimento artístico que supervalorizava as máquinas, o progresso, a mecanização, e a velocidade, e dessa forma trazendo uma nova identidade e nova relação entre público e artista. E onde os novos eventos futuristas traziam uma nova linguagem para os espetáculos, tendo uma correlação com outras tantas artes, como por exemplo a música, a dança, a poesia, a pintura, de maneira mais aberta e melhor implementada.

A nova onda era a participação do público, o mesmo não deveria mais ficar aquém dos acontecimentos nos palcos, onde os mesmos deveriam interagir de maneira inter relacionada, agora deveriam ter uma participação intrínseca e não mais monopolizada, e que a cena por sua vez deveria provocar estupor criativo e imaginativo nos espectadores (c.f. Mantovani, 1989).

"Em 1915, no manifesto 'Teatro Futurista e Sintético', isto é, 'um teatro sintético, atécnico,

dinâmico, simultâneo, autônomo, alógico, irreal', encontramos que o público tem que deixar de ser preguiçoso, e para que isso aconteça a cena deve invadir a plateia." (MANTOVANI, 1989).

Desta forma podemos perceber que o futurismo é um movimento artístico que nega o naturalismo e a reconstrução histórica, e prezava que os atores deveriam viver como si mesmos, e desta forma exprimir a alma dos personagens durante as apresentações teatrais, a nova ação teatral, passa de algo estático e habitual, para uma forma mais dinâmica de exercer o mesmo.

Com a corrente nova das máquinas, e da automação novas formas de se criar a cena foram sendo estruturadas, e entre as diretrizes do futurismo, trazendo assim técnicas novas, como a luz, a fotografia e etc., segundo Mantovani, em 1924, foi escrito outro manifesto, "a atmosfera cênica

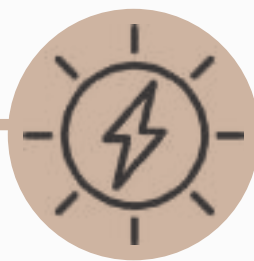
futurista", onde propunham que no futuro o espaço cênico fosse polidimensional e poliexpressivo, sendo a união das quatro dimensões do espaço teatral, onde desta maneira deveria então haver uma síntese, uma plástica e uma dinâmica, para que o espaço pudesse atender aos requisitos para sua proposta. Poucos espaços cênicos futuristas foram montados com excelência na época, sendo um deles o teatro da cor, que proporcionava a cor como personagem autônoma do espetáculo.



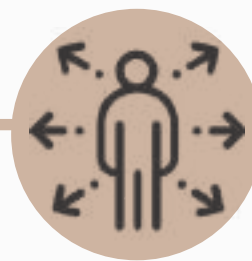
Uso de novas diretrizes e técnicas, ligadas a tecnologia como o uso da luz e da fotografia.



As dimensões dos palcos passariam a ter síntese, plástica e dinâmica.



Valorização de tecnologia para a realização de novos espetáculos.



Os palcos passaram a ter uma maior dimensão onde deveriam ser polidimensionais e poliexpressivos.

EXPRESSIONISMO



Robert Wiene "O Gabinete do Doutor Calligari" - 1919



Robert Wiene "O Gabinete do Doutor Calligari" - 1919

O expressionismo tem a sua origem, como um movimento de rompimento com o passado, algo associado à um estado de espírito, onde foram geradas muitas vertentes artísticas, propondo uma nova percepção e interpretação do mundo naquela época, onde na cenografia os espaços eram influenciados pelas artes, tendo uma negação com concepções naturalistas e impressionistas, assim aparecendo, a cena, mais tarde na década de 20, muito influenciada pelas artes plásticas, onde a intenção era olhar além da superfície das coisas (c.f. Mantovani, 1989).

"Os cenógrafos expressionistas rejeitam tudo o que for supérfluo, os seus trabalhos buscam o sentido profundo do texto dramático, na essência. Tocar a alma do espectador é o seu objetivo" (Mantovani, 1989).

Tendo isso em vista, os cenários desta época, tendiam muito mais para a hipérbole, eram exagerados ao máximo as características desses, para que assim pudessem ser transmitidos determinadas

sensações ao serem assistidos, trazia consigo a tensão de extremos, senso esses mais simbólicos, não através do mundo real, mas do mundo imaginário, dos sentidos. Os planos passam a ser distorcidos, as linhas são alteradas, as cores passam por uma acentuação quase que irreal, as luzes corroboram para essa criação de ambiente, e os cenários passaram a ser não mais lugares mas sim perspectivas, sugeridas pelo espetáculo, pelos atores e pela reflexão dos sentidos dos personagens em meio as ações do texto, trazendo uma maior valorização do interior e como os espectadores são levados a determinada sensação de acordo com sua percepção do desenrolar da história.

Essa cenografia em suma, organiza o seu espaço de forma em que a sua função seja a expressão, dos atores principalmente, pois seus personagens estão interpretando o drama do texto, e esse não está só no texto em si, mas também na ambientação. Algumas dessas obras tendem a transmitir sensações como a

angustia, o desespero, a ameaça, por meio das suas deformações, e por conta de sua acentuação traz uma atmosfera de catástrofe, de medo, de tensão (c.f. Mantovani, 1989).

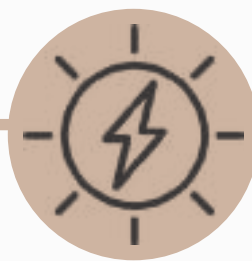
Um exemplo de obra que até hoje é bem comentada, e pode ser entendida como sendo marcante para o estilo, é o filme alemão, O gabinete do doutor Caligari, de 1920, onde esse sentimento de inquietude dos personagens, e de angustia, é transmitido a nos pela maneira em que foi projetada sua cenografia. O cinema deu a oportunidade de cenógrafos trabalharem com os efeitos visuais psicológicos, relacionados com contrários, como iluminação difusa e concentrada, primeiro e segundo plano, distancias e diagonais e entre outros.



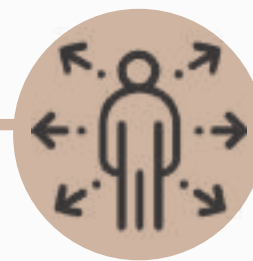
Organização do espaço de forma em que, a sua função seja a expressão.



Os planos passam a ser distorcidos, as linhas são alteradas, as cores são acentuadas.

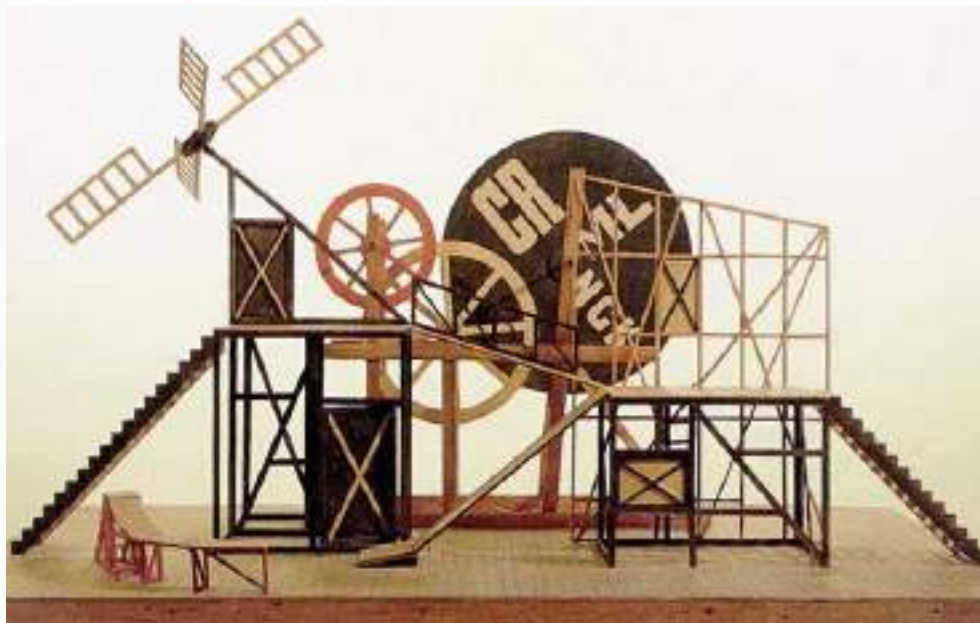


Valorização do interior do palco e de seus sentidos e sensações transmitidos.

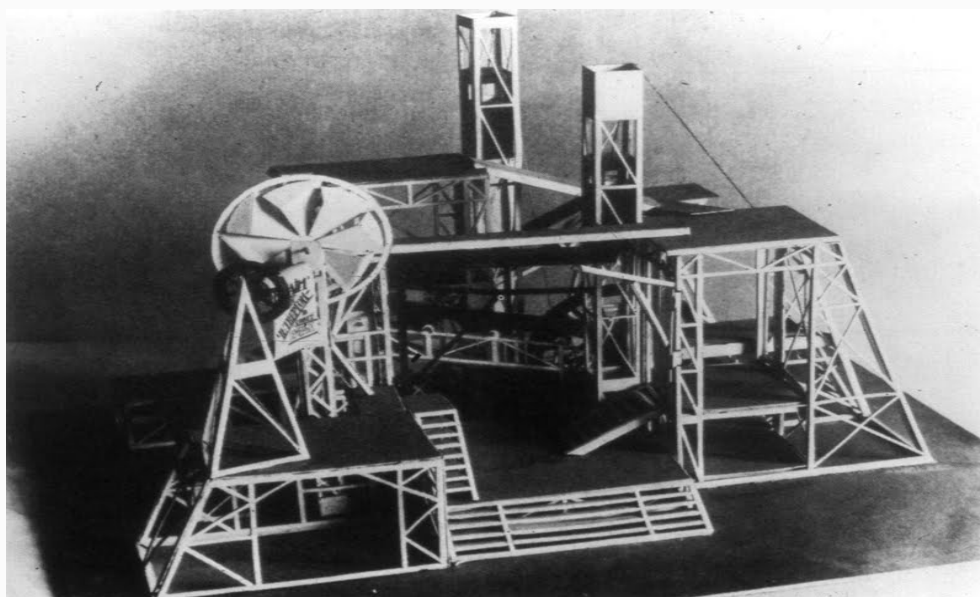


Palcos exagerados ao seu máximo para que os mesmos possam transmitir determinadas sensações.

CONSTRUTIVISMO



Cenografia Construtivista, Maquete Cênica



Cenografia Construtivista, Modelo

Durante a revolução Russa, foram proporcionadas diversas mudanças e rupturas ao teatro, o início da mobilização política que vinha acontecendo, trouxe um novo olhar para dentro dos palcos, colocando até mesmo os espetáculos de massa como veículos de mobilização coletiva. O teatro burguês agora estava enterrado, pois a nova intenção e objetivo do teatro era, sim de apresentar obras que fossem acabadas, mas ao mesmo tempo, o espectador deveria ser capaz de criar essa, dita, atmosfera dramática, fazendo assim parte da co-criação do espetáculo, como espectador.

Também nega o naturalismo, pois preza essa quebra da quarta parede com o espectador, e além disso também traz elementos presentes na construção para dentro dos palcos, como elementos que antes estariam escondidos passam a fazer parte do espetáculo, como ferro, vidro e madeira que se transformam em agora objetos da cena, como pontes, rampas, plataformas, escadas. Onde a intenção agora

não era mais esconder os elementos e sim os deixar a mostra, como os refletores por exemplo que passaram a ser utilizados como construção do cenário, isso criando toda a sua estrutura como aparente, e os materiais sendo mostrados ao público, mas não de maneira que parecessem errados, mas que fizessem parte da criação de mundo dos novos espetáculos.

"O abstracionismo se encontra em toda a Vanguarda Russa, das obras raionistas ao Suprematismo e ao Construtivismo. A cenografia integrada a esses movimentos reflete essa corrente. Rejeitando todas as tendências figurativas, se utiliza de elementos geométricos." (MANTOVANI, Anna, 1989).

Essas novas vanguardas que se iniciaram na Rússia, trouxeram uma personalidade nova a cenografia, que agora integrava esses movimentos em sua criação. A rejeição, principalmente, dos modelos figurativos e de

suas tendências, tinha agora o intuito de romper a quarta parede, e de se mostrar mais exequível, trazendo assim novos elementos para os palcos, mas que dessa vez seriam geometrizados, sendo eles tanto horizontais quanto verticais, trazendo essa originalidade, os palcos passaram a ser motorizados, e a verticalidade trabalhava como engrenagens para o palco, e o público poderia ver essa funcionalidade durante as trocas de cena.

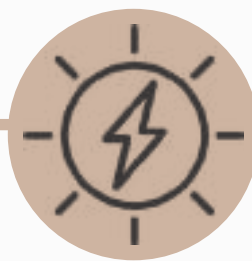
O palco passou a ser organizado a partir de volumes e planos, e como os mesmos encaixavam-se uns com os outros, a nova forma de se apresentar era o reflexo da indústria, rápida e dinâmica, e desta forma o espectador também era levado a participar.



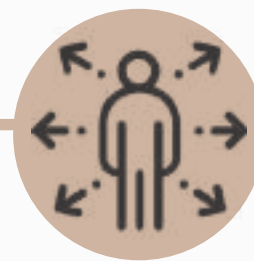
Os palcos passaram a ser motorizados, e com engrenagens durante as cenas.



Dimensões que fossem capazes de "quebrar" a quarta parede com os espectadores,



Inclusão de novos elementos, mais geométricos, trazendo originalidade para os palcos.



O palco organizado a partir de volumes cheios e planos, e como se encaixavam entre eles.

O IMAGINÁRIO

Seguindo e se baseando no que o senso comum tem como ideal, o termo imaginário, remete a algo que não existe, que não é real, que seria o produto da nossa imaginação. E se for ser analisado, em suma, tudo que existe no mundo, exceto o que a natureza nos fornece, é um produto da imaginação humana, sendo a imaginação, a idealizadora de coisas concretas, como construções, tecnologias, utensílios, até coisas abstratas, como ideologias, religiões, produções artísticas e culturas. Desta forma a partir dessa primeira breve reflexão, conseguimos ultrapassar essa noção do senso comum, entendendo que o imaginário não se refere apenas a coisas que não existam, mas também se referindo, principalmente, as coisas que existem. (c.f. Anaz, 2014).

O conceito de imaginário, tem sido objeto de estudo de importantes estudiosos e pensadores em diferentes campos de conhecimento, como por exemplo, na psicologia, nas artes, na filosofia, nas comunicações, tem-se pensado e tentado dessa maneira se aprofundar na ideia de o que é o imaginário. Sendo um dos pensadores que fez isso da maneira mais aprofundada, foi o francês Gilbert Durant, que aborda o imaginário, a partir de uma perspectiva e experiência antropológica, sendo, desta forma, algo que ele enxerga, como sendo um processo, na mesma medida em que é um produto.

Desta forma como produto sendo um conjunto de elementos simbólicos que se articulam, para que possa ser construído ou expressado, uma visão de

mundo, sendo por meio de narrativas, produção simbólicas, análise ou mesmo em movimentos socioculturais.

Podemos pontuar, como exemplo, o imaginário de Star Wars, em que temos um conjunto de imagens, símbolos, arquétipos e mitos que corroboram para a construção de uma narrativa, em que a mesma tem uma visão de mundo contida, e essa visão acaba sendo compartilhada por milhares de pessoas por meio da globalização. Com essas pessoas se identificando com esse imaginário e até aderindo ao mesmo, de diferentes formas, sendo desde pessoas que são espectadores eventuais, que assistem os filmes e consomem essa cultura de maneira mais interligada ao seu dia-a-dia, até pessoas mais engajadas, que participam das convenções, debates e afins e que "mudam" o seu dia para que possam estar de acordo com esse determinado evento. Sendo essa uma maneira de se enxergar o imaginário como um produto e esse processo de conexão das pessoas com esse assunto. (c.f. Anaz, 2014).

Outra maneira, seria de uma forma mais concreta, como por exemplo se pensarmos o imaginário sendo manifestado na estética, na ética e nos costumes de determinado grupo social ou movimento cultural, como por exemplo o movimento punk ou hippie, que além de um conjunto de elementos simbólicos trazendo algo a esse grupo, temos eles se articulando e refletindo na ética, na estética e nos costumes desse movimento, fazendo com que determinadas pessoas se

identifiquem com esse imaginário e participem desses grupos sociais ou movimentos. Desse sentido funcionando com um elo social. Uma ligação que une determinadas pessoas como um grupo da sociedade.

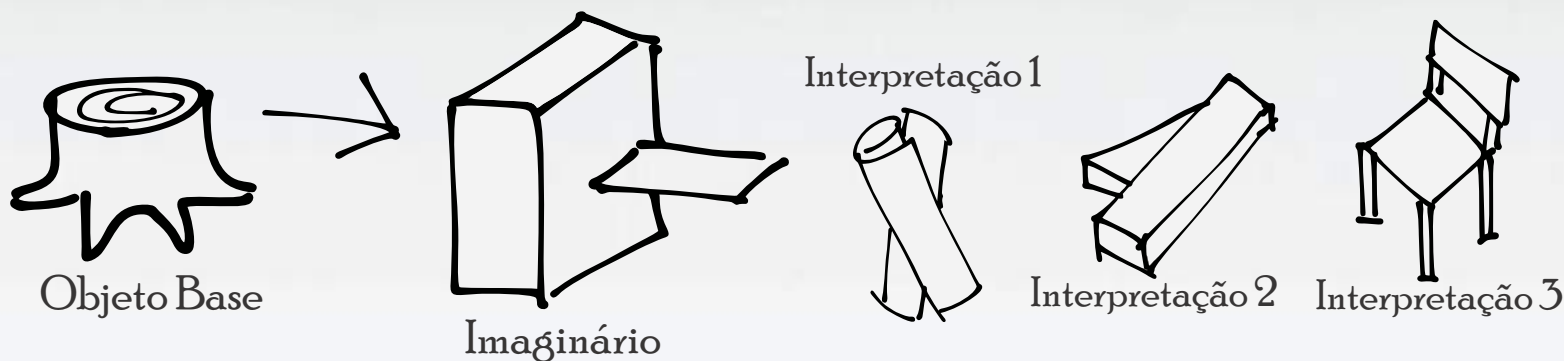
Além disso o Gilbert Durant, também enxerga o imaginário, como sendo um processo, com uma perspectiva um pouco mais complexa, onde ele enxerga o imaginário surgindo a partir de duas forças que agem em sentidos, tidos como contrários. Tendo de um lado as pulsões, isto é, os movimentos humanos, internos, que levam o ser em determinada direção física e biológica, e do outro lado as coerções provenientes do mundo externo, de elementos e ações sociais e naturais. Tendo essas duas forças, as pulsões e coerções, indo em direções contrárias e tendo a imaginação como um principal motor, sendo o meio que tenta encontrar sentido ao mundo, como tentar dar explicações a existência humana ou justificar a existência das coisas no mundo, tudo isso junto levando assim a um processo que levam a criação dos arquétipos, dos mitos, das imagens, os símbolos que são a criação do imaginário como produto.

Tendo essa perspectiva, antropológica de Durant, e pensando assim essa importante função que a imaginação tem, o imaginário acaba atuando assim, como um fator de equilíbrio biológico, psicológico e social na vida da sociedade, como seres humanos pensantes, reacionários e progressistas.



IMAGINÁRIO URBANO E A ARQUITETURA

Representações de imagem nos indivíduos



Para se entender como o imaginário pode influenciar, tanto na arquitetura e urbanismo quanto na cenografia, é importante entender o conceito de imaginário para a sociedade. De acordo com François Laplatine e com Liana Trindade, o conceito de imaginário que foi construído em seu livro "O que é imaginário", toda a ideia e criação de imagem é formada por vivência. "Imagens são construções baseadas nas informações obtidas pelas experiências visuais anteriores. Nós produzimos imagem porque as informações envolvidas em nosso pensamento são sempre de natureza perceptiva", o que analisando nos mostra que o imaginário então, seria formado pelo conjunto de imagens, em nosso subconsciente, que seriam originadas através das experiências passadas que cada indivíduo teve em diversos tipos de situações, consequentemente a cada experiência nova vivida, a nossa mente adquire novas informações e com isso produz inter-relações e novas imagens.

A produção da imagem, é traçada a vida do indivíduo, pois não existe como o mesmo produzir certa imagem se distanciando de sua história, suas experiências profissionais, suas experiências acadêmicas, seus gostos, memórias, pesquisas, todos esses são suas referências quando se trata de moldar uma imagem, tanto quanto a produção de uma ideia, o indivíduo pensa primeiramente em características que o mesmo já vivenciou, as experiências diferem de indivíduo para indivíduo, bem como as imagens que cada um tem sobre determinado assunto ou ser.

"Por exemplo, a imagem que fazemos de uma pessoa que conhecemos na atualidade ou no passado de nossa existência, não corresponde ao que ela é para si, ou para outrem que também a tenha conhecido, pois sempre é uma imagem marcada pelos sentimentos e experiências que tivemos em relação a ela." Laplatine e Trindade.

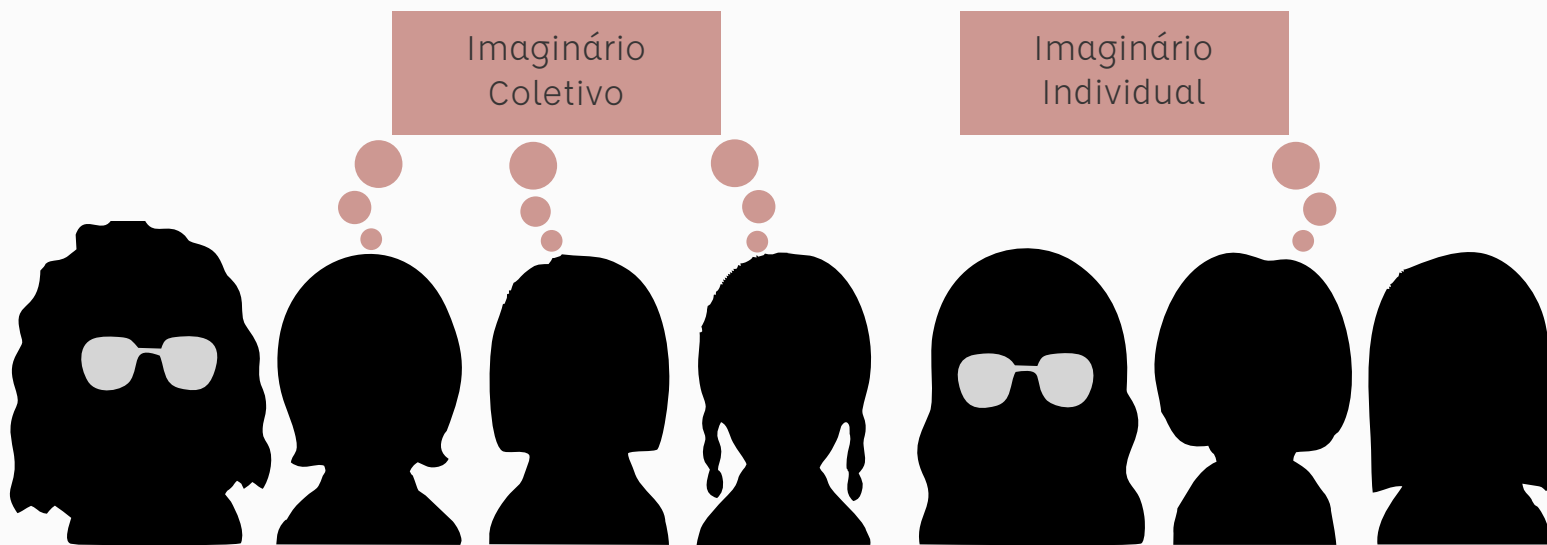
Desta mesma maneira, que temos o imaginário individual, temos o imaginário coletivo, que exerce influências também, em nossa criação de imagem, sendo este um que varia ainda mais, por conta de posicionamento geográfico, por conta de culturas, religião, isso significando que o imaginário também se forma baseando-se em suas expressões culturais e históricas, de onde o indivíduo se situa.

