



ESTG



INSTITUTO POLITÉCNICO
DE VIANA DO CASTELO

O TEATRO OMO LABORATÓRIO EXPERIMENTAL DO DESIGN DE
EQUIPAMENTO

O TEATRO OMO LABORATÓRIO EXPERIMENTAL DO DESIGN DE EQUIPAMENTO

Vanessa Patrícia Reis Lima

2021

Escola Superior de Tecnologia e Gestão



INSTITUTO POLITÉCNICO
DE VIANA DO CASTELO

Vanessa Patrícia Reis Lima

O TEATRO COMO LABORATÓRIO EXPERIMENTAL DO DESIGN DE EQUIPAMENTO

Mestrado em Design Integrado

Trabalho efetuado sob a orientação da
Professora Doutora Liliana Soares

e coorientação do
Professor Doutor Ermanno Aparo

Maio de 2021

Presidente: Professor Doutor João Carlos Monteiro Martins

Professor Adjunto do IPVC – ESTG

Coordenador de Curso

Vogal: Professora Doutora Rita Assoreira Almendra

Professora Associada com Agregação da Faculdade de
Arquitectura da Universidade de Lisboa

Arguente

Vogal: Professora Doutora Liliana C. Marques Soares e Aparo

Professora Adjunta do IPVC -ESTG

Orientadora

AGRADECIMENTOS

Este espaço é dedicado a todas as pessoas que contribuíram para a concretização desta dissertação.

Primeiramente, agradeço à minha orientadora, Professora Doutora Liliana Soares e ao meu coorientador, Professor Doutor Ermanno Aparo, por nunca me deixarem desistir ao longo deste percurso. Por me terem guiado, apoiado, e acima de tudo, acreditado em mim e me fazerem perceber que nunca devo desistir dos meus objetivos. Por me terem feito perceber, que muitas vezes o que é idealizado, não é o que acaba por acontecer e isso não faz mal, muito pelo contrário, são esses obstáculos que aparecem pelo caminho, que acabem por oferecer oportunidades únicas. Um enorme obrigado por todo o carinho e por toda a confiança que depositaram em mim.

Ao marceneiro Sr. Moisés e ao seu filho, Bruno. Por me terem ajudado em vários projetos de universidade, por nunca se recusarem a um novo desafio. Por aceitarem o desafio da parceria neste último projeto universitário, apesar do momento pandémico que vivemos, que implica várias dificuldades para as empresas. Agradeço o tempo disponibilizado, a paciência e toda a partilha de conhecimento.

Agradeço a todas as pessoas da equipa do Teatro do Noroeste - CDV, por me darem a oportunidade de estar inserida num projeto tão importante, num momento complicado em que vive a nossa cultura. Por me deixarem assistir a momentos tão intensos de ensaios e por me fazerem sempre sentir bem-vinda à sua família.

À Anaïs, presente que a universidade me deu e amiga para toda a vida. Meu braço direito, que me apoiou quando estava nos momentos mais baixos, que ouviu os meus desabafos, que escutou o meu choro cheio de incertezas, que nunca me deixou estar sozinha nos dias complicados. Obrigada por ao longo de todos estes

anos, estares sempre a meu lado, nos bons e nos maus momentos, na loucura e na tristeza. Obrigada pelo carinho, pelo apoio, e pelo amor que não terá fim.

À Catarina, presente que a universidade me deu e amiga para toda a vida. Às loucuras vividas, porque me ensinou que nunca posso chegar cedo a uma paragem de autocarro. Pela calma que me transmite e porque mesmo longe, sempre se preocupou comigo e sempre me apoiou.

Aos meus amigos de longa data, Rafaela, Inês, Rui e Luísa, que me viram crescer. Por todas as loucuras vividas, por todos os momentos que ainda faltam viver. Por estarem sempre a uma chamada ou mensagem de distância. Porque me aceitam sempre, no meio de toda a minha loucura.

A todos os meus amigos, pela amizade e pelo apoio.

Ao Diogo, amor de muitos anos. Por acreditar em mim e me lembrar sempre que tenho de lutar pelos meus sonhos. Por aturar os meus piores momentos e pelo conforto que o seu abraço me dá, sempre.

Aos meus pais, meu porto seguro. Por acreditarem sempre em mim, por me terem dado a liberdade de escolher o meu caminho e de encontrar a minha felicidade, sempre. Ao meu pai, por me transmitido a paixão pelo fazer, por me ajudar a concretizar projetos, que sem ele não seriam os mesmos. À minha mãe, pela paz e serenidade que me transmite.

A toda a minha família, avós, tios, primos, por me fazerem sentir amada desde sempre e nunca duvidarem do caminho que escolhi. Porque são a minha maior certeza.

Agradeço do fundo do coração, a todas as pessoas que, de uma forma ou de outra, fizeram parte deste enorme desafio!

RESUMO

Esta dissertação apropria-se do teatro como laboratório experimental para indicar uma nova abordagem no sector do design de equipamento. O estudo relaciona o sector produtivo da região do Minho, no Norte de Portugal, com o âmbito teatral como palco produtor de tentativas e validador de hipóteses para incrementar um sistema de equipamento com futura aplicação no sector empresarial. Em termos práticos, a investigação beneficia de uma parceria com a companhia profissional de teatro de Viana do Castelo, Teatro do Noroeste – CDV, para desenvolver propostas de adereços de cena para a peça “Falar verdade a mentir” de Almeida Garret, inserida no âmbito do Festival de Teatro de Viana do Castelo de 2021.

O estudo assenta numa metodologia mista, não intervencionista e intervencionista, de base qualitativa.

A fase não intervencionista, que tem como suporte o trabalho teórico, está dividida em três partes: A primeira parte consiste na recolha e análise de conceitos teóricos, revisão literária e construção de casos de estudo do contexto português, desde o início do século XIX até à atualidade, que testemunham a relação entre o design, o teatro e o tecido empresarial. A segunda parte expõe o conceito de criatividade no design, explorando a possível criação de um sistema de rede territorial estimulador de conexões entre entidades distintas. A terceira parte aborda a incerteza provocada pela atualidade pandémica, como elemento integrante de projeto, expondo casos de estudo de companhias de teatro nacionais que converteram constrangimentos da sua época em oportunidades.

A fase intervencionista está distribuída em seis partes: A primeira parte refere-se ao trabalho de campo. Nesta etapa destacou-se a necessidade de observar e compreender o espaço do Teatro Sá de Miranda, obtendo dados acerca, quer de espaços físicos e infraestruturas, quer da dinâmica da equipa do Teatro do Noroeste – CDV. A segunda parte descreve o projeto “Falar verdade a mentir” de Almeida Garret e um caso de estudo de adereços de cena como referência para pensar o projeto. A terceira parte consiste em experimentação, geração de ideias e formulação de hipóteses de projeto. A quarta parte orienta-se para a fase de projeto e a sua integração naquela peça de teatro. A quinta parte valida as características de fácil transporte e rápida montagem do protótipo idealizado e cria

as bases para a definição de um sistema de produto. A sexta e última parte consiste na definição de outras tipologias de equipamento e a sua relação com o ser humano e o espaço envolvente.

Com a presente investigação espera-se provar que o designer de equipamento pode enfrentar a instabilidade e a complexidade da realidade atual, relacionando o projeto com a singularidade do espaço teatral enquanto lugar de experimentação. De igual modo, o estudo demonstra que as hipóteses de projeto produzidas neste contexto dependem da competência do designer para estabelecer conexões entre a indústria do espetáculo e o setor produtivo local. Este processo criativo pode ser uma oportunidade para a conceção de um sistema de rede territorial autossustentável, validando o design como uma disciplina com responsabilidade e valor social.

Palavras-chave: Teatro, Método Experimental, Design de Equipamento, Hipóteses de Projeto, Sistema de rede territorial

ABSTRACT

This dissertation appropriates the theater as an experimental laboratory to indicate a new approach in the equipment design sector. The study links the productive sector of the Minho region, in the North of Portugal, with the theatrical scope as a stage that produces attempts and validates hypotheses to increase an equipment system with future application in the business sector. In practical terms, the investigation benefits from a partnership with the professional theater company of Viana do Castelo, Teatro do Noroeste - CDV, to develop proposals for scene props for the play “Falar verdade a mentir” by Almeida Garret, within the scope of the 2021 Viana do Castelo Theater Festival.

The study is based on a mixed, non-interventionist and interventionist methodology, with a qualitative basis.

The non-interventionist phase, which is based on theoretical work, is divided into three parts: The first part consists of the collection and analysis of theoretical concepts, literary review and construction of case studies in the Portuguese context, from the beginning of the 19th century to the present, which testify to the relationship between design, theater and the business fabric. The second part exposes the concept of creativity in design, exploring the possible creation of a territorial network system that stimulates connections between different entities. The third part addresses the uncertainty caused by the actual pandemic, as an integral element of the project, exposing case studies of national theater companies that converted constraints of their time into opportunities.

The interventionist phase is divided into six parts: The first part refers to fieldwork. At this stage, the need to observe and understand the space of Teatro Sá de Miranda was highlighted, obtaining data about physical spaces and infrastructures and realizing the dynamics of the Teatro do Noroeste team - CDV. The second part describes Almeida Garret project “Falar verdade a mentir” and a case study of stage props as a reference for thinking about the project. The third part consists of experimenting, generating ideas and formulating project hypotheses. The fourth part is oriented towards the practical project phase and its integration in that play. The fifth part validates the characteristics of easy transport and quick assembly of the idealized prototype and creates the basis for the definition

of a product system. The sixth and final part consists of the definition of other types of equipment and their relationship with the human being and the surrounding space.

With this investigation it is expected to prove that the equipment designer can face the instability and complexity of the current reality, relating the project to the particularity of the theatrical space as an experimentation workshop. In the same way, the study demonstrates that the design hypotheses produced in this context depend on the designer's competence to establish connections between the entertainment industry and the local productive sector. This creative process can be an opportunity for the design of a self-sustaining territorial network system, validating design as a discipline with responsibility and social value.

Keywords: Theater, Experimental Method, Equipment Design, Design hypotheses, Territorial network system

Este trabalho é escrito ao abrigo do antigo acordo ortográfico.

ÍNDICE GERAL

I. INTRODUÇÃO	20
I.I. Objeto de Estudo.....	20
I. II. Problemática do trabalho	23
I. III. Limites do trabalho	25
I. IV. Justificação da relevância do trabalho.....	26
I. V. Questão de Investigação	27
I. VI. Hipótese de Investigação	27
I. VII. Objetivo Geral do trabalho.....	27
I. VIII. Objetivos Específicos.....	28
I. IX. Metodologia	29
I. X. Faseamento do Estudo.....	32
I. XI. Benefícios da metodologia	36
1. O TEATRO COMO LABORATÓRIO EXPERIMENTAL.....	38
1.1. Apresentação do tema	38
1.2. Casos de Estudo em Portugal	39
1.2.1. Casos de Estudo do final do século XIX ao início do século XX.....	39
1.2.3. Caso de Estudo das décadas de 60 a 70 do século XX.....	46
1.2.4. A década de 80 do século XX: análise dos cenários da designer Cristina Reis (1982) para a peça “O labirinto de Creta”	49
1.2.5. A década de 90 do século XX: análise dos cenários do arquiteto João Mendes Ribeiro para a peça “Propriedade Privada” (1996).....	51
1.2.6. O século XXI: análise dos cenários do artista plástico e cenógrafo João Brites para a peça “Afonso Henriques” 2009	54
2. O CONCEITO DE CRIATIVIDADE NO DESIGN	58

2.1. Criação de um sistema de rede territorial no Norte de Portugal.....	60
2.2. A incerteza como elemento integrante de projeto	62
2.3. Casos de Estudo de companhias de Teatro portuguesas que converteram os constrangimentos em oportunidades.....	63
2.3.1. A Companhia de Teatro Seiva Trupe, Porto, na década de 70 do século XX	63
2.3.2. A Companhia de Teatro do Noroeste-CDV, Viana do Castelo, no século XXI.....	65
3. TRABALHO DE CAMPO: RECONHECIMENTO DOS ESPAÇOS E DA EQUIPA DO TEATRO DO NOROESTE –CDV	66
3.1. O Teatro Sá de Miranda de Viana do Castelo	66
3.2. A equipa profissional do Teatro do Noroeste – CDV de Viana do Castelo.....	69
4. PROJETO “FALAR VERDADE A MENTIR” DE ALMEIDA GARRET PARA O TEATRO DO NOROESTE – CDV, 2020.....	71
4.1. Apresentação da obra	71
4.2. Caso de Estudo de adereços de cena da obra “Falar verdade a mentir” de Leonor Serpa Branco.....	74
5. HIPÓTESES DE PROJETO E GERAÇÃO DE IDEIAS.....	76
5.1. Desenvolvimento da Primeira Hipótese de Projeto.....	76
5.2. Desenvolvimento de Segunda Hipótese de Projeto	80
6. PROJETO.....	82
6.1. Discussão de ideias: aplicação em desenhos/maquetes.....	82
6.2. Desenvolvimento do protótipo	86
6.2.1. Fase de experimentação	86
6.2.2. Desenvolvimento do Protótipo.....	89
6.2.3. Desenvolvimento dos atributos visuais da forma.....	100

6.2.4. A integração do protótipo na Peça de Teatro “Falar Verdade a Mentir”	102
7. O TEATRO COMO LABORATÓRIO EXPERIMENTAL DO DESIGN DE EQUIPAMENTO.....	104
7.1. Definição de um sistema de produto sistémico.....	104
7.2. Considerações e premissas de projeto futuras	110
8. CONCLUSÕES.....	111
9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	118
10. GLOSSÁRIO	122
11. APÊNDICES.....	123
Apêndice 1- Tipologia Mesa.....	123
Apêndice 2- Tipologia Banco	127
Apêndice 3- Tipologia Bengaleiro.....	132
Apêndice 4- Diário.....	137

ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1- Gio Ponti, L'importanza di chiamarsi Ernesto (atti I e IIII) de 1939. Dirigido por C. Pavolini, Compagnia Cimarra-Maltagliati-Ninchi, Teatro d'Arte de Milão, não realizado. Ária da Itália (1954). Fonte: Gio Ponti, lustre multicolorido de 12 braços, 1946, Venini. Catálogo Venini.	21
Figura 2– Gráfico inicial com a proposta de metodologia.	33
Figura 3 - Gráfico final com a proposta de metodologia.	35
Figura 4 – Luigi Manini, maquete de cenário para a peça "Othelo", Companhia Rosas & Brazão, 1882.	41
Figura 5 – Luigi Manini, maquete de cenário para a peça “Hamlet”, Companhia Rosas & Brazão, 1887.	41
Figura 6 - De cima para baixo: Luigi Manini, telão para peça teatral ou ópera e análise perspética do autor com desenho assistido por computador.	42
Figura 7- Luigi Manini, Quinta da Regaleira , 1904-1910.	43
Figura 8 - Augusto Pina, Cenografia para a peça “A ceia dos cardeais”, Teatro D. Amélia, 1902.....	44
Figura 9 – Da esquerda para a direita: Cenografia e figurinos de Octávio Clérigo, O Render dos Heróis, de José Cardoso Pires, Estúdio do Império.	47
Figura 10 – Da esquerda para a direita: Cenografia e figurinos de Cristina Reis, O labirinto de Creta, de António José da Silva, Teatro da Cornucópia, fotos de Paulo Cintra Gomes e Laura Castro Caldas.	50
Figura 11 – Cenografia de João Mendes Ribeiro, cenário espaço público, Propriedade Privada, de Olga Roriz, Teatro Nacional S.João, fotos de João Mendes Ribeiro.	52

Figura 12 – Cenografia de João Mendes Ribeiro, cenário espaço doméstico, Propriedade Privada, de Olga Roriz, Teatro Nacional S. João, fotos de Companhia Olga Roriz.....	53
Figura 13 – Da esquerda para a direita: Arquitetura de João Mendes Ribeiro, Quiosque Multifuncional Expo’98, Parque das Nações, 1997-1998, fotos de Sérgio Mah.....	54
Figura 14– Cenografia de João Brites, “O Trono” Afonso Henriques, de João Brites, Teatro Nacional D. Maria II, fotos de O Bando.....	56
Figura 15 – Da esquerda para a direita: Cenografia de João Brites, várias mutações de “O Trono”, Afonso Henriques, de João Brites, Teatro Nacional D. Maria II, fotos de Margarida Dias.	57
Figura 16 - Esquema com rede territorial local.	61
Figura 17 – Companhia de Teatro Seiva Trupe, Musicalim na Praça dos Brinquedos, 1973.....	64
Figura 18 – Companhia de Teatro do Noroeste- CDV, O Bojador, de Jorge Amado.	65
Figura 19 – Companhia de Teatro do Noroeste- CDV, O Gato Malhado e a Andorinha Sinhá, de Jorge Amado.	66
Figura 20- Da esquerda para a direita: O palco e a plateia da sala principal do Teatro Sá de Miranda, Viana do Castelo.	68
Figura 21- Da esquerda para a direita: A sala de ensaios e a sala experimental do Teatro Sá de Miranda, Viana do Castelo.....	68
Figura 22- Da esquerda para a direita: O espaço oficial/armazém do Teatro Sá de Miranda, situado na Abelheira em Viana do Castelo.	69
Figura 23- Da esquerda para a direita: Serviço educativo, “workshops de Teatro tematicamente relacionados com a Programação da Companhia, em que são abordadas e experimentadas técnicas de interpretação e de	

realização plástica e cénica”. Projeto comunidade, “oficinas Regulares de Teatro direcionadas a diferentes públicos.....	70
Figura 24- Da esquerda para a direita: Peça “ Falar Verdade a Mentir ”, de Almeida Garrett, encenação de Victor Zambujo, cenografia e figurinos de Leonor Serpa Branco , Teatro Garcia de Resende. Fonte: Mesa utilizada nos ensaios da peça “Falar verdade a mentir”, pelo grupo do Teatro do Noroeste- CDV.	75
Figura 25- Da esquerda para a direita: Ensaios da peça “Falar verdade a mentir” , interação inicial com a equipa do Teatro do Noroeste- CDV.. ..	76
Figura 26- Da esquerda para a direita: Adereços de cena no armazém do Teatro do Noroeste- CDV, situado na Abelheira.	77
Figura 27- Da esquerda para a direita: Mesa encontrada no armazém e selecionada para a realização de hipótese de projeto.	77
Figura 28- Da esquerda para a direita: Primeiros esboços de hipóteses satisfatórias de projeto, aplicando técnicas artesanais.	78
Figura 29- Da esquerda para a direita: Esboços de hipóteses satisfatórias de projeto aplicando ideias mais simples e rápidas de desenvolver.....	78
Figura 30- Da esquerda para a direita: Cadeira que transmite ar de robustez e riqueza, feita com contraplacado e papel pintado. Cadeira apresentada pelo diretor do Teatro do Noroeste, Ricardo Simões à designer Vanessa Lima.	79
Figura 31- Primeiro esquiço aplicando o conceito de mesa por encaixe.	80
Figura 32- Da esquerda para a direita: Maquete demonstrativa do conceito de mesa por encaixe, sem medidas e os três elementos que a constituem.. ..	81
Figura 33- Esboço de mutantes , da mesa existente no armazém até à solução do conceito de mesa por encaixe.	81

- Figura 34-** De cima para baixo: **Proposta de protótipo** para a mesa da peça “Falar verdade a mentir” de Almeida Garret..... 82
- Figura 35-** Da esquerda para a direita: **Primeira maquete** realizada à escala 1:5 e demonstração do encaixe dos elementos que constituem o tronco da mesa. 83
- Figura 36-** Da esquerda para a direita e de cima para baixo: **Segunda maquete** realizada com medidas reais à escala 1:5 e apresentação da primeira tentativa de encaixe do tampo da mesa. **Comparação entre a segunda e terceira maquete** realizadas, com alteração de medidas, segundo indicações dos professores orientadores e marceneiro. 84
- Figura 37-** Da esquerda para a direita e de cima para baixo: **Última maquete**, demonstração do tipo de encaixe final selecionado para o tampo da mesa. **Adição de quatro apoios na base da mesa**, oferecendo mais estabilidade. Ida ao teatro, **demonstração do processo evolutivo das maquetes desenvolvidas**. Comparação das maquetes e aprovação da maquete final..... 85
- Figura 38-** **Seleção do material a aplicar no protótipo**. À esquerda, placa de MDF, à direita, contraplacado de choupo. 86
- Figura 39-** Da esquerda para a direita: Primeira tentativa de corte para a realização do **encaixe no protótipo**. Após os dois encaixes concluídos, percebeu-se que ocorreu um erro de corte numa das placas. 87
- Figura 40-** Da esquerda para a direita: Segunda tentativa de corte para a realização do **encaixe no protótipo**. Corte com maquinaria e desbastação manual. Encaixe realizado com sucesso. 88
- Figura 41-** Da esquerda para a direita: Experimentação de desenho da forma dos **elementos do tronco em placa de 5mm**. Corte do molde desenhado na placa, junção ao MDF e corte. 88

- Figura 42-** Desenho 3d em Solidworks: **Proposta de protótipo selecionada e seus componentes.** 89
- Figura 43-** Da esquerda para a direita: **Corte horizontal e vertical das placas de MDF** para a realização dos encaixes para o tronco da mesa. 89
- Figura 44-** Da esquerda para a direita e de cima para baixo: Realização do **primeiro encaixe do tronco da mesa**, com maquinaria. Realização do **segundo encaixe** do tronco da mesa, com maquinaria. **Desbastação manual do excesso de material dos encaixes.** Encaixe do tronco finalizado..... 90
- Figura 45-** Da esquerda para a direita: **Desenho do molde em placa de 5mm. Corte do molde** com o tico-tico e lixagem com diferentes lixas. 91
- Figura 46-** Da esquerda para a direita e de cima para baixo: Realização da **zona de encaixe no topo dos elementos do tronco**, para encaixar no tampo da mesa. Utilização do molde feito na placa de 5mm, **desenho da forma na placa de MDF. Fase de corte das placas de MDF** no formato pretendido para o tronco da mesa. Utilização do tico-tico. 91
- Figura 47-** Da esquerda para a direita e de cima para baixo: **Fase de lixagem do corte dos componentes** do tronco com lixas de diferentes gramagens e formas. **Erro durante o processo de lixagem**, com aplicação de muita força na lateral da peça o MDF rasgou. Solução encontrada com a aplicação de cola de madeira e fita adesiva a pressionar..... 92
- Figura 48-** Da esquerda para a direita: Fase de **desenho do tampo da mesa** na placa de MDF e corte da mesma, com o tico-tico. **Lixagem mecânica e manual do tampo.**..... 93
- Figura 49-** Da esquerda para a direita e de cima para baixo: Realização do **encaixe do tampo da mesa.** Utilização da tupia e de ferramentas manuais para desbastação do excesso de material nos cortes. **Erro de**

- corte no encaixe.** Solução encontrada com o corte e lixagem de um pedaço de MDF, colado com cola branca no encaixe danificado. Depois de seco, utilização de massa de tapa poros para nivelar a superfície do tampo. 94
- Figura 50-** Da esquerda para a direita e de cima para baixo: **Lixagem do encaixe dos componentes do tronco e do tampo da mesa.** Aperfeiçoamento e desbastação dos encaixes até obter a melhor união possível. Lixagem mecânica e manual. **Desenho e lixagem da base dos componentes do tronco.** Lixagem mecânica e manual. 95
- Figura 51-** Da esquerda para a direita e de cima para baixo: **Realização de hipóteses satisfatórias para os acrescentos da base do tronco.** Diferentes formas e espessuras. **Desenho, corte e lixagem** dos acrescentos selecionados para a base do tronco..... 96
- Figura 52-** Da esquerda para a direita e de cima para baixo: **Colagem dos acrescentos. Lixagem** da zona onde foram colados os componentes da base, eliminando vestígios de cola. Comparação de **protótipo com a base do tronco sem acrescentos e com acrescentos.** 97
- Figura 53-** De cima para baixo: **Componentes** de encaixe que constituem o protótipo da mesa. **Protótipo finalizado**, sem pintura. **Mesa finalizada**, sem pintura, **inserida nos ensaios da peça.** 98
- Figura 54-** **Esboço de mutantes** da evolução da mesa até ao protótipo final.. 99
- Figura 55-** Da esquerda para a direita: Primeira tentativa de “pintura” da mesa, **colocação de papel autocolante. Pintura** da mesa, **com spray. Mesa com pintura finalizada** e inserida no ambiente teatral. 100
- Figura 56-** **Ficha tipológica** do protótipo da mesa “Tália”. 102
- Figura 57-** Da esquerda para a direita: **Festival do Teatro de Viana do Castelo**, Sala principal, cumprindo as regras da COVID-19. Estreia da peça “Falar verdade a mentir”, inserindo o protótipo realizado pela mestranda, Vanessa Lima..... 104

Figura 58- Sistema de equipamento, 3 tipologias (mesa/banco/bengaleiro), desenho 3D no programa Solidworks.	105
Figura 59- Tipologia Mesa, desenho 3D em sketchup e renderização em V-Ray.	107
Figura 60- Tipologia Banco, desenho 3D em sketchup e renderização em V- Ray.	108
Figura 61- Tipologia Bengaleiro, desenho 3D em sketchup e renderização em V-Ray.....	109
Figura 62- Relação entre as três tipologias e o utilizador: Mesa, banco, bengaleiro. Desenho 3D em sketchup e renderização em V-Ray.....	110

I. INTRODUÇÃO

I.I. Objeto de Estudo

Esta investigação apropriou-se do teatro como âmbito laboratorial da disciplina do design de equipamento, sustentando esta hipótese nas referências históricas. No contexto ocidental é comum verificar que, muitas vezes, arquitetos e designers recorriam à efemeridade do teatro quer para apresentarem soluções de cenografia para uma peça de teatro, quer para testarem soluções de projeto que, dificilmente, conseguiam ensaiar numa empresa.

A validade deste estudo e desta afirmação pode ser encontrada em casos históricos da cultura ocidental, nomeadamente, o arquitecto Gio Ponti com os cenários da peça “L’importanza di chiamarsi Ernesto (atti I e IIII)” dirigido por Pavolini em 1939. Gio Ponti apresenta-se como nome importante na conexão entre a disciplina do Design e do Teatro, principalmente durante os anos quarenta do século XX. Esta junção de disciplinas acontece, provavelmente, porque também a arquitetura de Gio Ponti “(...) era quase um teatro, um ‘palco’ para figuras em movimento que apareciam e desapareciam das suas escadas, balaustradas, varandas e perspectivas. (...) assim como as suas cenas, que pareciam meras ampliações de esboços rápidos.” (PONTI, 1990:112) O espetáculo dirigido por Pavolini ‘L’importanza di chiamarsi Ernesto (atti I e IIII)’ de 1939 não chegou a ser realizado, fazendo com que o cenário de Gio Ponti, exibido nos seus esboços (Figura 1) não fosse apresentado. No entanto, esta sua obra tornou-se uma das mais importantes, no esboço é visto aquele que viria a ser um dos objetos mais notórios do seu Design. O grande lustre que se destaca no segundo ato é transformado num candeeiro com 12 braços, monocromático pela empresa Venini em 1946 (Figura 1). Deste modo, “o espaço da representação projetado por Ponti é capaz de transformar os adereços em símbolos que vão além da cena, (...) uma vez terminada a representação, eles mantêm na sua forma o impulso simbólico original (...)” (CATTIODORO, 2013)¹, mesmo sendo inseridos em diferentes contextos.

¹ <http://www.aisdesign.org/aisd/gio-ponti-il-design-sinnamora-del-palcoscenico> (acedido a 19/03/2020)



Figura 1- Gio Ponti, *L'importanza di chiamarsi Ernesto* (atti I e IIII)² de 1939. Dirigido por C. Pavolini, Compagnia Cimarra-Maltagliati-Ninchi, Teatro d'Arte de Milão, não realizado. Ária da Itália (1954). Fonte:² Gio Ponti, **lustre multicolorido** de 12 braços, 1946, Venini. Catálogo Venini. Fonte: ³

Assim sendo, segundo a mesma autora, os acessórios de palco ganham vida independente, retornando o mesmo ou ligeiramente alterado nas coleções das grandes empresas de móveis. Isso é um sinal de que o espaço do palco não é apenas capaz de atrair e desenvolver formas derivadas de outras disciplinas, mas também de criar e exportar elementos inteiramente novos. Isto constitui que o Teatro serviu de âmbito experimental e laboratorial para testar novas soluções e inovar quer o teatro, quer uma empresa, neste caso, de iluminação. De igual modo, a conexão entre o Design e o Teatro praticada por Gio Ponti tem como fundamento a inovação e reinvenção das empresas associadas ao projeto, pelo que se verifica e conclui que os elementos criados no âmbito do palco teatral e experimental, são transpostos para outros ambientes, como o setor empresarial.

