

SEMINÁRIO DE ILUMINAÇÃO CÊNICA – SELUZ
A LUZ EM CENA – V Encontro Catarinense de Iluminação Cênica
05 a 09 de agosto de 2013 / UDESC – Florianópolis – SC
Programa de Extensão L U Z Laboratório Cênico

***DESIGN* CÊNICO: UM CAMINHO POSSÍVEL PARA A CRIAÇÃO DA LUZ E A FORMAÇÃO DO ILUMINADOR¹**

Nadia Moroz Luciani²

RESUMO:

Este artigo pretende argumentar a favor do *design* como método de criação e processo para o ensino da iluminação cênica através de recentes encontros literários com alguns pesquisadores que compartilham e endossam este ponto de vista.

Palavras Chave: Iluminação Cênica; *Design*; Ensino; Comunicação e Arte.

SUMMARY:

This article aims to present some charring points of view about the design thinking and method to creation and teaching in theatre lighting design.

Key Words: Theatre Lighting Design; Design; Teaching; Communication and Art.

O entendimento da Iluminação Cênica como Comunicação Visual e do *Design* como metodologia ideal para a criação e o ensino da iluminação permearam toda a minha trajetória profissional de iluminadora e professora de iluminação cênica, com mais de 20 anos de exercício simultâneo nas duas funções. Desde a formação acadêmica, ao longo do período como assistente e operadora de luz, durante o tempo em que exerci a precoce atividade de professora universitária e finalmente como criadora de luz cênica, os princípios e fundamentos do *design* sempre me auxiliaram e pareceram ser a maneira mais adequada para entender, exercer e explicar o processo de criação, montagem e execução de um projeto de iluminação para alunos da

¹ Artigo elaborado para Participação no Seluz – Seminário de Estudos em Iluminação Cênica, realizado pelo Programa de Extensão Universitária Luz Laboratório Cênico junto ao 5º A Luz em Cena – Encontro Catarinense de Iluminação Cênica, na UDESC.

² Mestranda do PPGT da UDESC – Programa de Pós-Graduação em Teatro da Universidade Estadual de Santa Catarina, Professora de Iluminação Cênica nos Cursos de Artes Cênicas, Teatro e Dança da UNESPAR/FAP – Universidade Estadual do Paraná / Faculdade de Artes e Coordenadora do projeto de Extensão LABIC – Laboratório de Iluminação Cênica da FAP. Também é membro da ABRACE – Associação Brasileira de Pesquisa em Artes Cênicas e da ABRIC/OISTATBr – Associação Brasileira de Iluminação Cênica, centro brasileiro da OISTAT – Organização Internacional de Cenógrafos, Arquitetos e Técnicos de Teatro.

graduação em artes cênicas. A necessidade de fundamentar na teoria esse processo e elaborar uma metodologia que pudesse ser aplicada ao ensino da iluminação encontrou embasamento em algumas bibliografias e autores conhecidos em minha própria graduação em Comunicação Visual que, juntamente com novos conhecimentos teóricos e práticos, acompanharam e fortaleceram essa hipótese.

Um dos pontos de partida dessa teoria foi o conceito de sintaxe da linguagem visual apresentado por Donis A. Dondis³, que corrobora com o entendimento da luz como linguagem visual do espetáculo e permite vislumbrar, através da gramática da comunicação visual proposta por ela (DONDIS, 2007), um processo de alfabetização visual que considera a visão como um incomparável instrumento de comunicação humana (*ibidem*. p. 6). Fica impossível prosseguir sem citar o tema, também abordado na mesma obra, da falsa dicotomia entre arte e função que acometeu artistas e *designers*, no início do século XX, com questionamentos e dúvidas incoerentes sobre a inegável função prática da arte e a possível função estética do *design*. Um dos exemplos mais expressivos e citados da fragilidade desta dicotomia são os afrescos produzidos por Michelangelo para decorar o teto da Capela Sistina, em Roma, sabidamente encomendados pelo Papa para comunicar, visualmente, o conteúdo bíblico aos fiéis iletrados. O filósofo Vilém Flusser⁴ também aborda esse desastroso momento histórico em que se desvinculou a técnica e a arte, novamente reunidos, no início do século passado, pelas iniciativas nos domínios do *design*:

A cultura moderna, burguesa, fez uma separação brusca entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas, de modo que a cultura se dividiu em dois ramos estranhos entre si: por um lado o ramo científico, quantificável, “duro”, e por outro o ramo estético, qualificador, “brando”. Essa separação desastrosa começou a se tornar insustentável no final do século XIX. A palavra *design* entrou nessa brecha como uma espécie de ponte entre esses dois mundos. E isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. E por isso *design* significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, conseqüentemente, pensamentos valorativo e científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura. (FLUSSER, 2007. p. 183-84).

É fundamental entender que a função e o caráter utilitário ou técnico de uma obra não reduzem, de forma alguma, seu valor artístico ou estético, comprovando o possível equilíbrio entre a abordagem objetiva e subjetiva da criação. Diferentes estudos históricos do teatro demonstram claramente o momento, na transição do

³ Donis A. Dondis - *designer* e professora americana, formada pelo *Massachusetts College of Art*, que lecionou na Escola de Comunicação Pública da Universidade de Boston. Em 1973 publicou o livro *A Primer of Visual Literacy*, pelo *Massachusetts Institute of Technology*, publicado em seguida pela Editorial Gustavo Gilli com o título *La Sintaxis de la Imagen*, e no Brasil pela Editora Martins Fontes como *A Sintaxe da Linguagem Visual*, cuja 3ª edição foi lançada em 2007. Sua obra é considerada referência fundamental em qualquer estudo nos campos da comunicação e alfabetização visual.

⁴ Vilém Flusser - filósofo, escritor e jornalista tcheco-brasileiro, autor do livro *O mundo codificado*. Judeu, estabeleceu-se no Brasil durante a Segunda Guerra Mundial, fugindo do nazismo. Seu pensamento, na origem marcado pela influência de Heidegger, fundava-se no existencialismo e na fenomenologia. Desenvolveu o que foi chamado de filosofia do *design*, tendo desenvolvido uma profunda teoria da comunicação, tema recorrente em suas conferências pelo mundo.

século XIX para o século XX, em que os avanços tecnológicos permitiram que a visualidade do espetáculo adquirisse novas funções simbólicas e informativas, aliadas ao desempenho estético. Isso acabou por comprovar o estado autêntico de *obra de arte* do espetáculo e de suas linguagens, sem contudo eximi-lo do aspecto sensorial, técnico ou informativo. Assim, deu-se início ao processo de entendimento e análise do espetáculo teatral como, para além de objeto estético e manifestação artística, meio de informação e comunicação. Esse fato leva a conceber a encenação como uma ação una e indissolúvel que constitui, além da obra estética, um resultado que é fruto da técnica, dotado de funções objetivas e que demanda, tanto no processo de concepção quanto de recepção, domínio sobre percepção, interpretação e comunicação.

Voltando aos fundamentos do *design* e da alfabetização visual, para que alguém possa ser considerado verbalmente alfabetizado é preciso que conheça e domine os componentes básicos da linguagem escrita (letras, palavras, ortografia, gramática e sintaxe), através dos quais possa se expressar e comunicar. Em suma, o alfabetismo significa o compartilhamento e o uso, por um grupo, de determinada linguagem. O alfabetismo visual deve operar da mesma forma: constituir um sistema de criação, identificação e compreensão de mensagens visuais através de uma linguagem comum e acessível a todos (DONDIS, *op. cit.* p. 15). Com este objetivo, o conteúdo do *design* e da forma é investigado em seu nível mais simples: a importância dos elementos individuais (ponto, linha, plano, cor, tom, textura), o poder expressivo das técnicas (contraste, proporção, simetria, equilíbrio, movimento) e o contexto do meio em que ele atua, neste caso, o espaço da representação teatral como conjuntura para as decisões relativas ao *design*, ou seja, à concepção visual do espaço e, mais especificamente aqui, da iluminação.