"Tanto a imagem como o símbolo constituem representações. Essas não significam substituições puras dos objetos apresentados na percepção, mas são, antes, representações, ou seja, a apresentação do objeto percebido de outra forma, atribuindo-lhe significados diferentes, mas sempre limitados pelo próprio objeto que é dado a perceber." (Laplatine e Trindade, 1996).

Assim podemos perceber, de acordo com a citação acima, que até a realidade está suscetível a análise e a interpretações diferentes, perceba que dependendo de como dois indivíduos diferentes, com bagagens de vida diferentes, analisam e interpretam uma determinada situação de maneira diferente, de acordo com a sua vivência. Porém apesar desses mesmos indivíduos serem capazes de interpretar determinado objeto, de maneiras

diferentes eles sempre estarão interligados por esse mesmo objeto, pois a sua percepção vem limitada a esse objeto, mesmo que suas interpretações possam ser diferentes.

Desta maneira podemos perceber que um projeto cenográfico, mesmo que seja advindo de um mesmo autor, passa por um filtro de realidade de seus executores e acaba por assim sendo de uma maneira diferente do que foi idealizado inicialmente, o que não é de maneira alguma algo errado, pois cada indivíduo vive uma realidade e se expressa de maneira diferente, e quando interligado a arte é ainda mais complexo, pois arte é subjetivo, e por isso só pode ser analisado. O que o no ponto de vista da cenografia por exemplo, onde se tem algo como o texto base, podendo ser um livro, um roteiro, um poema e etc. e esse mesmo tem uma visão do autor dele, porém quando passado às mãos do cenógrafo que vai executar o projeto o mesmo se transforma para algo diferente, pois diferentes pessoas têm diferentes experiências e diferentes interpretações, mas ambas estão sempre ligadas ao objeto base, nesse exemplo o texto.



ANÁLISES E REFLEXÕES SOB IMAGINÁRIO



Dom Quixote por Gustave Doré

Um grande exemplo de como o imaginário pode interferir no processo criativo, pode ser encontrado no clássico "Dom Quixote de La Mancha" onde nele o personagem principal cria e nutre seus devaneios com uma versão da realidade que só é visível a ele e só temos acesso por conta dele, onde o mesmo criou suas ilusões a partir do imaginário que o mesmo alimentou durante anos, em sua infância principalmente, de leitura, e justapondo-se com o imaginário da época, pois se tratam de histórias de cavaleiros, onde é o que a época o submete, seria improvável que ele imaginasse algo como viagens no espaço ou afins, pois o mesmo está sob um estilo de vida e em época que o faz ter essa linguagem.

"Embora eu saiba que não exista magia no mundo que possa mover e forçar a vontade - como alguns simplesmente acreditam -, é livre a nossa vontade, e não existe erva nem encanto que a force." (Cervantes)

As então, novelas de cavalaria são tão apreciadas por ele que o permitem criar uma ideia simbólica de mundo, onde existe uma bela dama a ser salva, batalhas a se travar, um mundo mágico. Nesse sentido podemos perceber que quixote passa a ser assim o próprio autor de sua história, bem como personagem principal, imaginando que vive os eventos narrados. Podemos então traçar um paralelo, com relação a criações no nosso mundo, onde existe um processo de pesquisa referenciado junto ao imaginário em paralelo com o projeto em questão, que podem ser referenciados dessa maneira trazendo credibilidade ao produto final, o que pode ser uma das muitas formas de se pensar projeto, ou mesmo cenografia.

Compreendendo assim a forma com que o imaginário se dá a partir de ideias humanas, podemos analisar como ele interfere em obras, literárias, cinematográficas e etc. pois em ambos a criatividade é o foco principal e está interligada neste caso o autor, pois o mesmo tem total liberdade do que pode ser criado em sua obra, transcrevendo seus desejos para sua narrativa, onde o mesmo é Deus em seu texto, e suas experiências ligadas ao seu meio são seus motores de criação.



Alice por John Tenniel



O Nome do Vento por Marc Simonetti

Além de Dom Quixote, também existem outras obras em que o autor está em sua própria história trazendo uma maior intersecção do que ocorre com os personagens, como por exemplo no livro O nome do Vento, onde a história se baseia na vida de Kvothe, um dono de estalagem, e um cronista vem ouvir sua história, mas o que está sendo contado para nós que é o interessante, é claro que queremos entender no que tudo se baseia, mas a história do livro é contada pela visão do personagem principal, isso é ele é quem toma as rédeas da situação, sendo assim sua própria experiência pode, e acaba por assim fazer, influenciar em sua maneira de descrever os acontecimentos, e ao leitor basta acreditar, ou mesmo interferir com seus próprios pensamentos e interpretações do que lhe é dito.

O imaginário do autor é o que contem suas experiências passadas e estudos, como pudemos ver anteriormente, e o mesmo não pode, e nem consegue, se distanciar da escrita, onde o mesmo na verdade a auxilia, sendo combustível para o que ele traz em suas transcrições, de forma em que a história passa assim pelo filtro do imaginário do autor.

Também temos como exemplo o filme coração de tinta, que também se trata de uma obra literária, onde os personagens dos livros podem sair do mundo da leitura e passar para o mundo real, o que além de ser uma metalinguagem, pois é um livro falando sobre livros com personagens que saltam para realidade que ainda está inclusa em um livro, mas que os mesmos passam por uma

interpretação do autor, pois os mesmos são personagens que expressam emoções determinadas, mas dependem da interpretação de quem o lê, para que eles possam assim sair das suas histórias e acabam acarretando, as emoções do leitor no momento, trazendo assim uma nova interpretação. Desta forma passando pelo filtro do imaginário do leitor, mas trazendo essa ideia para sua realidade, e mesmo assim transparecendo uma interpretação nova em relação a sua atual.

Alice no país das maravilhas também é uma obra que lida com os desdobramentos do imaginário, criando assim o país das maravilhas, onde o mesmo só existe daquela forma por se tratar da criação da mente de Alice, uma menina imaginativa, que estava entediada pela monotonia em que sua vida andava, onde nessa nova localidade tudo era chamativo e cheio de aventuras, exatamente o que Alice precisava e desejava.

Lewis Carroll, no papel de autor, quando escreveu essa obra, se ateu aos detalhes, e ao que poderia estar se passando na mente de uma criança, por suas condições, por isso o mundo em que Alice acaba por visitar, é fruto de sua imaginação, e como parte de seu imaginário estava voltado para coisas da sua realidade, como coisas de seu universo infantil, como seus jogos e brinquedos, além da presença de animais que fossem de seu fácil acesso, assim Alice acaba buscando por imagens que colaboraram com o processo criativo de seu novo mundo.



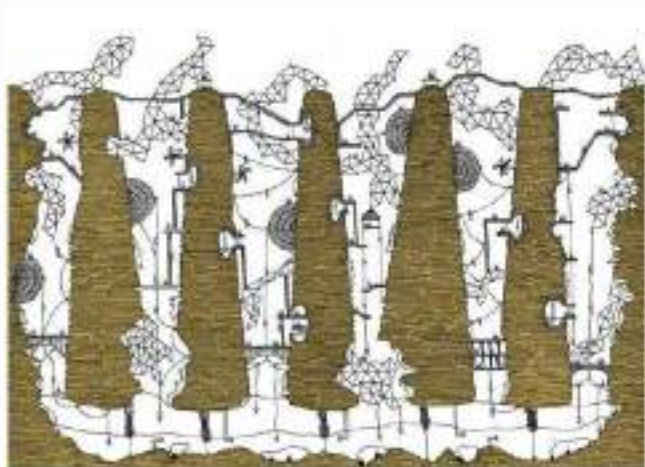
Coração de Tinta por Cornelia Funke

O IMAGINÁRIO NAS CIDADES INVISÍVEIS DE ÍTALO CALVINO

Além desses também podemos citar um autor bem conhecido do estudo de arquitetura, Ítalo Calvino, que em seu livro *As Cidades Invisíveis*, cria um universo em que todas as suas cidades se tratam de cidades do império, e onde as descrições feitas de suas cidades se tratam de uma descrição feita ao imperador. Assim podemos perceber que em seu cerne tem a interpretação de Marco Polo, que está descrevendo ao imperador, sobre as cidades, e sendo assim

passando por seu imaginário, mas além disso também há uma interpretação feita por parte dos leitores.

Um exemplo disso são as dezenas de imagens de referência sobre as cidades encontradas por artistas, e em todas as análises e interpretações é possível ver uma diferença em suas interpretações, exteriorizando dessa forma o seu imaginário, sendo assim cada um interpreta o texto de maneira diferente, pois essa obra tem um intuito muito claro de estímulo do imaginário.



Isaura por Karina Puente



Isaura por Liisa Aaltio



Isaura por Damla Esaspehlivan

ISAURA

Podemos dessa forma analisar algumas das cidades de Ítalo Calvino, como Isaura por exemplo que é uma cidade que tem grande ligação com o terreno e com os rios, como essa cidade conversa de forma interdependente e como tem a sua interação entre visível e invisível. E podemos perceber também como a religião molda as características de uma população de forma social e urbanística. E podemos perceber que há uma diferença na maneira como as pessoas que vivem na parte dos poços se comporta em relação a outra parte da população, tendo em cada parte dos poços as pessoas tendo uma visão distinta de quem onde se localizariam os seus deuses.

Diversos artistas trazem suas interpretações para a cidade de maneiras diferentes, de acordo é claro com o seu imaginário, mas todos representam as suas partes visível e invisível, submersa e emersa, de maneiras diferentes entre si, pois o texto base nos ambienta em um local assim, trazendo dessa forma o conceito de imaginário no sentido que todos temos nossas próprias interpretações de determinado assunto, mas estamos limitados pelo objeto a interpretar.



Isaura por Lutero Proscholdt

DIOMIRA

Outra delas é a cidade de Diomira, por se tratar de uma cidade onde o seu ponto mais perceptível, são suas construções e elementos que a exteriorizam de maneira categórica, como se o importante ali fossem suas construções, que na cidade estão presentes são suas cúpulas de prata, ruas lajeadas em estanho, estatuas de bronze, um teatro de cristal e um galo em torre de ouro, todos esses elementos que se destacam visualmente, mas o mais importante na cidade é um determinado aspecto que acontece em uma noite de setembro, e como os viajantes procuram a felicidade, em determinado momento ele diz que é diferente para cada um e que em cada vez que forem e participarem, acontecerá de outra forma.

Baseando-se nessa ideia de cidade em que sua beleza externa é notável, mas os visitantes só a visitam em busca de algo singular, que é a felicidade, temos além de uma crítica social, ao que é belo e se o belo é o que importa, também podemos verificar uma interação de algo imaginativo por meio dos visitantes, pois felicidade é subjetivo, então determinado aspecto da cidade pode talvez trazer a felicidade a um indivíduo que não trará a outro. Podemos perceber como alguns artistas trouxeram um olhar maior para as questões estéticas da cidade, buscando assim referenciar suas cúpulas, seus postes de ouro e etc. e dessa forma tentando assim trazer o elemento mais subjetivo em seus tons e modo como trabalham as suas artes. Podemos então perceber como essa cidade pode nos os mostrar tanto em seu texto o conceito de imaginário como em suas adaptações artísticas.



Diomira por David Fleck



Diomira por Liisa Aaltio



Diomira por Mauricio Pettinaroli

Assim podemos perceber que o imaginário está presente em diversas produções artísticas, sendo também uma delas o cinema, onde durante o processo criativo, os produtores, diretores, roteiristas e etc optam por determinadas escolhas de roteiro e de forma como se contar uma história, adaptando uma narrativa embasados em um imaginário referente aqueles objetos.

considerado seu imaginário coletivo na criação de seu filme e seus cenários. Pois da mesma maneira que o imaginário pode ser entendido como um filtro, que guia as opções de criação do filme ele também está presente na maneira em que o espectador irá consumi-lo.

Quando falamos de produção de filmes, devemos ter o pensamento de que em seu trabalho, não só são utilizadas as ideias de imaginário da equipe técnica, mas também são embasados nos espectadores. Por esse motivo estabelecem um público alvo, para que possa ser pensado referente a determinado público para que assim seja

Sendo assim a produção trabalha em cima do imaginário do autor da narrativa, do público alvo, bem como também da equipe, sendo eles, o diretor, cenógrafo e etc. para que possa englobar esses elementos e que seja feito algo que converse com o público a o mesmo tempo que tenha verossimilhança com a realidade, e assim tento um apelo e algo que os espectadores possam se relacionar com a trama.



Diomira por Colleen Brannigan

A PRODUÇÃO DE CIDADES FICTÍCIAS

Dentro de produções televisivas, cinematográficas e teatrais, existe muito a produção de cidades fictícias que são marcantes, e que quando um espectador está assistindo-as, são elas o que chamam a atenção, e além desse fato, ainda, fazem parte da ambientação, o que nos direciona para o local, onde eles nos conectam, mostrando onde a história se passa e quando se passa. Trazendo assim um diferente meio de narrativa, que transpassa a atuação dos atores, pois podem existir por exemplo, um casal apaixonado tanto em uma pista de patinação do gelo dos anos oitenta, quanto em uma cidade no meio do velho oeste, e é aí em que a cenografia entra, fazendo com que nos situemos em onde e quando.

Fazendo assim a ligação com o que nos trans-mite e o que nos influencia, fazendo a ponte entre as duas artes, sendo como um elo. Sendo desta forma a arquitetura e o urbanismo muito presentes na maneira com que os personagens se relacionam entre si e com o seu meio.

Sendo assim, dentro do conceito de cenografia, há a presença da arquitetura desde seus primórdios, sendo apresentada como um elo, que guiava e trazia o espectador mais para perto da história, sendo verossímil, como algo que te faz ter um apreço e se importar, após a popularização do cinema e das produções televisivas, passou a ser ainda mais utilizada.

"Além da vida cotidiana, lutas, anseios, temores e conquistas da humanidade a arquitetura passou a ser então personagem, tendo uma presença marcante [...] também funcionou como representação de estados psicológicos de épocas passadas ou futuras." (Chagas, 2008).

Com o início das produções cinematográficas essa relação foi passando a ser cada vez mais intrínseca, com cada vez mais a criação de cenários mais elaborados e melhores aproveitados. Sendo assim uma ferramenta, não só de contextualização, mas passou também a ser apresentada como uma forma de narrativa dentro das produções.

Desta forma a cenografia passou a ter um papel mais importante nos cenários, e não passou a ser somente um pano de fundo para as ações dos atores, a elaboração dos cenários passou a ser cada vez mais detalhada, incorporando dessa forma também as tipologias arquitetônicas de cada época.



"As cidades-cinema, enfim, compõem uma totalidade conjuntamente com as tramas que nelas se desenvolvem, com os problemas que as materializam, com os personagens que nelas se movimentam" (Barros, J. D., 2011)

Podemos assim trazer o conceito de cidade-cinema para a nossa discussão, em que o mesmo designa cidades que tenham uma importância relevante para a narrativa, que possuam assim um papel crucial para o desenvolvimento da trama, trazendo um conjunto de informações e similaridades que introduzem personalidade a produção. Trazendo em sua maioria o conceito de cidades imaginárias, que não são reais, mas que não deixam de trazer o aspecto da realidade para suas produções.

"As cidades imaginárias sempre expressam, de alguma forma, os medos, angústias, anseios, esperanças ou demandas da sociedade que as produziram. Neste sentido, poderemos operacionalizar aqui a postura metodológica que considera o real e o imaginário não como dimensões separáveis, mas sim percebendo a sua 'unidade complexa e a sua complementaridade.'" (Barros, J.D., 2011)

Sendo este conceito, trazido para a produção de cidades, tão rico, pois traz assim a característica de criação de todo um novo mundo, e como os personagens conversam com essa realidade, mostrando assim a capacidade artística do estudo de arquitetura e urbanismo.

Esse conjunto, formado pela cidade-cinema e a trama do filme, são capazes de transmitir todas as informações necessárias para a imersão do espectador na produção, seja ela televisiva, fílmica ou teatral. Os personagens e suas problemáticas se apresentam de maneira tênue juntamente com a apresentação das cidades, formando assim um espelhamento entre suas histórias, onde as cidades se tornam personagens dentro do enredo.

E para além disso, também tentar não tornar o termo em um termo de total abrangência, Barros contrapõe como sendo "simultaneamente a carne de uma trama e um gigantesco personagem da mesma" (2011), com as cidades que são apresentadas e servem meramente para o desenrolar da história ali e, que não exercem nenhuma influência em como o enredo se desenvolve, perceba que não são somente um pano de fundo pois elas expressam um elemento, mas as que poderiam ser trocadas sem maiores problemas narrativos.

"As inúmeras cidadezinhas do interior americano que se oferecem como palco para enredos hollywoodianos menores, povoados por adolescentes nerds, jogadores de futebol americano, e líderes de torcida feminina. Substituir umas pelas outras não afetaria as tramas de cada um desses filmes e, de fato, não nos lembramos mais dos nomes dessas cidades carentes de maior singularidade quando se encerra o filme porque elas não eram importantes senão como espaço no qual se movimentam os personagens." (Barros, J.D., 2011).

Em que sendo trazidos como forma de análise, essas cidades não expressam grande valor, em termos representativos, sendo dessas o valor simbólico para a vida dos personagens e sua realidade.

No entanto essa característica de cidade-cinema, não é exclusiva para as produções cinematográficas, existem seriados, telenovelas e até peças de teatro que buscam retratar a narrativa de sua história de maneira em que essas cidades façam parte do seu enredo, trazendo assim características de uma sociedade diferente, ou características sociais. Para isso foram escolhidas algumas obras que retratem isso de maneira pontual.

CIDADES NAS TELENÓVELAS

A produção de cidades cenográficas no Brasil, estão muito atreladas à produção televisiva principalmente, seriados e novelas, sendo este segundo o maior contribuinte para a arte em território brasileiro. E dentre as inúmeras adaptações contam com cenários reais das cidades, bem como cenários criados somente para aquele propósito. De acordo com Nilson Xavier, em seu livro, o Almanaque da telenovela Brasileira, onde o mesmo fez um levantamento que contabilizou, entre os anos de 1966 e 2007, um total de 63 produções de cidades fictícias.

E a partir do momento em que as cidades passam a exercer um papel como de um fator importante para a trama como moldar a vida dos habitantes, com as situações somente acontecendo com esses personagens naquela localidade.

"O mistério que envolve as narrativas fantásticas, constantemente, tem forte relação com a cidade (quase sempre fictícia) em que a narrativa se passa. É a 'ecologia humana' da cidade que vai moldar as posturas dos personagens." (Fernandes, G.M., 2015)

E a partir desse ideal, foi condensado informações que categorizam alguns modelos de cidade fantásticas usado para a televisão brasileira. Dentre essas algumas se mostram de maneira mais sutil e outras de uma forma mais ampla, tendo suas obras características marcantes que podem ser avaliadas, que são o realismo fantástico e novas territorialidades (c.f. Fernandes, 2015).

Sendo assim podemos destacar algumas obras que são de realidade fantástica no âmbito da televisivo no

Brasil, e por se tratar de um trabalho onde o foco é a análise de cidades que tenham uma importância, para a sua história algumas dessas, bem como alguns autores, se destacam mais que outros.

É o caso de Gomes Dias, que em algumas de suas obras, usa o conceito de cidade fantástica, e utiliza das técnicas de cidade personagem em suas obras. Os mistérios de suas tramas sempre têm a ver com a cidade em que os acontecimentos se passam, moldando assim características e caráter dos personagens. Uma de suas obras que se destaca, é a obra de 'O bem amado' que foi uma das primeiras a trabalhar com essa proposta de cidade modulando características próprias, onde a cidade de Sucupira, localizada no litoral baiano, que é uma cidade interiorana, onde a vida gira em torno do centro, que detém uma praça e uma igreja, com figuras que são típicas do interior, como as irmãs fofoqueiras, além do personagem Dirceu Borboleta que assistente do prefeito que sempre ficava com uma vermelhidão na



Vista Superior de Bole-Bole – Saramandaia



Centro Cívico de Bole-Bole



Residência Comum de Saramandaia



Residência Comum de Saramandaia

pele quando gaguejava, algo recorrente, além dos moradores da cidade também falarem de maneira peculiar, a obra fez tanto sucesso que teve remake, serie baseada e até um filme, na época o sucesso foi tanto que o autor baseou algumas características para criar uma outra telenovela, Saramandaia.

Nessa obra especifica, o autor usa e abusa de elementos fantásticos, como a personagem da Dona Redonda que explode de tanto comer, o personagem João Gibão, que possui asas e até mesmo o professor da cidade que se transformava em lobisomem, todos esses elementos em junção da trama da novela que se iniciou com a presença de um plebiscito para decidir se a cidade teria um novo nome, passando de Bole-Bole para Saramandaia, o fato é que os acontecimentos dessa história só poderiam ocorrer nessa cidade do interior por questões de se tratar de um local que fora inspirado em típicos casos brasileiros, e assim trazendo uma essência das lendas existentes na vida real, e a presença de figuras que conversavam com a realidade das cidades brasileiras, utilizando de estereótipos para a criação de uma trama com tom mais dinâmico, incorporando crenças populares e mitos em seu cotidiano e sua criação de sociedade, houve um remake dessa obra em 2013.

"Para produzir um cenário mais próximo do real, a equipe de técnicos e diretores da Rede Globo partiu em busca dos recursos mais avançados de cenografia virtual, a fim de construir a cidade cenográfica praticamente sem plano físico. Com a utilização de retoques virtuais e tecnologia 3D, a cidade fictícia, que contava apenas com um cenário, ganhou uma dimensão de aproximadamente 5 mil metros quadrados, com dunas, mares e plantações, além de um enorme cemitério." (Fernandes C.M., 2014).

Com a inovação a novela ganhou novas particularidades, e uma nova dimensão que antes não era possível, sem o acesso ao processo digital, e a maneira que demonstravam essas novas áreas, tinham o intuito de convencer o público de que aquelas áreas eram locais novos mesmo, dentro da trama, e ainda contando com os novos cenários da cidade, que na abertura mostrava um mapa do centro da cidade vista de cima. (c.f. Fernandes, 2014).

Além disso, também podemos destacar duas obras mais recentes, sendo uma delas de 2011, a telenovela "Cordel Encantado" que se passa na cidade de fictícia de Brogodó e traz também a presença dos reinos europeus de Seráfia do Norte e Seráfia do Sul, apresentando o tipo de arte de cordel em sua ambientação, e a outra se trata da obra de "Meu Pedacinho de Chão" que se passa na cidade fictícia de



Brogodó – Cordel Encantado



Seráfia do Norte – Cordel Encantado



Brogodó – Cordel Encantado

Santa Fé, e que a telenovela foi produzida pela rede globo em 2014.