Por sua vez, em Portugal, este *modus operandi* reflete-se em diferentes projetistas desde o início do século XIX, como Luigi Manini, Augusto Pina, Octávio Clérigo, Cristina Reis, João Mendes Ribeiro ou João Brites.⁴

No Norte de Portugal, a vertente experimental é acentuada na ligação ao artesanato que caracteriza o território, nomeadamente, nas empresas locais. Assim,

² <http://www.aisdesign.org/aisd/gio-ponti-il-design-sinnamora-del-palcoscenico> acessado a 19/03/2020

³ <https://www.venini.com/ww/en/art-light/classico/gio-ponti-99-80-fc380112000x0c7/> acessado a 19/03/2020

⁴ Casos de estudo apresentados no ponto 1.2 do estudo

em termos práticos beneficiou-se da experiência e do conhecimento adquiridos nas dissertações de Mestrado em Design Integrado do IPVC em parceria com o Teatro do Noroeste – CDV, para pensar um sistema de design de equipamento cuja fase experimental acontecia no território laboratorial do teatro. Consequentemente, este trabalho multidisciplinar poderá favorecer o “(...) processo criativo (...) fomentando conexões entre (...) disciplinas (...) para potenciar cenários de sustentabilidade, criatividade e inovação” (RUSSO, 2018: 29). Assim sendo, tendo em conta o contexto atual, ligado à pandemia da COVID-19, a intervenção da disciplina do design na cultura do teatro por meio da conceção de produtos desenvolvidos com entidades produtivas locais torna-se pertinente, pois estamos num momento singular, e a cultura foi a primeira a ser estagnada. Cancelar a cultura de um país é interferir com a sua memória, alma e identidade, a sua essência está connosco todos os dias, mas nos dias atuais, precisa de ser reinventada. Por conseguinte, o designer mostra-se como um interveniente imprescindível no papel da preservação das atividades produtivas de um lugar, apoiando-se numa metodologia que tem como fator principal, a experimentação. Através deste estudo, pretende-se que as metodologias das empresas também se adaptem de acordo com a atualidade, em constante mudança.

A autora mostra-se familiarizada com a temática do trabalho, uma vez que, esteve inserida num grupo intitulado de “Gorilas”, sediado na sua freguesia de Rebordões-Souto, que realiza espetáculos teatrais e eventos de entretenimento pela Vila de Ponte de Lima. A necessidade de desenvolver um projeto que tem como base a Cultura do Fazer mostrou-se essencial, porque ao longo dos projetos realizados a nível académico, as parcerias estiveram associadas ao setor produtivo local e à cultura do lugar de desenvolvimento do produto. Deste modo, foram reunidos contactos na área, originando um apego e uma enorme apreciação pela cultura local, que não poderia ser colocada de parte num projeto final de mestrado. Por sua vez, mostrou-se também necessária a realização de um projeto que tem como base a experimentação, uma vez que é uma parte fundamental da disciplina do design. Outro fator relevante na criação e divulgação de um projeto é a vertente de liderança e o relacionamento com o público, atributos intrínsecos à autora que foi project leader do design de exposições na Unidade Curricular de Projeto de Design em Empresas II do 3º ano da licenciatura em Design do Produto e colaboradora do

evento ALUMNI DP em 2019. Desta forma, perante as incertezas e transformações que a pandemia da COVID-19 apresenta para a sociedade, o designer deve sempre apresentar-se como agente da mudança, conseguindo acompanhar todas as transformações.

I. II. Problemática do trabalho

O estudo assentou na experimentação, um processo que se caracteriza por avanços e recuos, e que proporcionou a aliança entre diferentes disciplinas, a saber: o teatro, o design e entidades produtivas do lugar. Para garantir o design e o desenvolvimento de um sistema de equipamento singular e com identidade, a investigação suportou-se no *genius loci*⁵ do Norte de Portugal, utilizando-o como mensagem cultural para conceber produtos em função do indivíduo e do ambiente.

Neste sentido, a conexão entre o design e a cultura produtiva local deve existir, na medida que esta é um elemento determinante da região do Minho (no Norte de Portugal) onde é ministrado o Mestrado em Design Integrado do Instituto Politécnico de Viana do Castelo. Um produto veiculador de cultura garante, idoneamente, as qualidades material e imaterial específicas num mercado global. Ou seja, “o design torna-se um instrumento que, operando em sinergia com a cultura de um lugar, consegue alcançar cenários vantajosos, seja para os produtos, seja para os contextos territoriais a que fazem referência.” (APARO; SOARES, 2012: 43). Nesta referência à cultura do lugar, interessa salientar “a simbiose entre a produção artesanal e o âmbito projetual, que o arquitecto Ugo La Pietra define como a cultura do fazer e a cultura do projecto.” (APARO, 2010: 130). Esta necessidade de relacionar as duas disciplinas está também associada à necessidade de o designer estar presente no desenvolvimento do produto, acompanhando todos os processos a ele inerentes. Por outro lado, estimulando o artesanato (que caracteriza a região do Minho) para um desenvolvimento incessante e atualizado. Como refere Ugo La Pietra “serão novos estímulos e, conseqüentemente, novas perspectivas para uma área que, não tendo conseguido encontrar espaço no design, de facto já está a perder o contacto com a realidade, de tal maneira que dá a sensação a quem lhe pertence de viver no meio de verdadeiros guetos.” (LA PIETRA cit in APARO, 2010: 131).

⁵O espírito do lugar- “(...) qualquer coisa de absolutamente “local”, não imitável, não reproduzível. (...) O lugar; a sua história; a sua paisagem exterior e interior; físico e cultural (BUCCI cit in APARO; SOARES, 2012).

No entanto, devido às consequências sociais, culturais e económicas da COVID-19, esta noção de acompanhamento presencial da evolução do projeto e de interação com a equipa do CDV viu-se comprometida e, por essa razão foi realizada de forma mais consciente. É por este motivo que Nigel Cross (2006) fala nas hipóteses satisfatórias e diz ainda que “os designers são focados na solução, não no problema. (...) a experiência em um domínio específico de problemas permite que os designers identifiquem rapidamente um “quadro” do problema e proponham uma conjectura de solução.”⁶ Consequentemente, foi necessária a realização de pesquisas prévias, nomeadamente, casos de estudo que validaram a proposta para a área do design.

Em termos de trabalho de campo foram realizadas intervenções diretas com a equipa integrante do Teatro do Noroeste- CDV e com a empresa produtora parceira, tendo sempre em conta as limitações impostas pela pandemia. Este contacto direto teve como objetivo perceber as técnicas de trabalho e as limitações das diferentes áreas de aplicação, perante o cenário atual. Posto isto, o desenvolvimento prático do protótipo foi realizado não só pelo parceiro envolvido na fase prática do projeto, mas também pela designer, que através das suas competências e conhecimentos acerca de materiais, processos de fabrico e técnicas, realizou alguns dos processos inerentes ao projeto, tendo sempre em conta os conselhos dados pelo produtor, como ensina Daciano da Costa (2001)⁷. Relativamente à parceria com o teatro, a evolução do projeto foi acompanhada presencialmente, mas com muitas limitações a nível de deslocação e de tempo por parte da equipa do Teatro do Noroeste. Desta forma, o tempo disponível teve de ser conscientemente utilizado para recolher dados necessários para o desenvolvimento do protótipo final para a peça “Falar verdade a mentir” de Almeida Garret.

Assim sendo, foi possível realizar um projeto focado na preservação cultural de um lugar, na sua arte teatral e cultura produtiva local, reinventado e inovando os seus métodos através da disciplina do design. Este estudo mostrou-se também uma mais valia para a preservação e a inovação da cultura do teatro, uma arte que se

⁶ Tradução livre do autor “Designers are solution-focused, not problem-focused. (...) experience in a specific problem domain enables designers to move quickly to identifying a problem ‘frame’ and proposing a solution conjecture.” CROSS, N. (2006) *Designerly Ways of Knowing*. London: Springer

⁷ Design Comprometido- necessidade de estabelecer compromissos com o envolvente, cultural ou físico, a nível cultural e social dos agentes envolvidos na produção, promovendo a aprendizagem mútua entre disciplinas (MARTINS, 2001).

alimenta e interpreta o conceito de efêmero numa realidade, também ela em constante mutação e disseminação, repleta de seres humanos viscerais (BAUMAN, 2001).

I. III. Limites do trabalho

Os limites deste trabalho estiveram relacionados a fatores externos que caracterizam a modernidade líquida (BAUMAN, 2001) em que vivemos, uma sociedade consumida pela pandemia da COVID-19 e submissa a uma vida virtual, onde as empresas e os seus ideais precisam ser reinventados. Assim sendo, perante esta situação, mostrou-se importante perceber a mudança da atualidade, permitindo que os produtos e/ou os serviços se transformem e adequem às necessidades reais e de fruição das pessoas. A sociedade deste tempo, “(...) é moderna de um modo diferente. O que a faz tão moderna (...) é o que distingue a modernidade de todas as outras formas históricas do convívio humano: a compulsiva e obsessiva, contínua, irrefreável e sempre incompleta modernização; a opressiva e inerradicável, insaciável sede de destruição criativa (ou de criatividade destrutiva, se for o caso: de “limpar o lugar” em nome de um “novo e aperfeiçoado” projeto; de “desmantelar”, “cortar”, “desfazer”, “reunir” ou “reduzir” tudo isso em nome da maior capacidade de fazer o mesmo no futuro — em nome da produtividade ou da competitividade)” (BAUMAN, 2001: 36). Deste modo, a relação entre o tempo, o espaço e as circunstâncias foi orientada para o processo, mutável e dinâmico, acompanhando a evolução da sociedade, originando produtos que têm de sofrer constantes experimentações e alterações. A realidade virtual, está hoje, mais do que nunca, inserida na sociedade, levando a que o contacto físico com os produtos, o toque, o cheiro, seja esquecido. Tudo isto pode comprometer um projeto associado a uma cultura local, apresentando essências que, expostas virtualmente, não se percebem e não se sentem.

Consequentemente, tendo o projeto uma parceria com o âmbito teatral, a atual situação da obrigatoriedade do distanciamento social associado à COVID-19 foi assumida como um limite. As companhias de teatro viram os seus espetáculos presenciais, cancelados. Assim sendo, a interação com a equipa profissional do Teatro do Noroeste - CDV foi muito mais limitada, não só a nível do tempo

disponível para a realização do projeto, mas também a nível das deslocações e contacto social direto com a equipa do CDV.

Outra limitação foi ao nível das parcerias com o tecido empresarial, que atualmente se encontra ameaçado pelo isolamento social e pela diminuição de trabalho, comprometendo a etapa de desenvolvimento do projeto. Desta forma, nesta fase prática, existiu a necessidade de a designer estar presente no desenvolvimento do produto, acompanhando todos os processos a ele inerentes. Porém, perante a realidade, esta noção de acompanhamento presencial da evolução do projeto foi mais contida.

I. IV. Justificação da relevância do trabalho

Atualmente, “por todo o mundo, milhões de pessoas estão a habituar-se à vida em isolamento. (...) na tentativa de combater o surto de coronavírus. Esta nova forma de vida traz enormes desafios. Ensinar, trabalhar e socializar passaram, mais do que nunca, a ser feitos online.” (REUTERS, 2020)⁸. Este constrangimento foi transformado numa mais valia perante as entidades associadas a este projeto. Deste modo, surgiu a possibilidade de inovação e reinvenção dos métodos de trabalho associados a uma componente prática, tornando-os favoráveis à realidade imposta pela COVID-19, que requer uma completa mudança nas metodologias das empresas. Uma ocasião para repensar e redesenhar objetos, ou como refere Andrea Branzi acerca da resposta italiana na segunda metade do século XX, “o re-design nasce como uma tentativa de demonstrar que hoje, durante os próximos dez anos ou menos, só se pode redesenhar.” (BRANZI cit in APARO, 2010: 85).

Por conseguinte, o autor Ugo La Pietra (1997) expressa que deve ser criado um elo simbiótico entre o design e a cultura produtiva de um local, sendo que existe a conexão entre a Cultura do Projeto e a Cultura do Fazer. A ligação entre a Cultura do Fazer e a Cultura do Projeto é fundamental, uma vez que os produtores locais devem desenvolver os seus produtos através da inserção na realidade atual, determinando assim a sua sobrevivência. A atualidade dada pela pandemia da COVID-19, remete-nos para o trabalho virtual, e é neste fator que o produtor e o seu conhecimento produtivo foram também essenciais, devido ao inesgotável saber

⁸<https://www.publico.pt/2020/03/22/p3/noticia/aulas-virtuais-xangai-piqueniques-online-caracas-vida-passou-internet-1908616> (acedido a 25/ 03/ 2020)

fazer, fundamental à parte do desenvolvimento do produto, conhecimento este, que foi também transmitido ao designer e aplicado no desenrolar do projeto. Deste modo, os conhecimentos da cultura produtiva local tornaram-se no ponto inicial para a fase de experimentação do produto, diferenciando-o e qualificando-o.

Assim sendo, este estudo revelou-se importante para a área do design, uma vez que a disciplina do design se pode evidenciar como agente que permite uma renovação dos conhecimentos, mas nunca esquecendo a cultura do lugar como fator e base fundamental para o desenvolvimento de um projeto. Mais concretamente, o teatro pode ser revelado como palco de experimentações proporcionadas pela disciplina do design, juntando entidades produtivas locais no desenvolvimento do projeto e alargando as suas áreas de trabalho.

I. V. Questão de Investigação

- ▮ Em que medida o teatro se converte num laboratório experimental para a disciplina do design de equipamento?

I.VI. Hipótese de Investigação

A criação de adereços de cena para uma peça de teatro pode ser uma oportunidade para testar hipótese e definir um sistema de equipamento para futura aplicação no âmbito empresarial.

I. VII. Objetivo Geral do trabalho

Demonstrar que a disciplina do design se consegue adaptar à realidade atual imposta pela pandemia da COVID-19, sempre mutante, frágil e complexa.

Comprovar que o palco teatral se pode tornar num local de experimentação, partilha e validação do processo criativo do designer, através de uma ação experimental e difusa entre disciplinas distintas.

I. VIII. Objetivos Específicos

- ▮ Perceber de que modo o teatro, palco da efemeridade, se pode tornar num laboratório experimental associado à disciplina do design e ao mundo empresarial;
- ▮ Utilizar o palco teatral como lugar de experimentação, validação e partilha da disciplina do design de equipamento.
- ▮ Desenvolver métodos de trabalho alternativos, novas metodologias e modos de aproximação social responsáveis e personalizados, considerando que na realidade atual o distanciamento social priva as pessoas de praticarem a cultura dos afetos;
- ▮ Adaptar a disciplina do design à realidade virtual, arranjan-do soluções para a sua interação com o teatro e com o meio produtivo associado ao desenvolvimento do projeto;
- ▮ Desenvolver soluções de produtos, orientados para a nova realidade incerta;
- ▮ Criar um sistema de rede territorial, fomentar conexões entre áreas distintas;
- ▮ Demonstrar que o teatro pode ser um laboratório experimental para o desenvolvimento de sistemas de produto a implementar ao nível empresarial;
- ▮ Mostrar que o designer é um profissional capaz de se adaptar à versatilidade e à efemeridade imposta, quer pela atualidade, quer pelo teatro;
- ▮ Beneficiar de uma metodologia mista que tenha em vista os fatores externos;
- ▮ Transformar as ameaças em oportunidades inerentes ao contexto e ao tempo em que o projeto se insere;
- ▮ Associar a cultura produtiva do Norte de Portugal a uma nova área de trabalho, o Teatro;
- ▮ Trabalhar com a equipa do Teatro do Noroeste – CDV;
- ▮ Produzir, pelo menos, um protótipo de adereço de cena;
- ▮ Desenvolver um sistema de equipamento;
- ▮ Legitimar a investigação, ou parte dela, em encontros científicos de design.

I. IX. Metodologia

Ao longo de uma investigação, o designer mostra-se como um intérprete e deve ter consciência do que é apropriado ou não ao nível do conceito de desenvolvimento do projeto para alcançar um significado para a sua determinação e para a resposta projetual (SOARES, 2012). Deste modo, neste estudo implementou-se uma metodologia não intervencionista e intervencionista, de base qualitativa.

Na fase **não intervencionista** a investigação teve como base o trabalho teórico de procura e recolha de dados e o estudo de conceitos acerca das temáticas propostas. Neste sentido, esta foi uma fase dedicada à revisão bibliográfica, investigação acerca do âmbito e à recolha de casos de estudo, sendo considerada uma etapa fundamental pelo autor Eric Von Hippel (2005), afirmando que a fase de pesquisa fornece uma base sólida para as descobertas empíricas.

Por sua vez, sendo que o objetivo final assentou numa intervenção ativa durante a investigação, foi também utilizada a **metodologia intervencionista**, que gerou conhecimento prático para resolver a questão fundamental de investigação de como melhorar o trabalho proposto (MC NIFF; WHITEHEAD cit in A.V.V., 2014). Assim, esta fase teve como base a noção de **Design Comprometido**, pensamento que segundo João Brandão (BRANDÃO cit in MARTINS, 2001), está diretamente associado ao design em contexto, em que os objetos são concebidos em função do ambiente e da relação com o utilizador, existindo a necessidade de estabelecer compromissos com o envolvente, cultural ou físico, a nível cultural e social dos agentes envolvidos na produção, promovendo a aprendizagem mútua entre disciplinas. Consequentemente, a pesquisa de campo revelou-se fundamental, pois é nesta fase que os “designers realizam pesquisas de várias maneiras: reunindo dados etnográficos em campo; (...) processos de fabricação (...) realizando anotações, tirando fotos, gravando vídeos, gravando conversas, fazendo desenhos” (BROWN, 2009: 44)⁹. Esta etapa de realização de desenhos de adereços de cena ajudou a designer a encontrar consequências não intencionais, que acabaram por

⁹ Tradução livre do autor “Designers carry out research in many ways: collecting ethnographic data in the field; conducting interviews; (...) manufacturing processes (...) They can be found jotting notes, taking pictures, shooting videos, recording conversations (...)” Brown T. (2009). *Change by Design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: Harper Collins

originar mais do que um conceito de solução para a problemática da investigação, o que promoveu uma compreensão mais abrangente do problema (CROSS, 2006).

Posto isto, para compreender os resultados alcançados na fase não intervencionista, foi realizado um trabalho de caráter interventivo, conhecendo os espaços e pessoas envolvidas na parceria do projeto, nomeadamente no âmbito do setor produtivo e do teatro. Esta fase prática baseou-se na síntese, que é o ato coletivo de juntar as peças para criar ideias inteiras (BROWN, 2009). A análise e a síntese são igualmente importantes, e cada uma delas desempenha um papel essencial no processo de criação de opções e de fazer escolhas, originando o processo criativo e a criação de possíveis soluções para a problemática imposta. Nigel Cross (2006) diz que os designers são focados na solução, não no problema, e a experiência num domínio específico de problemas permite a rápida identificação de um "quadro" do problema e a proposta de uma conjectura de solução. Desta forma, a metodologia intervencionista recorre a uma ação prática, e por isso foi realizado um protótipo final do projeto, desenvolvido através de uma rede de ideias, discutidas e formuladas entre os parceiros. Isto porque, segundo o autor Christopher Jones (1992), projetar através das ações combinadas de muitos especialistas, cada um concentrado numa parte do problema, é um fator que leva ao sucesso do produto.

Consequentemente, as partes essenciais ao funcionamento do protótipo foram primeiramente desenvolvidas através de experimentações rápidas, que envolveram arriscar, tropeçar um pouco, mas depois acertar, e posteriormente através da prototipagem focada, foi possível resolver os pequenos problemas críticos (KELLEY, LITTMAN, 2001). Através disto, pretendeu-se não só que o protótipo final comunique, mas principalmente que convença os seus usuários e o público a que está associado. Assim sendo, para a realização do protótipo existiu a necessidade de realizar anteriormente um estudo com base qualitativa que sustentasse a sua conceção. De acordo com a autora Arilda Godoy (1995), “a **pesquisa qualitativa** (...) envolve a obtenção de dados descritivos sobre pessoas, lugares e processos interativos pelo contato direto do pesquisador com a situação estudada, procurando compreender os fenômenos segundo a perspectiva (...) dos participantes da situação em estudo.” Por sua vez, na metodologia qualitativa foi realizada uma recolha e análise de dados de forma mais indutiva, em que a observação e interação do designer com a cultura teatral e com o meio produtivo permitiu obter um

conhecimento pessoal necessário ao desenvolvimento do projeto. Esta fase levou a uma melhor percepção do seu *modus operandi* e um conhecimento das técnicas, dos materiais e processos produtivos utilizados para a possível conceção de um protótipo.

Posto isto, durante as etapas do estudo, existiu um contacto constante com os professores orientadores. Porém, uma vez que todo o estudo se desenvolveu num ambiente pandémico, o contacto físico entre a população e as deslocações tornaram-se limitados. Desta forma, o método de contacto teve de ser repensado e alterado para um ambiente virtual, no qual o acompanhamento do estudo foi realizado através de conversas efetuadas pela rede social “WhatsApp” e videochamadas concretizadas na aplicação “Zoom”. Desta forma, através do “WhatsApp” foi criada uma espécie de diário virtual, que relata os acontecimentos diários relativos ao desenvolvimento do projeto, com as respetivas opiniões e sugestões dos professores orientadores. Além deste diário virtual, foi desenvolvido também um outro diário, físico, com todas as experiências diárias do desenvolvimento do estudo, que permitiu mais tarde, uma correta descrição da evolução do protótipo, com os materiais, técnicas, processos e ferramentas utilizadas ao longo do processo. Esta informação presente no diário pode ser encontrada no Apêndice 4.

Consequentemente, a investigação esteve organizada em 5 partes que explicam o processo da investigação e a escolha metodológica. A primeira parte relacionada com a fase de investigação teórica e a segunda parte direcionada para o trabalho de campo e processo criativo do projeto teatral. A terceira parte associada ao projeto e a quarta parte referente ao término do trabalho teórico. A quinta e última parte esteve associada às conclusões e reflexões. Neste ponto, o Design Comprometido sustentou o pensamento de que o designer deve estabelecer ligações e compromissos com o envolvente, originando produtos que representem a cultura local.

I. X. Faseamento do Estudo

A investigação foi dividida em cinco partes:

1ª Parte – investigação teórica

- ▮ Revisão bibliográfica
- ▮ Investigação do âmbito
- ▮ Casos de estudo

2ª Parte – trabalho de campo e processo criativo

- ▮ Recolha de contactos de empresas e oficinas de artesanato de diferentes áreas
- ▮ Contacto com diretor artístico do Teatro do Noroeste- CDV
- ▮ Entendimento do *modus operandi* do Teatro do Noroeste- CDV
- ▮ Observação, recolha e análise de dados do contexto operativo
- ▮ Análise do tema da peça proposta
- ▮ Integração na equipa do Teatro do Noroeste- CDV (outubro)

3ª Parte – processo criativo e projeto

- ▮ Trabalho de Experimentação - desenho de adereços de cena (avanços e recuos)
- ▮ Criação de ideias, discussão e seleção da proposta (avanços e recuos)
- ▮ Fase de Projeto (avanços e recuos)
- ▮ Fase prática de desenvolvimento do protótipo (avanços e recuos)
- ▮ Finalização do projeto

4ª Parte – trabalho teórico

- ▮ Finalização do trabalho teórico

5ª Parte – conclusões/reflexões

- ▮ Entrega, recomendações para uma futura investigação e Defesa

Através do faseamento do estudo acima exposto, comprovou-se que a investigação esteve dividida em várias etapas teóricas e práticas. Por sua vez, na Figura 2 e Figura 3, podemos observar dois gráficos que apresentam diferentes propostas metodológicas referentes a esta tese. O primeiro gráfico (Figura 2), foi realizado na fase inicial da investigação.

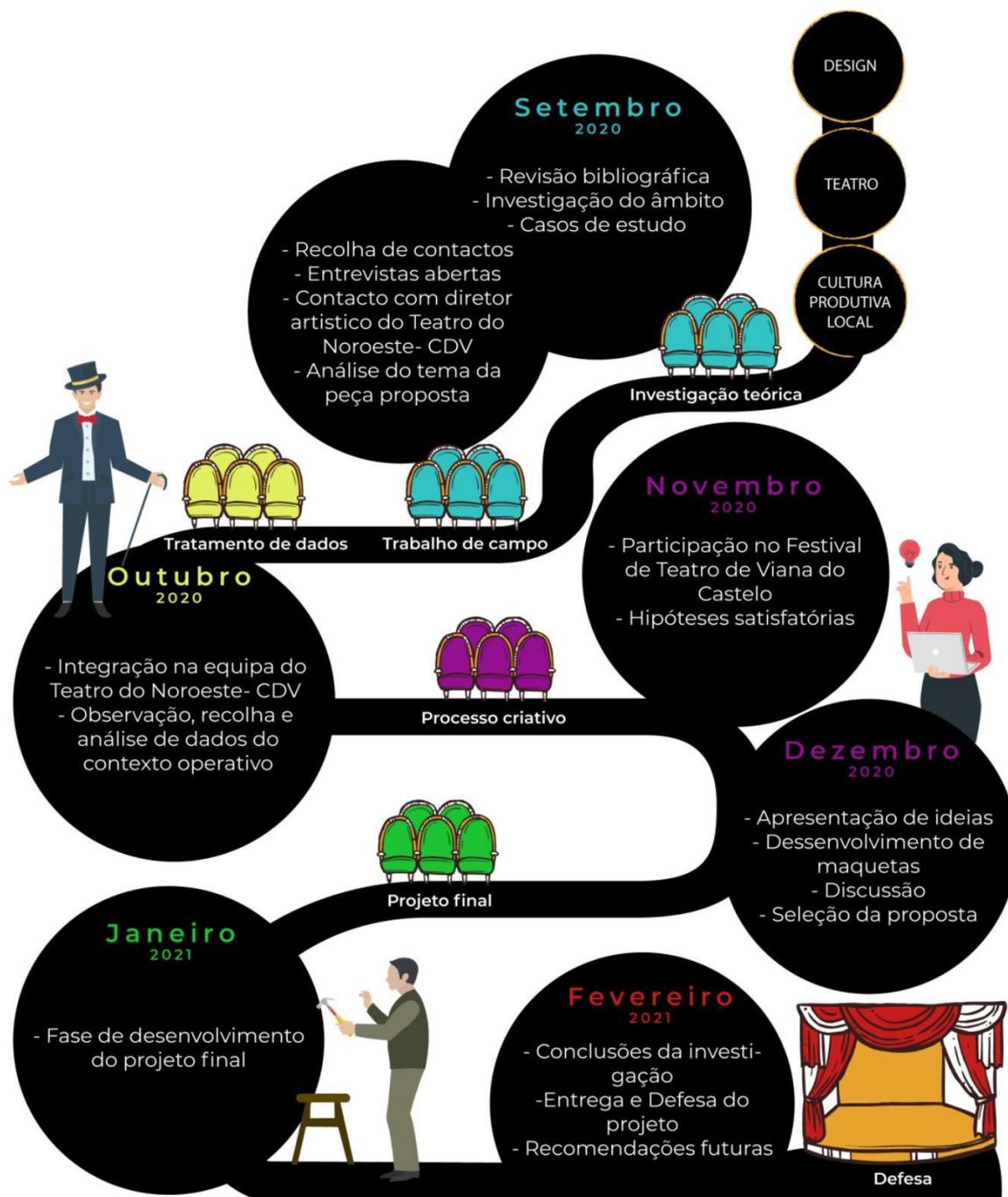


Figura 2– Gráfico inicial com a proposta de metodologia. Fonte: Vanessa LIMA.

Esta primeira abordagem pretendia orientar o estudo, primeiramente para o trabalho teórico, e só depois para o trabalho prático. No entanto, foi rapidamente percebido que a metodologia não seria tão linear e que, por sua vez, não iria refletir as fases consideradas no gráfico da Figura 2.

Posto isto, o estudo baseou-se num processo de avanços e recuos entre etapas teóricas e práticas do estudo. Assim sendo, o processo de investigação inicialmente idealizado sofreu alterações devido a fatores externos. Por um lado, a data de estreia da peça “Falar verdade a mentir”, onde foi inserido o protótipo desenvolvido pela mestrandia Vanessa Lima, foi antecipada. Este constrangimento provocou uma paragem no trabalho teórico do estudo. Deste modo, passou-se à fase prática de desenvolvimento do projeto, e só depois do protótipo estar concluído, se realizou o término da fase teórica e escrita da tese. Por outro lado, toda a dissertação foi realizada durante a pandemia da COVID-19, e foi necessário lidar com os constrangimentos associados a esta fase pandémica, o que levou a atrasos na data prevista de entrega do documento.