Oswaldo Gabrieli⁵ (2007) ilustra muito bem como os elementos do *design* são expressos na cena e a maneira como sua inter-relação atinge o público espectador da obra cênica:

O corpo do ator ou de um bailarino em repouso é como um ponto. Ao executar um primeiro gesto, um feixe de vetores se desdobra, [...] traça linhas imaginárias que religam seu corpo com a sala. Retas e curvas aparecem. Efêmeras, são apenas riscos imaginários no espaço, não têm o poder de se preservar, somente ficarão na memória do espectador e no ritual diário da encenação. No íntimo do intérprete está resguardada a imagem espacial de sua interpretação. Como um arquiteto do efêmero, ele vai construindo um mundo de gestos e palavras que está intimamente ligado à sua *performance*, à solidez do desenho cênico que pretende levantar. [...] Porém, no olhar do intérprete está a raiz que se arraiga no público. Um fio imaginário de olho a olho. No olhar do ator reside uma poderosa luz que diz: “Minha atenção está dirigida para este lugar e quero que o público o focalize”, criando vínculos espaciais com objetos e com outros atores. Esses vínculos ou linhas imaginárias são fundamentais para elaborar a geometria da cena. Uma conexão entre olhares [...] pode definir um elo de aliança ou uma conspiração. [...] A arquitetura cênica se estabelece por esses vínculos, seja no olhar, seja na direção de um gesto,

⁵ Oswaldo Gabrieli - artista plástico multimídia, diretor de arte, figurinista e cenógrafo, fundador do grupo XPTO, do qual é diretor artístico. Argentino radicado no Brasil, realizou, entre outros, a direção de arte e cenografia do espetáculo *Os Sertões* do Teatro Oficina.

seja no foco que a fala produz. O desenho permeia todo o espaço cênico. Está presente na marcação de cena (o desenho do movimento que o diretor grafou para o ator) [...]. Está também presente no movimento da luz, que determina áreas de foco, os ambientes de relaxamento e de tensão, a profundidade da cena, sua temperatura. E ainda no cenário e no figurino. Um cenário determina planos horizontais e verticais, diagonais em fuga, perspectivas, áreas de atuação, ações em tempos paralelos coexistindo. (GABRIELI, 2007. p. 190-92).

Compor no espaço é, então, a grande missão do encenador que, para isso, conta com sua equipe de *designers* (cenógrafo, figurinista, iluminador, entre outros⁶). Juntos, eles irão cartografar a escrita da cena ao distribuir visualmente, no espaço cênico, cada um dos elementos do espetáculo em um resultado harmônico, organizado e significativo, dando ao palco luz, cor, vida e expressão. Conceber o teatro como manifestação artística e, ao mesmo tempo, forma de expressão e comunicação, incorpora ao fazer teatral uma responsabilidade e funcionalidade naturais ao *design*. Eduardo Tudella⁷ sugere uma interpretação mais ampla para o termo *design* como ocorrência de natureza estético-visual em “uma manifestação artística que inclui diversificadas contribuições, originadas no trabalho do ator, do figurinista, do cenógrafo, do músico, do maquiador, do dramaturgo, do diretor, daquele que se responsabiliza pela luz, entre outros”, chamada teatro (*ibidem*. p. 21-2).