Sendo a telenovela, Cordel Encantado, tendo sua trama baseada na criação desses reinos fictícios e do sertão nordestino, mas um fato na criação foi o de não ter uma data exata para que a história esteja se passando, podemos caracterizar como entre a época moderna e medieval, mas esse tom é o que traz uma personalidade para a obra, sendo um norte quando se trata da criação do mundo e para trazer os espectadores a essa imersão. Por esse motivo a produção não precisava se prender fielmente a uma época específica, tendo mais liberdade de criação. (c.f. Fernandes, 2015).

E ainda por se tratar de uma história baseada em literatura de cordel, muitos elementos do Barroco e Rococó, também presentes no Brasil, foram utilizados para criar os locais da ambientação da novela. Trazendo também elementos de diversos locais do Brasil, para a criação e ambientação da história da novela. Ainda além desse fato, podemos destacar a importância para a criação dos ambientes, contando uma história, como por exemplo o cenário da fazenda de Timóteo, que tinha tons mais escuros, procurando assim mostrar maior autoritarismo, e a cidade dos trabalhadores tinha a presença de grama seca, de árvores sem folhas e retorcidas, buscando passar uma ideia de dificuldade, e além deles também tinha o

quarto de Antônia que buscava representar o seu ar solitário e passar uma ideia de gaiola, que estava coberta por flores.

Desta maneira, foi preparado antes da realização da novela toda uma atmosfera, baseada nessas características, além de ter havido um grande estudo de monarquias, sendo o objeto de estudo a monarquia da Bélgica, e um estudo de estruturação de cangaço para a criação do sertão, tudo sendo trazido como uma maneira de corroborar com a experiência que seria transmitida ao público. Sendo muitos elementos utilizados, como elementos reais e muitos também elementos criados e utilizados na própria história.

Os cenários sertanejos foram escolhidos como uma forma de trazer o estilo típico brasileiro, sendo assim com elementos coloridos, rústicos e que remetessem a criação de mundo da visão do ambiente nordestino brasileiro.

Enquanto na telenovela "meu pedacinho de chão", com a cidade cenográfica apresenta uma cenografia fantástica, onde o conceito dos cenógrafos foi de produzir uma cidade que pudesse se assemelhar a um brinquedo infantil, em que pudesse relacionar os objetos e a paisagem e mesclar com a sua temporalidade, a proposta era de criar uma cidade que fosse se construindo a partir dos pensamentos de uma criança criando

esse aspecto de sonho, com cores, texturas e formas.

A cidade foi construída em dois meses, usando o principal material como sendo lata, trazendo assim a proposta do cenógrafo Keller Veiga e o diretor de arte Raimundo Rodriguez que pudesse transparecer os sentimentos dos personagens.

A atmosfera da trama é regida por Zelão, e como seus sentimentos influenciam na cidade, quando o mesmo se apaixona pela recém-chegada professora, suas roupas e a cidade passam a ter um tom mais colorido, alegre, tendo assim seus traços cada vez mais claros e a cidade passa a ser florida, após isso quando ele é rejeitado, passa a usar roupas pretas e a cidade passa por um

rigoroso inverno, e ao fim da trama quando retomam o relacionamento, o gelo derrete e a cidade volta a ser florida. Podemos perceber que diferente das outras obras onde o ambiente influencia as ações dos personagens, nessa obra são as ações de um personagem que influencia o ambiente. (c.f. Fernandes, 2015).

Sendo o processo utilizado para a criação da cidade de Santa Fé, tão imersivo, que nos traz uma identidade mais calma, de uma cidadezinha simpática, que fosse acolhedora e por isso a atmosfera de conto de fadas por se tratar de uma brincadeira de criança.



Santa Fé - Meu Pedacinho de chão



Santa Fé - Meu Pedacinho de chão



Santa Fé - Meu Pedacinho de chão



Vista da Cidade de Santa Fé - Meu Pedacinho de chão

CIDADES NO CINEMA

Os cenários no cinema, tem evoluído muito conforme o tempo, podemos perceber essa evolução e mudança nos baseando tanto em materialidade quanto em estética, sendo assim um grande influenciador para outras mídias, por se tratar de algo que é tendência, popular, trazendo assim novas formas de se pensar e elaborar cenários.

Aqui o conceito de cidade cinema fica ainda mais explícito, onde nós temos, literalmente, cidades que foram totalmente produzidas com o intuito da sua utilização para o cinema, sendo assim serão analisados como a criação das mesmas foi referenciada e elaborada.

O cinema sempre buscou trazer uma reflexão sobre problemáticas na sociedade, e se pararmos para analisar, é possível que encontremos situações que coloquem em pauta coisas cotidianas bem como problemáticos reais da sociedade. Essas problemáticas influenciam na forma com que o filme é contado, mas mais importante, elas influenciam o espectador, as vezes a crítica é tanta que o espectador não sabe o que sentir quando tem o acesso a determinado conteúdo. Isso se faz imensamente importante para as produções pois elas tentam, de alguma forma, expressar as inquietudes da sociedade de forma mais subjetiva, abordando aspectos reais de forma psicológica ou mesmo literal nas cenas de suas obras, o que nos remete à ideia da importância da arte para a sociedade. (c.f. Barros, 2011).

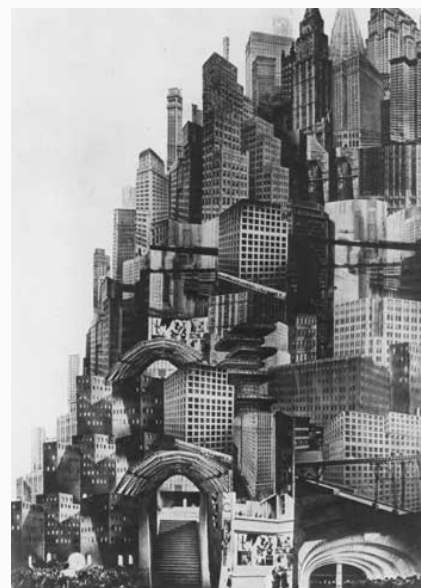
Podemos destacar uma vertente que teve muita influência na produção de cinema, o expressionismo, onde o mesmo nascido na Alemanha, no final do século XXI, buscava uma reflexão, se posicionando contra o moderno, contra a automação, essa corrente é a mais marcante quando referenciada ao cinema.

Um exemplo é a cidade que foi construída para o filme *Metrópolis*, pois se trata de uma cidade-cinema, não podendo assim se explicar esse conceito sem mencionar

essa obra que é tão marcante para o movimento, o filme realizado na década de 20, ainda hoje é considerado referência, onde a cidade-cinema da trama é criada em cima do que o imaginário da época tinha como pressuposto do que poderia ser o futuro se as produções de máquinas e tecnologias não parassem de ser produzidas e de substituir o lugar dos seres humanos, de uma forma com que a sociedade visasse somente o crescimento pessoal, por vista do capitalismo, e esquecesse do crescimento social.

Essa narrativa do filme também nos mostra uma sociedade onde se é dividida por classes, e onde a classe inferior precisa exercer um trabalho para a sociedade superior, onde isso influenciou na maneira como a cidade-cinema foi criada, na perspectiva de que temos uma cidade na parte subterrânea e outra na parte externa, representando assim as classes inferior e superior de maneira literal.

Sendo assim na cidade superior, tendo uma arquitetura marcada por imponentes prédios, arranha-céus, que mostram a inspiração do criador Fritz Lang, sendo trazida por seu próprio imaginário como experiência de inspiração de quando o mesmo visitou a cidade de nova York em crescimento na época, e o mesmo acreditou que essa seria uma realidade presente em todas as sociedades no futuro. Onde essa visão se manteve fortemente marcada por muito tempo em outras obras,



Metrópolis



Paisagem de Metrópolis

da verticalidade, do crescimento moderno, onde seus habitantes teriam a preferência por essa arquitetura.

Já na esfera inferior, a cidade não detém nenhum desses fatores marcantes, sendo trazida muito mais com uma atmosfera claustrofóbica e fechada que demonstrava um autoritarismo de forma categórica em seus habitantes, onde as construções eram simples e repetitivas, mostrando um controle de quem detém poder sobre aquela sociedade. Onde esse conjunto de ambiente e medo da nova tecnologia para a sua substituição são o que corroboram para a crise dos mesmos resultando em uma revolta, juntamente com a indignação das condições de trabalho.

A cidade-cinema de Metrópolis utilizou de diversas formas de se estruturar a cenografia, utilizando técnicas de filmagem para que pudessem haver cenas de ação em larga escala, onde eram utilizados espelhos e cenas pintadas. Embora o filme seja hoje categorizado como um ícone no trabalho do cinema, em sua época de lançamento não foi bem assim, o seu orçamento foi bastante elevado para a época e suas filmagens levaram cerca de um ano, e sua bilheteria não conseguiu bater a meta de seu lucro, o que levou parte de seus investidores a falência. (c.f. Barros, 2011).

Além desse que pode ser considerado um dos maiores atos para a criação de cidades fictícias e cenários no cinema, podemos ainda destacar algumas outras obras de grande importância, como por exemplo obras como o show de Truman, Dogville, ou até obras que são mais fantasiosas como Harry Potter ou Senhor dos Anéis.,

Em O Show de Truman, por exemplo, podemos perceber como a cenografia exerce papel crucial para a trama, onde ela, de acordo com o filme, se trata do maior cenário já criado, a cidade de Seahaven, sendo criado como forma de fazer o mundo ser o mais creditável possível.

A trama se passa, com o personagem principal, vivendo em uma espécie de reality show, desde o seu nascimento, sem que o mesmo saiba, que tudo o que acontece em sua vida é gravado a todo o tempo, o que faz com que o trabalho de todos na equipe do reality seja o de transformar a cidade em que ele vive no mais acreditável possível para ele, trazendo uma característica de "novo urbanismo" para a cidade-cenário dessa trama, onde a

mesma se passa originalmente na cidade de Seaside, por conter essas características de cidade utópica e altamente projetada. Tendo a utilização de uma cidade real, re-imaginada como cenário.

Desta mesma maneira podemos destacar a obra Dogville, que se trata de um filme em que a protagonista acaba por se encontrar nessa cidade, e por um determinado motivo encontra abrigo lá, por motivos de os moradores acharem que a mesma está em débito com eles, os mesmos acabam cobrando dela com afazeres diversos, o que para os homens da cidade são favores sexuais.

O que é mais chocante para a trama é que em sua cenografia, não existem prédios, portas ou janelas, ao invés disso temos marcações no chão de giz, que delimitam o espaço como em planta baixa das residências, o que acaba por trazer esse tom dramático ainda mais para a trama, pois enquanto Grace, a personagem principal está sendo



Cidade de Seahaven - O Show de Truman



Saída da cidade - O Show de Truman

violentada, não existem paredes, então as outras pessoas podem ver, mas as mesmas seguem suas vidas cotidianas, o que pode ter uma relação muito crítica com o que acontece em nossa sociedade hoje, em que mesmo que você veja alguém sofrendo, sua vida segue de forma normal.

Sendo assim podemos ver que não só a cenografia, mas também a "falta" dela podem ser de grande influência, tanto para a produção, propriamente dita, ou também, principalmente, para o público espectador, e como o mesmo interpreta e é influenciado pela obra.

Podemos perceber que existem cidades muito imponentes e de importância clara para a criação de determinados mundos, algumas, e a maior parte delas, pode-se ver presente em obras literárias, onde elas podem exercer o papel de nos situar no tempo e espaço, como é o claro intuito da cenografia, e ocupando assim um espaço importante para a narrativa, e até sendo parte do imaginário de muitas pessoas, além de as vezes essas obras poderem ser adaptadas para as telonas, de maneira que exerçam papel importante em ambas plataformas.

É possível enxergar esses conceitos de criação de mundo, quando temos uma história como ponto de partida e embasamento, podemos citar uma das obras de fantasia, mais importantes da história, tanto literária como cinematograficamente, O Senhor dos Anéis, onde o escritor do livro, J.R.R. Tolkien, cria um mundo totalmente novo, que não tem nenhuma ligação com a realidade, se baseando apenas em mitos e línguas da era medieval.

Desta maneira, quando falamos da criação dos cenários da trilogia de Tolkien, para os cinemas, podemos perceber que a equipe de arte utilizou bastante desse conceito, de não trazer conexões com a nossa realidade, o que significa que as cenas que vemos nos filmes são cenas criadas a partir do imaginário.

Ao invés de buscar inspirações de arquitetura para a criação de seus cenários, a estética de cada povo, cada local, cada ambientação é criada do zero, a partir de ilustrações que utilizam do imaginário de outros, do próprio autor, e da equipe criativa, e também do texto base, para que assim as cenas sejam todas acreditáveis por parte do espectador.

Em um mundo totalmente imerso em fantasia como o de o senhor dos anéis, podemos ver criações de imagem que nada tem a ver com a nossa realidade, mas mesmo assim a trama nos impacta e nos intenciona a querer continuar consumindo para que possamos entender o desenrolar da história.

Podemos enxergar que no caso de senhor dos anéis, toda a criação de mundo, fora da nossa realidade, em um espaço de total fantasia foi bem explorada, mas ainda em outra obra literária e cinematográfica de grande importância cultural nos últimos anos, como é o caso do universo criado por J.K. Rowling, de Harry Potter, podemos enxergar uma interação da fantasia com a realidade, onde na trama nos temos uma criança que vive no mundo humano, seguindo normalmente com sua vida, e quando o mesmo é levado para o universo da magia é onde podemos perceber, como espectadores, onde isso começa a entrar na fantasia.

Sendo assim temos ambientes criados a partir do imaginário da autora, e que mesclam a realidade com o mundo da fantasia, e



Dogville

onde a arquitetura traz essa ambientação de maneira a trazer o que o imaginário coletivo entende como mágico, e como isso pode ser transferido para realidade do filme, por meio do povoado de Hogsmead e do Castelo de Hogwarts, onde ambos corroboram de maneira clara para a criação desse ambiente mágico.

Além desses elementos que trazem o aspecto mais mágico, temos também outros elementos como a criação da vila em que Harry vive, em que nos traz para a esfera dos seres humanos não mágicos, os chamados Trouxas, e também podemos observar no ministério da Magia, uma inter-relação ainda maior de elementos comuns a nossa realidade, como a política do local por exemplo e como ela é organizada de uma maneira diferente por conta da influência da magia, podemos enxergar isso também no banco de Gringots, e a maneira como o funcionamento do banco se dá por meio da magia o influenciando.

Assim podemos perceber como os ambientes criados, sofrem influência tanto de elementos fantasiosos, como por elementos da realidade, fazendo assim uma criação de mundo que é acreditável por meio do espectador, que consegue assim se relacionar com o que a trama nos passa.

Com percebemos que diferentes maneiras com que os diferentes tipos de filmes lidam com os cenários, podem interferir em como o espectador entende determinado fato da obra, como foi citado nos exemplos, e como foi possível entender a maneira com que a criação desses universos influenciou os espectadores interativamente com as produções.



Lothlórien - O Senhor dos Anéis



Condado - O Senhor dos Anéis



Hogsmeade - Harry Potter



Hogwarts - Harry Potter

CIDADES NO TEATRO



Vista dos telhados da Cidade de Londres – Mary Poppins



Parque de Londres – Mary Poppins

Podemos perceber que a história do teatro é imensa e não pode ser diminuída a poucos parágrafos, o que faz com que a análise seja imersiva a uma área dessa mesma arte. Sendo assim a principal época analisada é a contemporânea, com teatros e peças que possam ser exemplificados nos dias de hoje.

Entre os séculos XVII e XVIII surge o teatro a italiana, que se iniciou mais como uma maneira de se representar diferenciada, um estilo novo, a improvisação, mas logo foi se emancipando e criando lugar, onde a maioria dos teatros existentes hoje são baseados no teatro a italiana. Seguindo sua forte vertente com a música e com a divisão da plateia esse estilo de montagem arquitetônica dos teatros é o mais utilizado, com fosso de orquestra, plateias nas frisas e caixa cênica a italiana.

Temos como um dos principais focos do teatro no século XX e XXI, o conjunto teatral mais famoso do mundo, a Broadway, localizada na rua Manhattan Street, onde se situam cerca de 40 teatros que abrigam as mais diversas obras. Sendo dessa maneira pensados para adaptar a cada espetáculo, e para que sejam adaptáveis a diferentes obras.

Dentre as obras importantes podemos citar várias, mas dentre elas uma das mais importantes para a apresentação nos

últimos tempos é a obra de Mary Poppins, onde temos o nosso cenário totalmente inspirado em um lugar real, isto é existente no nosso mundo, que seria a cidade de Londres, que é onde a trama se passa, e um mundo totalmente imaginário que é para onde a babá leva as crianças para que aprendam novas lições.

O teatro da Broadway que abriga o espetáculo de Mary Poppins é o New Amsterdam Theatre, que além de abrigar o espetáculo que já passa mais de 13 anos em cartaz também tem o dever de abrigar um dos maiores segredos do teatro contemporâneo, como fazer a personagem principal, Mary Poppins voar por cima da plateia, o que permanece segredo até os dias de hoje e pode ser englobado como um dos esquemas cênicos melhores moldados da atualidade.

Outro que podemos destacar dentre eles é o espetáculo SpongeBob Squarepants, que se trata da versão musical do desenho animado mundialmente conhecido, Bob Esponja. Onde o mesmo se difere do anterior por se tratar de um musical onde o cenário se passa em baixo d'agua, porem tentando referenciar o nosso mundo, o que causa uma grande personalidade na história. O espetáculo ficou em cartaz por um ano no Palace Theatre.



Vista do Palco de SpongeBod Squarepants



Orquestra de Lula Molusco



Mundo de Mary Poppins



Siri Cascudo - Fenda do Biquini

CIDADES EM ANIMAÇÕES



Vilarejo de Corona – Enrolados



Torre de Enrolados

A primeira animação da história é datada de 1939, com a animação de A Branca de Neve e os Sete Anões, de um dos estúdios mais famosos do mundo, A Walt Disney Animation Studios, e se diferenciando totalmente dos outros tipos de espaço cênico, por se tratar de um espaço criado totalmente do zero, dentre os filmes mais famosos do estúdio podemos destacar alguns, como por exemplo o cenário de Enrolados, por se tratar de um cenário inspirado em uma



Vista do Reino de Corona - Enrolados



Ruas de San Fransokyo – Big Hero 6

época muito inteiramente existente no mundo dos contos de fadas o filme se passa na Alemanha medieval, na cidade-cinema fictícia do reino de Corona, que é exatamente onde os contos de fada tiveram origem.

A cenografia do filme pode ser mostrada por se inspirar criticamente e inteiramente nessa época da Alemã, e por ter influências em sua linguagem arquitetônica presente em suas obras.

Outra obra do mesmo estúdio, mas dessa vez em parceria com a Marvel Studios, e se trata do primeiro filme de animação da mesma, o filme Operação Big Hero, com a presença da cidade-cinema fictícia de Sanfransokyo, que por sua vez tem uma história prévia de criação seguindo uma premissa em que a cidade de



Ruas de San Fransokyo – Big Hero 6



Cidade de San Fransokyo – Big Hero 6

São Francisco sofreu fortes abalos sísmicos, então após isso imigrantes japoneses chegaram para poder reconstruir a cidade e se instalaram lá, o que fez com que a cidade passasse a ter influências arquitetônicas e culturais desses dois povos, chegando a ser renomeada.

O que houve durante a criação da cidade de Sanfransokyo é que os criadores da animação tiveram um grande estudo iconográfico dessas duas grandes cidades para a criação de um grande centro urbano que pudesse ser entendido como uma grande urbanização realista e não somente informações jogadas de qualquer forma realizando assim viagens de campo para se

basearem nessas duas grandes cidades.

A modelação dessa nova cidade seguiu um ritmo de criar um estilo novo, usando o realismo e a caricaturização, para que dessa forma possa criar esse aspecto visual do filme, de maneira a conversar com o imaginário novo criado a partir desse estudo de imagens de maneira dinâmica.



Vista Superior de San Fransokyo – Big Hero 6

CIDADES NOS SERIADOS



Casa de Will Graham - Hannibal

O tipo de cidade-cinema que se é montada para os seriados de TV, se assemelha aos que são montados para produções cinematográficas só se diferem por ter uma maior distinção em seus investimentos, mas mesmo assim não passam a ser menos relevantes ou imponentes visualmente em relação aos outros, não perdem em qualidade.



Escritório de Hannibal



Igreja da Cidade - Hannibal

Podemos desta maneira citar uma obra que foi uma recriação de uma outra obra, já muito conhecida, que por sua vez se trata de uma adaptação de uma obra literária, a série Hannibal. Por se tratar de uma ambientação em um local existente, Virginia nos Estados Unidos, o que fez com que a criação dos ambientes internos fosse bem mais imponente, tendo uma forte inspiração em movimentos artísticos como o gótico e renascentista, trazendo sempre formas de criar um ambiente que exprimisse a tensão existente e o medo para com relação ao telespectador.

De alguns anos pra cá a procura e demanda por seriados aumentou significativamente, e podemos perceber pelo crescimento de empresas dessa indústria no ramo do streaming, dentre elas uma que podemos chamar de pioneira e se destaca das demais é a Netflix, que iniciou os seus trabalhos como somente um streaming de filmes e seriados de outras empresas e hoje tem em seu catálogo



Hospital Estadual – Hannibal



Casa de Will Byers – Stranger Things

inúmeras produções independentes e originais dentre elas uma das que mais foi comentada nos últimos anos é a obra *Stranger Things*, que se iniciou em 2016 e conta com 3 temporadas no catálogo, gerou grande agitação entre todos os assinantes, é claro que por conta do conjunto da obra, mas partes por conta de seu enredo, por conta de seus atores e da atuação incrível de seu elenco infantil, mas a ambientação também foi muito importante para o grande reconhecimento da mesma.

Toda a cidade de Hawkins foi montada e inspirada na década de 80, toda essa atmosfera de filme de terror adolescente acarretaram para o sucesso. E a cenografia tem um forte papel aqui por se tratar de uma obra onde a ambientação é importantíssima para a trama, e como as coisas que acontecem no seriado só seriam possíveis estando dessa cidade, por isso mostra como a criação dessas cidades pode ser importante para a criação de narrativas importantes e ser até um grande diferencial na arte cinematográfica.



Laboratório de Hawkins – Stranger Things



Shopping de Hawkins – Stranger Things

ANÁLISES DE CASO

Podemos então perceber que a cenografia é muito - muitíssimo - mais que somente um pano de fundo para as ações dos personagens, quando ela é bem formulada ela pode nos trazer informações novas sobre o que se passa no momento, expressar sentimentos e nos situar no tempo e espaço. Se tornando assim uma área ampla e cheia de nuances a serem estudadas, o que nos trás para a escolha de quais são importantes serem comentadas.

Desta maneira podemos perceber que a cenografia pode estruturar novos ambientes e seu estudo se baseando nas suas referências arquitetônicas e na sua estruturação urbana é muito rico, sendo assim o estudo dessas cidades-cinematográficas é muito importante para o escopo deste trabalho.