Consequentemente, foi realizado um gráfico final com uma nova proposta metodológica (Figura 3), provando não só, que o processo utilizado nesta investigação esteve assente em diversos avanços e recuos, mas também, que a designer foi capaz de alterar a sua metodologia de trabalho de acordo com fatores internos e externos associados ao período de desenvolvimento do estudo.

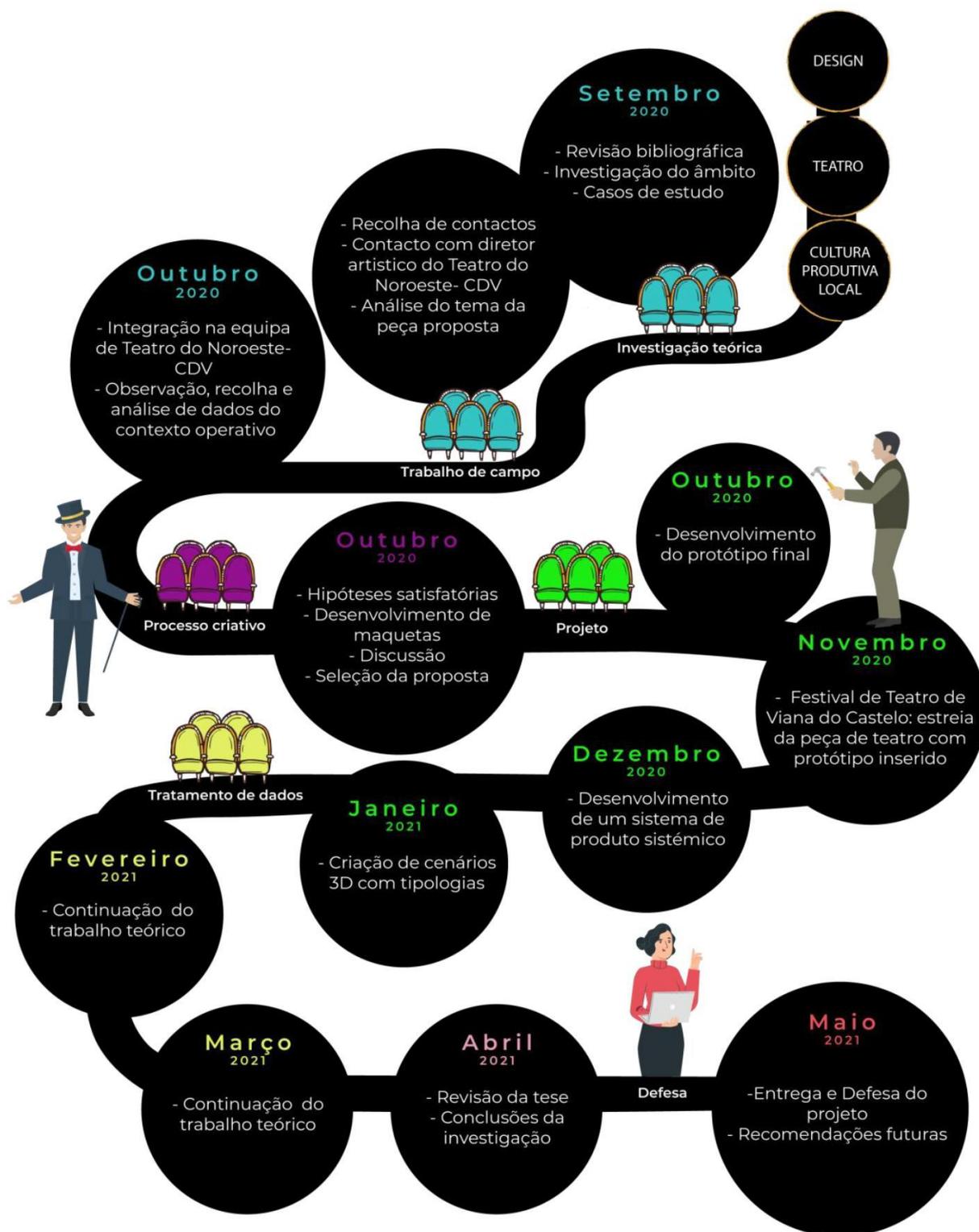


Figura 3 - Gráfico final com a proposta de metodologia. Fonte: Vanessa LIMA.

I. XI. Benefícios da metodologia

A utilização de uma abordagem qualitativa, não intervencionista e intervencionista que fomenta a conexão entre as disciplinas do design, do teatro e a cultura produtiva local mostra-se benéfica, seja a nível académico, a nível cultural e empresarial ou a nível de investigação.

Em termos académicos, este estudo contribui para o desenvolvimento da investigação em Design do Instituto Politécnico de Viana do Castelo e para a própria disciplina do Design, através da utilização de uma abordagem metodológica assente no conhecimento teórico e prático.

Uma investigação, orientada para o desenvolvimento de adereços de cena e que utiliza o teatro como laboratório experimental para a criação de um sistema de equipamento com futura aplicação no âmbito empresarial, pode ser uma oportunidade para que futuros alunos e investigadores apliquem uma metodologia com esta característica experimental. Esta metodologia pode contribuir para o desenvolvimento do conhecimento individual de alunos de diversas áreas como o Design do Produto, Design de Equipamento, Design de Interiores, Design de Ambientes, Cursos de Teatro ou Cenografia. Posto isto, através desta metodologia pretende-se que os alunos utilizem a disciplina do Design para abordar a conceção de novos conceitos, contribuindo para um conhecimento mais vasto e aperfeiçoado dos seus projetos.

Consequentemente, os estudantes e investigadores podem ter em conta não só uma abordagem não intervencionista, baseada na pesquisa teórica que irá fundamentar a fase prática, mas também uma metodologia intervencionista com pesquisa qualitativa, que envolve o trabalho de campo, acompanhando de perto e intervindo ao longo de todo o processo de experimentação e criação de um protótipo. Por sua vez, através da utilização do conceito de Design Comprometido alunos e investigadores podem perceber que devem ser aptos de formular uma metodologia abrangente, capaz de se adaptar a diferentes situações, levando a uma fase de experimentação de soluções que favoreçam o contexto em que a investigação está inserida. De igual modo, esta metodologia promove a conceção de projetos entre áreas da cultura e instituições de ensino superior, tornando-se uma boa base operativa para a Investigação em Design.

A nível empresarial é promovida a necessidade de criação de redes territoriais, originando produtos que são concebidos com a ligação de diferentes áreas de conhecimento, apoiando a relação entre empresas e permitindo que as suas metodologias sejam reinventadas e alteradas de acordo com o contexto da atualidade efêmera. Por sua vez, a metodologia intervencionista promove uma conexão direta entre a cultura teatral, os produtores locais e designers, demonstrando que o teatro pode ser um laboratório experimental para o desenvolvimento de sistemas de produto a implementar ao nível empresarial. Consequentemente, nesta fase em que existe a criação de uma rede territorial para o desenvolvimento prático do projeto, é formada também uma rede de contactos que pode mais tarde, ser fundamental no desenrolar de uma futura investigação. Posto isto, culturalmente, a abordagem metodológica promoverá o reconhecimento da cultura teatral, principalmente do Teatro do Noroeste- CDV, como palco de transmissão da cultura produtiva do Norte de Portugal. Deste modo, é enunciada também a necessidade da conexão de disciplinas para a sua preservação e revitalização numa realidade atual, transformando as ameaças em oportunidades inerentes ao contexto e ao tempo em que o projeto se insere.

Assim, a utilização de uma metodologia qualitativa, não intervencionista e intervencionista, permite um estudo mais abrangente perante a atualidade, sempre em constante mutação. Como consequência, os designers devem ser capazes de suportar as mudanças e de escolher metodologias apropriadas à sua realidade, facilitando a perceção dos fatores inerentes à resolução da problemática imposta pela investigação.

1. O Teatro como laboratório experimental

1.1. Apresentação do tema

Neste estudo considera-se o teatro como palco experimental, portador de conexões e de inovação quer para a disciplina de design, quer para o âmbito empresarial testarem novas possibilidades de produtos.

O teatro pode ser uma ocasião para a experimentação projetual porque, o designer, através da sua formação e especificidade metodológica, apresenta um carácter crítico, experimental e operacional que lhe concede legitimidade como membro integrante de uma equipa criativa na criação de adereços (RUSSO, 2018). Quando se fala no âmbito de projeto associado ao Design é tida em conta a necessidade da experimentação, ou seja, a fase experimental é muito importante durante o processo de desenvolvimento daquele que se tornará o projeto final. O teatro mostra-se também como palco de várias experiências, tornando-se efémero e signo daquela que é a realidade do século XXI. Como refere José Oliveira Barata (1991) também hoje é meridianamente claro que o teatro é sempre uma obra no tempo, objeto cultural que passa e se assume como um presente efémero. Como consequência, esta efemeridade “faz com que o espetáculo de hoje só o seja por escassos momentos; amanhã já não será o mesmo e, em breve lapso de tempo, ele fará parte da “história” que integra o abundante repositório de experiências vividas e convividas, mas sempre irrepetíveis” (BARATA, 1991: 28). Assim, o teatro apresenta a necessidade, tal como a sociedade atual, de estratégias de rapidez e leveza. De acordo com o Zygmunt Bauman (2001) associamos “leveza” ou “ausência de peso” à mobilidade e à inconstância: sabemos pela prática que quanto mais leves viajamos, com maior facilidade e rapidez nos movemos. Essas são razões para considerar “fluidez” ou “liquidez” como metáforas adequadas quando queremos captar a natureza da presente fase, nova de muitas maneiras, na história da modernidade, onde a sociedade se afirma efémera. Por outro lado, o teatro apresenta uma vertente criativa, no sentido que tem como base uma “relação feita de “relações” que se inter-relacionam, se complementam, estruturando um modelo de análise do fenómeno teatral que hoje em dia se distingue pela rutura com os tradicionais métodos de abordagem herdados do final do século passado.” (BARATA, 1991: 30). Desta forma, o teatro fomenta relações com todos os agentes

do território, quer sejam encenadores, atores, cenógrafos, figurinistas, quer sejam artesãos, autarcas, empresários, políticos. Neste sentido, o palco teatral torna-se não só num lugar de experimentação, mas também num espaço capaz de proporcionar a criação de conexões entre diferentes áreas da cultura do Norte de Portugal, inovando assim, o tecido empresarial associado ao projeto e o próprio âmbito do teatro.

1.2. Casos de Estudo em Portugal

A legitimidade desta investigação pode ser encontrada em casos de estudo que testemunham uma relação entre o design, o teatro e o tecido empresarial. Esta escolha evidencia que a conexão de disciplinas e saberes distintos pode ser uma mais valia na criação de novas relações entre âmbitos diferentes, levando à inovação de vários setores e repensando a responsabilidade social. Por sua vez, percebe-se também que os elementos criados no âmbito do palco teatral e experimental, podem ser transpostos para outros ambientes, como o setor empresarial.

Considerando que o parceiro deste estudo pretende que se desenvolva uma proposta de adereços de cena para a peça “Falar verdade a mentir” de Almeida Garret, analisaram-se casos do contexto português, desde o século XIX até à atualidade. Especificamente, investigando cenografias e adereços de cena como soluções de projetos que pretendiam inovar e/ou melhorar as companhias de teatro e os agentes envolvidos no processo criativo.

1.2.1. Casos de Estudo do final do século XIX ao início do século XX

Entre o final do século XIX e o início do século XX ocorreram momentos muito importantes para a transição da dramaturgia portuguesa que, com maior ou menor evidência, sempre refletiram as principais e diversificadas inovações estéticas que percorriam a Europa. Neste período, particularmente fecundo da história político-cultural portuguesa, os movimentos estéticos- literários acabaram por refletir, na sua efemeridade e inquietude, o desnorte de uma cultura nacional perplexa perante as modas estrangeiras e confusa entre os escombros da monarquia liberal, a falência do projeto republicano e a ameaça da ditadura militar. Este pode

ser considerado um período intranquilo, mas, ao mesmo tempo, rico na diversidade de propostas e vivacidade de debates (BARATA, 1991).

Durante o século XIX, a cenografia permaneceu nos teatros mais importantes ou naqueles que deixaram história, nas mãos de um misto entre decoradores especializados e arquitetos. A sua criação artística era guiada fielmente por normas estabelecidas desde o século XVI, ou seja, todo o seu trabalho era restringido por uma ordenação regulada da perspectiva, destinada a criar um espaço que reproduzisse uma ilusão do real. Esta é a fase em que o cenário é limitado por um espaço a duas dimensões, materializado pelo telão pintado. Consequentemente, a história da cenografia em Portugal até ao final do séc. XIX fica definitivamente marcada pelo artista italiano, **Luigi Manini**, já com uma interessante carreira de cenógrafo no seu país (Itália), e que vem para Portugal em 1879, para o teatro de S. Carlos (MNTD, 2018)¹⁰. Luigi Manini foi arquiteto, pintor, decorador e cenógrafo. Como artista inovador, participou no movimento de renovação do teatro português iniciado pela Companhia Rosas & Brasão, para quem trabalhou como cenógrafo desde a sua estreia em 1880. Durante o seu percurso cenográfico, ficou não só caracterizado pelo rigor formal e por combinações cromáticas de grande espetacularidade, mas também pela criação de ambientes realistas por excelência. (MNTD, 2018)¹¹. Por sua vez, o cenógrafo foi rapidamente reconhecido e elogiado pelo seu trabalho inovador, que também teve influência sobre o forte desenvolvimento do teatro lírico (SINTRA, 2011)¹².

Assim, entre as várias obras realizadas pelo autor, podemos destacar **“Othelo” (Figura 4)** e **“Hamlet” (Figura 5)** levados à cena pela Companhia Rosas & Brasão, respetivamente nos anos de 1882 e 1887.

¹⁰<http://www.museudoteatroedanca.gov.pt/pt-PT/coleccoes/Maquetes/PrintVersionContentDetail.aspx> (acedido a 10/09/2020)

¹¹<http://www.museudoteatroedanca.gov.pt/pt-PT/coleccoes/Maquetes/PrintVersionContentDetail.aspx> (acedido a 10/09/2020)

¹² <http://www.aminhasintra.net/sintracllopedia/luigi-manini> (acedido a 10/09/2020)



Figura 4 – Luigi Manini, **maquete de cenário** para a peça "Othello", Companhia Rosas & Brazão, 1882. Fonte:¹³



Figura 5 – Luigi Manini, **maquete de cenário** para a peça "Hamlet", Companhia Rosas & Brazão, 1887. Fonte:¹⁴

A essência do universo teatral dominou a vida intelectual e social do século, e Luigi Manini deixou-nos o testemunho de enormes telões que ainda se conservam nas caves dos teatros de Lisboa, onde o rigor da perspectiva geométrica na construção de cenários, através da conjugação do desenho de régua e esquadro com o desenho à mão livre, mostra que a formação do autor em arquitetura e em pintura,

¹³ https://artsandculture.google.com/asset/othello-drawing-luigi-manini/rgEKakOaR5vW_g?hl=pt-pt (acedido a 13/09/2020)

¹⁴ <http://www.matrizpix.dgpc.pt/MatrizPix/Fotografias/FotografiasConsultar.aspx?TIPOPESO=2&NUMPAG=1®PAG=50&CRITERIO=manini&IDFOTO=38434> (acedido a 13/09/2020)

foi transposta também para o palco teatral. Assim, podemos observar esta característica de rigor e de interligação de disciplinas no telão por ele concebido para uma ópera ou peça teatral no teatro de São Carlos (Figura 6) (TRINDADE, 2013-2014).

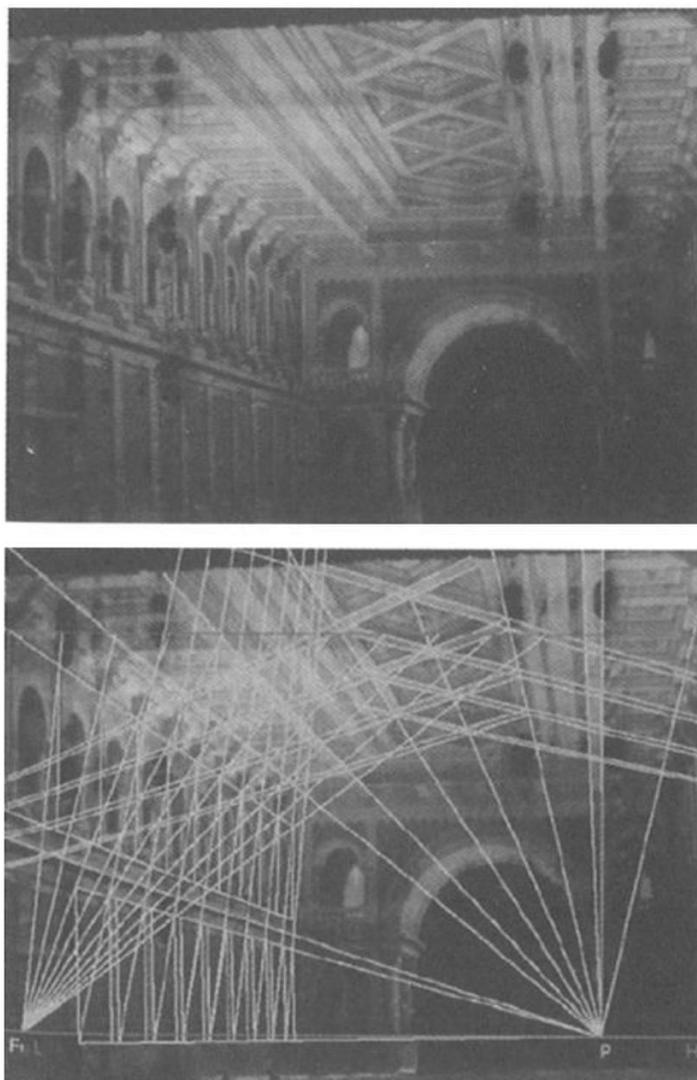


Figura 6 - De cima para baixo: Luigi Manini, **telão para peça teatral ou ópera** e análise perspética do autor com desenho assistido por computador. Fonte:¹⁵

Por conseguinte, o cenógrafo “(...) é responsável por trabalhos de uma grande qualidade, de uma grande beleza plástica, com a criação de ambientes e atmosferas especiais, com um grande rigor formal, com combinações cromáticas de uma grande teatralidade e espectacularidade (...)” (LEAL, 2014:57) e por isso, as atividades de cenografia de Luigi Manini também foram importantes e por sua vez,

¹⁵ <http://hdl.handle.net/10451/18361> (acedido a 13/09/2020)

implementadas em outros teatros portugueses. Esta espetacularidade explorada nas cenografias de Manini, foi transposta para arquiteturas monumentais, como a Quinta da Regaleira (Figura 7). Neste projeto, o arquiteto italiano empregou a mestria de escultores, canteiros e entalhadores da época, utilizando assim, a prática artesanal daquele período para a construção de uma arquitetura de síntese de memória espiritual da humanidade (REGALEIRA, 2020)¹⁶, com a grandeza já conhecida nas suas obras cenográficas.



Figura 7- Luigi Manini, **Quinta da Regaleira**, 1904-1910. Fonte:¹⁷

A partir do início do século XX, através da “(...) reação à estética naturalista que fazia do cenário e do ambiente que envolvia a representação teatral uma réplica mimética e passiva da realidade, a cenografia passa a ter uma nova função ou intervenção na construção do espetáculo, passando a ser entendida como uma espécie de escrita do e no espaço em três dimensões, estabelecendo um jogo de correspondências e proporções entre o espaço de representação e o espaço do texto propriamente dito. Passa-se, assim (...), a uma conceção global ou total da encenação ou, como escreveu Appia, “a arte da encenação é a arte de projetar no Espaço aquilo que o dramaturgo só pôde projetar no Tempo”; a cenografia deixa, então, de ter como elemento obrigatório e dominante o telão pintado de antigamente, transformando-se, nas suas práticas contemporâneas, num elemento dinâmico, multifuncional e multidisciplinar da arte da totalidade que é a

¹⁶ <http://www.regaleira.pt/pt/quinta-da-regaleira> (acedido a 11/09/2020)

¹⁷ <http://www.regaleira.pt/pt/> (acedido a 13/09/2020)

representação teatral.” (MNTD, 2018)¹⁸ No início do século XX, Luigi Manini retornou a Itália, deixando em Portugal alguns discípulos da sua mestria teatral, aos quais podemos destacar **Augusto Pina**, que trabalhou como ilustrador de jornais e revistas, decorador e cenógrafo de teatro, substituindo o mestre Manini, a partir de 1894, na Companhia Rosas & Brasão. O multifacetado Augusto Pina foi “professor no Conservatório Nacional, pintor naturalista de grandes qualidades e cenógrafo da mesma corrente estética (...)” (MNTD, 2018)¹⁹ e trabalhou sobretudo em aquarela, aproximando-se do rigor formal e dos ambientes criados pelo seu mestre Manini. Deste modo, Augusto Pina seguiu uma estética naturalista, então dominante, reproduzindo o mais rigorosamente possível, acessórios próprios da época ou do ambiente do respetivo enredo teatral, inserindo no telão pintado, também elementos da própria cultura lisboeta do início do século XX e transpondo-a para o palco teatral. Desta forma, um espetáculo com cenografia realizada pelo célebre Augusto Pina com a característica acima referida, e que mereceu várias reposições e recriações foi realizada para a peça “**A ceia dos cardeais**” (Figura 8), redigida em 1902, por Júlio Dantas.



Figura 8 - Augusto Pina, **Cenografia** para a peça “A ceia dos cardeais”, Teatro D. Amélia, 1902.

Fonte:²⁰

¹⁸<http://www.museudoteatroedanca.gov.pt/pt-PT/coleccoes/Maquetes/PrintVersionContentDetail.aspx> (acedido a 10/09/2020)

¹⁹<http://www.museudoteatroedanca.gov.pt/pt-PT/coleccoes/Maquetes/PrintVersionContentDetail.aspx> (acedido a 10/09/2020)

²⁰<http://cvc.instituto-camoes.pt/teatro-em-portugal-textos-espetaculos/a-ceia-dos-cardeais-dp17.html#.X19nyWhKhPY> (acedido a 13/09/2020)

Por sua vez, “(...) é indiscutível a sua importância na história do teatro português, não apenas pelo número de representações que já atingiu, (...) mas também devido à sua qualidade de testemunho histórico-cultural do Portugal de então.” (CVC, 2020)²¹ Esta peça de um ato é composta por pouco mais que três grandes monólogos que nos dão a conhecer as aventuras amorosas da juventude de três cardeais que se encontram reunidos numa luxuosa sala do Vaticano durante o papado de Bento XIV, no século XIII. Esta peça foi criticada e considerada uma “(...) banalidade brilhante, lamentavelmente sobrecarregada de referências epocais (...)” (SENA cit in CVC, 2020)²², no entanto, este “(...) sentimentalismo piegas (...)” (CARVALHO cit in CVC, 2020)²³, teve um grande êxito na sua noite de estreia. Este sucesso teve como origem a impressionante cenográfica realizada por Augusto Pina que demonstrou um verismo e opulência cenográfica do espetáculo: a cena estava ornamentada com autênticas e riquíssimas pratas, a mesa preenchida pelos melhores cristais e louças, o chão coberto de soberbos tapetes orientais. (CVC, 2020)²⁴

Consequentemente, “este “fenómeno de contaminação” das artes do palco pelos artistas plásticos representantes das vanguardas estéticas, que surge um pouco por toda a Europa, e a intensa atividade daqueles artistas na cenografia contribui decisivamente quer para a definitiva renovação das artes do espetáculo, quer para o desenvolvimento de novos conceitos emergentes nas artes visuais em geral.” (MNTD, 2018)²⁵ Assim, com os casos expostos de Luigi Manini e Augusto Pina, é possível perspetivar que a interação de conhecimentos de diferentes áreas de atuação, como a arquitetura, a pintura, a ilustração e a decoração se tornam não só numa mais valia para a inovação do palco teatral, mas também que a interação destas áreas com o teatro, se torna fundamental, na medida em que o palco teatral serve de experimentação para a posterior conceção de projetos realizados pelos artistas, fora do âmbito do teatro.

²¹<http://cvc.instituto-camoes.pt/teatro-em-portugal-textos-espectaculos/a-ceia-dos-cardeais-dp17.html#.X2Pa6WhKhPZ> (acedido a 12/09/2020)

²²<http://cvc.instituto-camoes.pt/teatro-em-portugal-textos-espectaculos/a-ceia-dos-cardeais-dp17.html#.X2Pa6WhKhPZ> (acedido a 12/09/2020)

²³<http://cvc.instituto-camoes.pt/teatro-em-portugal-textos-espectaculos/a-ceia-dos-cardeais-dp17.html#.X2Pa6WhKhPZ> (acedido a 12/09/2020)

²⁴<http://cvc.instituto-camoes.pt/teatro-em-portugal-textos-espectaculos/a-ceia-dos-cardeais-dp17.html#.X2Pa6WhKhPZ> (acedido a 12/09/2020)

²⁵<http://www.museudoteatroedanca.gov.pt/pt-PT/colecoes/Maquetes/PrintVersionContentDetail.aspx> (acedido a 10/09/2020)

1.2.3. Caso de Estudo das décadas de 60 a 70 do século XX

Com a chegada da década de 60 dos anos XX, “(...) a sociedade portuguesa continuava afastada dos circuitos internacionais de produção e circulação artística, privada do acesso a exposições e iniciativas susceptíveis de dar à opinião pública uma formação artística básica e de fornecer ao público especializado uma informação actualizada e uma experiência directa da contemporaneidade.” (CVC, 2007)²⁶ Segundo o mesmo autor, em termos políticos crescia a desilusão face à continuidade do regime ditatorial e aumentava também a revolta perante uma guerra colonial absurda e sem solução que se arrastava desde 1961. Nos sectores culturais, nos meios estudantis e entre a juventude aumentava a frustração e alastrava a contestação face à situação de alheamento que o Estado mantinha em relação às grandes viragens sociais e culturais que internacionalmente marcaram a década. Posto isto, talvez nenhuma manifestação artística nacional tenha sentido os rigores da censura salazarista e caetanista como o âmbito teatral (BARATA, 1991: 352), isto porque, muitas vezes, as peças sofriam mutilações parciais, deturpando-se-lhe, na maior parte das vezes, o seu sentido inicial e para além da censura prévia ao texto, passou-se a exigir uma censura prévia ao espectáculo. Porém, é ao longo deste período que, de acordo com o autor José Oliveira Barata (1991), decorreu um movimento de desenvolvimento da dramaturgia portuguesa. Nos anos 60 do século XX deu-se um período de mudança, acompanhado de continuidades, com a formação de uma nova conjectura artística, marcada pelo surgimento de uma nova geração de artistas e agentes culturais e à existência de novas tendências na produção artística nacional que refletem a necessidade de sintonização com as linguagens internacionais (CVC, 2007)²⁷. Desta forma, durante a vigência do Estado Novo, a nível do âmbito teatral, foram muitas as obras que procuraram nas revoluções liberais e nas revoltas populares, informações importantes para se presenciar no palco uma “didática” reflexão aos espectadores. “Procurava-se evidenciar o épico e o trágico do voluntarismo “populista”, quase sempre vítima de classes sociais que, rapidamente, sabiam “recuperar” em seu favor, as conquistas adquiridas” (BARATA, 1991: 357).

²⁶ <http://cvc.instituto-camoes.pt/decadas/anos-60.html#.X2YJRmhKhPZ> (acedido a 15/09/2020)

²⁷ <http://cvc.instituto-camoes.pt/decadas/anos-60.html#.X2YJRmhKhPZ> (acedido a 15/09/2020)

Por sua vez, em 1960, José Cardoso Pires escreve a peça “**O Render dos Heróis**” (Figura 9), narrativa dramática evocando o levantamento popular da Maria da Fonte contra o governo cartista de Costa Cabral.