Tudella (2012) ressalta ainda a relação entre arte e técnica existente no labor de um possível *design* cênico propondo uma “compreensão que inclui mais que a identificação de técnica e tecnologia [...] para contribuir efetivamente com os aspectos estéticos das artes cênicas, determinando substancialmente a qualidade artística do objeto que será levado ao espectador” (*ibidem*, p. 23) na figura de um artista-pesquisador que se disponha a conceber, experimentar e planejar, considerando os princípios ativos da cena (*ibidem*, p. 22). Lupton e Jennifer Phillips (2008, p. 6) alertam para a defasagem existente entre programa (*software*) e pensamento visual, em cujo caminho técnico a forma se perdeu e o uso desavisado das ferramentas foram distanciando os resultados de concepções visuais e propósitos comunicativos. Elas também acreditam no poder agregador dos princípios do *design* para um reencontro com a forma e o pensamento visual no processo de criação, da mesma forma que se propõe aqui em relação às linguagens do espetáculo.

Neste viés, torna-se adequado considerar ainda o conceito de *design thinking*, apresentado pela equipe de pesquisadores da MJV, uma consultoria brasileira em tecnologia e inovação. Apesar de admitir que o termo *design* seja frequentemente associado à qualidade ou aparência estética de produtos, o grupo

⁶ Todos os profissionais responsáveis pelas outras linguagens das quais o encenador venha a fazer uso como, por exemplo, coreógrafos, preparadores vocais e corporais e até mesmo atores, músicos e dançarinos, que concebem e elaboram, cada um em sua área de domínio, de forma consciente ou através de processos cognitivos, suas atuações visuais, sonoras e expressivas em geral. (N. A.)

⁷ Eduardo Tudella – cenógrafo, diretor e iluminador teatral, é graduado em Direção Teatral pela UFBA e em Cenografia pela UNIRIO, mestre em Iluminação Cênica pela New York University e doutor também em Iluminação pela UFBA, além de professor da Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia.

entende que o *design* como disciplina possui outro enfoque e ressalta a maneira como o *designer* percebe as coisas e age sobre elas num processo de problematização e busca de soluções, muito familiar ao processo criativo aplicado ao teatro. Para isso faz uso do que chamam de pensamento abduutivo, no qual busca-se formular questionamentos através da apreensão ou compreensão dos fenômenos do universo que permeia determinado contexto.

O designer enxerga como um problema tudo aquilo que prejudica ou impede a experiência (emocional, cognitiva, estética) e o bem-estar na vida das pessoas (em todos os seus aspectos, como trabalho, lazer, relacionamentos, cultura, etc.). Isso faz com que sua principal tarefa seja identificar problemas e gerar soluções. Ele entende que os problemas [...] são de natureza diversa e que é preciso mapear a cultura, os contextos, as experiências pessoais e processos de vida dos indivíduos [...]. Ao investir esforços nesse mapeamento, o designer consegue [...] ser mais assertivo na busca por soluções [gráficas, visuais e artísticas]. O designer [...] prioriza o trabalho colaborativo entre equipes, que trazem olhares diversificados, interpretações variadas e soluções inovadoras. Trabalha em um processo multifásico e não linear que permite interações e aprendizado constantes [...] experimentando novos caminhos e aberto a novas alternativas. (VIANA, 2012. p. 13).

Assim, como o próprio nome sugere, o *design thinking* se refere à maneira de pensar do *designer*, utilizando a apreensão do entorno e a coleta de informações universais na busca de soluções para problemas criativos. O grupo apresenta ainda as fases do processo de design e alguns dos seus principais métodos. As etapas descritas de imersão, análise e síntese, ideação e prototipação podem ser facilmente associadas ao processo criativo realizado na montagem de uma peça teatral, musical ou coreográfica, em cada uma de suas linguagens cênicas, com suas funções, interações e concepções técnicas, artísticas e expressivas específicas. Nesse mesmo sentido, Flusser afirma que o *designer*, através de seu olhar, deduz e maneja eternidades, como um técnico ou um artista (*ibidem*, p. 192). Esse é seu modo de ver, pensar e agir.