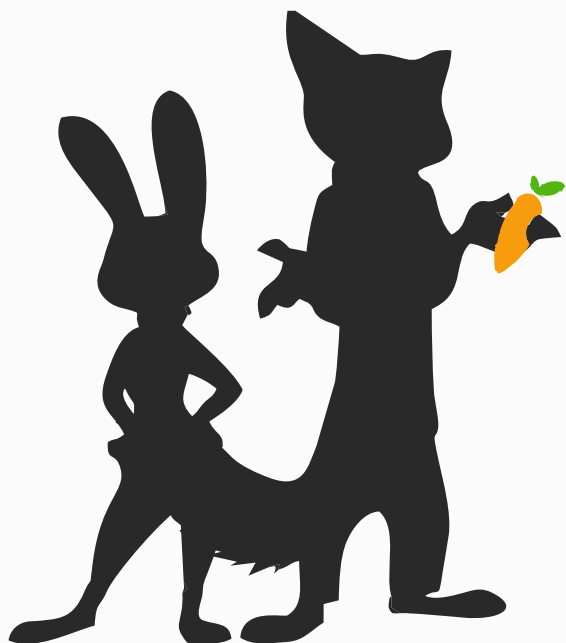
Sendo assim todo esse estudo culmina aqui, onde iremos analisar por meio de estudo de caso três obras importantes da atualidade, sendo cada uma delas uma representante de uma das mídias audiovisuais.

Foram então escolhidas três aéreas diferentes para se haver um maior entendimento de como elas podem ser elaboradas e como a elaboração delas teve influências, sendo dentre essas: a Televisão, o Cinema e o Teatro; e a partir dessas foi escolhido uma obra para ser analisada de cada, com Zootopia representando o cinema de animação, Game of Thrones representando a TV e Wicked representando os teatros.



SÉRIE

GAME OF
THRONES™



— ANIMAÇÃO —

ZOOTÓPIA



— TEATRO —

WICKED

THE UNTOLD STORY OF THE WITCHES OF OZ

GAME OF THRONES

GAME OF
THRONES



SINOPSE

A série Game of Thrones, é um seriado da TV norte americana baseada nos livros de George R.R. Martin, "As crônicas de gelo e fogo" foi um dos maiores sucessos televisivos dos ultimos anos sendo recordista de transmissão simultânea ao redor do mundo e recordista de indicações em uma mesma noite para o Emmy, maior prêmio da TV americana, com 23 indicações em uma mesma noite, a série possui ao todo 38 vitórias, o maior numero da história da premiação.

A série é situada nos continentes fictícios de Westeros e Essos, onde a trama centra-se no Trono de Ferro dos Sete Reinos e segue um enredo de alianças e conflitos entre as famílias nobres dinásticas, seja competindo para reivindicar o trono ou lutando por sua independência, e que além desses conflitos políticos os habitantes também temem a chegada do inverno e o perigo que vem junto a ele.

Game of Thrones se tornou um fenômeno mundial, e o nível da produção ao passar dos anos só aumentou, chegando a ter episódios fechados com orçamento de 15 milhões de dólares, quebrando assim barreiras jamais vistas antes para produções televisivas.

Nas páginas seguintes você encontrará a análise feita sobre a série, tendo em vista figurinos, efeitos especiais, fotografia e cenografia.

CONTEÚDO

PROCESSO CRIATIVO

63 FIGURINO

65 EFEITOS VISUAIS

67 FOTOGRAFIA

CENOGRAFIA FANTÁSTICA

DESIGN DE SETS

73 O TRONO DE FERRO

75 GRANDE SEPTO DE BAEOR

77 CASTELO NEGRO

CRIAÇÃO DE WESTEROS

79 WINTERFELL

81 DORNE

83 PORTO REAL

85 PEDRA DO DRAGÃO

CRIAÇÃO DE ESSOS

87 MEEREN

89 BRAAVOS

91 MAR DOTHRAKI

93 CASA DO PRETO E BRANCO

Todas artes que foram usadas nesse capítulo podem ser encontradas no site: Making Game of Thrones



FIGURINO

A figurinista Michele Clapton é a mente criativa que trabalha por trás das roupas dos personagens épicos da série.

O figurino de Game of Thrones é muito característico, por se tratar de uma série de fantasia com ambientação que remete ao mundo medieval. A figurinista é detalhista em captar a essência de cada personagem e de cada povo, transmitindo assim suas individualidades para os figurinos.

Clapton usa um pensamento realista na criação dos mesmos, ela imagina quais os materiais que os personagens teriam à sua disposição, naquele ambiente, e além disso em como o clima os influenciaria, além do uso de diferentes paletas de cores para diferenciar núcleos de personagens. O que traz muito mais enfoque na realidade para o seriado, e nos envolve para que assim seja o mais creditável possível.

CASA
LANNISTER

CASA
STARK

SELVAGENS

- Casacos pintados a mão inspirados em pinturas rupestres;
- Utilização de materiais simples com a finalidade de proteger do frio;
- Uso de peles para proteção.



PATRULHA DA NOITE

- Roupas de baixa qualidade com intuito de proteger o frio;
- Roupas em tons de negro;
- Utilização de pele e couro.



IMACULADOS

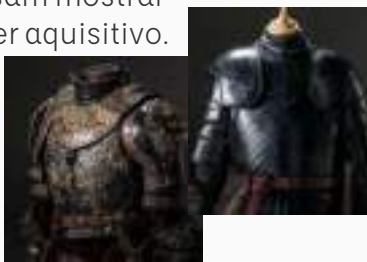
- Roupas que cubram todo o corpo para batalha com exceção de braços para movimentação
- Capacetes, escudos e lanças são partes obrigatórias;
- Roupas em tons escuros;
- Uso de couro para lutas;



CASA
TARGARYEN

CAVALEIROS

- Uso de armaduras cobrindo todo o corpo, para batalhas;
- As armaduras são por vezes ornamentadas para que possam mostrar poder aquisitivo.



DOTHRAKI



- Roupas que protejam do sol;
- Utilização de muito couro por conta das cavalgadas;
- Roupas leves e simples que não atrapalhem.

SERPENTES DE AREIA

- Vestidos leves para suportar o calor;
- Uso de couro para lutas;
- Acessórios bélicos;
- Vestimentas em tons claros amarelados.



CASA
BARATHEON

CASA
TYRELL



- Vestimenta em tons quentes, vermelhos e dourados;
- Vestidos são assimétricos e tem referencias orientais;
- Homens usam túnicas de couro assimétricas;
- Usam muitas joias caras;
- Soldados usam armaduras completamente de metal;
- Roupas que mostrem muito o seu poder aquisitivo.



- Vestimenta em tons azuis ou cinza;
- Homens usam peles pesadas por conta do frio;
- Vestidos com bordados elaborados;
- Mulheres usam os cabelos soltos, por conta do frio;
- Usam poucos metais ou joias;
- Preferem roupas funcionais.



- Túnicas com cortes assimétricos;
- Colares altos com bordados pesados que remetem a dragões;
- Inspirado por estilo do leste asiático;
- Mulheres usam vestidos com cores puras;
- Acessórios que reme-tem a grande poder aquisitivo e bélico.



- Capacetes e armaduras são decorados com pequenos chifres de veado;
- Vestidos simples e que sejam funcionais;
- Cores que remetam a metais, como ouro e bronze;
- Acessórios de uso bélico;
- Roupas com cortes simples.



- Vestimenta em tons de esverdeados, terrosos ou azulados;
- Cavaleiros possuem arma-dura bastante ornamentada;
- Vestidos decotados e leves;
- Homens usam túnica com corte simétrico;
- Cavaleiros vestem armadura completas de metal.





EFEITOS ESPECIAIS

A existência dos efeitos especiais é imprescindível para a obra, uma vez que a mesma é ambientada em um mundo repleto de fantasia, o que causa uma intenção aos estúdios de montarem assim as melhores cenas possíveis, para que possa ser o mais creditável possível.

Os efeitos visuais são conhecidos por ser caros, podemos ver isso com o orçamento dos episódios de Game of Thrones, como por exemplo os episódios da primeira temporada tinham um orçamento de US\$ 6 milhões, e os episódios da segunda até quinta temporada custaram US\$ 8 milhões, enquanto que os episódios da última temporada chegaram a custar US\$ 15 milhões. O grande nome que Game of Thrones deu para as produções televisivas é enorme, e pode ser comparado com sucessos de bilheteria.

Os grandiosos cenários da série precisam ser bem estruturados, onde a maior parte desses cenários é criada a partir de efeitos especiais, e existem cenários que acreditamos ser totalmente reais, porém existe nos mesmos.

Durante a série cerca de 14 estúdios foram utilizados para a criação dos efeitos especiais, com seis deles sendo os mais importantes, mas com todos trabalhando simultaneamente, que vão desde a entrada do seriado, até os enormes dragões, presentes em todo o enredo.





Os dragões são as criaturas mais fascinantes que existem na série, e seus efeitos não poderiam ser diferentes, e sem duvidas o estúdio teve muito trabalho quando o assunto são os dragões, pois o desafio era criar uma espécie que fosse fantasiosa, mas que ao mesmo tempo não fugisse da realidade, tentando assim trazer referencias para a criação que pudessem ser factíveis, como com a movimentação desses seres fantásticos serem inspiradas em animais reais.

A criação dos dragões seguiu um rumo único, diferente do que já havia sendo feito no mundo a fora, os dragões de Game of Thrones foram inspirados em animais reais, usando a maneira com que morcegos e águias voam, o que deu maior movimentação e

credibilidade para os mesmos.

A atriz tinha que atuar com o invisível, e enquanto isso o estúdio de efeitos especiais trabalhava arduamente para fazer os animais parecerem o mais real possível, nas primeiras temporadas os dragões eram ainda muito jovens, mas mesmo assim sua estrutura foi criada e respeitada nos anos seguintes, o que trouxe uma melhor adaptabilidade para as criaturas, visto que no fim da série eles eram do tamanho de Boeing-747, a maneira com que os dragões foram crescendo cada vez mais seus efeitos ficavam melhores, podemos enxergar isso inclusive na personalidade dos dragões.





FOTOGRAFIA

Podemos destacar que a fotografia de Game of Thrones é um dos quesitos em que a série é o mais profissional e impecável possível, em vista de que a mesma já ganhou diversos prêmios por sua fotografia, como é o caso do American Society of Cinematography Awards, que é uma premiação importante para seriados e filmes sobre fotografia, e que o seriado já garantiu três desses prêmios.

Como toda a equipe é composta por mais de um profissional, os fotógrafos e diretores precisam manter um só ritmo de apresentação, deixando sempre claro que eles tem liberdade de expressão, mas precisam seguir uma diretriz, pois a série também possui uma expressão própria. Nas reuniões iniciais houveram várias discussões de qual seria a melhor câmera a ser utilizada para as filmagens, no início o intuito era filmar com câmera analógica, mas após discussões o time

mudou de ideia e resolveu usar câmeras digitais.

O departamento de direção fotográfica, também é importante para o auxílio do entendimento da história por parte dos telespectadores, bem como o departamento de artes, as decisões dos profissionais em qual tipo de iluminação utilizar por exemplo fazem toda a diferença na hora de se haver uma criação de ambiente para o telespectador, quais as maneiras que determinada posição de câmera pode causar determinada sensação para com quem esta assistindo ao seriado. São esses e muitos outros detalhes que corroboraram para a série ter se tornado um dos maiores sucessos da atualidade.







MAPA

Para a criação do mundo das Crônicas de Gelo e Fogo, existem dois continentes em que o autor cria sua história, onde comparando com o nosso mundo é bastante inspirado, e pode ser considerado um eco, na Europa e Ásia da época Medieval.

Por se tratar de um mundo totalmente novo e com inspirações no nosso mundo mas com características próprias como cultura e geografia, algumas cidades se destacam em meio a outras.

O continente de Westeros fica ao oeste e conta com a existência dos sete reinos, enquanto que Essos fica à leste e conta com a presença de alguns impérios hoje não mais tão fortes e algumas cidades que restaram do declínio de outros.



WORLD VIEW TEROS & ESSOS

The Shivering Sea





O MUNDO DE GAME OF THRONES

CENOGRAFIA FANTÁSTICA

No universo de Game of Thrones, por se tratar de uma série de fantasia, totalmente nova e criada a partir do imaginário do autor dos livros, os designs dos sets são de suma importância, não só para a criação da ambientação, mas também servem de catalisador e guia para as ações dos personagens. O que faz assim com que a cenografia fantástica da série seja muito mais do que um pano de fundo para as ações dos personagens, e sim funcionem como uma característica para a narrativa, quando comparada a outras obras a série Game of Thrones se difere no âmbito do seu departamento de arte, bem como da cenografia, de outras obras.

Para fins de comparação, poderíamos citar outras obras, também de fantasia, mas que nesse sentido se diferem de Game of Thrones, como é o caso de o Senhor dos Anéis, em que toda a sua criação de mundo não segue a realidade, e sim se inspira em mitos e linguas da era medieval, mas que para o autor J.R.R. Tolkien, foram totalmente imaginativos, e sem conexão com a realidade, e após essa obra todas as

seguintes que fossem sobre fantasia tinham inspirações em o Senhor dos Anéis, por se tratar da maior obra literária e cinematográfica de fantasia, e nesse sentido As Crônicas de Gelo e Fogo, se diferem e muito, pois ao criar a história do seu mundo, Martin usa inspirações reais muito frequentemente, o que faz com que a série seja muito realista, o que pode parecer estranho em um primeiro impacto por se tratar de uma história com dragões, zumbis e animais gigantes em seu enredo, porém em sua grande parte da história o que tem maior impacto não são os elementos fantásticos, mas as relações entre os seres humanos, como as brigas de poder, as traições, os assassinatos, as guerras, no geral as relações entre as pessoas, o elemento fantástico está lá, porém ele não é o personagem principal do enredo.

E isso pode ser entendido como uma das intenções do autor quando o mesmo escreveu a história, onde ele traz inspirações e acontecimentos do mundo real, como é o caso da própria história, que foi baseada em uma série de conflitos envolvendo dinastias do Reino



Cenários na Abertura da Série



Cenários na Abertura da Série

Unido, conhecida como a Guerra das Rosas, que culminaram em grandes disputas de poder, e além desse outros elementos históricos também foram de inspiração para Martin na criação do seu mundo, como por exemplo a Rainha Cersei que fez um plano para assassinar o seu marido que pode ser comparada com a Rainha Isabel que criou todo um complô para depor seu marido o Rei Eduardo II, ou como a batalha de Black Water com a utilização do fogo vivo, que pode ser comparada a batalha dos Bizantinos contra os Árabes no cerco de constantinopla com a utilização do fogo Grego. Desta forma podemos perceber que o autor fez uma mescla para criar a sua história, trazendo elementos reais do nosso mundo, mas de épocas e lugares diferentes, e o departamento de arte usou do mesmo estilo criativo para com os seus cenários, usando assim elementos de diferentes localidades e de diferentes épocas, juntando-os assim e criando esse novo mundo.

No seriado de Game of Thrones, a cenografia da série foi dividida entre as três primeiras temporadas e as demais, pois durante as três primeiras quem esteve a frente era a design de produção Gemma Jackson e após ela quem ficou à frente foi Deborah Riley, onde nas três primeiras temporadas Gemma buscou inspirações de suas viagens ao redor do mundo,

principalmente pela Itália, África e Índia, enquanto Deborah buscou inspirações em movimentos arquitetônicos, principalmente do modernismo, onde seguindo o conceito do autor dos livros, os cenários foram inspirados em localidades reais do nosso mundo.

Para além disso, por se tratar de um seriado com vários episódios e várias temporadas, o processo criativo se difere de uma produção cinematográfica por exemplo, por se tratar de muitos diferentes aspectos ao longo dos anos, mas a equipe criativa de Game of Thrones seguiu uma mesma conceituação, onde o processo de criação dos cenários seriam sempre os mesmos, seguindo por algumas categorias, sendo a primeira a concepção da arte conceitual dos cenários, onde os produtores iriam discutir e aprovar seguido dos desenhos técnicos, estudos volumétricos, quando necessário, e o início das construções onde os construtores, artistas plásticos, pintores, carpinteiros e etc., iriam retirar do papel tudo que foi proposto, e por último a montagem dos sets e decoração, sendo feitos testes de câmera e fotografia nesses dois últimos para entender que tipo de cor ou luz funciona em cada cena. Sendo algumas das mais importantes cidades do mundo de Gelo e Fogo analisadas neste trabalho.

O TRONO DE FERRO

DESIGN DE SETS

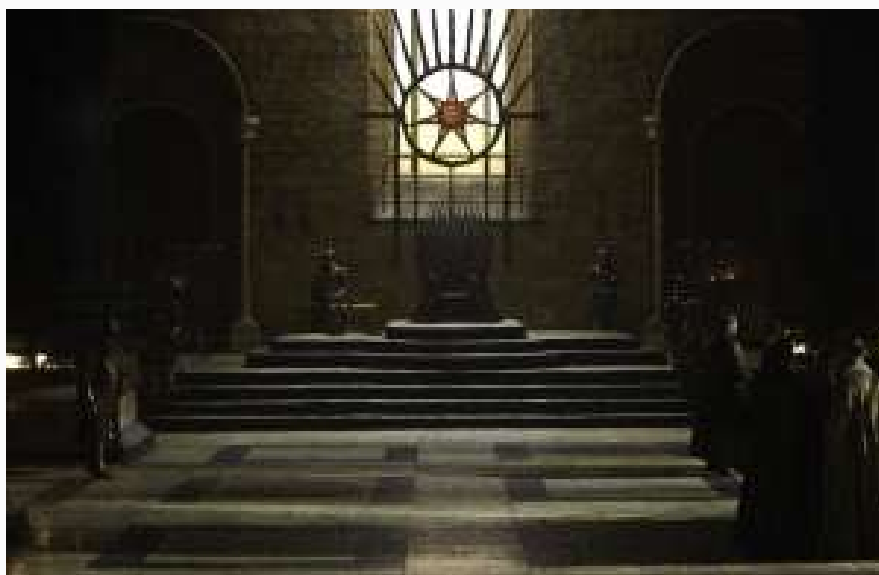
Dentro da história de Game of Thrones o Trono de Ferro é um dos mais imponentes elementos do enredo, sendo objeto de cobiça e fator catalisador de diversas disputas e tramas.

Segundo a história do livro, quando Aegon Targaryen, conhecido como Aegon o conquistador, chegou em Westeros com seus três dragões além de suas duas irmãs esposas, Visenya e Rhaenys Targaryen, os três tinham o intuito de conquistar Westeros e transformarem-o assim nos sete reinos, e conforme os três iam conquistando os senhores feudais iam juntando suas espadas como prova de seu comprometimento agora com a vassalagem, e desta maneira com o fogo de seus dragões Aegon juntou todas as



Estudo Volumétrico do salão do trono

espadas dos derrotados e criou o trono de ferro, dizem as lendas dentro do universo de Game of Thrones que eram mais de mil espadas.



Cena de gravação do Salão do Trono de Ferro

Para a criação do trono de ferro para a série, era inviável a utilização de mil espadas. Gavin Jones, fabricante de suportes foi o responsável por construir a peça para a série que contava com quase três metros de altura e é tão pesada que era necessário cerca de oito pessoas para poderem movimentá-la. Para o processo de inspiração a equipe de Gavin estudou e observou as maneiras com que eram feitas forjas e como o metal se comportava, e também estudos de quais maneiras seria mais confortável de se sentar e criar um mobiliário, para a realização do trono a base do mesmo foi feita com madeira e após isso a equipe iniciou a forja das



Trono de Ferro finalizado



Ilustração do Trono conforme o Livro

espadas para poderem moldar e adaptar de acordo com o trono, foram usadas centenas de espadas sendo manipuladas ao calor para caberem no trono, a produção do trono levou cerca de dois meses.

Mas além do trono existe ainda a sala do trono, que é onde o mesmo irá se inserir, e no texto base era

descrito como um trono gigantesco, para trazer essa ideia de altura ao trono, trazendo assim uma posição de poder, foi instalado um palanque com degraus onde o mesmo pudesse se situar, sendo assim todo o ambiente foi criado para que pudesse ambientar o espaço do trono, com o uso de pórticos, pilares e de pé direito alto.



Concept Art para a Criação do Trono de Ferro

Para a realização de tal cenário, a equipe de arte se inspirou muito na própria era medieval europeia, bem como o autor também se inspirou para a criação do mesmo, e assim a maneira como os reinos se moldavam, por se passarem em uma era do feudalismo, o rei era quem estava no papel principal e ele quem ditava as regras, por isso era importante um salão do trono para que ele pudesse receber seus súditos.



O GRANDE SEPTO DE BAELOS

DESIGN DE SETS



Estudo Volumétrico do Septo de Baelor



Estudo Volumétrico e Vista Exterior



Vista Superior do Grande Septo de Baelor

Dentro do universo da série existem diversas religiões, e a religião que é a mais importante de Westeros, é a Fé dos Sete, e os Septos, como são chamados, são os templos de adoração dessa religião, e o Septo de Baelor é o maior deles e o principal, é o centro da religião e se situa o alto Septão.

Para contextualização, a fé dos sete é a religião oficial de toda a região de Westeros, e eles acreditam em um só deus, mas que se mostra com sete faces diferentes, que seria algo como sete personalidades, a fé sustenta que essas partes são como um todo, sendo dentre eles: o pai, a mãe, a velha, o guerreiro, a donzela, o ferreiro e o estranho; com cada um representando um aspecto da vida, o pai é o representante da justiça, a mãe é a representante da misericórdia e do nascimento, a velha é a representante da sabedoria, o guerreiro o representante da força e coragem, a donzela representa a pureza e beleza, o ferreiro representa a construção, o artesanato e a criação, enquanto que o estranho representa a morte e o desconhecido. Sendo este último, o estranho, um ser sem face, não cabendo no gênero masculino ou feminino, então a divindade das sete

faces pode ser entendida como equilibrada, tendo 3 masculinos, 3 femininos e 1 que não é nenhum, sendo assim referido como o deus de sete faces, ou comumente como os sete.

O Septo se situa na Colina de Visenya, foi construído pelo rei Baelor, por isso o nome, e após sua morte os reis passaram a ser enterrados dentro do templo, abaixo do seu piso, como em igrejas católicas Antigas de Roma. O septo tem um grande salão com a estrela de sete pontas



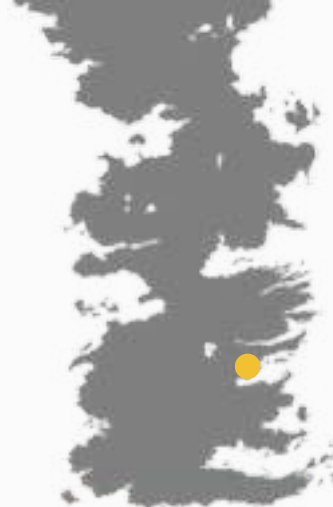
Septo de Belor Vista de Gravação



Concept Art



Interior do Parthenon - Roma



desenhada no chão e alinhado entre as pontas se encontra uma estátua de cada uma das sete faces do da religião.

A construção do Septo para a TV foi um dos maiores desafios para Gemma Jackson, pois sua estrutura era imensa, com pisos de mármore, uma estrela de sete pontas no centro, pilares gigantescos, além das estátuas representando os deuses da fé dos sete, e toda essa estrutura foi montada em um dos imensos estúdios de 30 metros situado em Bellfast, e das quatorze seções do septo, somente seis foram montadas, as outras ficaram na pós produção.