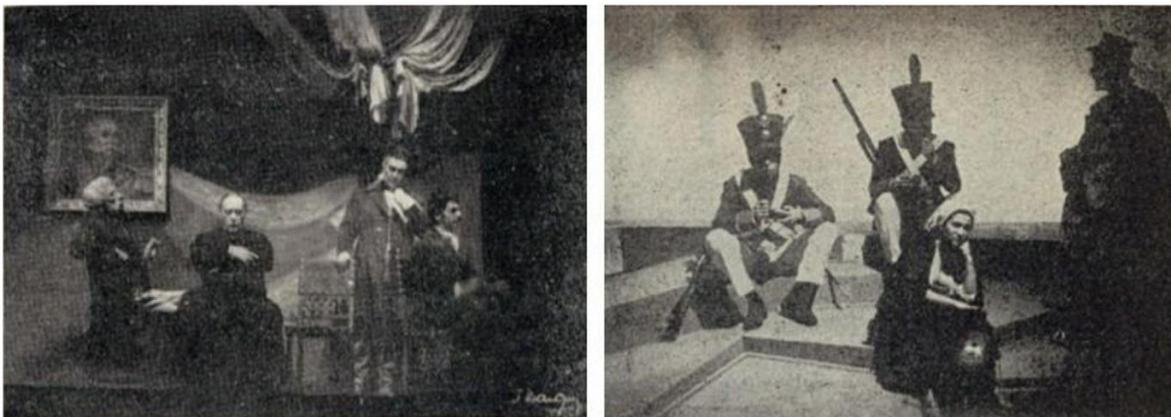


Figura 9 – Da esquerda para a direita: **Cenografia e figurinos** de Octávio Clérigo, O Render dos Heróis, de José Cardoso Pires, Estúdio do Império. Fonte: ²⁸ ²⁹

Após uma tentativa fracassada, por ação da PIDE, de levar este texto teatral à cena, em 1963, foi finalmente encenado por Fernando Gusmão, em 1965, no Estúdio do Império, em Lisboa (HEMEROTECADIGITAL, 2018)³⁰. Isto porque, “perante este mal disfarçado estado de sítio declarado à frente cultural, a resistência sempre procurou mecanismos de defesa. Os autores, (...) confrontados com um doloroso processo de auto-censura, cedo se deram conta que seria necessário torner as cada vez maiores dificuldades que a censura lhes levantava. Influenciados pelas lições estéticas bebidas no exílio europeu, encontraram na fábula histórica (...) uma forma (disfarçada é certo!) de recuperar as raízes populares historicamente documentadas.” (BARATA, 1991: 356). A peça “O Render dos Heróis” teve como complementos essenciais a música original de Carlos Paredes e cenografia e figurinos de Octávio Clérigo. Consequentemente, esta cenografia “(...) partiu do princípio da simplicidade como tradução da relação ideal entre o teatro e o público.

²⁸http://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/EFEMERIDES/josecardosopires/Recensoes/ORenderdosHerois/1965/Vertice_Mar1965_0329-0331.pdf (acedido a 15/09/2020)

²⁹http://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/EFEMERIDES/josecardosopires/Recensoes/ORenderdosHerois/1965/JornaldeLetraseArtes_10Fev1965_0007_0011.pdf (acedido a 15/09/2020)

³⁰ http://hemerotecadigital.cmlisboa.pt/EFEMERIDES/josecardosopires/JoseCardosoPires_Bibliografia5.htm (acedido a 15/09/2020)

Em termos de solução, estava associado ao conceito de “Design-Chão” (Da Costa, 1998), que pretendia ir ao encontro das reais necessidades de usufruto e uso das pessoas.”³¹ (SOARES, ALMENDRA, APARO, MOREIRA DA SILVA, 2021). Durante a produção desta peça, foi percebida uma grande dificuldade a nível da mudança de cenários necessários à encenação. No entanto, esta complicação foi resolvida com economia de tempo e de esforços pelo cenógrafo **Octávio Clérigo** (RODRIGUES, 1965)³², um trabalho que correspondeu a uma alta qualidade (M. F., 1965)³³. Assim, o cenógrafo optou pelo uso de cortinas pretas simples, fantasias com máscaras e letreiros para retratar a figura do anti-herói (SOARES, ALMENDRA, APARO, MOREIRA DA SILVA, 2021). Consequentemente, “as cortinas à grega, que os próprios actores, às vezes, fingiam manobrar, completavam o cenário e integravam-se na acção” (EFEMERIDES, 1965). Deste modo, e de acordo com Tomaz Ribas (1965)³⁴, Octávio Clérigo desenhou os cenários e figurinos dentro de uma linha realista, mas de grande liberdade espetacular tal como o texto e a encenação o exigiam, e solucionou sabiamente as reais dificuldades que existiram na conceção da peça. Octávio Clérigo concebeu os cenários, cheios de simplicidade, que se revelaram funcionais (A. M., 1965)³⁵ e que auxiliaram, grandemente para o excepcional brilho do espetáculo “O Render dos Heróis” (EFEMERIDES, 1965)³⁶ do escritor português José Cardoso Pires.

³¹ Tradução livre do autor “(...) was based on the principle of simplicity as translating the ideal relationship between the theatre and the audience. In terms of solution, this was associated with the concept of “*Design-Chão*” (Da Costa, 1998), intended to meet people’s real needs of enjoyment and use.” SOARES, L., ALMENDRA, R.A., APARO, E., MOREIRA DA SILVA, F. (2020) “Much tradition about innovation: the creation of sceneries with craft-design cooperation”. In Monteiro et al (Eds). Book Serie III of the &the International Multidisciplinary Congress (PHI 2020 – Tradition and Innovation), London: Taylor & Francis Group. CRC Press. 2019. Architecture/urbanism/design. 2020.

³²http://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/EFEMERIDES/josecardosopires/Recensoes/ORenderdosHerois/1965/Cronos_CadernosdeLiteratura_N01_Jul1965_0059-0061.pdf (acedido a 15/09/2020)

³³http://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/EFEMERIDES/josecardosopires/Recensoes/ORenderdosHerois/1965/OSeculo_02Fev1965_0004.pdf (acedido a 15/09/2020)

³⁴http://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/EFEMERIDES/josecardosopires/Recensoes/ORenderdosHerois/1965/Actualidades_06Fev1965_0007_0010.pdf (acedido a 15/09/2020)

³⁵http://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/EFEMERIDES/josecardosopires/Recensoes/ORenderdosHerois/1965/GazetadoSul_28Mar1965_0007.pdf (acedido a 15/09/2020)

³⁶http://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/EFEMERIDES/josecardosopires/Recensoes/ORenderdosHerois/1965/Vertice_Mar1965_0329-0331.pdf (acedido a 15/09/2020)

1.2.4. A década de 80 do século XX: análise dos cenários da designer Cristina Reis (1982) para a peça “O labirinto de Creta”

A designer Cristina Reis relaciona o Projeto e a Cultura do Fazer (La Pietra, 1997), na cenografia e figurinos desenvolvidos para a peça “O labirinto de Creta” (Figura 10), de Antônio José da Silva, representando a relação criada entre o design e o teatro da década de 1970 em Portugal. A 25 de abril de 1974 irrompeu com uma determinação inabalável o golpe militar que pôs termo a quarenta e oito anos de regime autoritário e ditatorial. Com este acontecimento, “(...) foi crescendo nas ruas, nas praças, nos cafés, nos locais de trabalho, uma forma de estar social nova, foi-se consolidando a súbita consciencialização de mais liberdades, de mais direitos, da urgência de ter expressão, de ter voz, foi-se forjando a capacidade de reivindicar a igualdade, de clamar pela dignificação do trabalho, por melhores condições de vida, foi-se abrindo a possibilidade de estabelecer sínteses entre campos de acção sociais, económicos e culturais até aí completamente estanques” (BANDEIRINHA, 2011: 109). De acordo o mesmo autor, não foi o poder que caiu na rua, mas sim a argumentação e o debate, a atividade cultural e artística.

Por sua vez, considerando que nesta altura, o país vivia as consequências deste processo social e económico revolucionário, a designer revelou um *modus operandi* crucial para as atividades produtivas portuguesas que precisavam ser reinventadas. Cristina Reis no “(...) Teatro Cornucópia de Lisboa utiliza um processo aberto, cruzando opiniões e intervenções de profissionais que vão de atores e diretores a designers, costureiras e carpinteiros. De acordo com o diretor do teatro, Luís Miguel Cintra (2000), Cristina Reis cria personagens como se fossem pessoas com vida própria, e “(...) desenha e pinta como uma maneira de fazer teatro, sem luxo, com materiais de dimensão humana e sempre artesanal.”³⁷ (SOARES,

³⁷ Tradução livre do autor “(...) the cornucopia Theatre in Lisbon, the designer Cristina Reis uses an open process, crossing opinions and interventions from professionals ranging from actors and directors to designers, dressmakers and carpenters. For the director of Cornucopia Theatre, Luís Miguel Cintra (2000), when Cristina Reis designs, she creates characters with life as if they were people with a life of their own (...). Cristina Reis communicated her ideas through drawing and painting. (...) the designer draws and paints as a way of doing theatre, with no luxury, with human dimension materials and always artisanal.” SOARES, L., ALMENDRA, R.A., APARO, E., MOREIRA DA SILVA, F. (2019) “Design skills and craftwork culture in scenic design for theatre”. In Monteiro et al (Eds). Intelligence, Creativity and Fantasy. London: Taylor & Francis Group. CRC Press. 2019. Part II. Architecture/urbanism/design. 2019. (Pp. 223-228). ISBN; 9780429297755.<https://doi.org/10.1201/9780429297755>

ALMENDRA, APARO, MOREIRA DA SILVA, 2019: 226). Segundo os mesmos autores, com este projeto a ação de design de Cristina Reis revela responsabilidade social, sustentabilidade e inovação. Como consequência do projeto cénico realizado para a peça “O Labirinto de Creta”, foram transpostas algumas das soluções testadas no contexto do teatro para o setor empresarial.

Com este pensamento, a designer ofereceu uma oportunidade para as atividades da cultura local, como a carpintaria e artesãos, de sobreviver na nova realidade. A autora conseguiu dar corpo e espaço, com particular mestria e sensibilidade, a cada dramaturgia, reinventando o Teatro da Cornucópia através da recuperação de práticas ancestrais de teatralização e repensando a relação palco-plateia/ ator-público/ corpo-vestes/ imagem-palavra/ dramaturgia-cenografia (COUTINHO, 2020). Desta forma, Cristina Reis desenvolve não só estruturas cénicas aparentemente simples, sempre com o objetivo de valorizar cada elemento cénico, utilizando um processo de construção manual, mas também origina produtos icásticos que procuram envolver o espetador numa vivência específica, presencial e emotiva.



Figura 10 – Da esquerda para a direita: **Cenografia e figurinos** de Cristina Reis, O labirinto de Creta, de António José da Silva, Teatro da Cornucópia, fotos de Paulo Cintra Gomes e Laura Castro

Caldas. Fonte: ³⁸ ³⁹

³⁸<http://www.teatrocornucopia.pt/htmls/conteudos/EEIVkEpFykLCKnFphn.shtml> (acedido a 18/03/2020)

³⁹<http://purl.pt/922/1/labirinto/cornucopia4.html> (acedido a 18/03/2020)

1.2.5. A década de 90 do século XX: análise dos cenários do arquiteto João Mendes Ribeiro para a peça “Propriedade Privada” (1996)

O arquiteto João Mendes Ribeiro representa a relação criada entre a arquitetura e o teatro no séc. XX em Portugal, com a cenografia desenvolvida para a peça “Propriedade Privada” (Figura 11 e 12), de Olga Roriz, privilegiando sempre nos seus projetos “(...) o trabalho multidisciplinar e em equipa” (RIBEIRO cit in GERREIRO, 2017).

Esta interligação entre disciplinas distintas como a arquitetura e o teatro na criação de cenários, só é possível porque “desde o início do século XX, com as vanguardas, o Construtivismo russo, o Expressionismo e a Bauhaus, o teatro, as artes plásticas e arquitectura, lidam com visões partilhadas e objectivos comuns” (RIBEIRO, 2008: 199). Antes deste período, o espaço cénico “se limitava a um espaço viciado e estagnado nas clássicas representações bidimensionais de telas pintadas” (NERO cit in NEVES, 2015: 30). Por sua vez, o espaço cénico passou a ser tridimensional e o volume substituiu a superfície plana. Assim, este espaço começou-se a aproximar da arquitetura, partilhando os mesmos elementos de composição, como a experimentação de processos e linguagens comuns acerca da modelação do espaço (NEVES, 2016:140). Desta forma, como afirma João Mendes Ribeiro (2008), a cenografia de “Propriedade Privada” constitui um dos exemplos da arquitetura tornada temática como componente visual e conceptual. Para o autor, este é o seu objeto cenograficamente mais elaborado, constituído por uma única peça de madeira, móvel, com vários módulos e desdobrável conforme a apropriação dos bailarinos (GUERREIRO, 2017). Consequentemente, esta mutabilidade da peça cenográfica foi conseguida “utilizando mecanismos de funcionamento controlável, com recurso a baixa tecnologia (...)” (RIBEIRO, 2008: 198).

Primeiramente, o cenário remete para o espaço público (Figura 11), um lugar de ameaça e violência, questionando as fronteiras e vedações que delimitam territórios, refletindo uma visão singular e híbrida da paisagem urbana e representando uma instalação habitada pelo caos dos sentimentos e do sentido. Na segunda parte, o dispositivo cénico torna-se num espaço doméstico (Figura 12), uma casa opressiva, em que os movimentos dos intérpretes são condicionados, transmitindo o desconforto do corpo face à arquitetura (RIBEIRO, 2008). Citando

o mesmo autor, “expõe-se, assim, o conflito entre funcionalidade e comportamento humano (...), expresso pelos intérpretes a partir de pequenos absurdos e paradoxos”.



Figura 11 – Cenografia de João Mendes Ribeiro, cenário espaço público, Propriedade Privada, de Olga Roriz, Teatro Nacional S.João, fotos de João Mendes Ribeiro. Fonte: ⁴⁰

Deste modo, a peça “Propriedade Privada” é uma representação crítica da realidade social, mostrando uma atitude ética e política sobre as condições da construção do lugar no tecido sociocultural da cidade, criticando as fronteiras arquitetônicas e sociais e mostrando que o trabalho em cenografia pode elaborar uma crítica à arquitetura e ao funcionalismo. Posto isto, através da junção da disciplina da arquitetura com a cenografia, João Mendes Ribeiro afirma que, “com Propriedade Privada encontrei uma linguagem e uma estética, que depois fui amadurecendo em outros projetos” (RIBEIRO cit in GUERREIRO, 20017: 18). Isto porque, “(...) se é no campo da arquitectura que nos encontramos – como linguagem conceptual de referência -, os cenários podem afirmar-se pela sua negação. Apesar de serem arquitecturas, quando transportadas para o palco o teatro atribui-lhes outros significados, podendo representar coisas distintas. Por outro lado, à medida que nos deixamos contaminar pelo teatro, procurando um espaço de expressão liberto de constrangimentos formais, a lógica de desenho deixa de ser tão rigorosa e as suas éticas menos impositivas, deixando em aberto novas possibilidades (RIBEIRO cit in NEVES, 2015: 141). Por sua vez, o arquiteto afirma que a arquitetura

⁴⁰ <http://hdl.handle.net/10316/12133> (acedido a 20/06/2020)

e a cenografia são “(...) duas disciplinas completamente diferentes” (RIBEIRO cit in MARTINS, 2019: 50). No entanto, de acordo com o mesmo autor, é esta interdisciplinaridade que interessa, uma vez que, procurando o que une estas duas disciplinas, é possível encontrar um espaço que permite redefinir os limites da própria disciplina, seja da Cenografia ou da Arquitetura. Assim, o cenário para “Propriedade Privada” permitiu ao arquiteto a experimentação de ideias que mais tarde implementou nas suas arquiteturas e no mercado.



Figura 12 – Cenografia de João Mendes Ribeiro, cenário espaço doméstico, Propriedade Privada, de Olga Roriz, Teatro Nacional S. João, fotos de Companhia Olga Roriz. Fonte: ⁴¹

Um exemplo desta flexibilidade e transposição da experimentação de ideias, de materiais, de mecanismos elementares e mutabilidade no palco teatral para o mercado é traduzido no projeto de arquitetura urbano do Quiosque Multifuncional Expo’98 (1997-1998) (Figura 13). Neste “(...) elabora-se um projecto com cinco variações tipológicas, consoante os usos – venda de jornais, revistas, flores, produtos alimentares e produtos licenciados. Aborda-se o conceito da multifuncionalidade num objecto ou sistemas de objectos, cuja estrutura modular determina a sua caracterização arquitectónica.” (RIBEIRO, 2008: 196). Consequentemente, este cruzamento entre a cenografia e a arquitetura mostra-se fundamental no processo criativo de João Mendes Ribeiro, seja nos seus projetos cenográficos ou arquitetónicos. Em suma, percebemos que o arquiteto desenvolve

⁴¹ <http://hdl.handle.net/10316/12133> (acedido a 20/06/2020)

não só uma simbiose entre as duas disciplinas, que resulta da experimentação realizada no palco teatral e que mais tarde é transposta para a o setor empresarial (a arquitetura), mas também a notamos a apropriação da habitabilidade dos espaços arquitetónicos, que é inserida nos dispositivos cénicos.

Assim, as interligações de conhecimentos adquiridos destes dois campos complementam-se e dão origem aos trabalhos intrincados que Mendes Ribeiro elabora. Através da utilização do teatro como palco experimental, o arquiteto tem a possibilidade de experimentar novas vertentes e divulgar experiências de outra área.



Figura 13 – Da esquerda para a direita: **Arquitetura** de João Mendes Ribeiro, Quiosque Multifuncional Expo’98, Parque das Nações, 1997-1998, fotos de Sérgio Mah. Fonte: ⁴²

1.2.6. O século XXI: análise dos cenários do artista plástico e cenógrafo João Brites para a peça “Afonso Henriques” 2009

João Brites é diretor, encenador e cenógrafo da companhia “O Bando”⁴³, porém o início da sua carreira teve como base o mundo artístico, não ligado ao teatro, mas sim à pintura e à gravura. Na cenografia desenvolvida para a peça “Afonso Henriques” (Figura 14 e 15), apresentada no Teatro Nacional D. Maria II em 2009 é possível perceber a ligação à sua formação inicial, mas também que “o gosto que tinha pelo social e pelo coletivo, o sentimento de partilha que lhe era intrínseco, foram fatores muito importantes na sua intervenção no teatro” (CASANOVA, 2019: 88). O cenógrafo apresenta-se como um dos fundadores, diretor e encenador da cooperativa cultural “O Bando”, um espaço de contestação e

⁴² <http://hdl.handle.net/10316/12133> (acedido a 20/06/2020)

⁴³ Fundado por João Brites no ano de 1974. O Teatro “O Bando” é uma cooperativa cultural, marcada pelo seu papel na intervenção e educação social e comunitária. Ao longo dos anos o Bando tem vindo a afirmar-se como uma referência no teatro independente em Portugal, trabalhando textos maioritariamente de autores nacionais, cuja adaptação reflete uma recusa do teatro ilustrativo da realidade e do teatro comercial.

intervenção política e social. Consequentemente, a sede da companhia está situada numa zona rural e afastada da cidade, apresentando características muito específicas quanto às próprias edificações e espaços. Ponto que agradou ao grupo e tornou o espaço não só um local de trabalho, de ensaios e atuações, sítio de reflexão, investigação, formação e, muito importante, de partilha, mas também num espaço de convergência entre o coletivo e a comunidade (CASANOVA, 2019). Consequentemente, a exploração da coletividade e comunidade mostra-se como uma forma de questionar a organização social e cultural da atualidade. Contrapor o individualismo com o coletivismo é uma forma de conseguir uma intervenção social coesa e mais forte, dilacerando a criação artística individual. Pode-se considerar “(...) também como uma opção estética, uma vez que o trabalho de cenografia (...) parte da troca de ideias dos membros do colectivo (...) cujo processo de trabalho, as memórias e referências pessoais se tornam comuns, originando um projecto colectivo” (MATA, 2012: 13). Ou seja, existem pessoas singulares e por isso, com pontos de vista diferentes, mas que coabitam para o desenvolvimento de um projeto conjunto, originando um processo de interligação de conhecimentos. E por isso, através da exploração da transdisciplinaridade associada à produção teatral, é promovida uma criação que engloba especialistas de várias áreas, para a realização de um todo. Por sua vez, os seus espetáculos são marcados pela excelência visual, na qual se evidencia, não só ligação à sua formação inicial, as artes plásticas, através de uma abordagem mais conceptual e livre, mas também se observam características associadas à tradição portuguesa, através da utilização de objetos tradicionais na cenografia. Desta forma, é também apresentado um carácter de cultura produtiva local, associado à terra, à ruralidade e ao ritualismo, e “mesmo que as cenografias nos pareçam à primeira vista artesanais e inacabadas, escondem um rigor sem o qual não poderiam cumprir os seus desafios cénicos e mutabilidade inerente” (MATA, 2012: 25). Assim, o artista, nas suas construções cénicas procura que os elementos do espetáculo possam valer só por si e sustenta a ideia de que a cenografia tem que ser o objeto escultórico de qualidade visual e que os figurinos possam estar numa exposição, simbiose que permitirá que cada um dos elementos retirados ao contexto possa valer por si (MONTEZ, 2011). Deste modo, segundo Ana Mata (2012), para além das peças serem apresentadas em espaços não convencionais, promovendo a dessacralização do lugar de representação, estes são conotados pela

criação de cenografias complexas e monumentais. João Brites diz que "a contemporaneidade tem um pezinho na tradição, no nosso passado histórico e na nossa memória colectiva" (BRITES cit in MONTEZ, 2011). Por esta razão, os seus dispositivos cénicos são influenciados pela etnologia, a antropologia e a tradição popular. Posto isto, está presente a ideia de misturar e introduzir elementos da atualidade, que tenham presentes referências do tempo em que foi passado aquele momento, mas também elementos contemporâneos que nada tenham a ver com aquela época (CASANOVA, 2019:92).

Consequentemente, nascem as Máquinas de Cena (Figura 14 e 15), objetos cénicos multifuncionais que, pelas suas características físicas, permitem a criação de vários espaços metafóricos que acompanham a ação. Estas são isoladas do espetáculo, passíveis de serem fruídas e interpretadas de forma independente do restante cenário (MATA, 2012: 6). Esta autossuficiência do objeto polissémico faz com que possa ser utilizado para além da sua base de dispositivo cénico e tornar-se também num objeto com valor artístico inestimável.



Figura 14– Cenografia de João Brites, “O Trono” Afonso Henriques, de João Brites, Teatro Nacional D. Maria II, fotos de O Bando. Fonte: 44

Um exemplo destes elementos é apresentado na peça “Afonso Henriques” no Teatro Nacional D. Maria II em 2009, cuja encenação, cenografia e execução da Máquina de Cena e do espaço cénico são da autoria de João Brites. O “Trono” (Figura 14) adaptou-se ao longo do espetáculo, adquirindo diferentes significados. Os atores manipulavam alguns adereços de cena, como o trono (Figura 15) que tinha

⁴<http://www.obando.pt/pt/espectaculos/2004-2009/afonso-henriques-2009/> (acedido a 15/08/2020)

a característica de ser uma obra volumétrica, móvel e com traços assumidamente geométricos. Este objeto foi construído por João Brites com ajuda de alguns intervenientes, tendo como base uma execução artesanal e é constituído por madeira, com um sistema de encaixes que anula a utilização de qualquer parafuso, sendo composto por dois baús, duas escadas, quatro tambores, e um trono que na sua totalidade tem 6 posições (MATA, 2012: 27).



Figura 15 – Da esquerda para a direita: **Cenografia** de João Brites, várias mutações de “O Trono”, Afonso Henriques, de João Brites, Teatro Nacional D. Maria II, fotos de Margarida Dias.

Fonte: ⁴⁵

Desta forma, a partir das cenografias de João Brites podemos concluir que existe uma interligação entre elementos contemporâneos com referências ao tempo em que se passa a peça, mas também a introdução de elementos atuais, completamente desconectados do passado. Assim, existe uma mutabilidade dos elementos cénicos, como as máquinas de cena, que valem por si mesmos. Estes, têm como base a influência da área de formação do cenógrafo e são pensados como uma escultura, partindo muitas vezes de um processo simples e manual. Para o autor, o espaço teatral mostra-se também como local de experimentação e investigação através dos conhecimentos partilhados e reunidos por vários especialistas. Logo,

⁴⁵ <https://www.tndm.pt/pt/calendario/afonso-henriques/> (acedido a 15/08/2020)

com possível integração noutros contextos de projeto como o âmbito do design de equipamento numa ótica empresarial.

2. O conceito de criatividade no design

Numa época de incertezas, em que as empresas se vêem obrigadas a alterar o seu modelo de negócio e a cultura é a primeira a ser afetada, mostra-se essencial a criação de conexões entre disciplinas. A esta **interligação de conhecimentos entre áreas distintas** podemos chamar de **criatividade**, que segundo Raymond Poincaré (cit in SOARES; APARO, 2013) é o ato de combinar elementos existentes com novas conexões que são uteis.

De acordo com o artigo de Lusa, publicada em Notícias ao Minuto (2020)⁴⁶, com a crise provocada pela COVID-19, a cultura produtiva local ficou parada, sem atividade e sem rendimentos. Percebemos também que “foi preciso uma pandemia para revelar em toda a sua dimensão a situação confrangedora em que se encontram desde há décadas as (...) artes do espetáculo em Portugal” (CARVALHO, 2020).⁴⁷ Estamos, portanto, num período decisivo e a cultura do país não pode ficar para trás ou ser esquecida. Deste modo, o setor produtivo local deve adaptar-se a novas funções que correspondam às necessidades do sistema cultural em que vivemos atualmente, e o teatro deve também sofrer alterações que permitam à comunidade manter a presença da cultura teatral no seu dia a dia. Por sua vez, é perante este cenário que a disciplina do design se mostra como agente de grande importância quando associada a outras áreas, através da modificação ou inovação dos métodos utilizados.

Consequentemente, a conexão entre o design e o *genius loci* do Norte de Portugal no desenvolvimento de um projeto que envolve a criação de adereços de cena para uma peça de teatro, pode ser não só a solução para a sobrevivência dos ofícios locais envolvidos, mas também do âmbito do teatro. Posto isto, será possível originar produtos inovadores, cruzando conhecimentos de diversas áreas culturais, também porque, “entre o design e cultura existe uma relação direta, devido à natureza operacional, ao seu raio de ação.” (APARO; SOARES, 2012: 44) Assim, e

⁴⁶ <https://www.noticiasao minuto.com/pais/1527416/artesaos-entregam-peticao-ao-governo-a-alertar-para-problemas-no-setor> (acedido a 25/07/2020)

⁴⁷ https://www.publico.pt/2020/07/25/culturaipsilon/opiniao/apoio-artes-mudanca-inadiavel-1925830?fbclid=IwAR0k0_bIwj3BncS3WCet7iwrHO2Rld0wjZZBwh7DgkoD58APnlS3zp6vSTE (acedido a 10/08/2020)

de acordo com os mesmos autores “o projeto é fruto de uma reflexão acerca da relação que existe entre o design e a cultura dos lugares, entendida como uma oportunidade para reforçar de maneira mútua e simbiótica a própria presença no território de referência”. Perante este cenário, “o desenvolvimento de um projeto referente à cultura de um lugar pode ser interpretado como uma possibilidade concreta para melhorar o valor patrimonial, provocando (...) novos cenários promocionais (...) capazes de contribuir para proteger os bens que representam. Uma estratégia que pode contribuir de maneira eficaz para a sobrevivência quer do âmbito produtivo, quer de um património formal e simbólico, encontrando novos cenários que colaborem para a definição de novas ofertas em alternativa à existente.” (APARO; SOARES, 2012: 44). Por conseguinte, perante a atualidade social e cultural, “(...) é cada vez mais preponderante a interação das várias áreas de conhecimento para o desenvolvimento e criação de produtos (...)” (FERREIRA; NEVES; RODRIGUES, 2012: 37), uma vez que, as mudanças atuais criam novas necessidades que requerem o desenvolvimento e o cruzamento de conhecimentos. Desta forma, o teatro pode-se mostrar como um palco de experimentação na criação de produtos culturalmente conotados, valorizando o a cultura produtiva local e inovando-a perante a realidade atual.