Os conceitos de sintaxe da imagem e de *design thinking* orientam, assim, a relação entre a iluminação cênica e o *design* na medida em que compreendem a mensagem visual contida na linguagem da iluminação, as técnicas envolvidas e as funções práticas, simbólicas, estéticas e poéticas que têm a desempenhar no âmbito do espetáculo teatral. É essencial introduzir ainda, com este mesmo propósito, o conceito de cenografia como “grafia da cena”. O termo grafia, citado por Dondis (*ibidem*, p. 135) como forma de expressão do artista, é defendido na acepção cênica por diversos autores contemporâneos ao abranger toda a configuração visual da cena, à qual alguns acrescentam os elementos sonoros e a que eu acrescentaria também os demais estímulos aos quais o espectador é submetido, dos reais às memórias sensoriais que possa incitar. Ele também desmistifica o aspecto bidimensional da escrita gráfica e amplia o entendimento das linguagens cênicas para além da perspectiva literária, considerando as diversas formas de expressão cênica. A cenografia representa, assim,

o conjunto de elementos significantes que compõem a expressão gráfica⁸ da cena teatral, ou seja, sua expressão máxima através das linguagens cênicas empregadas. Assim, num âmbito mais amplo, a cenografia pode ser compreendida como ambientação sensorial do espetáculo, ou ainda, como define Luciana Bueno⁹, uma “resposta narrativa e gráfica à dramaturgia” (BUENO, 2007. p. 12), cenografia como a ambiência que envolve qualquer *performance*, encenação ou espetáculo, seja ele musical, teatro, dança ou outro acontecimento cênico.

Sávio Araújo¹⁰ aponta a importância da relação dialética entre a produção da linguagem teatral e a transformação sofrida pelo sujeito que a opera e se faz criar por ela, bem como sua concepção de mundo, surgida das formas linguísticas e artísticas ali desenvolvidas (2005, p. 33). Ele explica que na medida em que faz teatro, o sujeito se modifica por esta prática através, principalmente, de sua diversidade de escolhas e possibilidades estéticas e artísticas, construídas a partir das condições tecnológicas, econômicas e socioculturais de que dispõe. Os resultados de um projeto teatral, segundo ele, dependerão do sentido que tenha para quem faz mas também da relação estabelecida com quem assiste, ou seja, das intenções e objetivos previamente elaborados e executados. Desta forma, é coerente afirmar que o êxito de cada um de seus elementos ou linguagens, dentre eles a iluminação, seguem o mesmo padrão de elaboração e concepção embasadas em seus objetivos e intenções. Ele considera ainda o papel que a luz desempenha no espetáculo e a “capacidade de alterar e interferir radicalmente no sentido da representação de uma cena” (*idibem*, p. 129). O grau de responsabilidade envolvida no processo de criação da luz também é destacado por Tudella ao afirmar (2012, p. 18), citando Jean Rosenthal¹¹, que “a luz afeta tudo o que toca. Como você vê aquilo que vê, como você se sente a respeito do que vê, como você ouve aquilo que está escutando”.

Valmir Perez¹² (2012) alerta para a importância da formação artística e técnica do iluminador cênico, bem como de seu preparo prático para o exercício da

⁸ Termo usado aqui em relação ao conceito de grafar, de escrita através de elementos bi ou tridimensionais que exprimem, através de códigos formais, seu conteúdos expressivos. (N. A.)

⁹ Luciana Bueno - cenógrafa, figurinista e diretora de arte em teatro e cinema. *Designer* Gráfico de formação e mestre em Artes pela ECA/USP, iniciou sua carreira de cenógrafa em 1989. Realiza ainda trabalhos na área de educação coordenando e ministrando cursos, palestras e oficinas sobre cenografia e direção de arte.