No início do projeto a equipe e principalmente Gemma focaram no fato dos restos mortais dos antigos reis, pois eles se encontrariam naquele local, por isso foi pensado uma estrutura com escotilhas, portas e ferrolhos, nas bases dos grandes pilares, como uma espécie de Mausoléu, onde seriam os jazigos. Desta maneira a dar a impressão de que estariam

a espera dos falecidos. Para a paleta de cores foi escolhido tons mais terrosos e acobreados, para que pudessem dar um ar mais neutro e sóbrio.

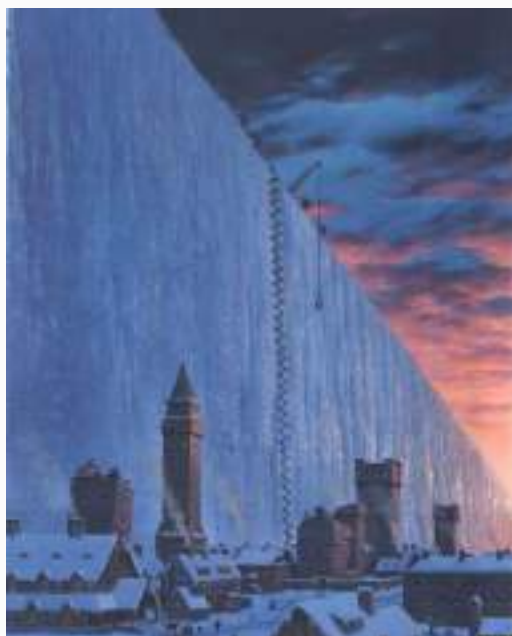
As referências que foram utilizadas para a criação desse ambiente podemos perceber pela maneira com que as estátuas se situam, em uma inspiração clássica, como as esculturas e estátuas que eram montadas na antiga Grécia e Roma, e em sua parte exterior podemos perceber a forte influência do islamismo, como os templos tem referencias nas Mesquitas.



Templo Grego Erecteion - Atenas

CASTELO NEGRO

DESIGN DE SETS



Concept Art do Castelo Negro

O Castelo Negro se situa ao norte de Westeros, encostado a sul da Muralha, que de acordo com a história foi construída a oito mil anos, com uso de força humana e uma ajuda mágica, para que assim pudesse separar os caminheiros brancos, que são a maior ameaça dentro da história, do reino dos homens.

A muralha conta com 200 metros de altura de gelo sólido e rocha pura, e é uma fortificação imensa que se estende em todo o território norte de Westeros, tendo cerca de 500km de extensão.

Em toda a sua extensão a muralha conta com dezenove castelos, que são os fortes com homens sendo treinados para proteger os muros reconstruir e serem treinados para batalhar quando necessário. Dentre esses castelos o mais importante deles, o central é o Castelo Negro, que é a sede da Patrulha da Noite, e onde o lorde comandante se encontra. A patrulha são os homens que serão treinados para defesa da muralha, o que com o passar dos anos passou a ser vista mais como um local pra onde vão os bastardos e criminosos, por tanto no momento em que passa a história de Game of Thrones a Patrulha conta apenas com

poucos homens e dentre seus dezenove castelos somente três são habitados no momento, grande parte da população de Westeros acredita que o que tem após a muralha não é importante.



Cena de Gravação do Castelo Negro e da Muralha de Gelo

Para a criação do cenário para o Castelo Negro na série, o coordenador de locações Robbie Boake em conjunto com a designer de produção Gemma Jackson, encontraram um local perfeito para a construção do castelo, uma velha pedra de calcário próxima a Belfast na Irlanda do Norte.

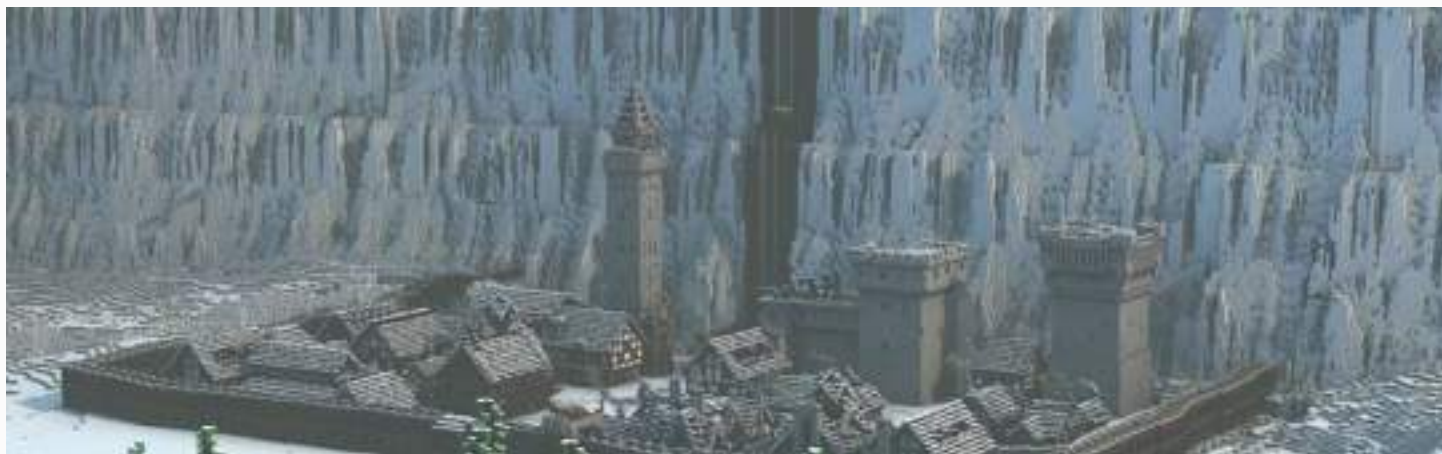


Estudos Volumétricos do Castelo Negro e da Muralha de Gelo

Os produtores da série, disseram que toda a equipe do departamento de arte trabalhou arduamente e que a construção do Castelo Negro, e que o resultado foi perfeito, pois eles tinham a impressão de estarem realmente dentro do que foi proposto nas concept arts e nos estudos volumétricos. Os diretores que estavam à frente dos episódios em que o Castelo e a Muralha apareciam também se mostraram muito satisfeitos, por poderem usar de vários jogos de

câmera e poderem usar os ângulos que mais favorecessem a cena sem se importar com escapar do cenário ou aparecer algo que não devesse.

Por se tratar de um castelo forte, o Castelo Negro foi muito inspirado em castelos medievais e técnicas fortificações da época, tendo o sua concepção sendo em sua maioria de pedra e madeira com áreas de ataque e de proteção.



O Castelo Negro e a Muralha de Gelo

WINTERFELL

CRIAÇÃO DE WESTEROS



Iverness Castle - Escócia



Concept Art de Winterfell

Winterfell é a cidade mais ao norte de Westeros, e é o lar dos Stark, uma das sete grandes famílias do reino, mas por se tratar de um local tão ao norte, é uma região mais fria. De acordo com a história, existe uma fonte de água termais, e é exatamente onde o castelo foi feito, e com isso foi criado todo um sistema de tubulação em suas paredes, para que as águas possam manter o castelo quente para resistir aos invernos.

Nas redondezas do castelo existe um vilarejo, mas esse vilarejo fica vazio durante o verão, e somente quando o inverno vem as pessoas buscam abrigo nesse vilarejo, o que faz com que o castelo e o vilarejo sejam uma espécie de forte que abriga os necessitados durante os invernos, com os suprimentos necessários que foram cultivados pelos fazendeiros durante o calor. O castelo é um símbolo para todo o povo do norte por se tratar de um local onde eles sabem que podem contar com, quando existe a necessidade, e é o que faz com que toda a ideia de vassalagem de época feudal seja melhor entendida nesse sentido, por existir essa troca dos senhores feudais e seus vassalos.



Castelo e Portões de Winterfell



Vista Superior de Winterfell

para Winterfell, ou coisas aconteciam com o Castelo dentro do enredo da série, por expansão e etc., as filmagens migraram do Castelo Doune para cenários montados nos estúdios na cidade de Belfast, na Irlanda do Norte.



D. B. Weiss, produtor executivo da série, diz que foi um dos locais mais difíceis de ser criado, pois deveria ser algo sólido, que remetesse a personalidade dos Starks, e que transparecesse força, em uma série com tantos personagens e com tantos núcleos era importante que cada um tivesse sua personalidade própria, a sua originalidade.

Gemma Jackson se inspirou então nos castelos ingleses e principalmente escoceses, visto que os próprios Starks são inspirados nos escoceses, o castelo de Winterfell foi totalmente criado usando dessas referências, porém não era o intuito ser somente um castelo Escocês pois o mesmo precisaria ter uma personalidade que desse a ele uma singularidade, por esse motivo foi utilizado referências também da região da escandinava na europa, e como aquele povo, na época medieval, se tratavam de alguns vikings, ficou perfeitamente pareado com a personalidade dos Starks.

As filmagens em Winterfell, nas primeiras temporadas ocorreram no Castelo Doune, o mesmo castelo que foi filmado o filme Cálice Sagrado, mas conforme a série foi crescendo, e conforme mais e mais personagens iam



Estudo volumétrico 3D do Castelo de Winterfell



Windsor Castle - Escócia

PORTO REAL

CRIAÇÃO DE WESTEROS



Vista aérea de Porto Real

Porto Real é a capital de Westeros, é onde se encontra o Grande Septo de Baelor, o maior septo da religião dos sete, e a Fortaleza Vermelha, que é o castelo em que reside o rei. É uma cidade portuária e sob ela se encontra o rio do água negra, onde a foz do rio faz encontro com a água do mar, moldando assim uma espécie de baía, além disso a cidade conta também com muros cercando toda o seu perímetro e alguns portões nesses, por questões de segurança para com a corte real.

A cidade e toda a sua formulação foi moldada a partir e baseando-se na Fortaleza Vermelha, onde todas as casas



Cidade de Porto Real, Fortaleza Vermelha e Grande Septo de Baelor



Iztambul - Turquia



Concept Art



foram aglomerando-se ao redor e crescendo exatamente como uma grande capital, seguindo a história a Fortaleza se situa no local exato onde Aegon o Conquistador pousou com seus dragões e suas duas irmãs esposas pela primeira vez, e construiu o seu primeiro forte, já existia uma pequena vila ali mas após a conquista a vila se transformou em cidade e foi crescendo mais e mais até os dias atuais na história dos livros. O nome da cidade se dá exatamente pela presença de um porto importantíssimo para o comércio da região.

Um dos conceitos primordiais para a criação era mostrar elegância, insensibilidade e intriga em um só ambiente, algo parecido com a reação dos Starks ao chegarem pela primeira vez em Porto Real. As filmagens de Porto real se iniciaram em Malta, mas a partir da segunda temporada foram tranferidas para Dubrovnik, na Croácia, onde a mesma tem muitas semelhanças com as descrições de Porto Real, onde foi crescendo ao longo dos anos, existe uma zona portuária muito importante para a mesma e é cercada por enormes paredes que protegem suas vias.

As inspirações para a criação de Porto Real, são em suma inspirações na Europa Oriental. Uma das maiores fontes para a criação de porto real, foi a inspiração nessas cidades, em especial a Turquia, e além disso inspirações em grandes cidades da época medieval na Europa, também serviram como base para a criação da Fortaleza Vermelha por exemplo. Temos a Turquia como maior fonte de inspiração por se tratar de uma cidade centenária e pela presença também de seu porto e de mesquitas.



Iztambul - Turquia

DORNE

CRIAÇÃO DE WESTEROS



Real Alcázar, Sevilha - Jardins de Água, Dorne



Real Alcázar, Sevilha - Jardins de Água, Dorne

Dorne corresponde a parte meridional de Westeros na região mais ao sul de todo o continente, em Dorne os dias são muito quentes, e existe ainda uma área desértica, região seca, árida e montanhosa, mas além disso possui um local fértil mais ao sul, Dorne é a casa da família Martell, uma das sete famílias mais importantes de Westeros, mas que mesmo assim sofrem um pequeno preconceito por meio das outras casas.

Dorne é um local que tem ares mediterrâneos, lembram bastante o sudeste espanhol, a capital de dorne é Lançassolar e na série foi abordada também a cidade de Jardins de Água onde se passa o set de filmagens de Dorne, a região é a menos populosa de Westeros e é a que tem a maior diferença em questões culturais e étnicas, por conta da imigração em massa dos roinares. Além disso os dorneses também possuem reputação de serem esquentados e de serem sexualmente liberais, e são a única região de Westeros em que as mulheres podem ser as sucessoras.

Em Dorne, a região fértil se situa próxima as margens dos rios, que é



Concept Art de Dorne



Área interna de Dorne



onde os moradores plantam seus suprimentos, e por se tratar de uma região com ares exóticos a mesma conta com o cultivo de frutas e a produção de vinhos para a sua economia andar. Muitas dessas plantas são cultivadas com a ajuda de canais de irrigação.

O cenário de Dorne foi inspirado na arquitetura mediterrânea, principalmente do sudeste da

Espanha, que por sua vez sofreu muita influência árabe e marroquina em sua arquitetura, sendo escolhido um palácio real para ser passado as cenas da série, o Real Alcázar em Sevilha. A designer de produção já havia visitado o local antes como turista mas nunca poderia imaginar que ele seria cenário para a criação de um seriado, e por se tratar de um patrimônio tombado houve todo um cuidado maior para se filmar as cenas.



Real Alcázar - Sevilha



Chefchaouen - Marrocos

PEDRA DO DRAGÃO

CRIAÇÃO DE WESTEROS



San Juan de Gaztelugatxe - Espanha



Concept Art - Dragon Stone

Pedra do Dragão é uma ilha vulcânica, situada na região leste do continente de Westeros, lar do castelo da casa Targaryen, de mesmo nome. Nos livros é dito que existem dragões esculpidos nas pedras vulcânicas e todo o castelo é como se fossem as asas dos dragões e um ninho, onde tudo foi feito em cima das pedras da ilha, o que seguindo a história, por serem descendentes de um antigo império, o império Valiriano, os Targaryen

tinham técnicas diferenciadas para a feitura de diferentes tipos de ofícios, que a muito foram perdidas devido a queda do império Valiriano, então essas técnicas traziam uma singularidade ainda maior para o Castelo e as construções nele existentes.

Para criar o ambiente na segunda temporada Gemma Jackson e a equipe criativa do departamento de arte



Sala de Reuniões e Táticas de guerra - Pedra do Dragão



San Juan de Gaztelugatxe - Espanha



Ilustração conforme o Livro



Praia de Itzurun - Espanha



Praia de Zumaia - Bosco, Espanha

levaram a sério o texto base para criar o ambiente de Pedra do Dragão, e realmente optaram por criar formas de dragão esculpidas nas pedras para remeterem as descrições do Castelo e da ilha nos livros.

Na sétima temporada a personagem Daenerys, finalmente volta para casa, e para isso a designer de produção Deborah Riley e toda a sua equipe trabalharam ainda mais arduamente para deixar o local mais grandioso, e optaram por trazer mais o conceito de ser como um ninho dos Dragões, onde os Targaryen são sempre descritos como sendo Dragões, então nada mais justo do que um ninho para que eles morassem.

O ambiente foi inspirado em locais mais litorâneos e mais rochosos com presença de minérios, sendo assim a equipe criativa optou por levar as gravações às praias do litoral Espanhol, sendo feitas de cenário as praias de Zumaia, Itzurun e a ponte de San Juan, trazendo assim um aspecto mais suntuoso para o ambiente, por serem locais que conversam com esse conceito de vulcão.

MEEREEN

CRIAÇÃO DE ESSOS



Salão de recepção de súditos - Meereen



Vista de fora da Cidade de Meereen

A cidade de Meereen, é a maior das cidades na baía de escravos em Essos, conhecida por ser uma cidade escravista, que é comandada pelos grandes senhores das famílias, que vivem em suas pirâmides próprias.

Assim que Deborah Riley assumiu o posto de designer de produções da série, seu primeiro papel foi projetar Meereen, e nesse aspecto ela fez um trabalho impecável. A criação de Meereen seguiu o texto base, que era o livro, e como em toda a baía de escravos as cidades possuíam pirâmides um dos primeiros papeis foi escolher qual tipo de pirâmide seria utilizada, e embora as pirâmides mais famosas do mundo sejam as pirâmides egípcias, as pirâmides escolhidas para compor a cidade de Meereen foram as pirâmides maias, sendo assim o papel de Deborah, bem como de todo o pessoal do departamento de artes era de criar um ambiente interno, que fosse baseado nas pirâmides mas que ainda assim fosse habitável, pois a personagem Daenerys iria morar nessas pirâmides a partir dessa



Salão de reuniões - Meereen

temporada.

Sendo assim, não por acaso, a equipe decidiu utilizar como referência uma época do arquiteto americano Frank Lloyd Wright, conhecida como a época Maia, em que ele produziu residências que remetiam aos maias. Em suas obras era muito comum o tom suntuoso e antigo, mas ainda assim era possível entender a domesticidade existente em seus projetos, o que foi muito favorável para a concepção da cidade



de Meereen. A maneira como o arquiteto conseguiu unir as duas coisas em uma obra só, foi de suma importância para a cenografia de Meereen, que é de longe uma das mais elogiadas de toda a série.



Jaws House - Frank Lloyd Wright



Kukulcán - Pirâmide Maia

VAES DOTHRAK

CRIAÇÃO DE ESSOS



Portões de Vaes Dothrak



Templo das Dosh Kallen - Vaes Dothrak

Dentro do universo de Gelo e Fogo, existem vários povos, e um desses povos são os Dothrak, com uma cultura peculiar e com costumes diferenciados do que somos acostumados no decorrer da série, os Dothrak são muito um eco do que são as culturas selvagens no nosso mundo. Eles são um povo nomade, que vive no que chamam de Mar Dothraki, que nada mais é do que uma enorme planície que se situa no meio do continente de Essos, e esse povo então percorre todo esse espaço. No meio dessa planície existe uma montanha que é chamada pelo povo Dothrak de montanha mãe, e onde existe a única cidade deles, Vaes Dothrak. Os Dothrak acreditam que um dia o garanhão que monta o mundo irá unir todos os clãs e juntos eles vão domar o mundo.

No início da série, para a criação do visual dos Dothrak, Gemma Jackson pesquisou sobre as ilhas do pacíficos e o que os povos indígenas utilizavam para construir seus abrigos. Se inspirou na cultura Africana para construir o templo das Dosh Kallen, por se assemelharem com o estilo desses povos, além de também ter passado um tempo em Vanuatu de onde trouxe a concepção de estruturas curvadas muito presentes nas tendas que os Dothrak montam em seus acampamentos.



Karakórum - Mongólia

Podemos perceber que além dessas inspirações para a criação desse povo, nos livros o autor G.R.R. Martin, cria o seu ambiente inspirado no povo mongol e no império que foi formado por esse povo, um dos maiores do mundo. Por conta de sua cultura nômade os mongóis ficaram por muito tempo a parte do que acontecia com o restante do mundo ao redor deles, foi somente com a chegada de Khan, o seu maior líder, por volta do século XIII, que houve a unificação de seus clãs e eles puderam assim se tornar o maior império da história. Levando em consideração que Martin busca sempre inspirações no mundo real para a criação de seus enredos nos livros, podemos sim dizer que essa foi a inspiração de onde ele criou o povo Dothrak.

Toda a filmagem do mar Dothrak foi feita na Irlanda do Norte, sem a necessidade da existência de montagens de sets internos, pois os mesmos não se faziam necessários, somente eram montadas as barracas de acampamento dos Dothraki. Sendo assim toda a criação de mundo ficou por conta dessas cabanas e do figurino, as cabanas não precisavam ser muito fortes, só precisavam proteger da possível chuva, pois os Dothrak são guerreiros, seus lares não precisavam os guardar com segurança do perigo.



Mongolian Steppe



Batalha Dothraki



Acampamento Dothraki

BRAAVOS

CRIAÇÃO DE ESSOS



Entrada da Cidade de Braavos



Banco de Ferro - Braavos

A cidade de Braavos é uma das cidades mais ricas culturalmente falando quando se trata do mundo criado para as Crônicas de Gelo e Fogo. Sendo uma das cidades livres, que teve sua ascensão após o fim do império Valiriano, e por se tratar de uma cidade que foi montada por ex-escravos, na cidade de Braavos, tudo é liberado, você pode ter qualquer crença, acreditar no que quiser, ser o que quiser, a única lei que deve ser respeitada acima de tudo é a lei da não escravidão.

A cidade se situa em várias ilhotas em uma lagoa com conexão pelo mar, pode ser comparada à cidade de Veneza, por se tratar de uma cidade portuária, e bem como a própria história de como surgiram os habitantes de Veneza, por meio de fugas de povos contra o império Romano, sendo assim podemos enxergar a forte influência de Veneza na criação de Braavos. Ainda sobre a cidade, existe uma estátua do titã de Braavos, que funciona como um faról no mar, e pode ser comparado com o Colosso de Rodes, que tinha o mesmo intuito, na antiga Grécia, por se tratar de uma gigante estátua que se situava na entrada da cidade, infelizmente só existem ilustrações de como poderia ser o Colosso, pois só existe o pé do mesmo, por ter caído devido a um terremoto ocorrido na época.



Ilustração do Colosso de Rhodes



Chancelaria do Reich



Chancelaria do Reich, por Albert Sepeer - Alemanha



Além desses detalhes uma das construções mais impactantes e importantes para o enredo é o Banco de Ferro, por se tratar de onde vem todo o dinheiro de Essos e Westeros, mas que para além disso representa poder, pois dinheiro é poder e a criação do cenário do

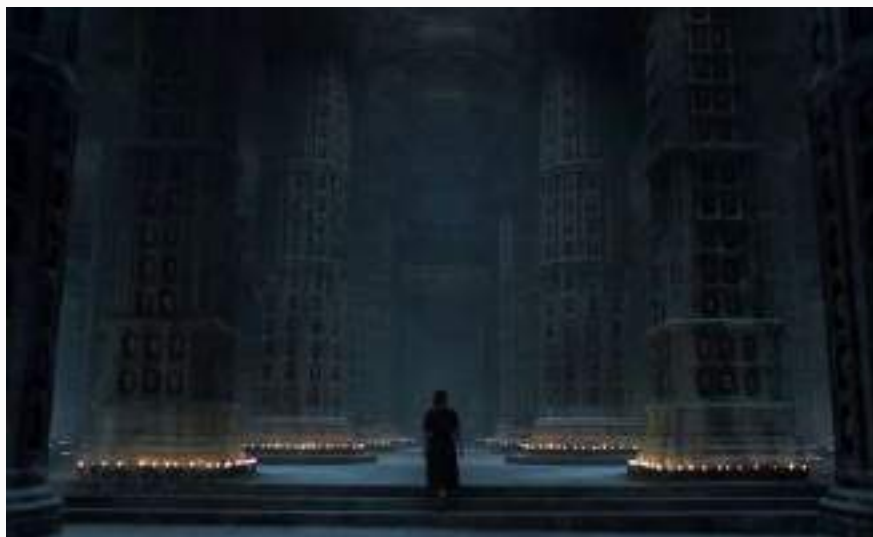
Banco foi uma das mais acertivas da série, a designer Deborah Riley, utilizou um conceito interessante, a escala. Mas não qualquer escala, uma escala que cause um impacto psicológico, para tal ela usou de inspiração um arquiteto chamado Albert Speer, que entrou pra história por estar associado com uma figura intrigante, acontece que Albert era o arquiteto favorito de Adolph Hitler, que como muitos conhecem foi o catalisador da segunda guerra mundial. É sabido que Adolph, se importava muito com a imagem do seu negócio, mesmo que fosse de mal gosto, para ele fazia sentido, então ele queria passar uma ideia de poder para com as pessoas, dessa maneira Speer em suas obras usava de muita escala, para exprimir essa ideia de poder. O que acontece em Game of Thrones também, é que Deborah usou o mesmo conceito que Albert havia usado para criar a Chancelaria do Reich, com pé direito bem alto e presença de muito marfim, nos pisos, paredes e mesas, o que causa um impacto psicológico em quem esta entrando nesse local, ele induz você a entender que você não detém o menor poder ali, e o que melhor que em um banco que representa dinheiro, sendo assim poder, para representar.