Assumindo esta premissa, torna-se evidente que o futuro do tecido empresarial local passe pelo design, conectando designers e produtores, com o objetivo de manter as técnicas produtivas enraizadas numa cultura, mas introduzindo a inovação necessária para a sobrevivência e inovação dessa atividade local e também da cultura teatral. Existe, por um lado, a necessidade de apostar “(...) numa nova atitude face aos mercados e tendências atuais, e por outro, a importância do design como ferramenta fundamental (...). Ao designer é entregue a responsabilidade de mediador (...)” (FERREIRA; NEVES; RODRIGUES, 2012: 52). A ligação entre a disciplina do design e a cultura produtiva local funcionará como meio para transportar as pessoas para uma experiência cultural multidimensional. A utilização do teatro como palco fundamental, para partilhar gestos, usos, hábitos, rituais e materiais, processos, ferramentas ou formas que ajudam a interpretar a identidade de um povo pode ser uma oportunidade para todos. A capacidade logística do design, que projeta sistemas de objetos, e não corpos compactos e definitivos, torna-se uma mais valia para solucionar o enigma da criatividade. (Gil

cit in SOARES; APARO, 2013). Também por ser uma disciplina que desenvolve produtos diante de necessidades humanas, é possível perceber que o design tem uma grande responsabilidade na construção de conhecimentos junto aos micro empreendimentos, preservando e valorizando o patrimônio material e imaterial (TOMAZI, 2016). O fator cultural pode ser percebido como um importante elemento de diferenciação na qualidade de um produto, e através do desenvolvimento de um projeto que cruza a disciplina do design e do teatro, com a cultura produtiva local pretende-se, perante a atualidade, criar condições de sustentabilidade para a cultura local do Norte de Portugal. Através da utilização do palco teatral como lugar de experimentação, é possível contribuir para o desenvolvimento da cultura, através da exposição de produtos que têm como base as referências culturais e que visam revitalizar o patrimônio cultural local.

2.1. Criação de um sistema de rede territorial no Norte de Portugal

Perante a atualidade, “(...) para melhorar o ambiente, e a sociedade, para produzir cultura e desenvolvimento econômico, deve-se atuar na territorialidade, compreendida como uma relação dinâmica entre componentes sociais (...) e componentes materiais e imateriais, vivos e inertes, próprios do território onde se habita, se vive e se produz. (DEMATTEIS cit in TOMAZI, 2009: 66). De acordo com Peter Dormer (cit in FERREIRA; NEVES; RODRIGUES, 2012), também a realização de um projeto deve partir de um trabalho em conjunto e de colaboração, pois grande parte do êxito alcançado pela cultura tem apoio no trabalho coletivo das pessoas, na especialização e na fragmentação coordenada do trabalho. Por sua vez, a autora Lia Krucken (2009) salienta que ao colocar o foco de análise direcionado para o território, muitas oportunidades podem surgir. Seja de um produtor para um grupo de produtores, de uma empresa para um conjunto de empresas, das competências e dos recursos isolados para as possibilidades de sinergia entre os atores locais. Assim, através desta modificação do padrão formam-se outras hipóteses de sinergia entre produtores e empresas que ao interagirem, desenvolvem uma complementação e/ou fortalecimento das suas capacidades.

Desta forma, a união entre atores de um território pode proporcionar vantagens competitivas e promover inovações desenvolvidas coletivamente. Posto

isto, podemos também apreender que “o design que é o produto e expressão de uma cultura tem uma forte relação com os outros setores, refletindo os lugares, o tempo e os indivíduos que a caracterizam” (APARO; SOARES, 2012: 44). Deste modo, “o desenvolvimento de alianças e redes, bem como a integração de ações no território, são essenciais para fortalecer a competitividade local e a valorização de produtos e serviços, equilibrando tradição e inovação” (KRUCKEN, 2009: 37). Conseqüentemente, a criação de um sistema de rede que engloba a cultura de diferentes áreas, irá originar uma aprendizagem de novos conhecimentos e técnicas, não só entre as próprias entidades, mas perante o próprio designer. Por sua vez, tudo isto irá proporcionar a criação de um projeto único, rico na partilha cultural, na adaptação e inovação da mesma, através da sua aplicação na elaboração de adereços de cena para o teatro. O design fará parte deste **sistema de rede territorial** (Figura 16) e irá atuar como impulsionador da inovação, colaborando não só na recolha e seleção das potências territoriais, mas também estimulando a valorização do que é local.

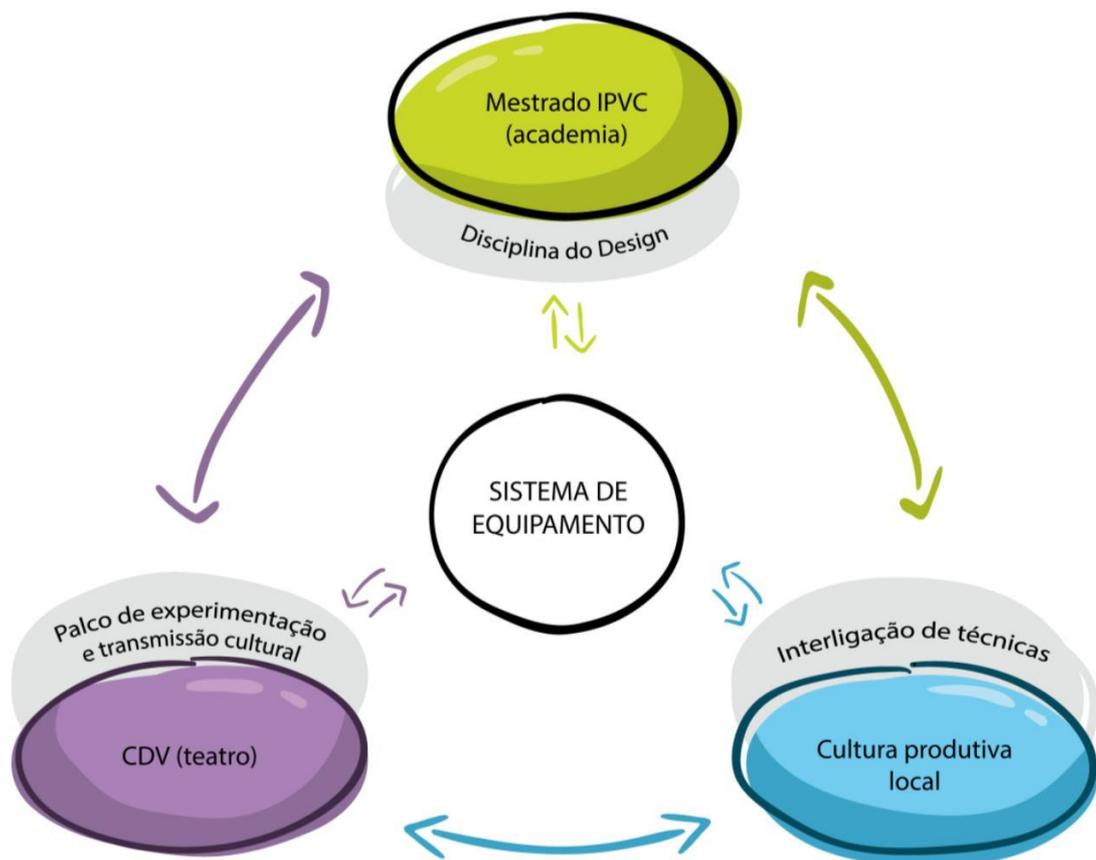


Figura 16 - Esquema com **rede territorial local**. Fonte: Vanessa LIMA

Esta ação será movida a partir da criação de um projeto desenvolvido através de redes e culturalmente conotado. Isto porque, de acordo com a autora Lia Krucken (2009), o desenvolvimento de uma produção local deve unir tradição e inovação, e o design pode impactar muito essa tarefa, através da valorização do saber-fazer tradicional e da procura de formas de incorporar novas tecnologias e possibilidades de projeto sem descaracterizar a identidade do produto e do território.

Desta forma, esta conexão entre diferentes áreas terá também como objetivo transformar os intervenientes e o local, denotando assim uma regeneração pessoal, social, cultural ou mesmo territorial do Norte de Portugal, articulando conhecimentos de disciplinas distintas, no desenvolvimento de um projeto cultural.

2.2. A incerteza como elemento integrante de projeto

Perante a atual situação de pandemia da COVID-19, mostra-se fundamental o desenvolvimento de um projeto adequado a um contexto de mudanças, tanto económicas, como sociais e culturais, criando novas oportunidades para a área do teatro, do design e tecido empresarial envolvido na sua conceção. Consequentemente, como apresentado nos casos de estudo, perante tempos difíceis, de instabilidade, é necessária uma intervenção profunda de disciplinas que se mostrem capazes de revolucionar socialmente, culturalmente e economicamente um país. Assim, com este projeto, pretende-se reforçar a importância que a disciplina do design tem em se comprometer com empresas locais para o desenvolvimento de produtos, permitindo a reinvenção e preservação das mesmas, através de uma coligação entre diferentes setores empresariais. Deste modo, o teatro mostra-se palco criativo de numerosas experimentações, permitindo que a sua cultura se cruze com uma disciplina conhecida por um processo de avanços e recuos, o design. Este fator levará à criação de produtos, nomeadamente, soluções de adereços de cena, que possam ser transpostos do palco para áreas empresariais. Por sua vez, com o período de confinamento, o teatro viu-se obrigado a alterar o seu meio de atuação, do palco e contacto direto com espectadores para atuações online, conseguindo assim levar o teatro a casa de cada um.

Um grande exemplo desta mudança e do seu sucesso é a **Companhia Profissional de Teatro do Noroeste - CDV**, parceira na realização deste projeto. Assim, “em dias de isolamento social forçado, esta companhia de teatro teve

a ideia pioneira no país de começar a divulgar as suas peças de teatro pelas redes sociais, mostrando que o optimismo e força de vontade dos artistas vence a incerteza causada pela pandemia.” (ALTOMINHO, 2020)⁴⁸ A companhia manteve na sua programação não só espetáculos para o público adulto, mas também para o público infantil. Isto, porque o teatro está ligado a todas as artes e se apropria das diferentes linguagens para se evidenciar na educação infantil, levando a criança a aprender, através do jogo dramático e a saber lidar com as diferenças culturais que vai encontrando, permitindo o desenvolvimento das suas referências artísticas e culturais (SOUZA cit in OLIVEIRA, 2015). Perante esta situação, Ricardo Simões, diretor artístico do Teatro do Noroeste, admitiu ainda que desta situação atual podem surgir ensinamentos a ser aplicados no futuro da companhia.⁴⁹

Consequentemente, num período tão crítico, existe a necessidade de desenvolver projetos inovadores, que sejam capazes de reinventar as atividades culturais. Deste modo, esta mudança deve ter como base a inspiração em companhias de teatro que desenvolveram atividades revolucionárias a nível da cultura teatral e que as suas atitudes permitiram superar e inovar períodos igualmente críticos ao longo das revoluções sociais, políticas e culturais da história portuguesa. Por sua vez, na realização deste projeto serão considerados exemplos de companhias de teatro que souberam converter os constrangimentos em oportunidade.

2.3. Casos de Estudo de companhias de Teatro portuguesas que converteram os constrangimentos em oportunidades

2.3.1. A Companhia de Teatro Seiva Trupe, Porto, na década de 70 do século XX

Tudo começou no rescaldo da ditadura, nos inícios dos anos 70, os jovens atores António Reis, Estrela Novais e Júlio Cardoso, perante um teatro cada vez mais amordaçado pelo rigor da censura e comprometido, que não tinha em consideração

⁴⁸<https://www.altominho.com.pt/2020/03/25/teatro-do-noroeste-abre-novos-caminhos-para-dar-a-volta-a-pandemia/> (acedido a 01/09/2020)

⁴⁹<https://www.altominho.com.pt/2020/03/25/teatro-do-noroeste-abre-novos-caminhos-para-dar-a-volta-a-pandemia/> (acedido a 01/09/2020)

os objetivos de toda uma atividade teatral, o público era inexoravelmente cada vez mais afastado das salas de espetáculo (TRUPE, 2020)⁵⁰. Consequentemente, “(...) resolveram criar, no norte do país, uma companhia que rompesse com o estado das coisas e que levasse aos públicos o teatro e a cultura que eles mereciam” (JANUÁRIO, 2011)⁵¹. Assim, nasce a companhia de Teatro Seiva Trupe (Figura 17), que em **duas carrinhas velhas, uma para os atores e outra para cenários, levavam o teatro às povoações**, muitas vezes com acessos penosos e difíceis.

Desta forma, a ambição desta companhia passou por dinamizar o movimento de um teatro independente que se aproximasse do público (RODRIGUES, 2013)⁵², tornando-se num exemplo para muitas outras companhias, também por ser um teatro de rigor artístico, cultural e de comunicação⁵³.



Figura 17 – Companhia de Teatro Seiva Trupe, Musicalim na Praça dos Brinquedos, 1973.

Fonte:⁵⁴

⁵⁰ <https://www.dgartes.gov.pt/pt/entidade/1150> (acedido a 26/07/2020)

⁵¹ <https://jpn.up.pt/2011/01/21/julio-cardoso-um-dos-maiores-vultos-do-teatro-portugues/> (acedido a 26/07/2020)

⁵² <https://www.dn.pt/revistas/nm/quarenta-anos-de-palco-3418395.html> (acedido a 26/07/2020)

⁵³ <https://www.dgartes.gov.pt/pt/entidade/1150> (acedido a 26/07/2020)

⁵⁴ http://www.seivatrupe.pt/espectaculos_detalle.php?ID=1 (acedido a 10/09/2020)

2.3.2. A Companhia de Teatro do Noroeste-CDV, Viana do Castelo, no século XXI

Este projeto seguirá também um caminho semelhante ao da peça “O Bojador”⁵⁵ (Figura 18), e “O Gato Malhado e a Andorinha Sinhá” de Jorge Amado⁵⁶ (Figura 19). Estas peças foram apresentadas pelo Teatro do Noroeste- CDV no Teatro Municipal Sá de Miranda, respetivamente, no ano de 2019 e 2020 **levadas gratuitamente ao público escolar, do concelho de Viana do Castelo**. O ato de dar a conhecer as peças da companhia do Teatro do Noroeste, às crianças e ao público em geral, permite, como já referido, um enorme desenvolvimento cultural pessoal, e por isso, em tempos de pandemia devem ser encontradas soluções para continuar a promover esta atividade. Por sua vez, a situação pandémica atual obrigou à reinvenção das formas de expressão artística, uma vez que as artes cénicas estiveram sempre presentes na vida das pessoas, no momento atual, não poderiam ser anulas ou esquecidas. Em períodos de crise económica, política e social, a arte mostra-se fundamental no papel de equilibrar a sociedade como um todo, combatendo a adversidade e procurando novas realidades. Assim, “o teatro pode ser considerado como um poderoso conector de diferentes momentos da nossa vida, diferenciador entre o passado e o presente e que, num só momento, é capaz de envolver história e a história de cada indivíduo.” (OLIVEIRA, 2015)



Figura 18 – Companhia de Teatro do Noroeste- CDV, O Bojador, de Jorge Amado. Fonte:⁵⁷

⁵⁵<https://radioaltominho.pt/noticias/espetaculo-bojador-a-partir-de-obra-de-sophia-de-mello-breyner-andresen-no-cafe-concerto-do-sa-de-miranda/> (acedido a 27/07/2020)

⁵⁶ <https://www.dgartes.gov.pt/pt/evento/3031> (acedido a 27/07/2020)

⁵⁷ <https://centenariodesophia.com/bojador/> (acedido a 11/09/2020)

No contexto traumático atual, provocado pelo medo do vírus e por consequência, pelo afastamento social, deve ser salientada a importância das artes, nomeadamente, do teatro e deste ser levado até às pessoas, uma vez que “a expressão artística foi sempre uma forma fundamental que os seres humanos têm usado para descobrir significados nas suas vidas” dado que “as artes são formas de moldar a experiência, de encontrar caminhos de vida que façam sentido, através da transformação imaginativa.” (LEVINE cit in A.V.V, 2020:31) Através da interligação da disciplina do design, da cultura e da arte teatral, é possível estruturar um projeto cénico que permita um **fácil transporte e rápida mutação dos elementos criados**, originando um cenário que seja facilmente montado em qualquer local que seja apresentada a peça teatral. Deste modo, de maneiras diferentes das que estávamos habituados, levando o teatro às pessoas, a cultura teatral continuará a marcar presença no nosso quotidiano.



Figura 19 – Companhia de Teatro do Noroeste- CDV, O Gato Malhado e a Andorinha Sinhá, de Jorge Amado. Fonte:⁵⁸

3. Trabalho de Campo: reconhecimento dos espaços e da equipa do Teatro Do Noroeste –CDV

3.1. O Teatro Sá de Miranda de Viana do Castelo

Numa fase inicial, anterior à fase de desenvolvimento do protótipo, destacou-se a necessidade de observar o envolvente do espaço teatral e de investigar também

⁵⁸ <https://www.dgartes.gov.pt/pt/evento/3031> (acedido a 11/09/2020)

a sua arquitetura. Desta forma, foi necessário interagir diretamente com os espaços, percebendo a finalidade de cada um, e de que forma são utilizados pela equipa do Teatro do Noroeste- CDV. Esta análise do espaço teatral, revelou-se não só de grande importância para o posterior desenvolvimento do projeto, percebendo quais as zonas que poderiam ser utilizados para a sua realização, mas também para entender quais os espaços que seriam utilizados pela equipa para os ensaios e apresentação da peça “Falar verdade a mentir”. Ao efetivar este reconhecimento, percebeu-se também que, devido à situação pandémica provocada pela COVID-19, existiu uma adaptação na capacidade de lotação dos espaços inerentes ao teatro. Desta forma, é possível perceber que o teatro adaptou os seus espaços para que, mesmo em tempo de pandemia, a cultura de um povo não seja esquecida.

A nível arquitetónico, o Teatro Sá de Miranda apresenta o **estilo neoclássico** de teatro à “Italiana” dos finais do século XIX (CM, 2020)⁵⁹. O seu espaço interior, projetado por José da Silva Sardinha, “(...) é composto por três módulos: o da entrada, o módulo da sala e o módulo do palco (...)” (CARNEIRO cit in PIRES, 2007: 356). A sala principal (Figura 20) é formada por uma emblemática nave “à italiana” que desemboca num palco elegantemente enquadrado por um majestoso arco de proscénio (TMSM, 2020)⁶⁰ e, de acordo com Maria Pires (2007), tem uma plateia em forma de arco ultrapassado, três ordens de camarotes, com capacidade para cerca de 400 lugares, pano de boca desenhado por Luigi Manini e pintado por Hercole Lambertini. No entanto, perante a situação pandémica vivida no mundo, a capacidade de espectadores em locais culturais teve de ser alterada, e por isso, o teatro viu-se obrigado a realizar uma redução drástica do seu público. Desta forma, a capacidade original de 378 lugares foi reduzida, criando lugares com o devido distanciamento social recomendado. Nesta sala principal, segundo José Gil (2001), conciliam-se dois espaços – **palco e plateia** (Figura 20) - que promovem a interação do ator com o espectador, através dos corpos dos atores, que se abrem ao espaço e se tornam eles próprios espaço. Ou seja, esta capacidade de comunicação, criada pelos elementos do espaço, oferece uma maior dinâmica entre espectadores e atores. O Teatro Sá de Miranda é, portanto, um lugar detentor de um ambiente mágico de cor e luz que envolve sensorialmente os espectadores. Desta forma,

⁵⁹ <http://www.cm-viana-castelo.pt/pt/percursos-culturais> (acedido a 22/11/2020)

⁶⁰ <https://tmsm.pt/sala-principal/>(acedido a 22/11/2020)

apresenta um equilíbrio e proporção notáveis entre os seus elementos e é ainda um edifício que é bem conseguido tanto do ponto de vista cénico como do acústico (COELHO, 2002).



Figura 20- Da esquerda para a direita: **O palco e a plateia da sala principal** do Teatro Sá de Miranda, Viana do Castelo. Fonte: Vanessa LIMA.

Além deste espaço principal, no interior do edifício do Teatro Sá de Miranda, a equipa do Teatro do Noroeste possui ainda uma **sala de ensaios** (Figura 21), espaço privilegiado para o apoio a atividades performativas, como ensaios e residências artísticas (TMSM, 2020)⁶¹, e uma **sala experimental** (Figura 21), que é um espaço polimórfico habilitado para o acolhimento de diferentes tipologias de espetáculos e outros eventos (TMSM, 2020)⁶².



Figura 21- Da esquerda para a direita: **A sala de ensaios e a sala experimental** do Teatro Sá de Miranda, Viana do Castelo. Fonte: ⁶³

⁶¹ <https://tmsm.pt/sala-de-ensaios/> (acedido a 23/11/2020)

⁶² <https://tmsm.pt/sala-experimental/> (acedido a 23/11/2020)

⁶³ <https://tmsm.pt/espacos/> (acedido a 29/01/2021)

A equipa do Teatro do Noroeste – CDV usufrui, ainda de um outro **espaço oficial e de armazém** (Figura 22), localizado num edifício na zona da Abelheira, em Viana do Castelo. Este local funciona não só, como armazém de adereços, cenários, guarda-roupa, mas também como oficina para a construção de elementos necessários às peças de teatro. Desta forma, com a observação dos espaços associados ao teatro, percebe-se a razão deste ser considerado como o principal espaço cultural da cidade de Viana do Castelo, proporcionando aos seus espectadores vários locais de convívio e uma gama de espetáculos muito diversificada e culturalmente conotada.

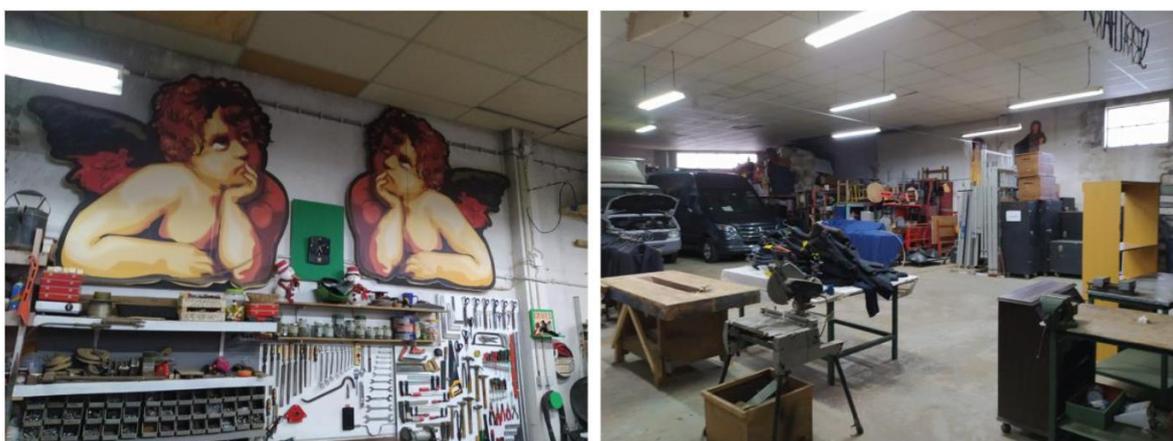


Figura 22- Da esquerda para a direita: O **espaço oficial/armazém do Teatro Sá de Miranda**, situado na Abelheira em Viana do Castelo. Fonte: Vanessa LIMA

3.2. A equipa profissional do Teatro do Noroeste – CDV de Viana do Castelo

A equipa profissional do Teatro Do Noroeste – CDV desempenha, desde a sua criação, uma atividade de grande importância na vida cultural da comunidade Vianense e não só, “(...) perspetivando a recuperação e redinamização deste magnífico teatro centenário, assim como a qualificação da oferta cultural da cidade e da região, desenvolvida a partir do seu mais emblemático equipamento cultural.” (TMSM, 2020)⁶⁴ A missão assente no projeto cultural desta equipa tem como base a divulgação do repertório da dramaturgia portuguesa e universal de todas as épocas, realizada através da criação artística teatral contemporânea. Consequentemente, é estimulado o desenvolvimento de uma rede cultural, com a

⁶⁴ <https://tmsm.pt/historiatmsm/> (acedido a 1/12/2020)

colaboração realizada entre criativos locais, nacionais, ibero-americanos e europeus (TMSM, 2020)⁶⁵. Este grupo atua sob a ação de serviço público, dinamizando a oferta cultural da região, através da sensibilização de vários públicos. Para que esta dinamização aconteça, a equipa leva o teatro a todas as freguesias do distrito de Viana do Castelo, efetivando um desbravamento nos caminhos da descentralização teatral existente na região do Alto Minho (TMSM,2020)⁶⁶.

Além dessa ação, o Teatro do Noroeste desenvolve o Serviço Educativo e o Projeto Comunidade (Figura 23), proporcionando a partilha da atividade cultural, através de “(...) iniciativas complementares de participação e mediação artística a grupos de iniciativa comunitária e/ou escolares (...) visando a afirmação de uma dinâmica de teatro-pólo regional orientado para a criação artística, a programação cultural, a mediação e o desenvolvimento de públicos para as artes” (TMSM,2020)⁶⁷.



Figura 23- Da esquerda para a direita: **Serviço educativo**, “workshops de Teatro tematicamente relacionados com a Programação da Companhia, em que são abordadas e experimentadas técnicas de interpretação e de realização plástica e cénica”. Fonte: ⁶⁸**Projeto comunidade**, “oficinas Regulares de Teatro direcionadas a diferentes públicos”. Fonte: ⁶⁹

No entanto, o ano de 2020 trouxe a pandemia da COVID-19, e por sua vez, mudanças no setor cultural do país. Assim, querendo manter-se fiel à sua missão de levar o teatro a toda a população, o Teatro do Noroeste mostrou-se pioneiro nesta fase crítica da cultura teatral, através da criação da iniciativa - “Teatro do Noroeste Em Sua Casa” - transmitindo espetáculos diários através das redes sociais.

⁶⁵ <https://tmsm.pt/apresentacao/> (acedido a 1/12/2020)

⁶⁶ <https://tmsm.pt/historia-tncdv/> (acedido a 1/12/2020)

⁶⁷ <https://tmsm.pt/apresentacao/> (acedido a 1/12/2020)

⁶⁸ <https://tmsm.pt/workshops-com-teatro/> (acedido a 1/12/2020)

⁶⁹ <https://tmsm.pt/oficinas-regulares-de-teatro/> (acedido a 1/12/2020)

Perante todas estas iniciativas, é demonstrado o enorme caráter interventivo desta equipa que, mesmo em contexto de isolamento social, encontrou forma de levar o teatro a casa dos espectadores (PÚBLICO, 2020)⁷⁰. O compromisso da equipa do Teatro do Noroeste passa por abranger toda a comunidade, tendo como objetivo a dinamização de uma oferta cultural assídua, que tem como base a inclusão, a acessibilidade e o desenvolvimento de públicos para a fruição dos bens culturais (TMSM, 2020)⁷¹.

4. Projeto “Falar verdade a mentir” de Almeida Garret para o Teatro do Noroeste – CDV, 2020

4.1. Apresentação da obra

A peça “Falar verdade a mentir” da autoria de Almeida Garret⁷² afirma-se como um clássico da literatura dramática portuguesa, através da comédia que foi representada, a primeira vez, em Lisboa, no Teatro de Tália, a 7 de abril de 1845. No entanto, esta obra é, de facto, inspirada na peça “**Le menteur véridique**”, da autoria do dramaturgo francês, Eugène Scribe⁷³ (GARRET, 2001) e está inserida num conjunto de textos que Almeida Garrett desenvolveu para fomentar o teatro português de um repertório que conseguisse dotar no público da época o gosto pela arte dramática (ROSTOS, 2011)⁷⁴. Apesar da obra ser da autoria de Scribe, Carlos Reis⁷⁵ (cit in PINHO, 2012) considera a adaptação da peça para português “um testemunho admirável da forma como Garrett soube imprimir a esse texto a sua marca pessoal, a coloquialidade, a tenção dramática, os efeitos cómicos – tudo aquilo que de facto desperta o interesse de um espectador, e que faz com que ele aprenda alguma coisa com o teatro. Educar o público, foi justamente o que Garrett

⁷⁰ <https://www.publico.pt/2020/03/20/culturaipilon/noticia/teatro-noroeste-casa-1908463> (acedido a 3/12/2020)

⁷¹ <https://tmsm.pt/apresentacao/> (acedido a 1/12/2020)

⁷² Pelo papel que teve na fundação do Conservatório Real (a primeira escola de teatro nacional) e do Teatro Nacional D. Maria II, Garrett é considerado o pai do teatro moderno português.

⁷³ Eugène Scribe, (nascido em 24 de dezembro de 1791, Paris, França - morreu em 20 de fevereiro de 1861, Paris), foi um dramaturgo francês cujas obras dominaram o palco parisiense por mais de 30 anos.