¹⁰ Sávio Araújo - ator, diretor, iluminador e cenógrafo teatral, é graduado em Artes Cênicas, mestre e doutor em Educação pela UFRN e pós-doutor em Arte, Ciência e Tecnologia pela University British Columbia em Vancouver no Canadá. Hoje é professor do Curso de Licenciatura em Teatro e Coordenador do CENOTEC - Laboratório de Estudos Cenográficos e Tecnologias da Cena no Departamento de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

¹¹ Jean Rosenthal (1912-1969) - iluminadora americana de origem romeno-judaica, foi considerada uma pioneira no campo da iluminação cênica (*theatre lighting design*) e afirmava que a luz é tátil, possui forma e textura. Inspirada pelas pinturas de Rembrandt e Monet, aprimorou os aspectos técnicos e poéticos da iluminação cênica. Usava forma, cor e movimento para expressar a intenção de um espetáculo. Acreditava que o trabalho mais bem sucedido de um iluminador é o que possa ser menos notado. Fonte: Enciclopédia da Mulher Judia, disponível em <http://jwa.org/encyclopedia/> acessada em 19/8/2013.

¹² Valmir Perez - graduado em Artes Plásticas, licenciado em Educação Artística em mestre em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas, é responsável pelo Laboratório de Iluminação Cênica do Instituto de Artes da UNICAMP e idealizador do software Lablux.

profissão. Ele ainda defende, de forma contundente, a necessidade de se alfabetizar visualmente artistas e espectadores para que a iluminação cênica atinja sua potencialidade expressiva e informativa.

Mesmo que o iluminador consiga entender perfeitamente as nuances expressivas em jogo, ainda terá que traduzir essa compreensão em linguagem visual. [...] A luz como “matéria” viva e pulsante torna-se veículo de expressão, portanto, de linguagem. [...] o iluminador deve] conhecer os elementos da sintaxe visual e saber quando e como utilizar esses elementos na construção de frases e textos visuais (*ibidem*, p. 29-30).

Assim, criar luz para cenas, espaços e situações expressivas é saber usar os elementos e estratégias do *design* na busca de uma linguagem visual e conclui-se que não há melhor forma de desenvolver essa qualidade de pesquisa e atividade do que tornar-se visualmente alfabetizado através da metodologia do *design*. Da mesma maneira, cabe ressaltar ainda a importância, para que a mensagem atinja seus propósitos, de que o público também o seja, minimamente. Que ele possa “ler” essas mensagens ou informações visuais e interpretá-las, racional ou sensorialmente, através do desenvolvimentos de sua percepção e sensibilidade aos impulsos e estímulos visuais, em consonância com outros existentes na cena.

A iluminação cênica é uma expressão artística que faz uso de conhecimentos científicos e tecnológicos para alcançar sua expressividade e força. Dessa forma, já de antemão alia duas áreas de conhecimento, uma artística e outra técnico-científica. Além disso, esta abordagem também permite desmistificar, pelas características de criação, concepção e execução, fazendo uso de recursos de linguagem e comunicação, a criação como inspiração divina, sopro de luz que se faz de forma intuitiva, sem estudo, pensamento racional, embasamentos teóricos ou estratégia metodológica para alcançar os objetivos expressivos a que se propõe (DONDIS, 2007. p. 136). Etimologicamente, a palavra *design* significa algo como designar (FLUSSER, 2007. p. 181), o que corresponde ao conceito apresentado aqui da iluminação como elemento que possui o ‘desígnio’ de significar, representar e informar. Da mesma forma, a análise e reflexão sobre o processo criativo conduz ao questionamento a respeito da criação, na qual o estudo e o domínio de ferramentas e estratégias do *design* devem somar-se aos conhecimentos técnicos e à inspiração e intuição criativa no desenvolvimento de um projeto de iluminação cênica capaz de desempenhar, ao mesmo tempo, funções práticas, semânticas e estéticas na cena.