CASA DO PRETO E DO BRANCO

CRIAÇÃO DE ESSOS



Casa do Preto e Branco - Hall das Faces

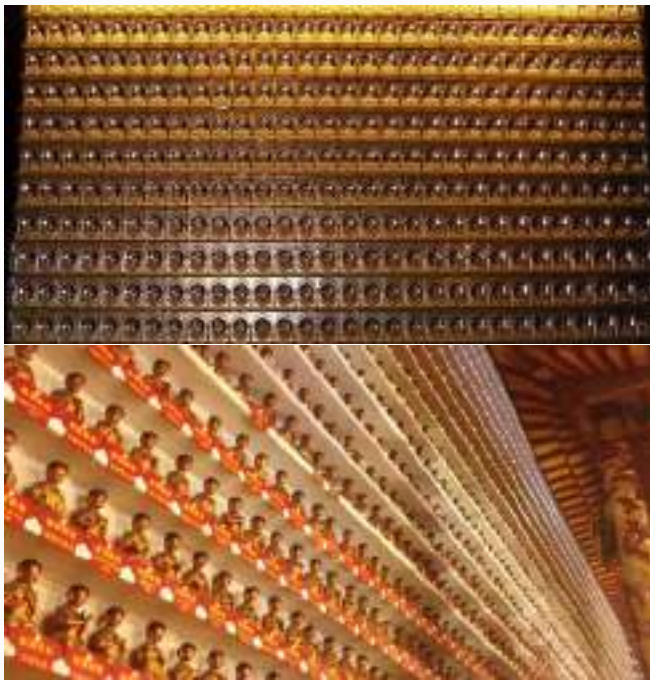


A Casa do Preto e Branco - Vista Externa do Templo

Dentro da mitologia da série, a casa do Preto e Branco é um templo, onde eles adoram ao Deus de muitas faces, que nada mais é do que a junção de todos os deuses de todas as religiões que representam a morte, por isso o nome de Deus de muitas faces, pois ele se apresenta de maneiras diferentes em cada crença e para cada povo, é possível encontrar estátuas de cada um dos deuses da morte de cada religião dentro do templo, todos expostos como iguais, sem hierarquia.

Para os seguidores dessa crença, o seu deus presenteou os homens com a morte, eles acreditam que a morte seja uma dádiva, e além disso eles ainda tem a crença de que os seguidores deixam quem eles já foram pra traz e a partir do momento que forem sacerdotes da religião eles passam a ser ninguém, ou como são chamados, os homens sem rosto. Uma personagem muito conhecida fez parte dos homens sem rosto, e mesmo ela fazendo parte ainda existem aspectos dos homens sem rosto que ela desconhece.

Por se tratar de todo um ambiente misterioso a designer de produção, Deborah Riley, usou um toque desse mistério para sua construção, com isso o templo foi montado sem a existência de janelas, para que o mistério ficasse somente ali dentro, e que ninguém de fora pudesse saber o que se passa no templo e que além disso nada



Monastério dos 10 mil Budas - Hong Kong

também pudesse interferir no que se passa no interior.. Existe ainda uma enorme porta dupla de aproximadamente 3 metros de altura, com um lado branco e outro preto, o isso o nome a casa do preto e branco. Além desse detalhe ainda é importante ressaltar o que existe nas paredes, que nada mais é do que o hall das faces, que são milhares de rostos expostos nas paredes do templo.



Para criar o Hall das faces, que são enormes paredões com estruturas gigantescas e com rostos em todas as paredes, Deborah usou duas diferentes referências do nosso mundo, sendo uma delas o Monastério dos Dez mil Budas, situado em Hong Kong e a outra sendo as Grutas de Elora, situada na Índia, trazendo assim essas duas inspirações para implementar as faces a estrutura do prédio, para que assim pudessem se misturar a edificação, bem como nas suas referencias. Para a criação das faces foram usadas cerca de 600 próteses, de idades e etnias diferenciadas, e todas elas eram de pessoas da produção da série ou familiares, para que assim pudessemos entender o que se passa neste local.



Hall das Faces



Grutas de Elora - Índia

ZOOTOPIA





SINOPSE

A animação Zootopia, é um filme de animação computadorizada, produzida pela Walt Disney Animation Studios, sendo dos gêneros comédia e aventura. O longa foi dirigido por Byron Howard (co-diretor de Bolt e Enrolados) e Rich Moore (Detona Ralph), e é o 55º filme da Walt Disney.

O filme foi recebido com aclamação geral por parte do público e da crítica, que o elogiou muito pela sua crítica social, criação de personagens e sequências de ação policial e comédia. Arrecadou mais de 1 bilhão em dólares em bilheteria sendo o segundo longa de animação a bater esta marca, e é a quinta melhor arrecadação de bilheteria de uma animação de todos os tempos. Em janeiro venceu o Globo de ouro de Melhor Filme de Animação e em fevereiro ganhou o Oscar na mesma categoria.

O enredo do longa se passa em um mundo fictício, que é povoado por mamíferos antropomórficos, que vivem em harmonia, com a personagem principal, Judy Hopps uma coelha da zona rural, que realiza seu sonho de se tornar a oficial de polícia da cidade grande vizinha, Zootopia. Após graduar-se, em campo Judy se depara com uma situação que não tem precedentes os animais predadores estão se tornando selvagens, e para solucionar esse caso ela acaba contando com uma ajuda inusitada de uma raposa, Nick Wilde.

Nas páginas seguintes você encontrará a análise feita sobre a animação, tendo em vista design de personagens, arquitetura e cenografia.

CONTEÚDO

PROCESSO CRIATIVO

- 97 O MUNDO DE ZOOTOPIA
- 99 DESIGN DE PERSONAGENS
- 101 ARQUITETURA DE ZOOTOPIA: PLANEJANDO ESCALA

CENOGRAFIA FANTÁSTICA CRIANDO ZOOTOPIA

- 105 BUNNYBORROW
- 107 MINI RODÊNCIA
- 109 DOWNTOWN

DISTRITOS DE ZOOTOPIA

- 111 TUNDRALÂNDIA
- 112 PRAÇA SAARA
- 113 DISTRITO FLORESTAL
- 115 SAVANA CENTRAL

Todas artes que foram usadas nesse capítulo podem ser encontradas no livro: The Art of Zootopia

O MUNDO DE ZOOTOPIA

PROJETADO DE ANIMAIS PARA ANIMAIS

Para essa produção, podemos perceber a importância da cidade, pois desde um primeiro momento somos apresentados ao nome da cidade principal do filme, por se tratar do título do mesmo. O que nos revela também a sua concepção, sobre uma cidade utópica, em uma realidade alternativa onde os seres humanos nunca existiram e os animais vivem todos juntos em uma cidade em perfeita harmonia. Sendo esse o conceito primário para a criação do enredo.

Desta maneira podemos perceber como a cidade se faz presente para a história do filme, por se tratar de uma verdadeira cidade-cinema, conceito previamente estudado, que nos mostra como a existência desse ambiente é importante para a existência da história, e em Zootopia mais que isso, nenhum outro lugar poderia abrigar,

nem o enredo, nem os habitantes de Zootopia, assim podemos perceber como a mesma é importantíssima para a trama, podendo ser caracterizada como um ponto para a narrativa, tendo até um papel de personagem para a história.

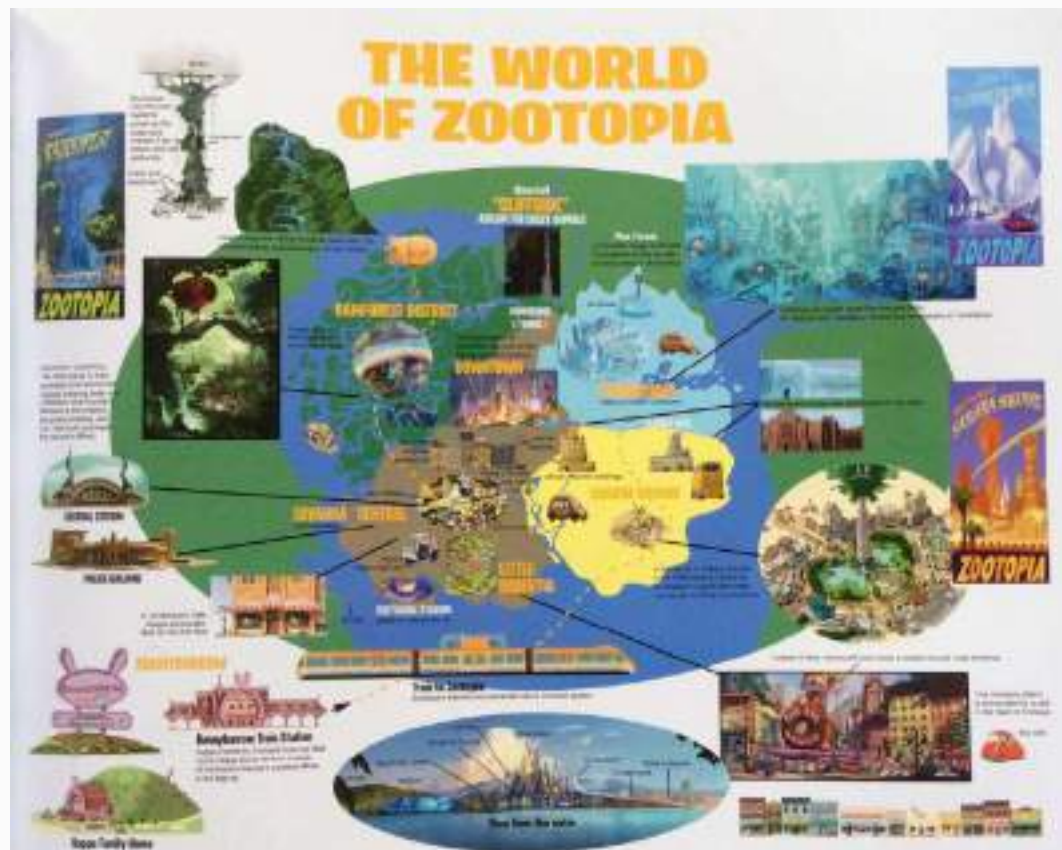
A primeira vista só conseguimos enxergar essa utopia que é uma cidade fieta para e com somente animais, porém a equipe de arte fez um trabalho gigantesco par com os cenários do filme com a construção da cidade, o que se pode perceber pela grande diversidade de elementos presentes em cada cena, e como o departamento organizou sempre um ponto focal para que o olhar não ficasse perdido dentro do ambiente.

De forma à auxiliar o processo de pré-produção dos cenários presentes na obra, a equipe realizou diversas viagens e visitas a habitats dos animais,



tais como zoológicos, museus, habitats naturais como no Quênia e na Austrália por exemplo, para que pudessem assim entender como os animais se comportam no seu ambiente selvagem.

Toda essa premissa de estudos de habitats e comportamento animal foi o que corroborou para a criação de um imaginário único, que permitiu os desdobramentos para a construção de uma cidade que pudesse abrigar diferentes espécies, porém se pararmos para analisar podemos perceber que existem somente animais

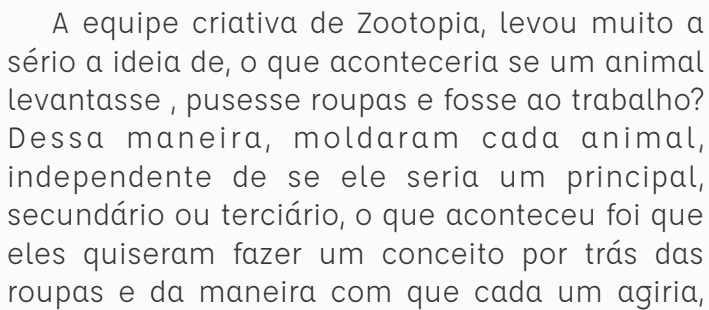


mamíferos retratados no filme, isso é de grande importância pois a criação da cidade usando o fato biológico, somente nesses animais já teve uma grande diferenciação geográfica e ambiental.

Para que fosse possível o convívio desses animais em um mesmo local Zootopia foi projetada usando uma forma artificial, com mais de um ambiente climático, para que os animais de diferentes localidades pudessem todos se reunir em um só local.

É possível ainda perceber que mesmo com todo esse potencial criativo, a história poderia ter seguido diversos rumos, mas o rumo escolhido pela produção foi sobre diferenças sociais. Como

é sabido, sobre os filmes da Disney Animation Studios, todos eles sempre tem alguma lição a ser passada para o espectador, e dentro desse universo criado por Zootopia, onde aqui os principais grupos são os predadores e as presas, e como acontece essa convivência. Desta maneira podemos perceber que a criação da trama segue essa problemática social, onde as presas sofrem preconceito por serem consideradas fracas e os predadores por serem considerados perigosos para o convívio, sendo assim trazendo uma realidade de problemática social, presente em todas as sociedades.



De acordo com John Lasseter, diretor de produções do longa, a criação das roupas foi um desafio a parte, pois as calças dos animais não cabia, nas roupas, e toda a ideia de usar calçados não cabiam aos animais, seus cascos e patas existem pra isso, tendo isso em vista a ergonomia dos animais foi respeitada, em utensílios, acessórios e roupas. .

A equipe criativa tinha certeza que utilizaria uma presa e um predador, como protagonista, e a certeza de terem um coelho dentre eles, porém não tinham certeza de qual espécie iriam utilizar, primeiramente a ideia era usar um urso, porém a ideia mudou para uma raposa, pois a mesma poderia usar da mesma escala do coelho.



Judy Hopps

O conceito para a criação da oficial Hopps, era desde o início alguém da justiça, porém anteriormente seria uma espiã, mas com a ideia de manter a cidade o mais pé no chão possível foi escolhida uma oficial de polícia. A personagem iniciou sua jornada como uma coelha animada e otimista do interior, e sendo assim crescendo conforme o enredo do filme ia passando, por ser uma jovem que tem intenções de crescimento na vida e que quer sair da sua pequena cidade natal e buscar seus sonhos na cidade grande, sendo assim conversa com a realidade de muitas pessoas da sociedade. O conceito por trás da criação da Judy era exatamente esse de criar alguém que expressasse esse otimismo.



Nick Wilde

Para a criação de Nick o conceito era esse de seguir a ideia de uma raposa ser um animal mais sorrateiro e as vezes até um pouco traioeira e, para que fosse criado assim essa expectativa e depois fosse quebrado com o conhecimento da história por trás do personagem. Desta maneira o seu design, com o formato do rosto e expressões no início do filme era mais de um malandro, mas conforme o filme vai caminhando podemos ver Nick perder essa casca e ir se tornando cada vez mais um personagem que se importa com os outros e não só consigo mesmo. Os produtores dizem que o maior desafio foi criar o seu pêlo com credibilidade, de forma que ele lembrasse uma raposa, e que não o atrapalhasse de vestir roupas.

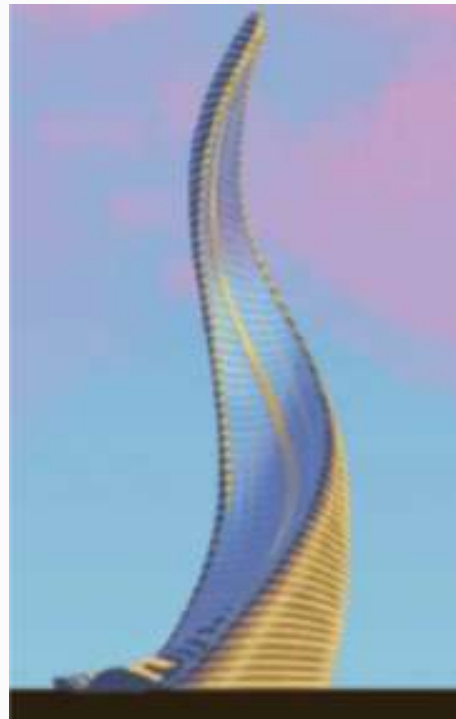


ARQUITETURA DE ZOOTOPIA

PLANEJAMENTO DE ESCALAS



Um dos grandes focos para a criação do mundo fantástico de Zootopia é a escala, a escala é um dos conceitos primordiais para que esse mundo seja tão diverso, pois esses animais são animais reais, com tamanhos reais, com especificações biológicas reais, não são pessoas em fantasias animais, então eles precisam de um ambiente que seja confortável para a existência de todos, desde um pequeno rato até um grande elefante, em Zootopia todos devem se sentir bem para serem o que quiserem ser.



Nesse sentido se analisarmos a maneira com que os seres humanos usaram durante sua evolução para criar a sua arquitetura, podemos nos basear na antropometria, onde o corpo dos seres humanos servia de base para a criação de expressões artísticas e para a organização da sociedade, como em móveis ou na própria arquitetura, e para o mundo de Zootopia fazer sentido, os animais precisavam viver em lugares que os acomodassem mas que também os representassem. Pensando nisso a equipe de arte montou todo um planejamento de arquitetura e de urbanismo para onde as inspirações foram os locais onde os animais vivem



em nossa realidade, e como os mesmos se sentem confortáveis, e misturar com referencias humanas, além de claro coisas que remetam os animais. É possível ver caldas ou chifres por entre os prédios, ou ainda design de alguns objetos que são comuns à nós com escalas e inspirações para com os animais.

A acomodação de todos os tamanhos é imprescindível para a existência da cidade, onde os moradores vão viver em harmonia, pois um carro por exemplo de um roedor é muito menor do que um carro para uma girafa, o que faz com que o uso de escalas diferenciadas seja de suma importância para a existência de um urbanismo agradável e que atenda a todos, ainda é possível ver que existem muitas inspirações nas anatomias diversas para a criação de espaços que sejam usuais a mais de uma espécie.

Desta mesma maneira para indicar a escala diferenciada alguns elementos se mantiveram dos mesmos tamanhos, pois não faria sentido existirem em escalas diferentes onde sempre teriam a problemática de não conversarem entre si, como por exemplo a existência de botões nas roupas, em que um botão específico só poderia caber em uma unidade na blusa de um rato, enquanto que para um elefante seria necessário centenas deles. O que é usado também para a arquitetura, onde um espaço que não seria de muito uso para animais maiores, para os menores serve perfeitamente, como por exemplo uma casa que existam ursos residindo, onde um ambiente menor como embaixo da escada não serve para os mesmos, enquanto que para uma família de esquilos seria um espaço imenso para que possam viver por muitos anos, o que ainda corrobora para isso é a real existência de mais animais pequenos do que grandes, e a existência maior de presas que predadores.

MAPA

A cidade de Zootopia é dividida em algumas áreas, para que os animais de diferentes habitats e fatores biológicos possam habitar na melhor área que os atenda, mas ainda assim podendo sempre andar em todas as áreas da cidade.

Essas áreas funcionam como distritos, tendo cada um seu próprio clima e cultura local, o que faz com que a cidade de Zootopia, além de ser uma cidade totalmente dinâmica, por se tratar de uma cidade-cinema, ter ainda o fator policultural e características que podem fazê-la ser enquadrada como uma metrópole.





LANDS

GOATSHORN

SNOWY HILLS

SNOWY HILLS
AVALANCHE AVE

SLEET ST

ROCKY ROAD

SNOW FALLS

SNOWCASTLE WAY

GLACIER FALLS

TUNDRA TOWN

SNOWBALL DR

ICEBERG BLVD

DRIFT ST

FLOE LANE

HAILSTONE ST

FROSTY RD

CREVASSE ST

FLURRY ST

BLIZZARD ST

PLOW ST

LIONHEART AVE

WALL ST

TUNDRA GATE

HUMP ST

SAHARA SQUARE

DRY RIVER RD

CACTUS GROVE

HEAT ST

OLIVE ST

ALOE AVE

AGAVE AVE

DEAD END

SANDY RIDGE

SLOT ST

BIG DUNE

PALM ST

OASIS HOTEL

RENOY PLAZA

BEACH PROMENADE

PALM VIEW

RIVERSIDE

DELTA RD

BUNNYBORROW

CRIANDO ZOOTOPIA

Bunnyborrow, nada mais é do que um subúrbio nas redondezas de Zootopia, onde como toda cidade próxima de cidade grande, tem seus problemas mas seus habitantes são felizes, vivem uma vida pacata como se fosse do interior. Em Bunnyborrow, é cheio de campos arredondados e terras agrícolas, onde o principal meio de economia é a agricultura, é o lar da família de Judy, e também o local onde residem quase todos os coelhos da história.

A ideia inicial era criar uma família tão grande que os pais de Judy não saberiam seu nome, algumas artes conceituais foram criadas sobre isso, ainda que essa ideia não tenha ido para a frente. Conforme a produção ia caminhando, cada vez mais Bunnyborrow ia perdendo a sua característica de subúrbio como uma conurbação da cidade, e passava a ter ares mais de uma cidade interiorana, desta forma ficaria bem mais chocante para os pais de Judy, quando soubessem que ela



estaria estudando para se tornar uma policial, por se tratar de agora parecer a cidade perfeita, pacata e com vida simples.

Para essa sua criação, os produtores utilizaram somente de coelhos morando no local, ou no mínimo um a área com moradores de pequena escala, o que para a criação do ambiente, foi importantíssimo, por se tratar de coelhos e roedores, puderam assim criar objetos ligados a fisionomia dos animais, e sendo assim utilizaram de escala e etc., para a criação de Bunnyborrow. E sendo assim tendo como referência as tocas que são feitas por coelhos, eles criaram um conceito de que as casas dos coelhos estariam nas colinas, de maneira a parecerem e lembrarem as tocas reais



dos coelhos. Esse conceito pode ser comparado com uma referência de outra obra cinematográfica, a obra de o Senhor dos Anéis, com referencia ao condado dos Hobbits. Além desse conceito de criação das residência, ainda foi utilizado cores que remetessem a coelhos, com referencias visuais do nosso mundo, como por exemplo a páscoa, trazendo assim esses elementos para sua estruturação e decoração, por ter cores pastéis e tons claros foi de muita semelhança.

Em uma prévia versão, a família dos Hopps seria muito maior, então alguns elementos como a casa deles seria muito maior, e teria uma forma de se estruturar baseada nas cozinhas e ambientes de alimentação, onde eles poderiam socializar entre si. Quase como um edifício educativo, com refeitório e quartos para os alunos, sendo assim todas as áreas foram moldadas para serem adaptáveis para a vida dos coelhos.