⁷⁴ <https://www.rostos.pt/inicio2.asp?mostra=2&cronica=201602> (acedido a 20/08/2020)

⁷⁵ Carlos Reis é professor catedrático e lecionava Literatura Portuguesa, Teoria da Literatura e Estudos Queirosianos. É coordenador do Centro de Literatura Portuguesa e dirige a História Crítica da Literatura Portuguesa.

pretendeu com “Falar Verdade a Mentir”. Através da adaptação do texto de Scribe para a realidade portuguesa dos meados do século XIX, Garrett elabora uma crítica sublime à sociedade que se formara com base nos ideais liberais que haviam derrotado o absolutismo (ROSTOS, 2011)⁷⁶.

Por outro lado, de acordo com o encenador Victor Zambujo (RANHOLA, 2011)⁷⁷, “Falar verdade a mentir”, “é uma comédia de costumes (...) que põe a ridículo a sociedade burguesa da época. Mas, como todos os clássicos, permite-nos continuar a falar, ainda hoje, das relações entre as pessoas”. A peça mostra as novas modas dos exageros e das grandes paixões introduzidas pelo romantismo, observando e ridicularizando a nível social e político a sociedade lisboeta (MADEIRA, 2020)⁷⁸. Nesta obra é possível notar a modernidade das personagens criadas por Almeida Garret, o seu sentido crítico e a ironia associada. Assim, o autor utiliza o teatro, prática qualificante e de lazer, para intervir a nível social e cultural, criando uma comédia que está implícita de críticas à sociedade da época.

Concretamente, a peça conta a história de Duarte Guedes que é um mentiroso compulsivo, e do seu noivado com Amália. José Félix é o criado particular do General Lemos e Joaquina, criada de Amália. Se Duarte Guedes e Amália se casarem, os criados recebem cem moedas de ouro de dote. O único obstáculo a este dote e ao casamento, tornando-se uma preocupação para Amália e, por consequência para Joaquina e José são as consecutivas mentiras de Duarte, pois Brás Ferreira, só lhe consentirá a mão da filha se Duarte conseguir passar um dia sem mentir. No entanto, Duarte não se consegue conter e mente ao futuro sogro e José Félix torna-se a personagem da peça, encenando as várias representações para salvar Duarte e as suas mentiras, mas como a verdade vem sempre ao de cima, a farsa foi desmascarada pelo General Lemos, que acaba por entrar no jogo criado. Por fim, como não foi Brás Ferreira que apanhou Duarte mentir, este acaba por consentir o casamento da filha e José Félix e Joaquina recebem o dote, única verdade na história (CM-GOUVEIA, 2019)⁷⁹. Tudo isto “numa linguagem simples, é-nos traçado o ambiente de Lisboa na altura e toda a trama exemplar de enredos e

⁷⁶ <https://www.rostos.pt/inicio2.asp?mostra=2&cronica=201602> (acedido a 20/08/2020)

⁷⁷ <https://sicnoticias.pt/Lusa/2011-02-14-teatro-falar-verdade-a-mentir-de-almeida-garrett-vai-estar-em-cena-em-cvora-pelo-cendrev> (acedido a 22/08/2020)

⁷⁸ <https://www.theatrocirco.com/pt/agendaebilheteira/programacultural/8> (acedido a 22/08/2020)

⁷⁹ <https://www.cm-gouveia.pt/agenda/falar-verdade-a-mentir-escola-velha-teatro-de-gouveia/> (acedido a 22/08/2020)

conflitos que dão vida à peça, continuando a ser um exemplo de como "a rir se castigam os costumes" (DGARTES, 2020)⁸⁰. Esta comédia de costumes, pode ser aplicada na atualidade, mostrando um retrato fiel do comportamento e do viver coletivo da sociedade.

De acordo com a crítica que Almeida Garret pretendia transmitir com a peça “Falar verdade a mentir”, podem ser também referenciadas outras obras, como o trabalho do **Teatro da Cornucópia (Lisboa) dos anos 1990 com a peça “Sonho da razão” de Gil Vicente**. Esta obra mostra-se também como uma reflexão sobre os valores ideológicos e morais da Cultura Ocidental através de vários trechos de diálogos filosóficos e humorísticos da época utilizados para criticar “(...) questões tão graves como a Civilização face à Barbárie, a hipocrisia Social, o Casamento, a Igreja Católica, os privilégios de classe (...). Assim, existe também a vontade de mudança social pré-revolucionária que se esconde por trás destes textos (CORNUCÓPIA, 2020)⁸¹.

Também se deve ter em conta outra comédia, nomeadamente a peça “**Fingido e verdadeiro**” de **Lucilia Veldez**, que consegue atualmente representar a situação vivida pelo teatro, devido à pandemia da Covid-19. O encenador Luís Miguel Cintra (LUSA, 2012)⁸², diz que esta peça fala sobre a verdade que é construída ou vice-versa, a construção de algo que passa a ser tomado como verdade. No espetáculo está também presente alguma auto-ironia, mostrando a situação de crise do teatro, “(...) sem dinheiro para produzir espetáculos, ou seja, contratar os actores, construir cenários e costurar guarda-roupas” (CORNUCÓPIA, 2020)⁸³.

Consequentemente, sendo que foi analisada a peça “Falar verdade a mentir” de Almeida Garret e referenciadas obras de outros autores como Gil Vicente, seria incorreto não expor o grande nome de **António José da Silva**, conhecido como “**O Judeu**”. Isto porque, o dramaturgo constitui um caso singular na história do teatro português, uma vez que, sem ele, teriam decorrido trezentos anos da nossa história teatral, nomeadamente entre Gil Vicente e Garrett sem dramaturgos com obra digna de relevo. O Judeu viveu num particular período (primeira metade do séc. XVIII) político-social, em que o bem-estar da realeza e da nobreza protegida

⁸⁰ <https://www.dgartes.gov.pt/pt/evento/3001> (acedido a 22/08/2020)

⁸¹ <http://www.teatro-cornucopia.pt/htmls/conteudos/EkulEAAFkkAMCwZPoS.shtml> (acedido a 23/08/2020)

⁸² <https://www.dn.pt/artes/teatro/cornucopia-estreia-quinta-feira-fingido-e-verdadeiro-2386811.html> (acedido a 23/08/2020)

⁸³ <https://www.teatro-cornucopia.pt/v2/historial-lista/90-fingido-e-verdadeiro> (acedido a 23/08/2020)

ofuscava as misérias de uma sociedade desestruturada do ponto de vista social e economicamente degradada. Consequentemente, António José foi um criador que viveu em pleno o espírito dos tempos teatro e, assim, aspirou a uma nova arte teatral, menos vinculada à retórica, mais voltada para o deleite dos sentidos e influenciada pela comédia espanhola do séc. XVII, que marcou definitivamente o teatro português. (CARDOSO, s.d.)⁸⁴. Por sua vez, esta “comédia de teatro” apresentou-se triunfante e capaz de conquistar as plateias do espaço ibérico barroco (BARATA, 1991).

Desta forma, são aqui apresentados grandes dramaturgos, e em todas as peças teatrais referenciadas está implícita a ironia colocada em cena, que é utilizada como camuflagem para expor críticas políticas e sociais à sociedade portuguesa da época. No entanto, estas obras poderiam, sem qualquer dúvida, ser transpostas para os dias de hoje, uma vez que as críticas nelas feitas ainda se mostram atuais aos problemas da sociedade moderna.

4.2. Caso de Estudo de adereços de cena da obra “Falar verdade a mentir” de Leonor Serpa Branco

A peça “Falar Verdade a Mentir”, de Almeida Garrett, com encenação de Victor Zambujo e **cenografia e figurinos de Leonor Serpa Branco**, esteve em cena no **Teatro Garcia de Resende**, com sessões especialmente programadas para o público escolar (VIRALAGENDA,2021)⁸⁵. De acordo com a cenógrafa Leonor Branco (CENDREV, 2011)⁸⁶, a realização da cenografia e figurinos desta peça, foi um desafio para o CENDREV, tornando-se uma surpresa e uma aventura ao mesmo tempo. Desta forma, foi necessário procurarem **ambientes do séc. XIX, móveis, tecidos, vestuário, adereços, que transmitissem o espírito da época**.

Em termos de projeto, idealizou-se não só o espaço de cena, mas também os elementos arquitetónicos e a estrutura essencial do ambiente pretendido para a encenação da peça “Falar verdade a mentir”. Este trabalho passou por investigar os

⁸⁴ <https://marionetasdoporto.pt/reflexoes-sobre-a-vida-e-obra-de-antonio-jose-da-silva-o-judeu/> (acedido a 23/08/2020)

⁸⁵ <https://www.viralagenda.com/pt/p/132291614096510> (acedido a 3/01/2021)

⁸⁶ http://www.cendrev.com/admin/content/anexos_espectaculos/folha%20de%20sala%20falar%20verdade.pdf (acedido a 3/01/2021)

elementos do mundo teatral, fazendo um reconhecimento do palco e dos bastidores, ou como refere Leonor Branco, observar “as bambolinas, a boca de cena, as “pernas”, as luzes, a construção dos cenários, dos adereços. Por de trás do mistério que o palco e os seus elementos oferecem ao público, existem várias fases de validação. Para uma validação final que reflita o trabalho em equipa, é preciso viver o outro lado da cena, assistir aos ensaios, perceber a sua exigência e dar importância a todos os detalhes que surgem.

Analisando a cenografia da peça (Figura 24) como os **adereços de cena**, encontramos um **sofá**, um **bengaleiro** e ao seu lado um **mocho**. Como cenário, existe uma espécie de parede de fundo e uma escadaria. Esta parede, parece ser realizada em material leve, como o **contraplacado**, para ser de **fácil remoção do palco**. A nível cromático encontramos o tom **vermelho, castanho, dourado e bege**. Esta cenografia é bastante simples, não utilizando muitos elementos. No seguimento desta sobriedade cénica, também durante os ensaios da peça “Falar verdade a mentir” com encenação de António Capelo, foram utilizados adereços de cena muito simples, como a mesa e cadeira que podemos observar na Figura 24.



Figura 24- Da esquerda para a direita: Peça “**Falar Verdade a Mentir**”, de Almeida Garrett, encenação de Victor Zambujo, **cenografia e figurinos de Leonor Serpa Branco**, Teatro Garcia de Resende. Fonte: ⁸⁷ **Mesa** utilizada nos ensaios da peça “Falar verdade a mentir”, pelo grupo do Teatro do Noroeste- CDV. Fonte: Vanessa LIMA.

⁸⁷ <http://myguide.iol.pt/profiles/blogs/cultura-falar-verdade-a-mentir> (acedido a 10/01/2021)

5. Hipóteses de projeto e geração de ideias

5.1. Desenvolvimento da Primeira Hipótese de Projeto

As primeiras ideias de esboços realizadas tiveram como base uma interação inicial com a equipa do Teatro do Noroeste e o feedback retirado dos primeiros ensaios da peça “Falar verdade a mentir” (Figura 25), com encenação de António Capelo. Estas hipóteses de projeto sofreram, ao longo do tempo, alterações que tiveram em conta as opiniões do encenador, do diretor do teatro e dos professores orientadores. O cenário desta peça é constituído por alguns elementos essenciais, percebidos com o estudo de cenografias de outros autores, realizadas para a peça “Falar verdade a mentir” e também, em conversa com o encenador. No palco deveriam estar: uma **mesa, cadeiras, um bengaleiro e malas de viagem**. Dos primeiros contactos com o encenador, percebeu-se que apenas estava a ser desenvolvido um elemento de cenário, um estore em madeira, pela cenógrafa Cátia Barros. Assim sendo, todos os restantes elementos que estariam presentes em palco, seriam recuperados do armazém do teatro.



Figura 25- Da esquerda para a direita: **Ensaios da peça “Falar verdade a mentir”**, interação inicial com a equipa do Teatro do Noroeste- CDV. Fonte: Vanessa LIMA

Consequentemente, surgiu a oportunidade de realizar um dos elementos (mesa, cadeira, bengaleiro). A escolha de desenhar e desenvolver apenas um elemento prendeu-se pelas restrições de tempo (até à estreia da peça faltavam 3 semanas), e com a circunstância da pandemia da COVID-19. Este constrangimento de projetar apenas uma peça foi entendido como uma oportunidade para testar hipóteses de projeto, considerando que o objetivo desta investigação é beneficiar do

teatro com o laboratório experimental de projeto, e não projetar o cenário e/ou os adereços de cena de uma peça de teatro.

Neste sentido, e sendo que o primeiro objetivo do encenador era recuperar elementos do armazém, pareceu oportuno conhecer aquele espaço e ver as peças existentes (Figura 26), tomando como base o **redesign de um produto**.



Figura 26- Da esquerda para a direita: **Adereços de cena** no armazém do Teatro do Noroeste-CDV, situado na Abelheira. Fonte: Vanessa LIMA

Após o levantamento no armazém da Companhia Profissional de Teatro de Viana do Castelo, de objetos e elementos que poderiam ser utilizados neste processo, destacou-se uma **mesa bastante degradada** (Figura 27), que não poderia ir para palco no seu estado atual, mas que tinha elementos que se poderiam aproveitar para a conceção do protótipo.



Figura 27- Da esquerda para a direita: **Mesa** encontrada no armazém e selecionada para a realização de hipótese de projeto. Fonte: Vanessa LIMA

Tendo a mesa como referência, começaram a ser formulados os primeiros esboços com hipóteses de projeto do que poderia vir a ser, mais tarde, o projeto final. Da mesa seriam aproveitados três elementos, nomeadamente, duas pernas e a zona superior do tampo. Segundo as indicações do cenógrafo António Capelo, a mesa

De seguida, os esboços foram apresentados aos orientadores e depois ao encenador António Capelo que aprovou o conceito do redesign da mesa existente no armazém. Porém, quando a proposta foi apresentada ao diretor do teatro, Ricardo Simões, a resposta não foi a mesma. O diretor sugeriu outras soluções e apenas desmontar a mesa existente, em último caso. Além disso, mostrou alguns elementos de palco criados para outras peças, que conseguiam transmitir ao público uma ideia diferente da realidade construtiva da peça. Assim, podemos ver a cadeira apresentada na Figura 30, que transmite uma sensação visual de ser constituída por materiais ricos e pesados. No entanto, o elemento cénico foi não só realizado com contraplacado e papel pintado em dourado, transmitindo uma ideia de riqueza à peça, mas também só as partes visíveis para o público, foram terminadas. A ideia inicial de reaproveitar a mesa em armazém foi colocada de parte e chegou-se em conjunto, com discussão de ideias entre parceiros e orientadores, à conclusão que a mesa final deveria ser de rápida produção e de baixo custo.



Figura 30- Da esquerda para a direita: **Cadeira** que transmite ar de robustez e riqueza, feita com contraplacado e papel pintado. Cadeira apresentada pelo diretor do Teatro do Noroeste, Ricardo Simões à designer Vanessa Lima. Fonte: Vanessa LIMA

5.2. Desenvolvimento de Segunda Hipótese de Projeto

Considerando o tempo disponível para a concepção do protótipo até ao dia de estreia da peça “Falar verdade a mentir” de Almeida Garret, as indicações do encenador, do diretor do teatro e dos professores orientadores, avançou-se para uma segunda hipótese de projeto (Figura 31), mais versátil, leve e efémera.

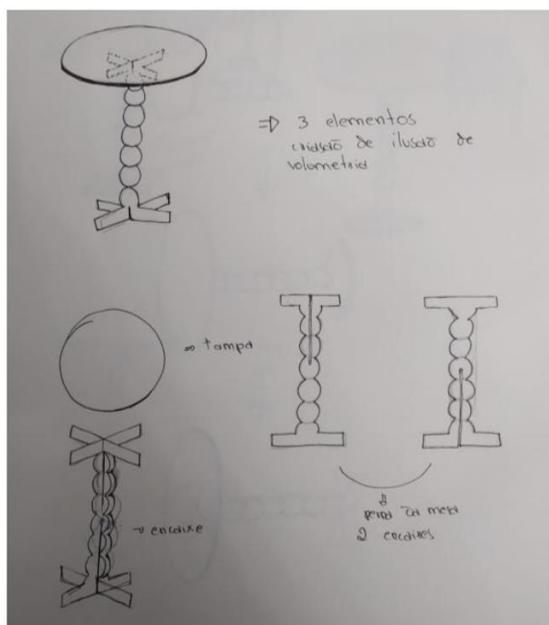


Figura 31- Primeiro esboço aplicando o conceito de mesa por encaixe. Fonte: Vanessa LIMA

O impacto da pandemia criava constrangimentos novos, como a recetividade do marceneiro que se disponibilizou para a ajudar na realização deste projeto, apenas durante os seus tempos livres. É necessário compreender e articular as necessidades de cada parceiro para a obtenção daquele que é o projeto final, até porque “ser designer significa interagir com outros designers não profissionais em um modelo de parceria, usando o conhecimento específico do design e suas ferramentas para facilitar a convergência em direção às ideias compartilhadas e soluções potenciais (...)” (MORAES, 2010: 3). As propostas de soluções discutidas entre parceiros foram tomadas como fundamentais na realização do projeto, fundamentado e desenvolvido por uma rede de ideias e fiel aos parceiros envolvidos. Por outro lado, considerou-se a atual situação vivida não só em Portugal, mas em todo o mundo, associada à pandemia da COVID-19 e a todas as limitações que estão associadas, seja a nível monetário, cultural ou social. Perante esta situação,

equacionou-se o cenário de que a empresa parceira ou o teatro poderiam fechar, mas também todas as restrições de circulação e de distanciamento social.

Em termos operacionais foi necessário pensar em soluções de rápida concepção. Por ser um elemento teatral, foi essencial ter em conta não só a facilidade na montagem do protótipo, mas também o fácil transporte, uma vez que a peça “Falar verdade a mentir” seria levada a vários pontos do país e o seu cenário e adereços de cena seriam transportados na carrinha do Teatro do Noroeste. Neste sentido, a **hipótese 2** resume-se a uma **mesa de rápida concepção, fácil montagem/desmontagem e transporte**, composta por **material nobre e leve**. A mesa é constituída por **três componentes** e a sua junção é concebida apenas por sistema de encaixes, permitindo a rápida montagem/desmontagem (Figura 32), necessária nos elementos teatrais.

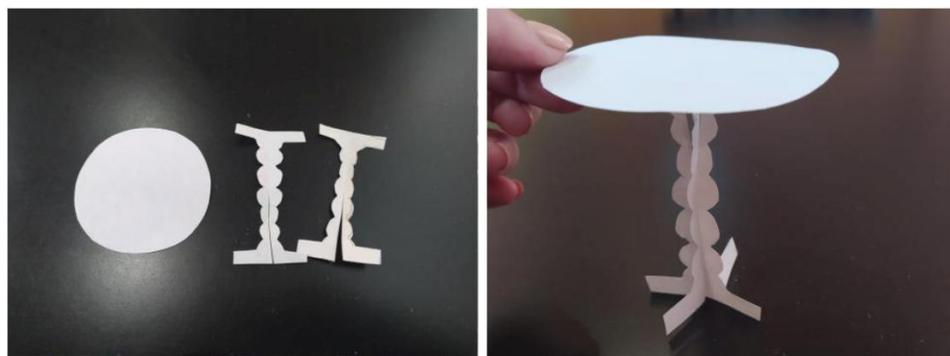


Figura 32- Da esquerda para a direita: **Maquete demonstrativa** do conceito de mesa por encaixe, sem medidas e os três elementos que a constituem. Fonte: Vanessa LIMA

Com a utilização destes três componentes pretende-se transmitir a ideia de volumetria contida na mesa inicial. Recorrendo ao processo de mutações (Figura 33), definiu-se a mesa que foi aceite e validada por todos os intervenientes.

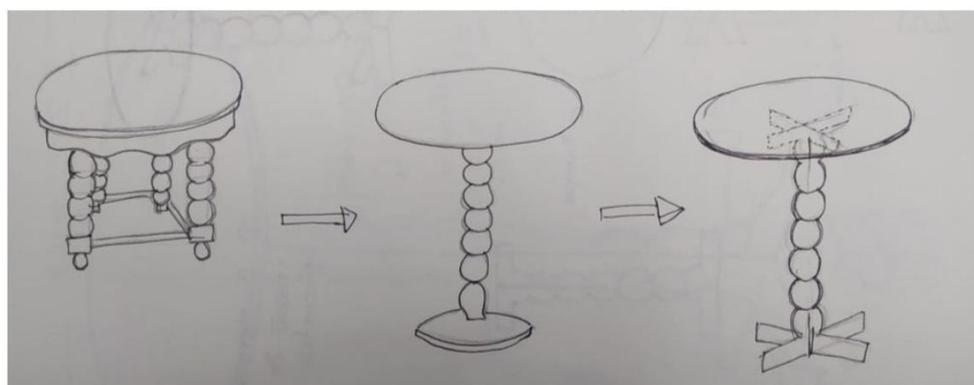


Figura 33- **Esboço de mutantes**, da mesa existente no armazém até à solução do conceito de mesa por encaixe. Fonte: Vanessa LIMA

6. Projeto

6.1. Discussão de ideias: aplicação em desenhos/maquetes

A escolha da proposta para o protótipo da mesa (Figura 34) inserida no espetáculo teatral “Falar verdade a mentir”, foi definida por um conjunto de ideias e sugestões, obtidas tanto por parte do encenador António Capelo, como também pelo diretor do Teatro do Noroeste, Ricardo Simões. Além destes intervenientes, também os professores orientadores e o marceneiro, parceiro neste projeto, expuseram as suas opiniões e possíveis melhorias da proposta preliminar apresentada.

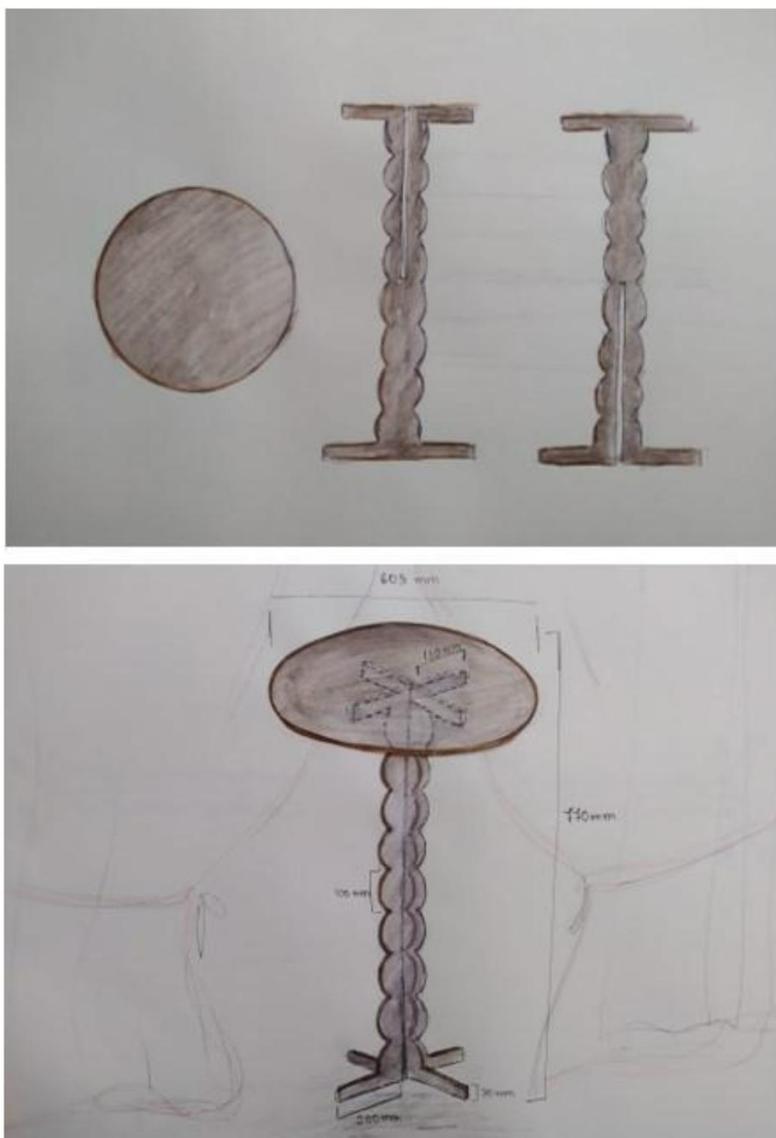


Figura 34- De cima para baixo: **Proposta de protótipo** para a mesa da peça “Falar verdade a mentir” de Almeida Garret. Fonte: Vanessa LIMA

Após a formulação do conceito de projeto a desenvolver para a peça “Falar verdade a mentir” de Almeida Garret, foram desenvolvidas várias propostas que foram expostas aos parceiros através de desenhos e maquetes. Deste modo, realizaram-se várias maquetes, tentando melhorar ao máximo o sistema de encaixe, e percebendo também as medidas mais corretas a aplicar para que o protótipo fosse o mais estável possível. Depois de várias experimentações, percebendo as melhores dimensões, formas, materiais e encaixes que a mesa deveria ter, chegou-se à hipótese de projeto final. Esta seleção foi revista e aceite por todos os parceiros associados ao projeto.

A **primeira maquete** (Figura 35) foi realizada à escala 1:5. O seu objetivo foi perceber o conceito do sistema de encaixe associado aos componentes que formam o tronco. Nesta tentativa, o tampo ficava apenas pousado no tronco da mesa.



Figura 35- Da esquerda para a direita: **Primeira maquete** realizada à escala 1:5 e demonstração do encaixe dos elementos que constituem o tronco da mesa. Fonte: Vanessa LIMA

Com a realização da primeira maquete, foi percebido que o tampo da mesa teria de encaixar de alguma forma no tronco. Por sua vez, realizou-se uma primeira tentativa de sistema de encaixe para esse elemento, realizando dois cortes até ao topo do tampo, situação que pode ser observada na **segunda maquete** (Figura 36). Com esta maquete concluída, verificou-se a necessidade de fazer algumas alterações, não só no formato dos elementos que dão origem ao tronco da mesa, mas também no tipo de encaixe do tampo. Desta forma, realizou-se uma **terceira maquete** (Figura 36), em que as zonas de suporte da mesa, nomeadamente, a zona superior e inferior dos elementos do tronco foi aumentada, obtendo assim uma mesa mais

estável. Além dessa alteração, também se iniciaram outras tentativas de encaixe para o tampo da mesa, tornando-o mais seguro.

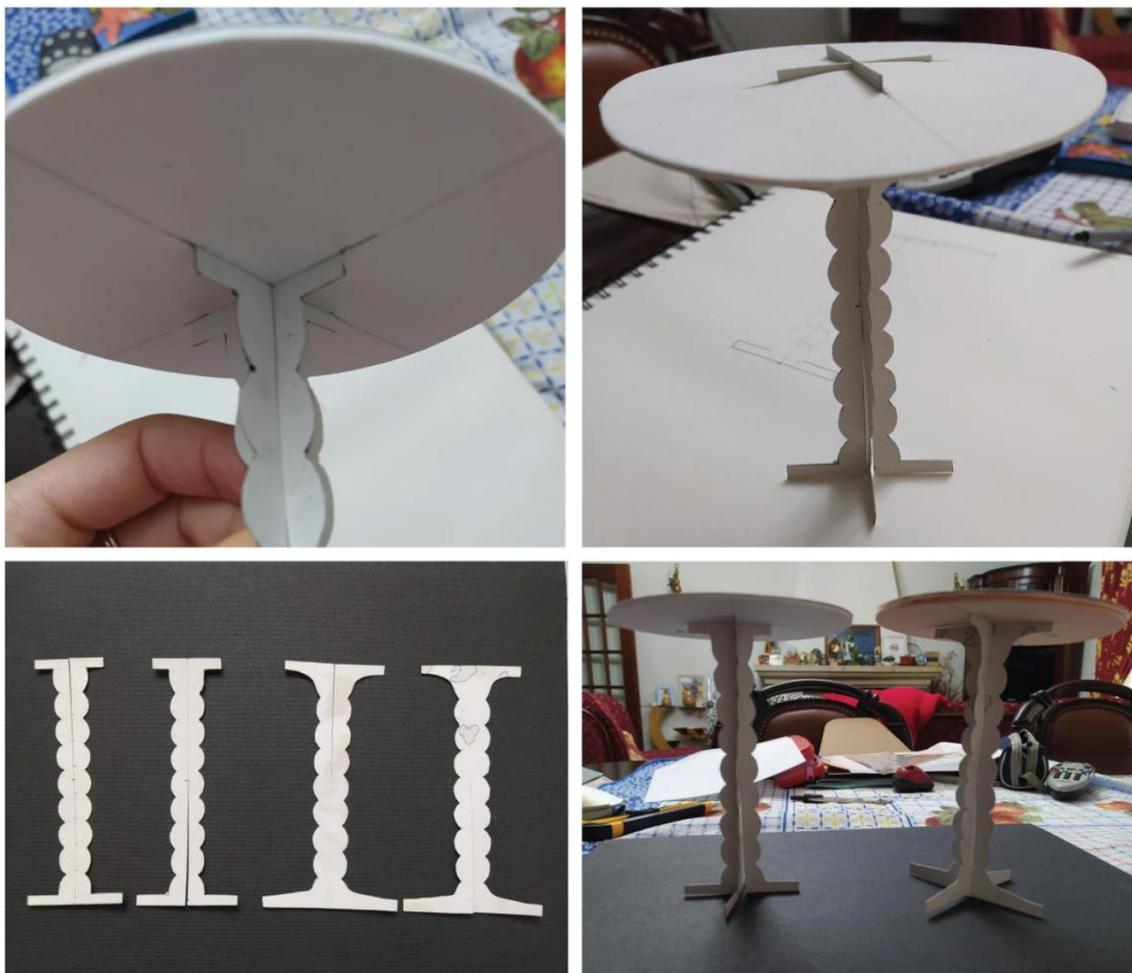


Figura 36- Da esquerda para a direita e de cima para baixo: **Segunda maquete** realizada com medidas reais à escala 1:5 e apresentação da primeira tentativa de encaixe do tampo da mesa.