Considerar a iluminação cênica como atividade do *design* pressupõe o entendimento das funções do iluminador como *designer*, ou seja, como *lighting designer*. Essa denominação revela outra grande resistência do meio teatral em assumir o anglicismo na designação da função, sob alegação da busca de charme, *glamour* ou supervalorização profissional (TUDELLA, 2012. p. 11), lembrando que isso aconteceu também com a própria atividade do *design*¹³. O importante não é

¹³ Apesar da grande resistência ao uso da palavra estrangeira, sobretudo pelo fato de que à época da implantação dos cursos de *Design* no Brasil o uso de “estrangeirismos” era legalmente proibido, o termo genérico *design* foi aprovado como designação da profissão na plenária final do V ENDI – Encontro Nacional de Desenhistas Industriais – realizado em Curitiba em 1988. De origem latina, a

definir como será chamado este profissional ou sua ação, mas entender o papel que tem a desempenhar no espetáculo, numa configuração técnica e artística do fazer teatral.

Na atividade técnico-criativa que comumente denominamos “desenvolvimento de um projeto de iluminação cênica” ou *stage lighting design* [...] os iluminadores seguem alguns passos imprescindíveis. Um deles é a pesquisa no universo dos materiais e processos técnicos do fazer [...] os meios pelos quais suas obras possam se materializar [...] as ferramentas e os processos para se expressarem no universo físico. Mas suas criações são algo maior [...] que transcende o meio tecnológico [...] aquele relacionado ao universo sensível, o do universo da estética. (PEREZ, 2012. p. 27-8)

Por fim, como última descoberta dessa incursão teórica acerca da relação entre teatro e *design*, sobretudo no âmbito acadêmico, está o trabalho desenvolvido pelo professor Stephen Di Benedetto¹⁴ (2012), que resume e explica de forma clara e precisa de que maneira a atividade do *design* é trazida para os palcos na atuação na equipe de criação de um espetáculo. Complementando toda a pesquisa em torno do conceito do *design*, seus princípios, fundamentos e similaridades com o fazer teatral, essa última descoberta bibliográfica veio, oportunamente, conjugar esses conceitos num material didático prático e objetivo acerca do que pode ser nominado como *design* teatral ou cênico, desenvolvido com o objetivo de servir de introdução ao *design* teatral em cursos de graduação. Nesta obra, o autor não somente apresenta os conceitos e esclarece as teorias, estratégias e ferramentas do trabalho prático do *design* como também traz aos leitores depoimentos e estudos de caso que ilustram a atividade do processo do *design* no teatro ao apresentar resultados e reflexões acerca do fazer teatral com casos reais do teatro americano e mundial.

Benedetto classifica como atividades do *design* cênico a cenografia, o figurino, a iluminação e a sonoplastia¹⁵, destacando que todos fazem uso dos mesmos princípios e elementos da composição. Apesar das divergências e discussões a

palavra *design* significa projeto, configuração, e se distingue das palavras *drawing* em inglês e *dibujo* em espanhol, que significam desenho, representação de formas por meio de linhas e sombras, diferentes das palavras *design* e *diseño*, que definem a atividade projetual e não possuem similar correspondente em língua portuguesa (FREITAS, 1999. p. 23-4). Segundo Antônio Picoral (<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAeU8AK/fundamentos-design>) o termo *design* deriva do latim *designare* e significa qualquer processo criativo que se utiliza das mais variadas técnicas para conceber algum artefato através da elaboração e concepção de um projeto, aliando forma (artística) e função (utilitária), na solução de problemas. Existe uma gama de especializações e aplicações do termo, que é acrescido, nesses casos, do complemento correspondente, como *design* de moda, *design* de interiores, *design* de embalagens, *design* gráfico, *design* de produto, *web design* e assim por diante. O que está sendo proposto neste trabalho é uma variação semelhante para o campo das artes cênicas, considerando as designações, internacionalmente aceitas e conceituadas, de *performance design* e suas quatro variantes principais: *set design*, *sound design*, *costume design* e *lighting design*. (<http://www.wsd2013.com>) (N. A.)