MINI RODÊNCIA

CRIANDO ZOOTOPIA

A estruturação dessa cidade, funciona como uma conurbação dentro da área central de Zootopia, por se tratar de um ambiente em que existe uma diferença de estrutura urbana das demais. Podemos perceber mais que em qualquer outra localidade a presença de escala aqui, o que se pode ser entendido por se tratar de uma área da cidade visando a moradia dos roedores, o que é de suma importância para o entendimento da história. O que faz com que todos os animais possam sim conviver em harmonia, porém a existência de locais que sejam projetados pensando em sua estrutura são imprescindíveis para a existência da mesma.

O local é cercado por um parque, e por um muro com cercas, o que faz com que a existência desse parque funcione como um filtro do que se é passado para dentro da cidade, e se faz muito necessário pelo fato de essa área da cidade estar no centro de Zootopia, recebendo assim influências de todos os lados, como sons e ventos, que

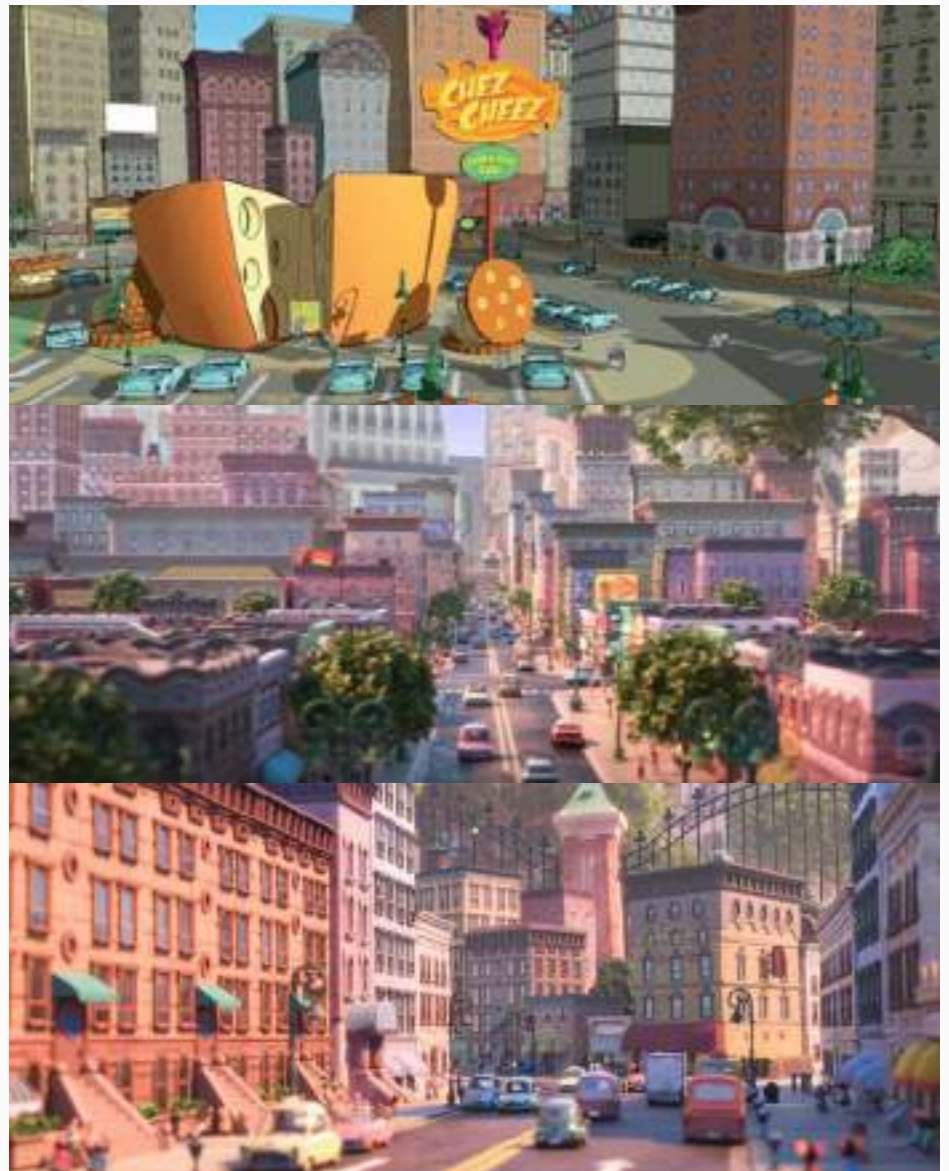
precisam ser "filtrados" para que os animais menores possam existir sem problemas. O que faz com que o conceito de ser uma cidade confortável a todos e que acomode todos os tamanhos seja melhor entendido.

Alguns dos conceitos necessários para que entendamos como a estrutura dessa área da cidade funciona visualmente seriam, as árvores, que mesmo havendo a existência de árvores de porte pequenos, as mesmas são podadas para que fiquem em um tamanho, aparentemente, usual para os ratinhos, mas para que exista esse entendimento, as folhas são mantidas do mesmo tamanho, o que faz com que cada pequeno detalhe seja levado em consideração para a existência desse ambiente. Bem como também a existência de postes com iluminação advinda de luzes natalinas, por se tratar de uma iluminação bem menor que a usual, trazendo dessa maneira uma melhor ambientação para esse local, pois são os



mínimos detalhes existentes em cada elemento que nos lembram do que se trata o filme, que seria uma cidade para todos.

Para as referencias de residências, foram utilizados modelos americanos, ou seja, podemos enxergar muito de bairros americanos dentro da localidade de Mini Rodência, como por exemplo Nova York, com o Queens, o Brooklyn, o Bronx e o Uper East Side, tendo até a presença de pontes, fazendo assim o conceito da ilha de Manhatam para o centro de Zootopia, em escala muito menor é claro. Porém os prédios e casas, bem como o urbanismo desse local não são em linha reta, trazendo assim uma ideia mais de labirinto para o ambiente, o que para os habitantes é mais confortável.





Se trata do centro da cidade, o local onde se concentra a maior parte da história, e é onde estão todos os edifícios importantes, todos os dias milhares de habitantes passam por lá, e é onde o conceito geral de toda a ideia da criação de Zootopia toma vida, onde os animais podem interagir uns com os outros.

O centro da cidade tem inspirações em grandes cidades humanas, como a cidade de Londres por exemplo, por se tratar de uma megacidade e ter dezenas de milhares de habitantes passando por lá todos os dias, Zootopia trás esse mesmo conceito, pela existência da estação de metrô mais importante da cidade, e ter as conexões com todas as outras vias.

O Plaza, que é exatamente o meio de tudo, é emoldurado pelos maiores edifícios. A estação de trem fica em frente ao ZPD, (Departamento de Polícia de Zootopia) com a prefeitura à esquerda, todos de frente um para o outro. As migrações diárias ocorrem no meio de tudo isso.

O centro se trata de uma área que tem influências na África, por se tratar de um local que tem um grande bioma, e várias diferentes espécies, e pelo centro ser esse local em que todos os animais se encontram, sendo assim eles conversam entre si, além do fato do centro estar localizado no Distrito da Savana Central.



TUNDRALÂNDIA

DISTRITOS DE ZOOTOPIA

Se trata de um dos bairros habitats, para animais da cidade, sendo esse o distrito mais frio, que abriga animais de ambientes mais gélidos.

Essa área da cidade mantém ar-condicionados e filtros de temperatura a todo momento, para que assim possam ser capazes de manter o gelo e a neve sempre existentes, e para que também possam manter os animais desses ambientes mais confortáveis.

Para a criação desses ambientes a equipe criativa teve bastante dificuldade, pois os mesmos tinham em mente utilizar referências na arquitetura Russa, e locais tais como Seattle

para que pudessem criar o seu ambiente, porém para a criação da arquitetura desse local houve uma dificuldade, pois mesmo que eles fizessem a melhor arquitetura possível ela acabaria ficando apagada por conta do gelo e da neve, então a decisão tomada, mais acertiva, foi de criar as suas construções no gelo, desta maneira elas não seriam engolidas pela existência da neve, visto que seriam também construções do mesmo material, algo parecido com a existência de iglus.

Outro conceito, foi a implementação de montanhas e pontes, para a existência de residências, ainda que em menor escala, nesses





ambientes, e um grande foco era não fazer com que tudo parecesse somente um grande amontoado de montanhas e animais vivendo dentro delas, por conta de se tratar de uma cidade ainda assim, por isso foi escolhido utilizar janelas em todas as construções, a fim de criar uma personalidade e que pudessem demonstrar que existem residente ali. O que além da utilização de arquitetura Russa, teve também seu foco em arquiteturas de locais gelados, como forma de criar uma maior acentuação com a realidade.



PRAÇA SAARA

DISTRITOS DE ZOOTOPIA

O local onde existe um maior foco para o bioma desértico, sendo necessário para a criação desse ambiente, que a equipe de arte tivesse que fazer algumas pesquisas sobre como os animais que vivem nesse tipo de habitat, e levantando algumas informações como por exemplo, mesmo se tratando de um local ensolarado, a maneira com que os animais de áreas desérticas tendem a se comportar é mais ligada ao noturno, por isso mesmo que o distrito seja incrivelmente lindo durante o dia, na parte da noite é quando acontece a ação.

Pensando nisso então a equipe usou dois estilos de cidades como referência, sendo eles Dubai e Las Vegas, por se tratarem de cidades que são próximas ou dentro de áreas desérticas e que funcionam muito a noite, sendo assim o conceito da utilização de Cassinos dentro desta área da cidade foi muito utilizado, sendo um dos seus mais imponentes edifícios, o Palm Hotel e Cassino, se situando na área mais central do distrito, com uma espécie de oasis criado ao redor dele. Além desse podemos confirmar também o uso de referências do Canion para a criação



do seu ambiente, por se tratar de uma área bem árida. O que tem influência também na criação das residências dos habitantes desse distrito da cidade.

Podemos ainda destacar inspirações em Monte Carlo, que se situa no País de Mônaco, que por sua vez está a sudeste da França, próximo à Itália, onde ocorreu um pouco de influência marroquina, o que faz com que toda a ambientação no distrito de Zootopia seja ainda mais rica, trazendo esse tom de cidade noturna, com muitos ele-



mentos de grandes áreas áridas como o Grand Canyon e cidades desérticas.

Sendo assim é possível ver que a equipe criativa utilizou de grandes fontes de inspiração para a criação do distrito Sahara, dentro da criação de Zootopia. O que fez com que toda a sua ambientação e habitantes fosse o mais acreditável possível, aqui podemos enxergar bastante como os indivíduos que habitam o local podem influenciar em sua estruturação.

DISTRITO FLORESTAL

DISTRITOS DE ZOOTOPIA

O Distrito Florestal é um dos ambientes mais complexos da Zootopia, com estruturas artificiais feitas para parecer uma vegetação real e uma umidade difusa que permeia a atmosfera. É também o único habitat construído em um eixo vertical, com uma queda total da copa das árvores para o rio na parte inferior, o que aumenta a sensação de mistério e pressentimento.

Para tornar o ambiente funcional para seus habitantes animais, o diretor de arte de ambientes Matthias Lechner projetou enormes estruturas em forma de árvore, construídas em torno de tubos inspirados nas raízes das árvores. Esses tubos são os responsáveis por sugar a água do rio e a

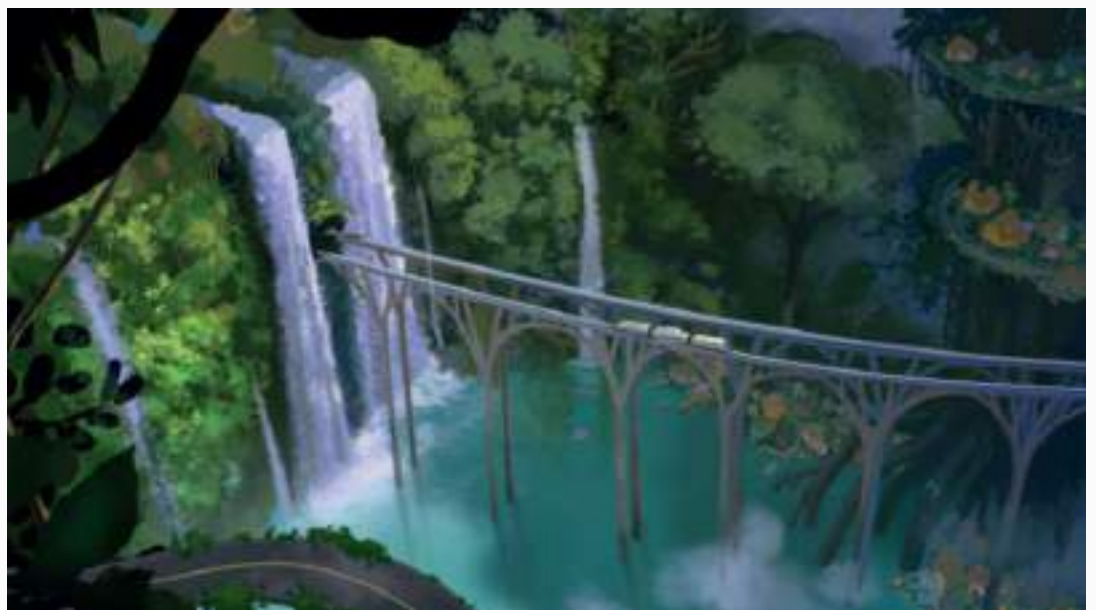
transportar até a árvore para as difusores lá em cima em estruturas de dossel, para que haja uma nuvem constante de vapor no ar.

As estradas tem uma combinação de árvores reais e galhos artificiais. As casas são feitas de madeira, com telhados frondosos para chover e tornassem mais agradáveis, quanto mais alto se mora. Desta maneira é possível entender que o conceito por trás da criação do Distrito Florestal é esse de manter um ambiente mais de floresta mesmo, com inspirações em selvas e matas, como por exemplo a Amazônia. Para tornar o ambiente crível, visto que se tratam de árvores que não são reais, a equipe utilizou de técnicas como agrupar galhos e



trabalhar com camadas, sendo assim as folhagens não teriam a necessidade de se mover tanto e poderiam ser passadas por verdadeiras facilmente.

Seu caráter arquitetônico foi muito inspirado na América do Sul, bem como em casas também de povos antigos como Maias e Astecas, sendo assim criando um ambiente único que não é visto em qualquer obra, a personalidade nesse distrito de Zootopia é a que mais destaca em meio as outras, e onde a equipe de arte mais se intensificou na criação de mundo.



SAVANA CENTRAL

DISTRITOS DE ZOOTOPIA

A Savana Central, pode ser descrito como o distrito principal de Zootopia. Tem inspirações na Savana Africana, e traz esse ar de centralidade para a trama.

Hopps deixa Bunnyburrow para a cidade grande, ela vê diferentes partes de Zootopia de seu trem. Mas é só quando ela entra na Savanna Central, no centro de Zootopia, que ela realmente obtém sua primeira experiência na metrópole. É como se ela tivesse entrado na Times Square na hora do rush. Toda a pesquisa que foi feita - sobre clima, luz, arquitetura,

comportamento animal - tudo acontece de uma só vez nessa área. O tamanho, a escala e o grande volume de animais em um só lugar criam uma experiência muito real e esmagadora. O centro da cidade é a encruzilhada da Zootopia, onde Hopps encontra animais de todos os tipos e tamanhos, dos rinocerontes e leões da ZPD e da prefeitura, aos elefantes e camundongos no Café de Jumbeaux e Little Rodentia. Para aumentar a sensação de caos urbano, o centro da Zootopia possui edifícios de todas as épocas e estilos.



Durante a criação de uma metrópole inteira como essa, é necessário incluir um senso histórico para torná-la rico em detalhes. Existem prédios com vinte, trinta e cem anos.

O interior da Estação Central de Savannah evoca uma floresta, com pilares e folhagem. Usamos padrões menores de zigzagues e linhas onduladas inspiradas na grama, principalmente nos vitrais na frente.





WICKED

WicKE

THE UNTOLD STORY OF THE WITCHES

SINOPSE

Wicked: A História Não Contada das Bruxas de Oz, é um musical da Broadway, a obra é baseada no romance de 1995 de Gregory Maguire, Wicked: The Life and Times of the Wicked Witch of the West, uma reimaginação do filme de 1939 O Mágico de Oz, e do livro de L. Frank Baum, The Wonderful Wizard of Oz. O musical é contado da perspectiva das bruxas da Terra de Oz, seu enredo começa antes e continua após a chegada de Dorothy, e inclui diversas referências ao filme e ao livro.

O sucesso da produção da Broadway tem gerado várias outras produções no mundo, desde a sua estreia em 2003, Wicked quebrou recordes de bilheteria, liderando a venda de ingressos em Los Angeles, Chicago, St. Louis, e Londres. Na primeira semana de 2012, a produção da Broadway quebrou seu recorde, contabilizando um lucro de cerca de US \$ 2,7 milhões. No Natal de 2013, o musical quebrou seu próprio recorde, se tornando o único musical na história da Broadway a contabilizar \$3 milhões em uma única semana. Em Novembro de 2015 a "Time For Fun", empresa líder no mercado de entretenimento, anunciou a montagem do musical em São Paulo, a estreia ocorreu em março de 2016 e teve a temporada estendida até 18 de dezembro de 2016.

Nas páginas seguintes você encontrará a análise feita sobre o musical, tendo em vista figurinos, e cenografia.

CONTEÚDO

PROCESSO CRIATIVO

- 121 FIGURINOS
- 123 CONCEITOS DE WICKED
- 125 ENGRENAGENS E MECANISMOS

CENOGRAFIA FANTÁSTICA O MUNDO DE OZ

- 129 CIDADE ESMERALDA
- 131 UNIVERSIDADE DE SHIZ
- 133 CASTELO DE OZ
- 135 MUNCHKINLAND

Todas artes que foram usadas nesse capítulo podem ser encontradas no livro: Wicked the Grimmerie



FIGURINO

Estudantes da Universidade de Shiz



Madame Morrible



Cidadãos de Cidade Esmeralda



Boq - Homem de Lata

Professor Dillamond



Figero - Espantalho

Nessarose, A Bruxa Má do Leste



ELPHABA, A MÁ

Roupas em tons escuros no início indicavam uma vida sem muita expectativa e envergonhada.

Roupas e maquiagem mais ousada no fim por se tratar de ser uma pessoa que se sente livre agora.



GLINDA, A BOA

Roupas em tons claros, e pastéis que indicam bondade e força de vontade, duas características muito presentes na personagem.





CONCEITOS DE WICKED

CRIANDO WICKED

O musical tem o intuito de contar a história do que ocorreu com as bruxas de Oz, que acontece em paralelo com a chegada de Dorothy à terra de Oz, porém a Dorothy nunca aparece no palco, propriamente dito, o que ocorre são menções à ela e à sua jornada, pois o propósito do musical é exatamente esse, contar uma outra história.

O musical estreou em 2003, e tem o design do sets, assinado por Eugene Lee, que foi destaque no ano de estreia, vencendo a categoria de melhor design de set para um musical no Tony Award, maior premiação americana para obras teatrais, podemos citar o cenário de Saturday Night Live, como uma outra obra de grande sucesso de Eugene, dessa vez uma obra para a televisão.

O que diferencia Eugene, em suas obras, usa de sua expressão artística, sempre baseando seus projetos em um elemento central, assim criando toda a estética a partir dele. Para a criação de Wicked, a produção esperava algo que fosse mais high-tech, porém Eugene optou por trabalhar com o uso de engrenagens de relógio, que é um elemento mais antigo, pois assim ele conseguiria conversar com a ideia do filme de 1939.

Para tanto, a equipe criativa, liderada por Eugene, desmontou vários relógios antigos e os remontou, para fim de comparações e que pudessem criar um conceito que fosse usual. Desta maneira, criaram as engrenagens, que são um dos principais elementos no espetáculo, para que então possam as transições

tão necessárias para espetáculos teatrais. Eugene diz que para se existir uma boa preparação e um bom projeto, não só no âmbito do teatro ou da cenografia, mas para qualquer área da vida, é importante que se haja um entendimento dos elementos que são utilizados, por mais simples que os mesmos pareçam, como é o caso de um relógio.

Criando talvez o que poderíamos caracterizar como cena construtivista, pois tem esse intuito de nos mostrar de onde vem os elementos que moldam a cena e não em esconder, nos transformando assim em partes mais ativas em relação a produção e não mais passivas à respeito do que ocorre em cena.

Eugene diz que a coisa mais importante para a criação de um espetáculo teatral, são as transições, e que um projeto cênico pode ser o mais bonito do mundo, ou com os melhores materiais, elementos e técnicas, que se as transições que são feitas entre as cenas, não forem bem feitas, isso é, deixando claro o tom lúdico para com o espectador, porém ainda assim usando de métodos que façam com que essa atmosfera da credibilidade seja aceitável, então esse projeto não pode ser considerado um projeto de cenário bem feito, no teatro as transições são o mais importante.

Mesmo se tratando de um projeto com elementos que são entendidos como mecânicos, o cenário de Wicked não perde no quesito de parecer algo com muitos moldes, mesmo com essa presença forte de elementos mecânicos, consegue se manter orgânico, de maneira com que o público note e entenda essas

passagens de cena e como os elementos, mecânicos, envolvem os acontecimentos, é quase uma maneira diferenciada de um teatro de bonecos por exemplo.

Para que tudo ocorra da maneira planejada, todo o elenco, contando com os protagonistas e ensemble, deve moldar tudo de acordo com o que se pede pelo texto e pelo cenário, já este no caso tem um estudo ainda maior, pois enquanto o projeto ainda não foi finalizado existem os testes com os atores, para saber se os objetos em cena são suficientes ou usuais, como por exemplo, se uma cadeira específica serve para a peça, se um livro esta atrapalhando a cena, cada detalhe é pensando meticulosamente.

No caso de Wicked vale lembrar que somente o cast são 125 pessoas dentre dançarinos e protagonistas, fora toda a equipe de backstage, as trocas tem que ser feitas de maneira rápida, cerca de 17 atores mudam de plebeus para estudantes em um minuto e meio, além de a maquiagem dos atores que interpretam os animais levar de duas a três horas para ficar pronta.

É um musical grande, depois de produzido a primeira versão do espetáculo, alguns anos depois quando ele sai



em turnê, o set designer também fica responsável por todas as alterações de set em outros países. O set sempre tem que caber, e você projeta no espaço do teatro. Existem casos em que quando o musical viaja o set tem que ser repensado quase que completamente, doze países já receberam o musical pelo mundo, dentre eles o Brasil, recuperou todo o seu investimento em menos de 15 meses, e foi o musical #1 na Broadway em arrecadação por nove anos consecutivos. Além de é claro ser um blockbuster, e ter estimado que aproximadamente 37 milhões de pessoas já assistiram Wicked nos teatros e tem um valor de 3,2 bilhões acumulados em vendas brutas. Seu cenário pesa 79Kg e são precisos 8Km de cabos de aço para se automatizar, isto é, para que ocorram as mudanças no cenário.

ENGRENAGENS E MECANISMOS

CRIANDO WICKED



Para a criação desse mundo fantástico, a equipe de artes precisou criar alguns elementos, que fossem assim ajudar a contar a história, por se tratar de uma peça teatral e não de um filme ou série, em que se existe pós-produção, e elementos podem ser implantados, para o teatro tudo precisa ser meticulosamente pensado antes de se encontrar nos palcos, pois em todas e cada uma das apresentações todos os detalhes precisam funcionar perfeitamente.