Comparação entre a segunda e terceira maquete realizadas, com alteração de medidas, segundo indicações dos professores orientadores e marceneiro. Fonte: Vanessa LIMA

Por último, foi realizada uma **quarta e última maquete**, que inclui todas as sugestões dadas ao longo deste processo pelos parceiros, aplicando as medidas finais sugeridas pelo encenador e revistas pelo marceneiro. Neste caso, aplicou-se a solução mais viável do encaixe do tampo (figura 37): dois rasgos na zona inferior do tampo que vão até metade da espessura da peça, e quatro pequenas zonas, com abertura total na sua espessura. Assim, o tronco sofre também um corte para proporcionar o encaixe dos quatro topos no tampo. Desta forma, todos os elementos ficam encaixados de forma mais segura e fixa. Além disso, foram adicionados à parte

inferior do tronco quatro apoios (Figura 37), para as pernas não tocarem diretamente no chão, e assim, proporcionarem estabilidade à mesa.

Para a aprovação da maquete final por parte dos parceiros, foi demonstrada a evolução do processo através da apresentação das maquetes elaboradas. Por sua vez, a maquete foi aprovada, e desta forma, passou-se à fase de experimentação para a construção do protótipo final da mesa.

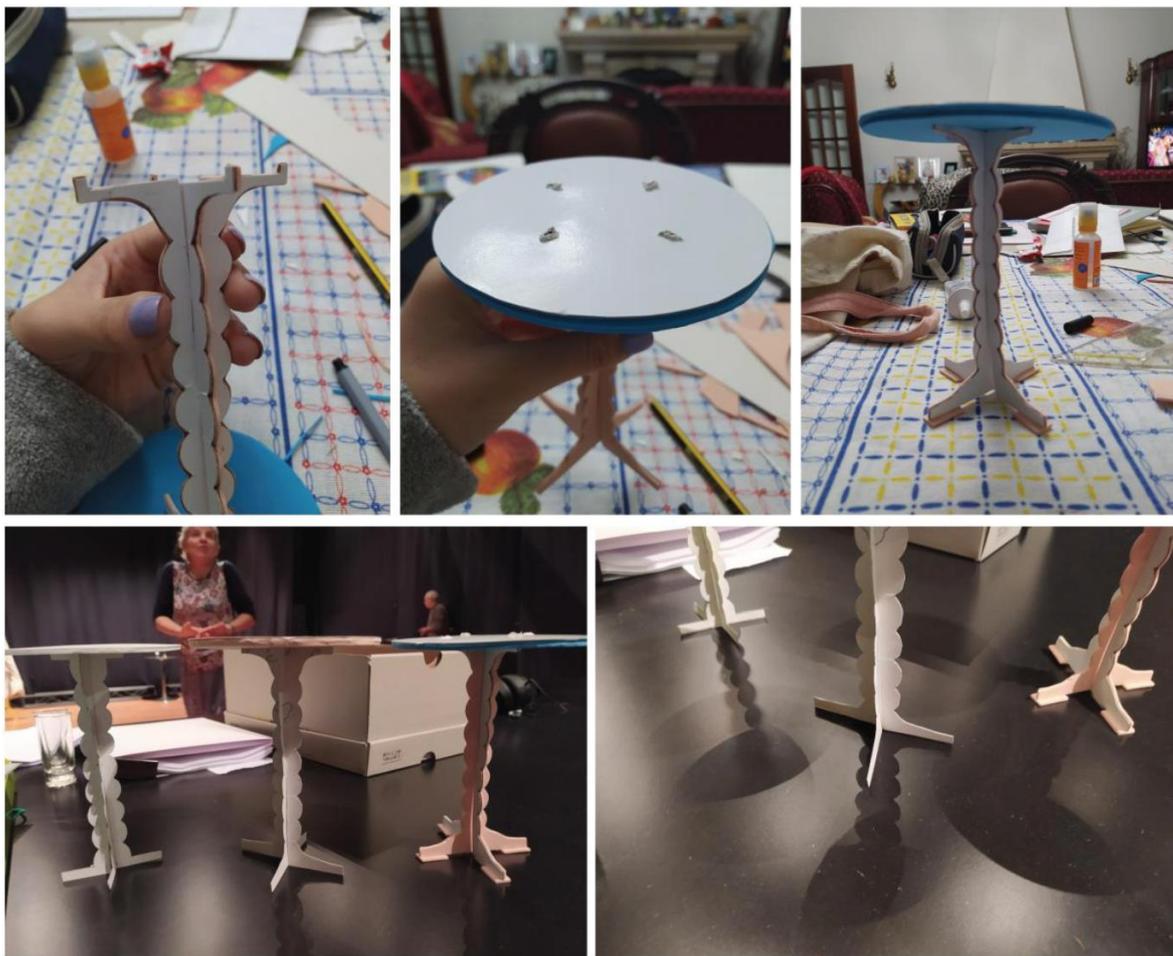


Figura 37- Da esquerda para a direita e de cima para baixo: **Última maquete**, demonstração do tipo de encaixe final selecionado para o tampo da mesa. **Adição de quatro apoios na base da mesa**, oferecendo mais estabilidade. Ida ao teatro, **demonstração do processo evolutivo das maquetes desenvolvidas**. Comparação das maquetes e aprovação da maquete final. Fonte:

Vanessa LIMA

6.2. Desenvolvimento do protótipo

6.2.1. Fase de experimentação

Após a aprovação da maquete, deu-se início à fase de experimentação para a construção do protótipo final da mesa. Nesta etapa, foi realizada não só a seleção do material para a sua conceção, mas também se procedeu à experimentação do fabrico do encaixe dos dois elementos do tronco. No que diz respeito ao material selecionado, existiam várias opções, com madeiras mais pesadas e resistentes ou mais leves e fracas. No entanto, e de acordo com a orientação do diretor do teatro, Ricardo Simões, deveria ser escolhida uma **madeira mais leve e barata**. Dentro desta sugestão e do tipo de protótipo pretendido, o marceneiro apresentou dois tipos de madeira (Figura 38): **contraplacado de choupo ou placa de MDF**.



Figura 38- Seleção do material a aplicar no protótipo. À esquerda, placa de MDF, à direita, contraplacado de choupo. Fonte: Vanessa LIMA

Por um lado, o contraplacado de choupo é muito leve e é “principalmente utilizado quando se busca por uma solução mais leve, mas com alguma resistência” (SOMAPIL, 2012)⁸⁸. Por outro lado, a placa de MDF é mais resistente. O material é resistente à flexibilidade e não entorta com a mesma facilidade da madeira, possuindo consistência e algumas características mecânicas que se aproximam às da madeira maciça, que se pretendia usar inicialmente no protótipo. Desta forma, “a maioria de seus parâmetros físicos de resistência é superior aos da madeira aglomerada, caracterizando-se, também, por possuir boa estabilidade dimensional e

⁸⁸ <http://www.somapil.com/pt/placas/contraplacados/choupo> (acedido a 29/12/2020)

grande capacidade de usinagem.” (SOUZA, 2018 :124). Sendo que o protótipo tem formas circulares que implicam vários cortes e diminuição da placa de madeira, é necessário que o material tenha resistência e permita um bom acabamento. Assim, por todas as suas características positivas, a seleção do **MDF** mostrou-se a mais aconselhável para este projeto, uma vez que o contraplacado de choupo não apresenta tanta resistência e, devido a todos os cortes necessários na peça, o seu acabamento não ficaria tão linear como o pretendido. Após a seleção do material, passou-se à fase prática de **experimentação** do sistema de encaixe a ser utilizado no protótipo. Com as tentativas realizadas, percebeu-se mais facilmente a forma correta para o encaixe. Desta forma, foi executada a primeira tentativa de concepção do mesmo. No entanto, quando finalizado o corte macho e fêmea em cada placa, percebeu-se que o encaixe das peças não resultava (Figura 39). Ocorreu um **erro de corte**, que foi realizado ao contrário, e por isso, a experiência não correu como esperada.



Figura 39- Da esquerda para a direita: Primeira tentativa de corte para a realização do **encaixe no protótipo**. Após os dois encaixes concluídos, percebeu-se que ocorreu um erro de corte numa das placas. Fonte: Vanessa LIMA

Tendo já percebido o erro cometido na primeira execução do encaixe, procedeu-se a uma **segunda tentativa**, que resultou positivamente (Figura 40). Perceber o tipo de encaixe e a sua forma de execução foi um passo inicial que se mostrou essencial para a posterior construção do protótipo. Isto porque, esta fase de experimentação permitiu perceber se a ideia colocada em desenho, iria realmente resultar na prática, não comprometendo assim a fase prática de construção do protótipo final.

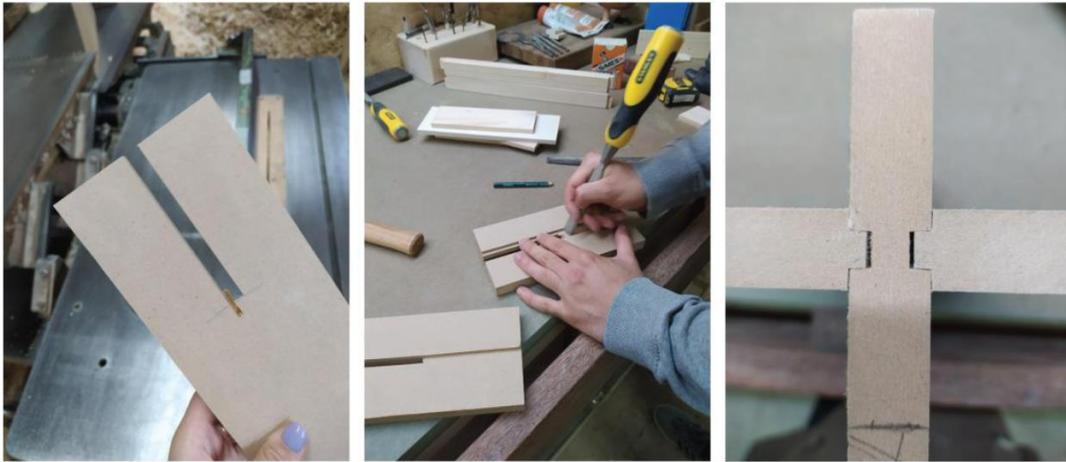


Figura 40- Da esquerda para a direita: Segunda tentativa de corte para a realização do **encaixe no protótipo**. Corte com maquinaria e desbastação manual. Encaixe realizado com sucesso.

Fonte: Vanessa LIMA

A fase de experimentação serviu para realizar o desenho do tronco da mesa na placa de MDF, realizando-se uma tentativa de corte e definindo também as **ferramentas** a utilizar. Desta forma, optou-se pela tentativa de **desenho da forma do tronco** numa placa de 5mm, que foi cortada e fixada na placa de MDF (Figura 41). Assim, utilizando um **tico-tico**, o corte foi mais fácil e preciso, deixando uma margem para depois lixar, impedindo o corte excessivo do material.

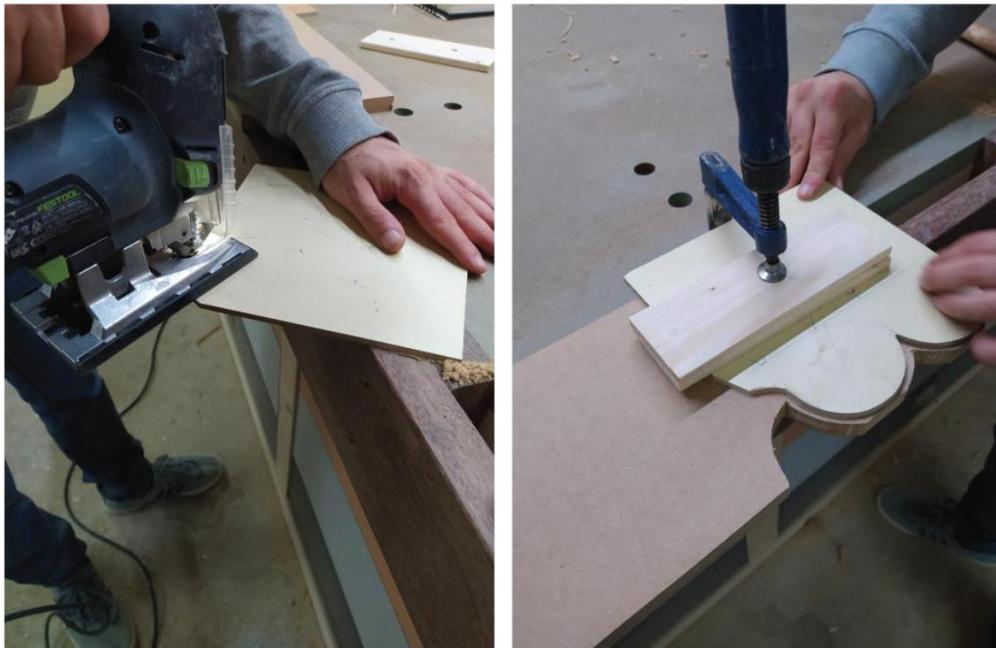


Figura 41- Da esquerda para a direita: Experimentação de desenho da forma dos **elementos do tronco em placa de 5mm**. Corte do molde desenhado na placa, junção ao MDF e corte. Fonte:

Vanessa LIMA

6.2.2. Desenvolvimento do Protótipo

Após a seleção do material e a realização da experimentação dos pontos fundamentais na construção do protótipo, passou-se ao desenvolvimento da mesa, primeiramente através de desenho 3D (Figura 42).

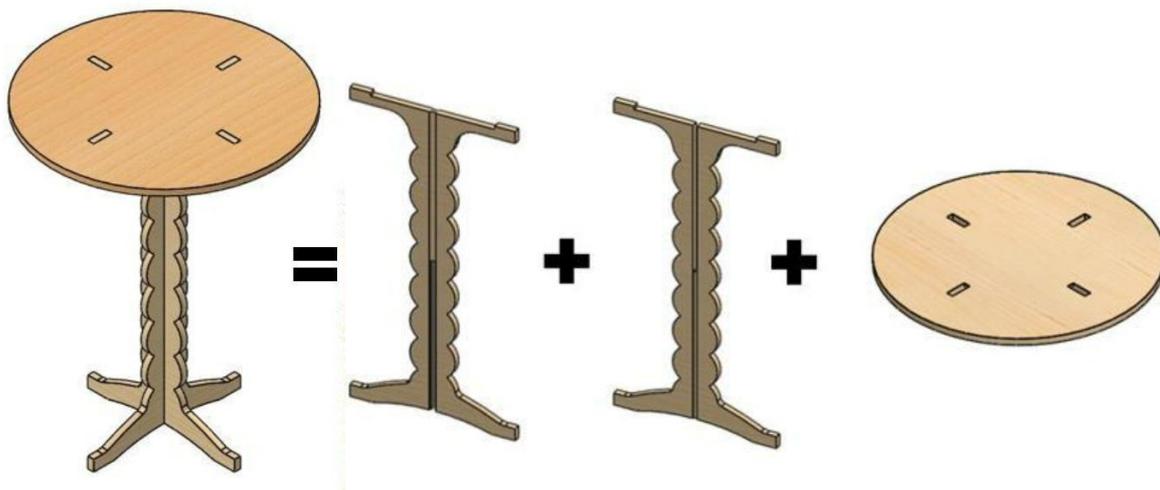


Figura 42- Desenho 3d em Solidworks: **Proposta de protótipo selecionada e seus componentes.** Fonte: Vanessa LIMA

Esta fase iniciou-se com o corte das duas placas de MDF na medida máxima destinada aos elementos que dão origem ao tronco da mesa (Figura 43). O passo seguinte foi a conceção dos dois encaixes. Como a sua experimentação já tinha sido realizada na fase anterior, a execução foi mais fácil e precisa.

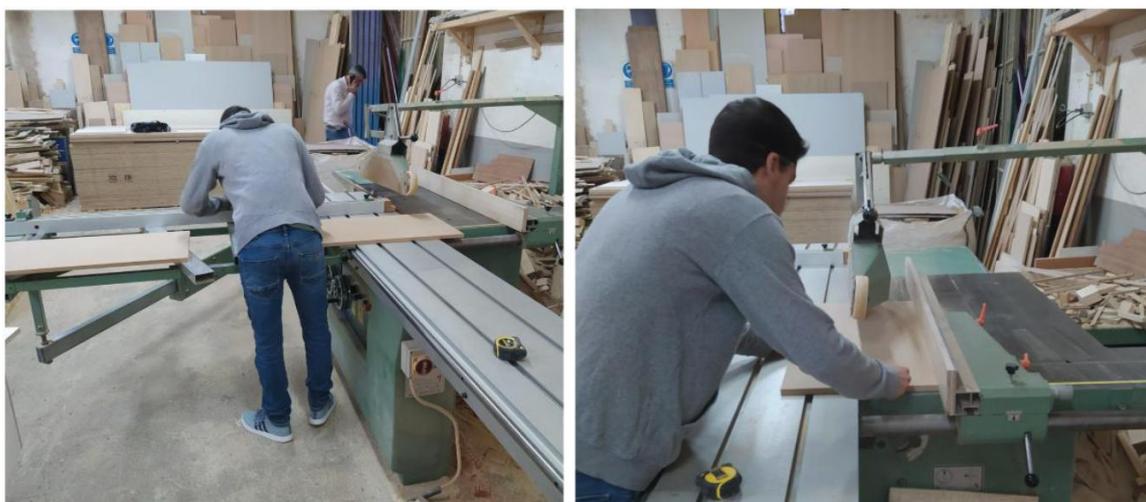


Figura 43- Da esquerda para a direita: **Corte horizontal e vertical das placas de MDF** para a realização dos encaixes para o tronco da mesa. Fonte: Vanessa LIMA

Se inicialmente, foram **realizados os cortes principais com maquinaria, o restante desenvolvimento do protótipo e a sua finalização foram feitos manualmente**, retirando o excesso de material dos cortes e aumentando o espaço do corte, aos poucos, para que as peças encaixassem facilmente (Figura 44), mas que não ficassem com espaço em excesso.

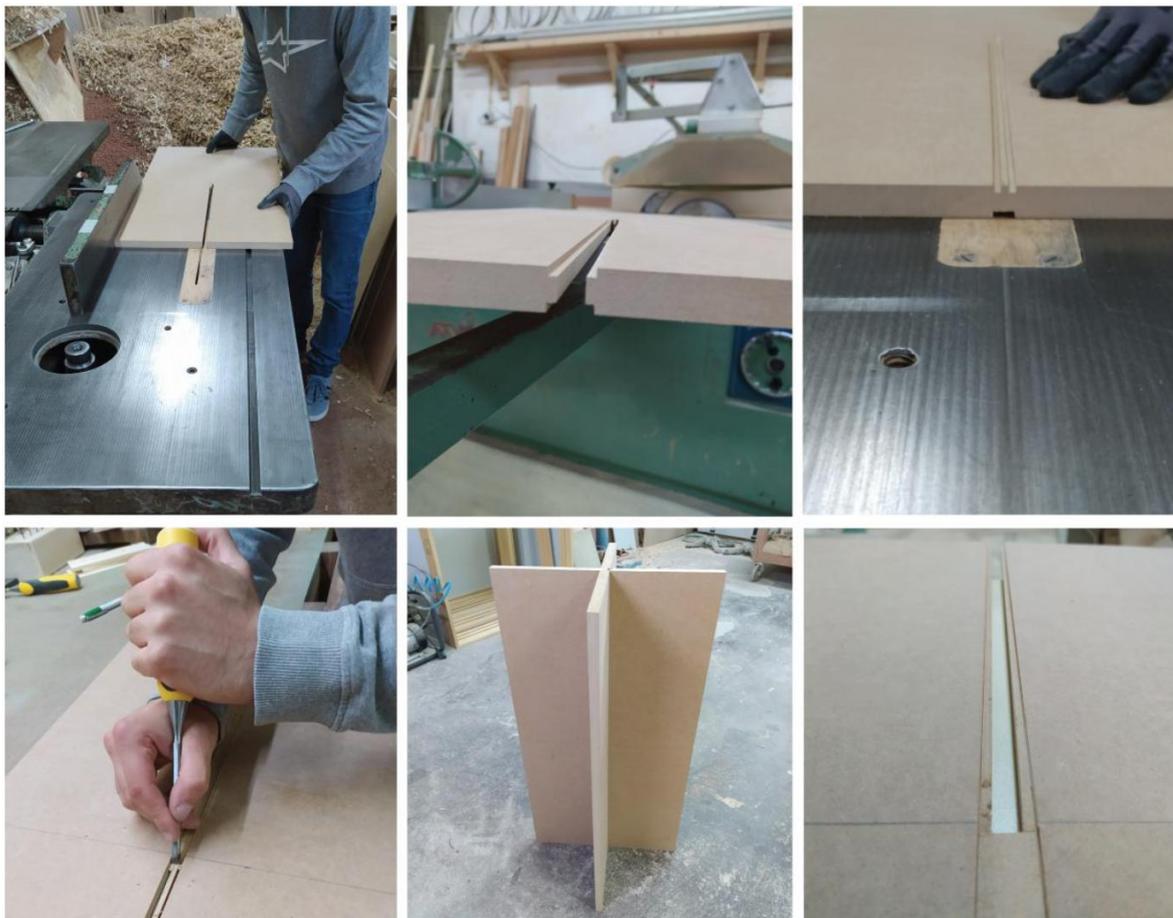


Figura 44- Da esquerda para a direita e de cima para baixo: Realização do **primeiro encaixe do tronco da mesa**, com maquinaria. Realização do **segundo encaixe** do tronco da mesa, com maquinaria. **Desbastação manual do excesso de material dos encaixes**. Encaixe do tronco finalizado. Fonte: Vanessa LIMA

Para ficar o mais perfeito possível, este processo da realização dos encaixes teve de ser feito com muita paciência e cuidado, tornando a mesa mais estável e menos oscilante. Com os encaixes das duas peças realizados, foi executado o desenho do molde dos elementos do tronco numa placa de 5mm, que depois foi cortada e lixada (Figura 45). Foi necessário que este molde ficasse bem cortado e perfeitamente lixada, permitindo depois, um corte mais preciso da placa de MDF.



Figura 45- Da esquerda para a direita: **Desenho do molde em placa de 5mm. Corte do molde** com o tico-tico e lixagem com diferentes lixas. Fonte: Vanessa LIMA

Antes da realização do corte da placa de MDF através do molde do tronco, optou-se por fazer o corte das placas na zona de encaixe para o tampo da mesa (Figura 46). Concluído este passo, procedeu-se à fase de corte das placas de MDF com o molde realizado anteriormente. O molde foi colocado sob as placas de MDF para se obter o desenho da forma pretendida, e de seguida realizou-se o corte com a utilização do tico-tico (Figura 46).

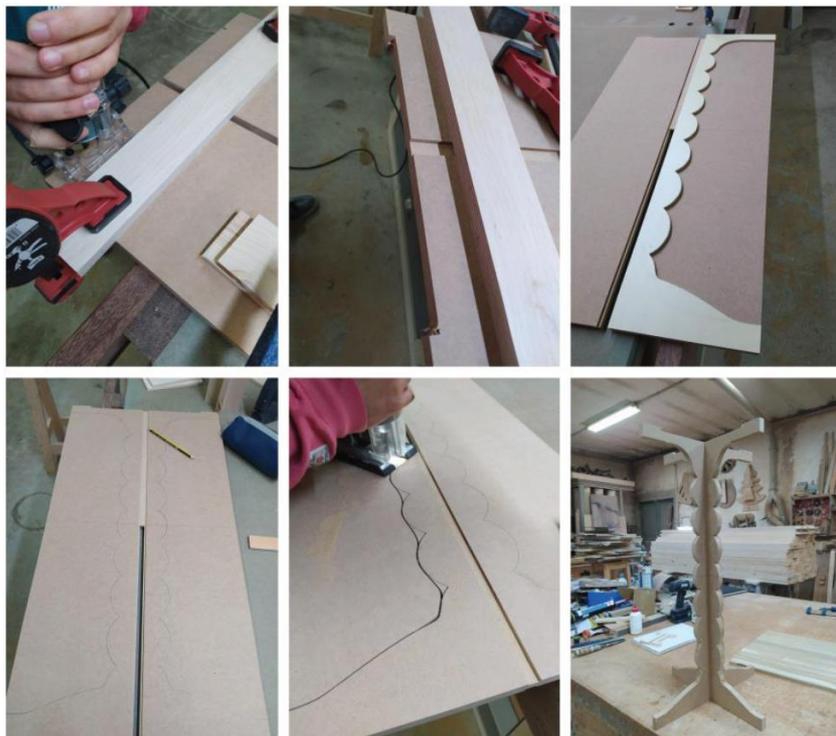


Figura 46- Da esquerda para a direita e de cima para baixo: Realização da **zona de encaixe no topo dos elementos do tronco**, para encaixar no tampo da mesa. Utilização do molde feito na placa de 5mm, **desenho da forma na placa de MDF. Fase de corte das placas de MDF** no formato pretendido para o tronco da mesa. Utilização do tico-tico. Fonte: Vanessa LIMA

Uma vez finalizado o corte em ambas as placas, existiu uma longa fase de lixagem manual das mesmas, utilizando lixas de várias gramagens e diferentes formas. Durante a lixagem das arestas, existiu uma zona que ficou danificada por ter sido aplicada mais força do que o material suportava. No entanto, esse erro foi resolvido com a aplicação de cola de madeira e a colocação de fita adesiva, pressionando o respetivo local para que o pedaço de placa levantado se unisse novamente (Figura 47).

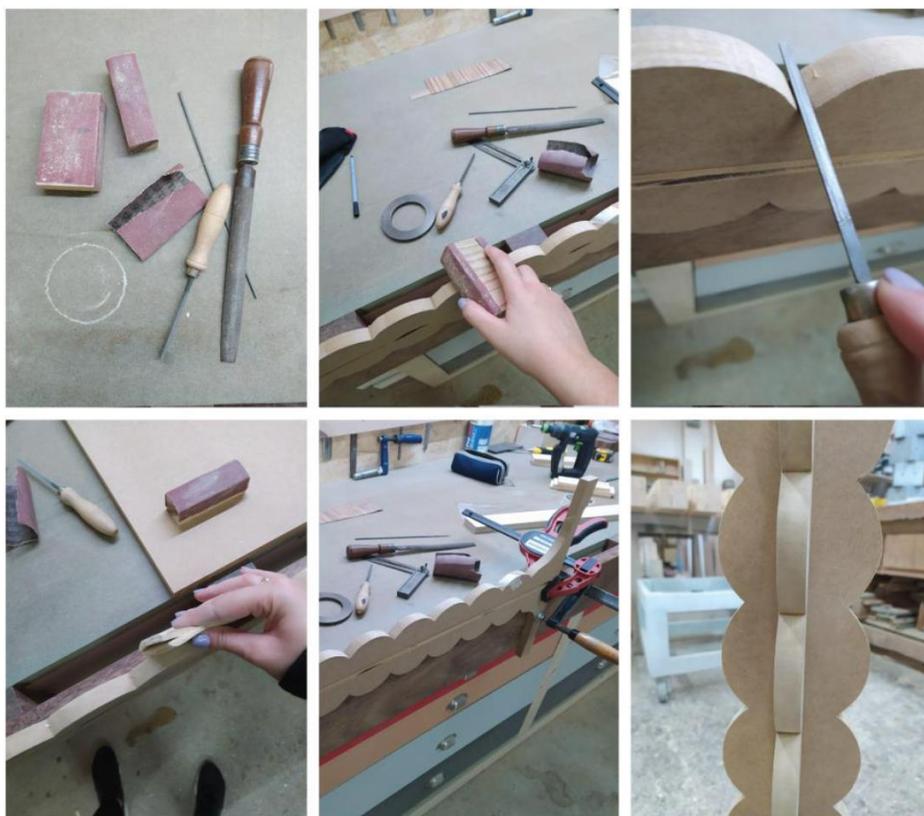


Figura 47- Da esquerda para a direita e de cima para baixo: **Fase de lixagem do corte dos componentes** do tronco com lixas de diferentes gramagens e formas. **Erro durante o processo de lixagem**, com aplicação de muita força na lateral da peça o MDF rasgou. Solução encontrada com a aplicação de cola de madeira e fita adesiva a pressionar. Fonte: Vanessa LIMA

Tendo finalizado os elementos que constituem o tronco da mesa, passou-se para a conceção do tampo. Através da realização de um compasso manual, foi desenhada uma circunferência com o diâmetro máximo do tampo e procedeu-se ao seu corte com a ajuda do tico-tico (Figura 48).