¹⁴ Stephen Di Benedetto - professor associado de História e Teoria do Teatro na Universidade de Miami, nos EUA, especialista em *scenography design* e os sentidos na *performance*. É autor do livro *The Provocation of the Senses in Contemporary Theatre* (2010).

¹⁵ Termos traduzidos por mim do livro original, ainda sem tradução oficial, conforme segue: *theatre design* - *design* cênico, *set design* - cenografia, *costume design* - figurino, *lighting design* - iluminação e *sound design* – sonoplastia. Também é possível encontrar, em português, a tradução para cada uma dessas atividades como *design* de cenário, de figurino, de luz e de som. (N. A.)

respeito da terminologia, seja qual for a nomenclatura dada em português para cada uma dessas atividades, o importante é compreender que todas concentram, no exercício de criação, muito mais do que apenas conceber os aspectos visuais e sonoros da cena ou somente executar tecnicamente determinadas tarefas, mas que é no conjunto de todas as ações intelectuais e práticas envolvidas que encontra-se a complexidade do exercício do *design*, da atuação do *designer*. Depois de apresentar um panorama histórico do *design* cênico, o autor introduz os elementos e princípios do vocabulário do pensamento do *design* para explicar individualmente cada uma das áreas de atuação e os diferentes procedimentos de trabalho dos *designers* cênicos.

Como resultado do diálogo literário com todos esses autores que compartilham da aceção da iluminação cênica como atividade do *design* e das reflexões a que pode chegar a partir deles, concluo que exercer o *design* é fazer escolhas e tomar decisões, encontrando razões e justificativas para cada uma delas. Essas reflexões permitem entender ainda que essas escolhas e decisões, feitas com base nos princípios e fundamentos do *design*, são também inspiradas em todas as outras criações que compõem o espetáculo cênico, tendo sempre em vista a satisfação estética e a compreensão do público, aliando forma e função, artes e ofícios, conjugando formatos e materiais, adequando opções conceituais a processos construtivos e preceitos da encenação. Isso é *design* cênico. Da concepção de uma vestimenta ou confecção de um mobiliário à construção e movimentação de um personagem no espaço cênico, passando pela concepção da luz e do som como elementos de linguagem e comunicação com o público, percebe-se que tudo em cena é fruto do *design*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ARAÚJO, Sávio. **A Cena Ensina**: uma proposta pedagógica para formação de professores de teatro. Tese (Doutorado em Educação) – Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal, 2005.

BENEDETTO, Stephen Di. **An Introduction to Theatre Design**. Londres: Routledge, 2012.

BUENO, Luciana. **Muito Além da Caixa Cênica**: a realização cenográfica contemporânea na cidade de São Paulo. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2007.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 4ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2007. (Coleção a).

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do *design* e da comunicação. Organizado por Rafael Cardoso. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FREITAS, Sidney Fernandes de. **A Influência das Tradições Acríticas no Processo de Estruturação do Ensino/Pesquisa em Design**. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 1999.

GABRIELI, Osvaldo. Um Teatro de Luz e Sombra. *in* DERDYK, Edith (org.). **Disegno. Desenho. Desígnio**. 2ª edição. São Paulo: Senac, 2007. p. 187 a 194.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. Tradução Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

PEREZ, Valmir. Linguagem e Alfabetismo Visual: A pesquisa no campo da estética aplicada a projetos de iluminação cênica. SP Escola de Teatro: **Revista Alberto**, nº 3, p. 25 a 33. São Paulo, 2012.

TUDELLA, Eduardo. Design, Cena e Luz: anotações. SP Escola de Teatro: **Revista Alberto**, nº 3, p. 11 a 24. São Paulo, 2012.

VIANA, Maurício (et al.). **Design Thinking**: inovação em negócios. Rio da Janeiro: MJV Press, 2012.