De acordo com a história e mitologia de Wicked, a personagem Glinda, a bruxa boa do Norte, se locomove com a ajuda de bolhas de sabão. Para criar uma maneira de existir essa possibilidade, e de uma maneira que conversasse com o restante do conceito para o espetáculo, que era o de engrenagens de relógio, desta forma a personagem desce em uma engrenagem que pode muito

ser comparada com um elemento de grandes relógios antigos que contavam os segundos, os pêndulos, e para a expediência das bolhas, a equipe de arte usou máquinas que faziam bolhas de sabão, porém não poderia ser qualquer tipo de sabão, era necessário que o mesmo secasse ao encontrar o chão, para que não atrapalhasse o restante do elenco, pois haveriam mais cenas de dança e etc., sendo assim Glinda é a primeira a chegar no espetáculo, já com a reputação de bruxa boa, e sendo assim começa a nos explicar o que houve entre ela e Elphaba durante a vida jovem, se passando um grande flashback durante todo o espetáculo.

Segundo o livro de Gregory Maguire, existe uma entidade, que controla o tempo no mundo de Oz, essa entidade se trata do Dragon of Clock, que pode ser entendida como sendo um dos pontos principais para a criação do conceito de relógio do musical, o que pode ainda assim ser entendido como sendo o ponto inicial da trama. Mas o maior desafio era entender como colocar um dragão enorme que pudesse se mover em determinados momentos e após isso continuar a história sem ele, o que pode ser percebido como uma das maiores ideias do musical foi a escolha do local onde o dragão se posicionaria, bem no meio do palco, em cima da caixa cênica, sendo assim quando necessário o dragão seria iluminado para que o público prestasse atenção nele. Mas então após isso surgiu uma segunda problematização, como fazer o dragão se mover e cuspir fumaça pela boca, sendo da maneira em que tinham que utilizar do



mesmo material principal usado em todo o musical, o metal, ou ao menos algo que imitasse metal, desta forma surgiu a ideia de montar o dragão de espuma, para que assim ele pudesse se locomover livremente sem o problema de prensas ou etc., e ele foi revestido com um tecido que lembra muito couro, e que foi estilizado para que lembrasse metal, então o dragão é movimentado com a ajuda de cordas pela equipe, se tornando uma espécie de marionete.

Já para a criação da cabeça no trono do Mágico, o conceito era de que a cabeça precisava causar certa tensão, um medo em que a visse, por isso foi pensado várias formas diferentes para o seu design, e o escolhido foi um que unia as ilustrações originais com o design do homem de lata no filme clássico de 1939, e para sua movimentação foi utilizado um sistema de engrenagens por trás, para que assim a pessoa que a estivesse guiando, conseguisse locomover de maneira orgânica, sendo assim foram instalados dois consoles para as mãos em que um deles movia a cabeça para os lados e o outro movimentava a boca, e um outro dispositivo que piscava os olhos em cada um deles, além desses dois um pedal também foi instalado para que fosse possível arquear as sobrancelhas, todos com técnica de tubos de ar, parecidos com bombas de tinta, para sua movimentação.





MAPA



Map of
The Marvelous
Land of Oz

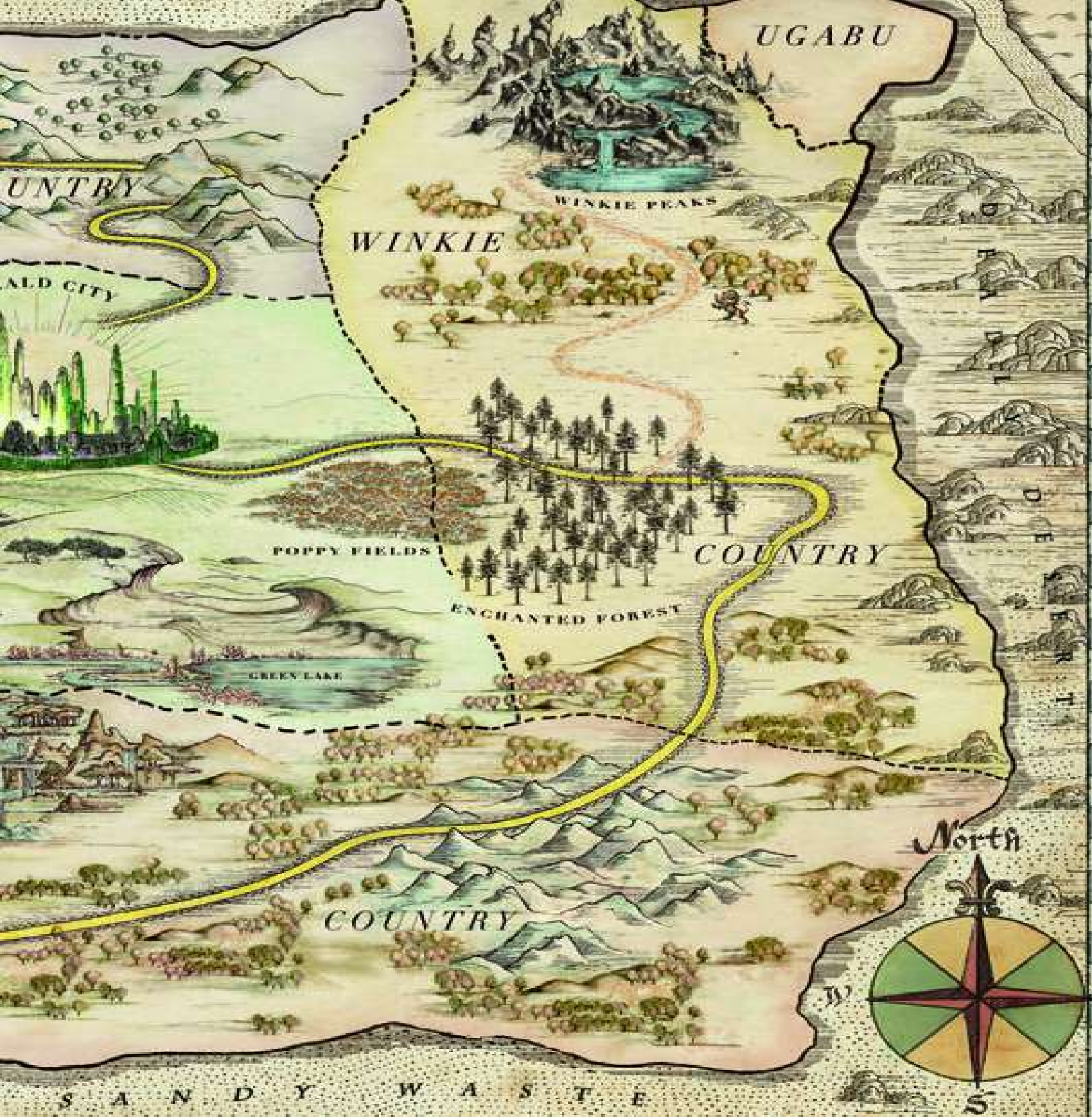
Drawn by Professor

Alphabets

with

Wizards

G R E A T



CIDADE ESMERALDA O MUNDO DE OZ

Para a criação dos cenários de *Wicked*, bem como já foi explicado nesse capítulo, os designers se inspiraram em relógios e suas engrenagens, sendo assim existia uma necessidade de criar uma forma de haver a transição dos cenários, usaram estruturas de backdrops, para que assim houvesse um melhor desempenho do palco, com uma estrutura montada escondida da caixa cênica, porém que deixaria todas

os fundos dos cenários escondidos em cima, desta maneira o proscênio ficava cada vez mais em evidencia com o levantamento dos backdrops, e por se tratar de um ambiente inspirado em relógios, os levantamentos ou aberturas desses backdrops contavam com a existência de engrenagens e poderiam ocorrer de maneira mais sucinta, imitando assim os movimentos de um relógio.



Para a criação de cidade esmeralda, a equipe criativa usou do mesmo conceito que Baum, nos seu livro, bem como também o conceito da criação da cidade para o filme clássico de 1939. Tendo o escritor do livro, O Mágico de Oz, tendo se inspirado muito nas cidades da época da revolução industrial, e em cidades americanas e londrinas principalmente, desta maneira o escritor criou todo o seu conceito se baseando nessas localidades, e a diferença que o filme de 39, nos traz é simplesmente o fato de se inspirar em cidades tidas como futuristas para a época.

Por se tratar de uma cidade com muitos moradores, por ser a cidade mais importante de Oz, e por se tratar de um local criado com a intenção de causar um impacto de riqueza, pois estamos falando da cidade das esmeraldas, as coisas precisam ser brilhantes, um outro conceito foi trazido para o espetáculo, onde desde o figurino até o ambiente seriam a expressão desse local mais rico e futurista, para que assim fizesse também sentido com o enredo, por se tratar de um local onde nem todos vão, mas ainda assim é um local cobijado por muitos, para ao mínimo conhecer, e por se tratar da capital onde o governante vive também é de forte ajuda para a popularidade da cidade.





A Universidade de Shiz, talvez seja o local onde mais ocorrem acontecimentos no musical, desde o início da peça quando a personagem Elphaba chega pela primeira vez lá, que era um de seus maiores sonhos, porém segundo alguns problemas de família, e que servem para seu desenvolvimento pessoal, a personagem ingressa na universidade e enfrenta alguns problemas de bullying além de também serem criados vários arcos dentro da narrativa, esse talvez seja o local que se passa a maior parte do tempo no primeiro ato.



A universidade se localiza na cidade de Shiz, que por sua vez é uma província do norte de Oz. A universidade é um aglomerado de várias faculdades diferentes, e podemos perceber a sua inspiração em modelos de universidades britânicas como é o caso de Cambridge e Oxford, que seguem esse mesmo molde. Na universidade de Shiz, temos a Crage Hall que é uma faculdade exclusivamente feminina. Por se tratar de um centro educacional, com várias faculdades diferentes, que tem o intuito





de ensino em diferentes áreas, por isso existe uma presença de vários tipos de arquitetura diferentes, com a existência de cafés, árvores, jardins e etc., onde existem algumas aulas em conjunto com as outras faculdades, mas é possível perceber a distinção por gênero dentro do ambiente acadêmico.

Por se tratar de um local onde todas as faculdades tem conexão, algumas das tramas e das relações entre os personagens acontecem lá, visto que não necessariamente todos estudam no mesmo curso ou etc., grande parte dos personagens principais estudam ou trabalham na universidade, com exceção

do mágico, Elphaba, Nessarose, Boq, Fiyero, e Glinda são estudantes, das faculdades da universidade. Dentre as faculdades da universidade são: a Crag Hall, que é frequentada por Elphaba, Nessarose e Glinda, outras são, The Amas, Três Rainhas, Torres de Ozma que é frequentada por Fiyero e Briscoe Hall que é a faculdade que Boq frequenta.

O CASTELO DE OZ

O MUNDO DE OZ



O castelo de Oz é o castelo principal do governante da terra de Oz, é onde o mágico vive, e faz todas as suas tramas.

Foi inspirado em contos de fadas, e em castelos de vilãs de filmes. Por se tratar do antagonista da história e ter esse ar de maldade dentro do ambiente, além de necessariamente existir essa cabeça no trono que é amedrontadora por si só, o local foi montado com cores escuras e tons fortes, para que pudesses exprimir esse sentimento.

Como no teatro o modelo de criação utiliza de alguns elementos para a criação de sentimentos, podemos aqui destacar as cores e as luzes que trazem





essa atmosfera de tensão, bem como a existência de também volumes mais pontudos, mostrando assim uma maior voracidade nesse ambiente.

Ao se analisar os experimentos que o Mágico e Madame Morrible realizam nesse ambiente é possível perceber o porquê dele ser desta forma, além de também existir uma atmosfera de descrença sob a identidade do mágico, que são somente algumas pessoas do mundo de Oz, que tem conhecimento, como governante o mágico falha muito, o que faz com que sua trama seja mais imponente, e que tenha uma

maior ligação com as protagonistas, visto que o mesmo só quer usar dos poderes delas.

O castelo é onde acontece as primeiras reviravoltas da trama, e é entendível, levando em consideração que até o momento precisaríamos entender como Elphaba se transformou na bruxa má do Oeste.

MUNCHKINLAND O MUNDO DE OZ

Se trata da terra de origem de Elphaba e Nessarose, conhecidas respectivamente como a Bruxa má do Oeste e a Bruxa má do Leste, irmãs e sucessoras da família governante, após eventos Nessarose fica conhecida como a Eminência, a governante, porém a mesma está tão mal que acaba por fazer más escolhas para sua terra, ela começou a implementar novas leis para proibir animais em Munchkinland, e informou seu povo para que destruísse a estrada de

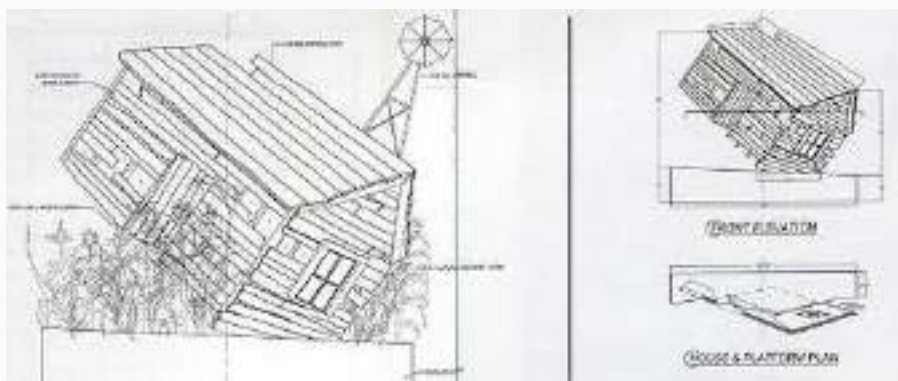
tijolos amarelos, em vista de que com isso mantivesse Boq, seu amado ao seu lado, porém essas decisões só acabam por prejudica-lá, e os habitantes a chamam de Bruxa má do Leste.

Esse local ficou muito conhecido por se tratar do local onde a casa de Dorothy caiu quando ela veio para a terra de Oz, o que ocorreu de cair em cima de Nessarose e matou-a. Os moradores, acabaram por se



alegrar da morte, desejando muitas felicidades e presenteando assim Dorothy.

Para a criação de Munchkinland a equipe criativa quis trazer essa ideia bem mais aqui, sendo assim usaram como inspiração a Munchkinland do filme clássico de 1939, e ainda usaram alguns conceitos para que os espectadores pudessem se conectar com a obra de, O Mágico de Oz, tanto livro quanto o filme, por isso trouxeram a ideia do milharal, presente nas duas obras e a utilização de cores presentes em todas as artes conceituais e no filme, para que fosse mais acreditável se tratar da mesma localidade onde Dorothy cai com sua casa e segue em sua jornada pela terra de Oz. Alguns projetos foram feitos para que a casa de Dorothy lembrasse o máximo possível a casa do filme clássico, que por sua vez é uma casa com arquitetura do interior da costa oeste da América.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em vista de todos os argumentos que foram expostos e apresentados neste trabalho, é viável afirmar que sim, cenários, tais como localidades internas e externas, urbanismo e arquitetura, são importantíssimos para a realização de uma obra fílmica com qualidade. Durante os capítulos deste trabalho foi possível avaliar a importância da arquitetura e urbanismo para a criação de mundos, como por exemplo para o conceito de cidade-cinema, que traz um grande apelo para a criação de cidades que são estruturas de certa maneira durante a narrativa que podem ser exemplificadas como uma parte importante da história, tendo até papel de personagem, podendo influenciar a maneira com que a história é passada.

Sendo assim podemos então dizer que o estudo de arquitetura e urbanismo é de um leque tão grande de opções que entender os papéis e ofícios de um arquiteto e urbanista é muito mais do que somente uma pesquisa de início de carreira, e pode acarretar em diferentes áreas de ensino e interesse de aprendizado e trabalho. Como é o caso do estudo para a estruturação de obras fílmicas, durante os capítulos desse trabalho pudemos

perceber como o estudo da arquitetura e urbanismo foi de grande valor para a realização de diversas obras, em que por muitas vezes o espectador, na maioria dos casos leigo, ou mesmo alguém que entenda do assunto, passa despercebido, isso pode ser comparado com a existência da arte em nosso dia a dia também, onde estamos tão acostumados a consumir que não notamos o grande apelo que acontece por conta dela.

Então percebesse que diversas influências arquitetônicas e urbanas estão ligadas a maneiras como as pessoas agem em sociedade ou não, o que nos faz analisar como os cenários podem para além de nos situar no tempo e no espaço, serem importantes catalisadores do enredo que está acontecendo na história, isto é, podem nos mostrar informações sobre o que irá acontecer, bem como nos mostrar como sua estruturação influencia em nossas vidas.

Desta mesma maneira podemos perceber que arquitetos e urbanistas, com mentes voltadas para resolução de problemas em ambientes diversos, podem ser de muita ajuda e até fatoráveis para a resolução de

projetos cenográficos nas mais diversas obras. Como foi possível enxergar nos estudos de caso presentes nesse trabalho, onde o meio externo é de grande influencia para os personagens e os mesmos são influencias para o seu meio, sendo assim arquitetos podem ajudar a moldar essas características de maneira intrínseca.

Desta forma podemos então concluir que o estudo de arquitetura e urbanismo é muito amplo e se faz presente em áreas que nem imaginamos, porém algumas dessas não tem o devido espaço dentro do âmbito acadêmico, mas mesmo assim a cenografia, como foi o exemplo que esse trabalho trata, pode ser especificada como uma área em crescimento, juntamente com o uso de novas técnicas e tecnologias para a realização da mesma, sendo assim é imprescindível que os arquitetos e urbanistas exerçam o seu papel na sociedade. De acordo com o que foi estudado no trabalho, podemos dizer que o urbanismo, bem como a arquitetura, são grandes influencias aos indivíduos, em vista das sociedade.

MEUS AGRADECIMENTOS

Ao iniciar a carreira acadêmica, o TCC sempre foi uma das coisas que estive em minha mente, e previamente não tinha a mínima noção do que poderia ser abordado, então ao me deparar com a chegada iminente do mesmo tive minhas dúvidas quanto a escolha do tema, mas por sempre ter em minhas opções, bem como a própria escolha do meu curso, e por se tratar de algo que eu sempre tive muito interesse e por gostar a escolha não poderia ter sido melhor a área de cenografia.

A afinidade com o tema foi muito importante, mas no fim das contas o intuito era fazer algo com que eu me conectasse, e que fosse algo importante ainda assim, por

isso a escolha da área teórica, pois mesmo se tratando de uma área muito ampla e com capacidade projetual excelente, a área teórica foi melhor entendida, porém ainda assim eu queria algo que eu pudesse pegar, algo físico, por isso a ideia de criar um livro experimental.

Sobre tudo eu gostaria de agradecer a mim mesmo pela força de vontade que tive em sempre continuar no meu caminho acadêmico, gostaria de agradecer aos meus pais e irmã por sempre terem me incentivado a continuar, estado ao meu lado e me ajudado quando foi necessário, bem como a todos da minha família que estiveram me incentivado, mesmo nos piores momentos, além deles

também quero agradecer aos meus amigos de fora da faculdade mas principalmente os da faculdade, pois ninguém melhor que alguém que esta passando pelo mesmo perrengue que você para te entender da melhor maneira. Além de todos esses gostaria de agradecer a todo o corpo docente da minha universidade que além de me ensinar me ajudaram no caminho acadêmico, e com tudo ao meu professor orientador por ter acreditado em mim e no meu projeto e por ter sido sempre solícito em resolver minhas duvidas e problemas. À todos vocês os meus agradecimentos.

Muito Obrigado!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERTHOLD, Margot. A História Mundial do Teatro, São Paulo: Perspectiva. 2000.

MANTOVANI, Anna. Cenografia, São Paulo: Editora Ática S.A. 1989.

OSTROWER, Fayga. Universos da Arte. Rio de Janeiro: Campus, 1983.

ROSSIN, Elcio – Cenografia no teatro e nos espaços expositivos.

CASTELLO, L. (2002). Meu tio era um Blade Runner: ascensão e queda da arquitetura moderna no cinema. Vitruvius.

LAPLANTINE, F., & TRINDADE, L. (s.d.). O Que É Imaginário. Editora brasiliense. 2003

BARTHES, Roland – A Morte do Autor, 1968. Texto publicado em: O Rumor da Língua. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BARTHES, Roland. A Aventura Semiótica. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

NAMATAME, Fábio. Cenógrafo. Entrevista concedida à SescTv, na seção teatro e circunstância.

BACHELARD, Gaston. Linguagem da Visão. www.bocc.ubi.pt Publicado 3 fev 2003.

GARCIA, Clóvis. Cenógrafo, Ator, Professor, doutor em artes pela USP. Entrevista concedida à rede Provocações. acesso 2016.

ANAZ, S. A. L.; CERETTA, F. M. Remitologização contemporânea: a (re)conciliação da ciência e da magia em "Guerra nas Estrelas", Galáxia (São Paulo, Online). abr 2016.

BUENO, Luciana. Muito Além da Caixa Cênica: A Realização Cenográfica Contemporânea na Cidade de São Paulo. 2007

FERNANDES, C. M. Comunicação, Tecnologia e Inovação Televisual na produção do Realismo Fantástico em Saramandaia. 2014.

CALVINO, I. As Cidades Invisíveis. São Paulo: Companhia das Letras. Tradução Diogo Mainardi. 1990. 152p.

FARIA, G. (2012). Arquitetos Urbanos: Ítalo Calvino, Marco Polo E A Construção Das Cidades Maravilhosas. Revista Trem das Letras.

LAURENTIZ, S. Processos Computacionais Evolutivos na Arte. 2004.

ANAZ, S. L.; AGUIAR, G.; LEMOS, L.; COSTA, E.; FREIRE, N. Noções do Imaginário: Perspectivas de Bachelard, Durand, Maffesoli e Corbin. 2012.

SILVA, J. M. O imaginário é uma realidade? Revista FAMECOS. Porto Alegre - nº 15, ago 2001, p74-82.

CHAGAS, R. L. F. Arquitetura no Cinema, Crítica e Propaganda. 2008.

GORNI, Marcelina. Flávio Império, arquiteto e professor. Universidade de São Paulo, 2004.

SHAKESPEARE'S GLOBE ONLINE. Rebuilding the Globe. Architecture and Construction. <http://shakespeares-globe.org/> Acesso em 15 abr 2004.

PAVIS, Patrice. Dicionário de Teatro. São Paulo: Perspectiva, 1999.

HOWARD, Pamela. What is Scenography? New York: Routledge, 2004.

CARLSON, Marvin. Teorias do Teatro. São Paulo: UNESP, 1997.

ARISTÓTELES. Poética. Porto Alegre: Nova Cultural, 1987.

McLean, Jesse. The Art and Making of Hannibal: The Television Series

Making Game of Thrones - site

TAYLOR, C. A. Game of Thrones. Por dentro da série da HBO. Terceira e Quarta temporada.

COGMAN, Bryan. Game of Thrones. Por dentro da série da HBO. Primeira e Segunda temporada.

COTE, David. Wicked the Grimmerie: A behind-the-scenes Look at the Hit Broadway Musical. 2005.

JULIUS, Jessica; LASSETER, John. The Art of Zootopia. 2016.

WICKED - GAME OF THRONES - ZOOTOPIA