Com o corte concluído, foi necessário utilizar a lixa mecânica para obter o formato redondo o mais perfeito possível, isto porque, com o corte manual da placa

de MDF, o formato ficou com algumas saliências. De seguida, foi também necessário lixar manualmente os lados do tampo (Figura 48), para não ferirem o seu usuário durante a montagem ou utilização da mesa.



Figura 48- Da esquerda para a direita: Fase de **desenho do tampo da mesa** na placa de MDF e corte da mesma, com o tico-tico. **Lixagem mecânica e manual do tampo.** Fonte: Vanessa

LIMA

Com esta etapa concluída, a fase seguinte passou pela execução dos encaixes no tampo. Para isto, realizou-se um desenho com as medidas necessárias ao encaixe do topo do tronco e com a utilização de uma tupa, foram feitos os quatro encaixes a toda a espessura do tampo e o rasgo de metade da espessura entre ambos (Figura 49). Estes encaixes foram depois desbastados manualmente, para obter mais perfeição de medidas.

Após a limpeza de toda o material em excesso no encaixe, percebeu-se que num deles, a tupa tinha cortado mais do que a medida necessária, e uma vez que o buraco ficava na zona superior do tampo, e por isso, visível, foi necessário resolver esse contratempo. Desta forma, foi cortado e lixado um pedaço de MDF, preenchendo o espaço a mais no encaixe. Este foi colado com cola de madeira, deixado secar, lixado, e depois a superfície do tampo foi aperfeiçoada com massa tapa poros (Figura 49).

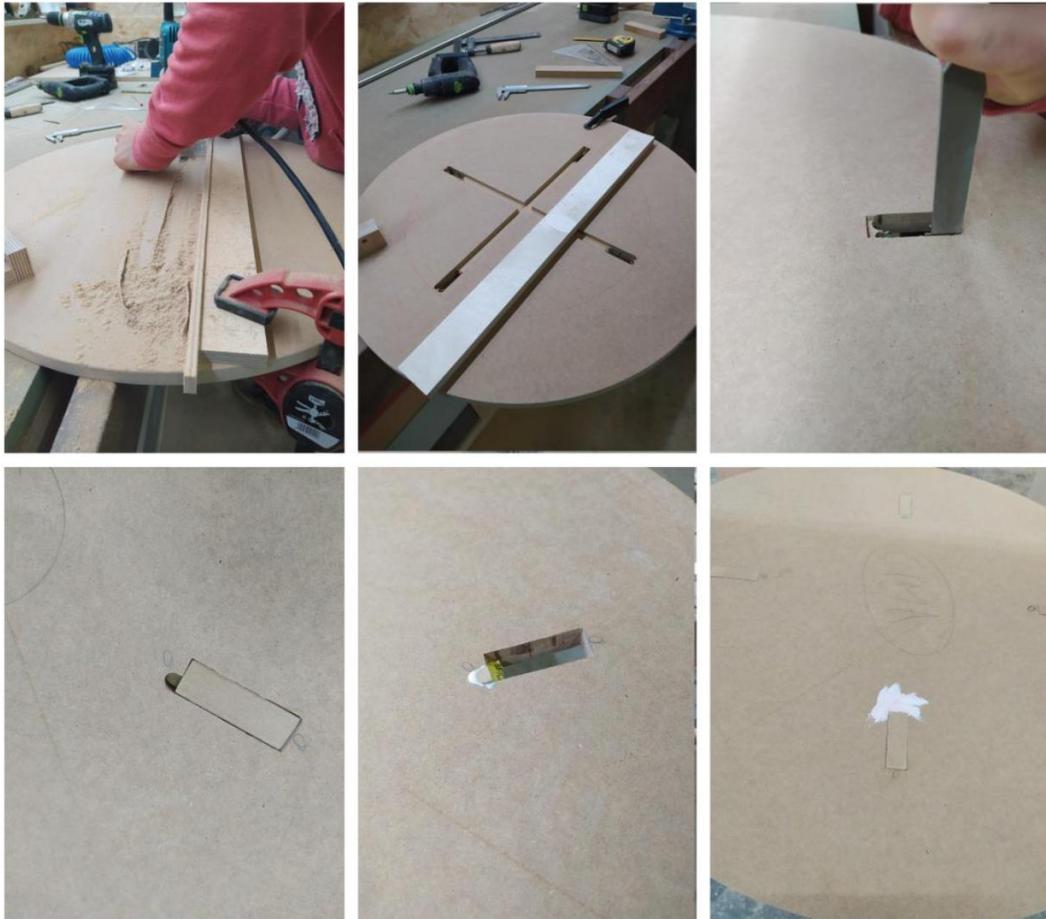


Figura 49- Da esquerda para a direita e de cima para baixo: Realização do **encaixe do tampo da mesa**. Utilização da tupia e de ferramentas manuais para desbastação do excesso de material nos cortes. **Erro de corte no encaixe**. Solução encontrada com o corte e lixagem de um pedaço de MDF, colado com cola branca no encaixe danificado. Depois de seco, utilização de massa de tapaporos para nivelar a superfície do tampo. Fonte: Vanessa LIMA

Após solucionar este contratempo, enquanto tudo secava totalmente foi lixada a zona de encaixe superior dos elementos do tronco. Por sua vez, para tudo encaixar mais facilmente, também os encaixes do tampo foram lixados.

Para dar mais estabilidade à mesa, as bases do tronco foram cortadas e mecanicamente e manualmente lixadas. Desta forma, a firmeza do protótipo é dada através de quatro pontos de apoio que assentam no chão e permitem que a mesa esteja estável num chão mais desnivelado (Figura 50).

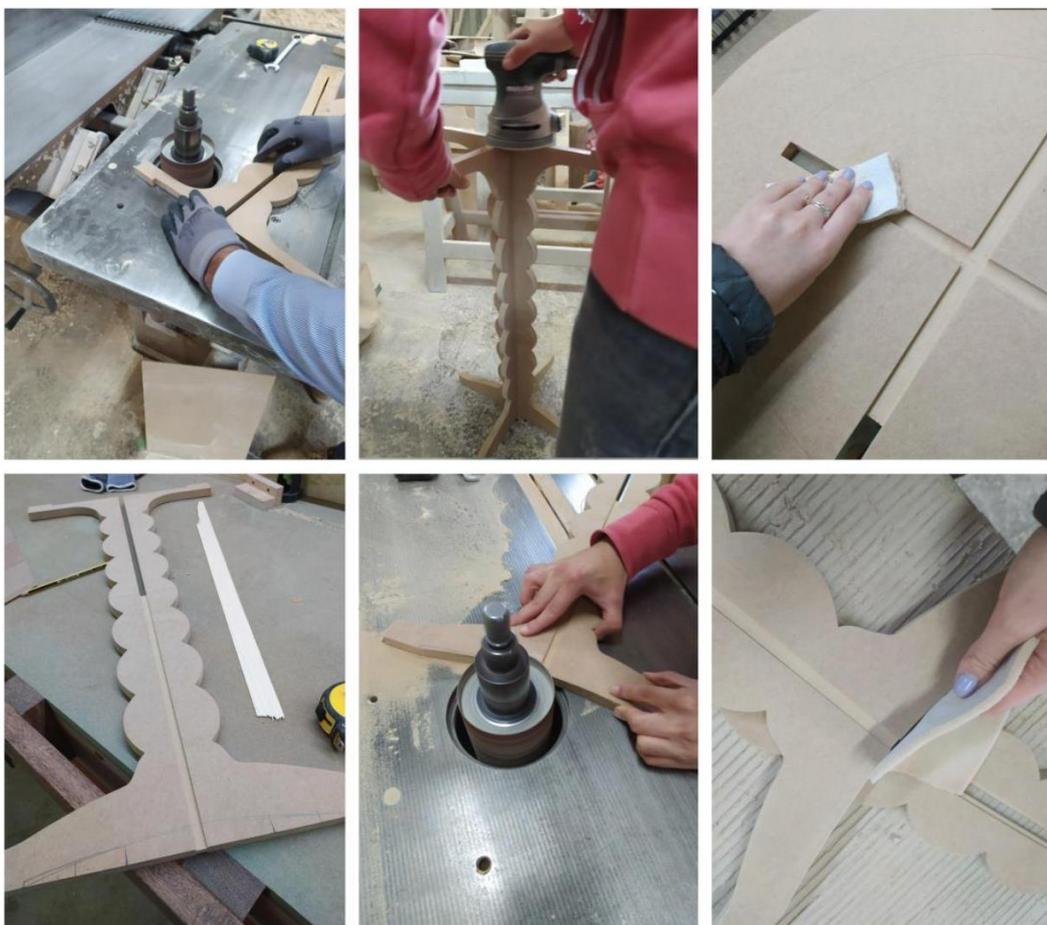


Figura 50- Da esquerda para a direita e de cima para baixo: **Lixagem do encaixe dos componentes do tronco e do tampo da mesa.** Aperfeiçoamento e desbastação dos encaixes até obter a melhor união possível. Lixagem mecânica e manual. **Desenho e lixagem da base dos componentes do tronco.** Lixagem mecânica e manual. Fonte: Vanessa LIMA

Com estas partes concluídas, procedeu-se com a montagem da mesa para ver a sua estrutura, e rapidamente se percebeu que faltava alguma robustez ao protótipo. Por sua vez, chegou-se à conclusão que esta falta de vigor era dada pela base do tronco, que se mostrou demasiado pequena. Consequentemente, foram criadas diferentes soluções de acrescentos para os pés da mesa, com vários formatos, dimensões e espessuras (Figura 51). Após uma apresentação das possíveis soluções, optou-se pela utilização do formato redondo, utilizando a espessura da placa de MDF, 16mm. Esta solução vai de encontro ao estilo da mesa, que tem como base as formas circulares.

Por sua vez, foram produzidos quatro acrescentos, começando pelo corte da placa de MDF e das zonas de encaixe nas bases do tronco. De seguida, os elementos foram lixados para obter a forma redonda.

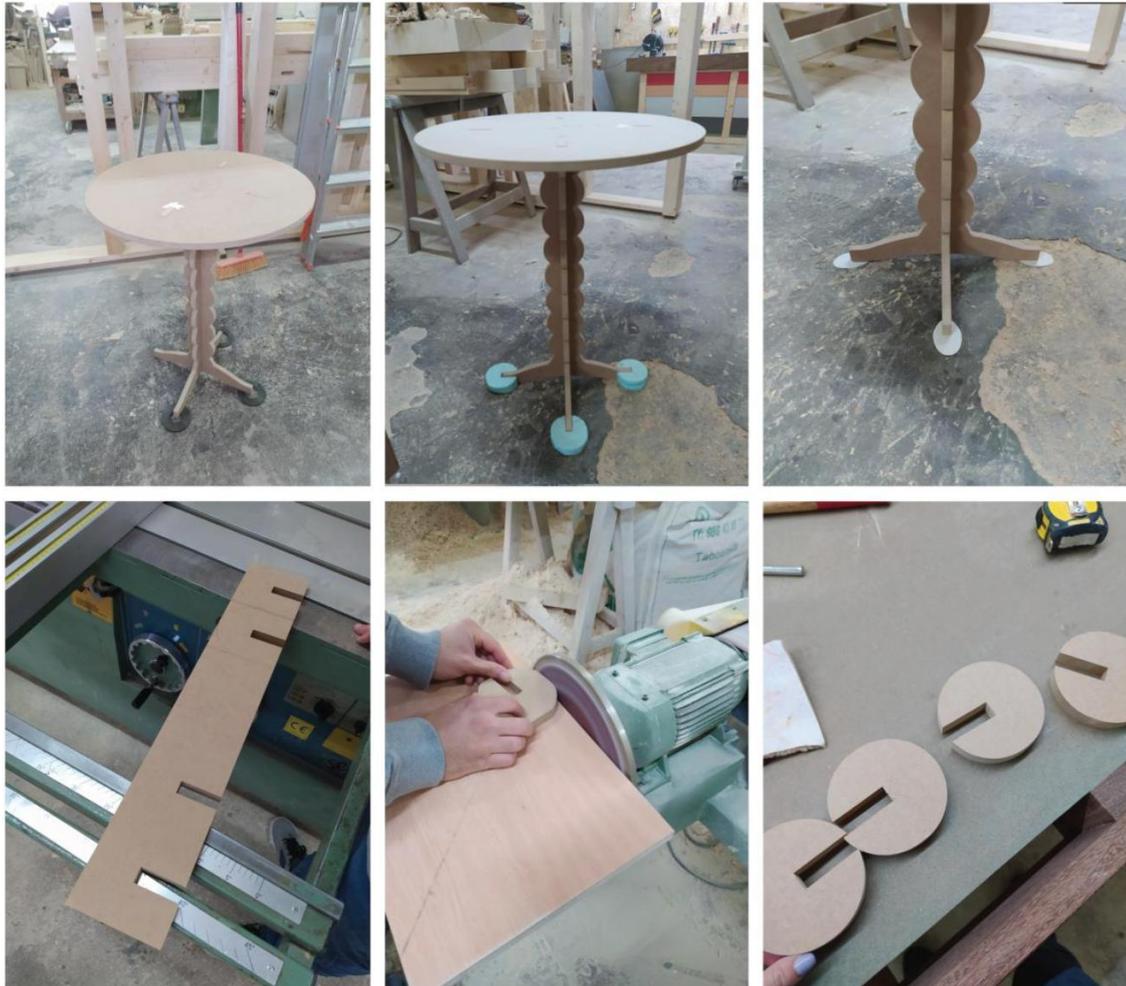


Figura 51- Da esquerda para a direita e de cima para baixo: **Realização de hipóteses satisfatórias para os acrescentos da base do tronco.** Diferentes formas e espessuras. **Desenho, corte e lixagem** dos acrescentos selecionados para a base do tronco.

Fonte: Vanessa LIMA

Depois desta fase, as peças foram coladas nas bases do tronco, e depois da zona secar, realizou-se a lixagem da mesma (Figura 52).

Após este processo, comparando a mesa sem os acrescentos e com os acrescentos, é de fácil perceção que estes deram ao protótipo uma maior robustez e estabilidade (Figura 52). Desta forma, foi criada uma hipótese que visualmente oferece mais segurança ao ator e ao utilizador.



Figura 52- Da esquerda para a direita e de cima para baixo: **Colagem dos acrescentos.**
Lixagem da zona onde foram colados os componentes da base, eliminando vestígios de cola.
 Comparação de **protótipo com a base do tronco sem acrescentos e com acrescentos.**

Fonte: Vanessa LIMA

Por fim, foi realizada uma última lixagem de todos os elementos do protótipo, obtendo os três componentes finais de encaixe que compõem a mesa (Figura 53). Com o protótipo concluído, este foi levado até ao teatro, para que o encenador António Capelo desse a sua opinião e para perceber se era necessário alterar alguma parte da mesma. Tendo obtido **feedback positivo**, a mesa ficou no Teatro Sá de Miranda para ser usada durante os últimos ensaios da peça “Falar verdade a mentir”.

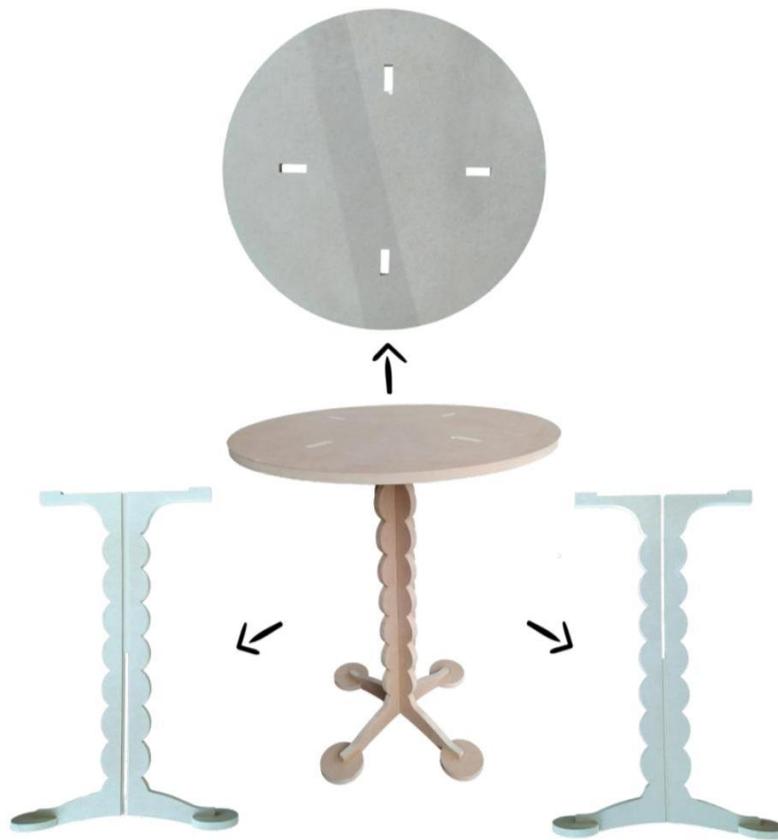


Figura 53- De cima para baixo: **Componentes** de encaixe que constituem o protótipo da mesa. **Protótipo finalizado**, sem pintura. **Mesa finalizada**, sem pintura, **inserida nos ensaios da peça**. Fonte: Vanessa LIMA

Desta forma, através do esboço de mutantes presente na Figura 54, podemos observar a evolução do conceito da mesa realizada para a peça “Falar verdade a mentir” de Almeida Garret. No esboço, estão presentes as várias modificações que se mostraram necessárias ao longo do desenvolvimento prático do conceito. Neste sentido, o projeto teve início com a tentativa de realização de um protótipo baseado

no redesign da mesa encontrada em armazém, recuperando partes da mesma para a realização do protótipo final, com as medidas e aspeto necessário para a peça teatral. Porém, perante o feedback do diretor do teatro, foi necessário explorar diferentes caminhos a nível do conceito, preservando a mesa original no armazém. Desta forma, surgiu o conceito final de conceção de um protótipo leve, de rápida e fácil montagem, características favoráveis não só ao palco teatral, mas também a uma sociedade mutante, que precisa de equipamentos com soluções que acompanhem a atualidade. Estando decidido o conceito, foram iniciadas experimentações e, por sua vez, geradas hipóteses para as problemáticas encontradas ao longo do desenvolvimento prático do protótipo final. Deste modo, chegou-se à solução que oferece mais segurança ao utilizador.

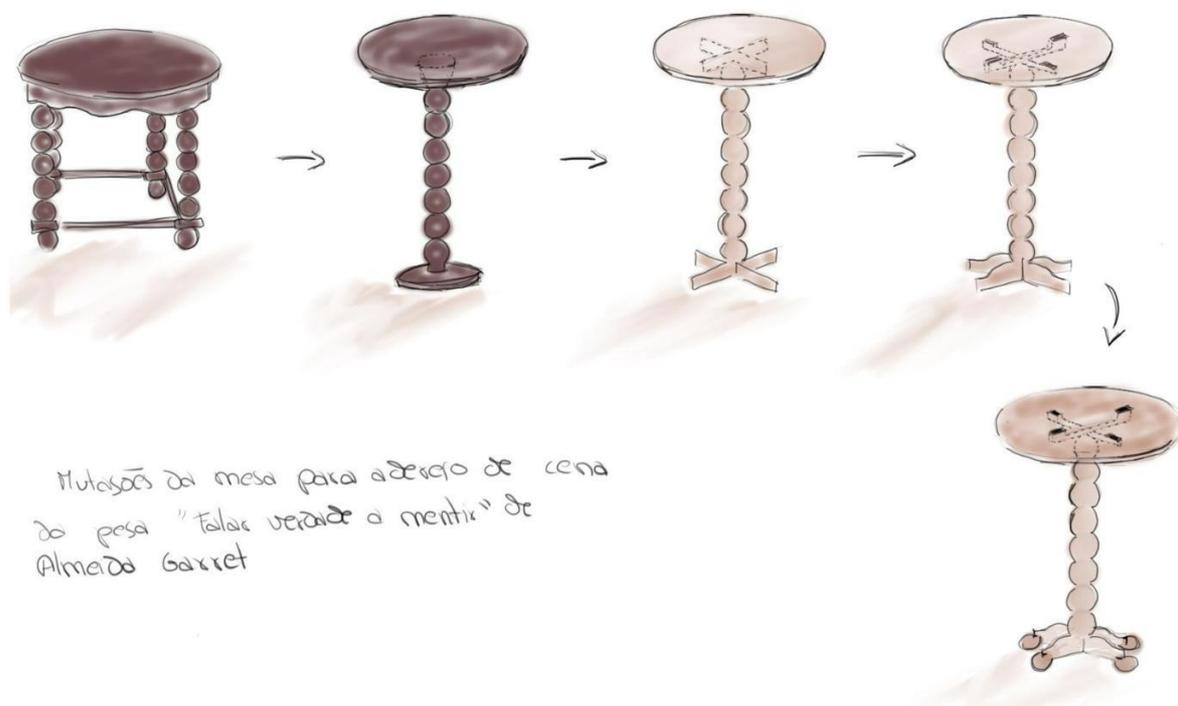


Figura 54- Esboço de mutantes da evolução da mesa até ao protótipo final. Fonte: Vanessa LIMA

No entanto, ao longo do desenvolvimento deste protótipo, existiram várias condicionantes associadas à pandemia da COVID-19. Condicionantes estas, que acabaram por limitar o projeto, não só no que diz respeito ao tempo e às deslocções possíveis, mas também a nível de contacto social com a equipa do Teatro do Noroeste, com o marceneiro e com os professores orientadores.

6.2.3. Desenvolvimento dos atributos visuais da forma

Após várias idas ao teatro para perceber a **cor** que a Cenógrafa pretendia para a peça, e com os apenas dois dias disponíveis para a execução desta tarefa, finalmente foi escolhida a tonalidade preta e passou-se rapidamente à sua aplicação. Numa primeira tentativa, para não comprometer a cor base do protótipo, foi utilizado **papel autocolante preto**. No entanto, esta hipótese não resultou porque ao mexer nas peças, o autocolante começou a descolar das arestas. Consequentemente, foi necessário optar pela segunda solução, a pintura do protótipo com **tinta preta**. Como a mesa tinha de ser pintada e secar no próprio dia, para estar inserida no último ensaio da peça teatral, optou-se pela **pintura a spray** com um tempo de secagem mais rápido. Assim, foi pintado o protótipo e depois da secagem, colocado no contexto teatral (Figura 55).



Figura 55- Da esquerda para a direita: Primeira tentativa de “pintura” da mesa, **colocação de papel autocolante**. **Pintura** da mesa, **com spray**. **Mesa com pintura finalizada** e inserida no ambiente teatral. Fonte: Vanessa LIMA

Deste modo, com a fase projetual terminada, foi essencial desenvolver uma ficha tipológica (MUNARI, 1993) associada ao protótipo da mesa. Na Figura 56, estão descritas informações acerca do processo criativo do projeto. No entanto, como refere o autor Bruno Munari (1993), os métodos projetuais aplicados no desenvolvimento de um protótipo não são definitivos, e podem ser alterados sempre que forem encontradas outras soluções que aperfeiçoem o processo.

Designação	Descrição
Nome do Objeto	Tália - Foi no teatro Tália que a peça “Falar verdade a mentir” de Almeida Garret foi levada a cena, pela primeira vez em 1846. Tália era uma das nove musas da mitologia grega e a musa da comédia.
Autor	Vanessa Lima
Produtor	Marceneiro Moíses Norton e Bruno Norton, Ponte Lima, Portugal
Dimensões	Tampo: Ø 600mm Componentes tronco: 798mm x 500mm
Materiais	MDF 16mm
Peso	Tampo: aprox. 3 kg Cada componente tronco: aprox. 1 kg x 2 Total = aprox. 5 kg
Processos e Técnicas	Corte, realização de encaixes, lixagem, colagem, pintura.
Custo	70 € = custo de produção (futuramente o custo do produto será calculado em função do segmento de mercado e do target)
Embalagem	A ser desenvolvida futuramente – em cartão reciclado
Utilidade declarada	Mesa - utilizada para pousar objetos, comer, escrever, desenhar...
Funcionalidade	Fácil montagem e desmontagem
Ruído	Silencioso
Manutenção	Deve proteger-se da chuva/sol intenso
Ergonomia	Desenvolvido para não ferir o utilizador - não possui arestas cortantes
Acabamentos	Lixagem de todos os componentes; Pintura (tinta de origem natural)

Maneabilidade	Rápido e fácil transporte, uma vez que os 3 componentes se separam
Duração	O MDF é um material resistente e quando os 3 componentes estão encaixados, a mesa tem resistência elevada.
Toxicidade	MDF pode conter resinas sintéticas (sempre que possível devem ser utilizados elementos naturais e amigos do ambiente)
Estética	Tonalidade preta
Valor Social	Conecta o saber da marcenaria do Norte de Portugal com a cultura do Teatro, numa época pandémica em que o setor cultural é o primeiro a ser estagnado. Protótipo proporciona transmissão de técnicas produtivas, através da sua exposição na cultura teatral.
Essencialidade	Todos os 3 componentes são essenciais para o protótipo cumprir a sua função.
Precedentes	O desenvolvimento do protótipo teve início com o corte das placas para os componentes do tronco e a realização dos encaixes. Depois realizou-se o corte do tampo e os encaixes da zona, lixando todos os componentes. Percebeu-se que faltava robustez no protótipo, uma vez que a sua base era pequena. Por isso, foram criados 4 acrescentos para dar estabilidade à mesa. Todos os componentes tiveram uma longa fase mecânica e manual de lixagem.

Figura 56- Ficha tipológica do protótipo da mesa “Tália”. Fonte: Vanessa Lima

6.2.4. A integração do protótipo na Peça de Teatro “Falar Verdade a Mentir”

Num ano tão atípico como o de 2020, o Teatro do Noroeste-CDV não deixou de surpreender. Perante a pandemia da COVID-19, a companhia não tolerou que a cultura teatral fosse colocada de lado, e em semelhança aos anos anteriores, foi realizada a **4ª edição do Festival do Teatro de Viana do Castelo** que transforma Viana do Castelo no epicentro do teatro no Alto Minho. Este festival decorreu entre os dias 10 e 18 de novembro cumprindo as normas de prevenção da COVID-19. Existiu assim, a necessidade de realizar adaptações quer na programação, que se repartiu por dois espaços (a sala principal e o café concerto, do Teatro Sá de Miranda), quer na diminuição do número de lugares para o público (Figura 57) (LUSA, 2020)⁸⁹. Além das regras decretadas pelo governo antes do início do festival de teatro, no primeiro dia de espetáculos, foram implementadas novas regras. Os espaços culturais passaram a ter a obrigatoriedade de encerramento às 22.30h, os espetáculos noturnos foram antecipados para as 21h e os horários de fim de semana foram alterados. Com estas regras de recolher obrigatório, somente alguns espetáculos se realizaram conforme o previsto, mas sem público na sala, sendo transmitidos para os espectadores, via online nas plataformas digitais do Teatro do Noroeste – CDV (FERREIRA, 2020)⁹⁰.



⁸⁹https://www.rtp.pt/noticias/cultura/quinze-espetaculos-em-nove-dias-do-festival-de-teatro-do-noroeste-em-viana-do-castelo_n1265603 (acedido a 20/01/2021)

⁹⁰<https://www.altominho.tv/site/2020/11/10/festival-de-teatro-de-viana-do-castelo-adapta-se-a-recolher-obrigatorio/> (acedido a 20/01/2021)

Figura 57- Da esquerda para a direita: **Festival do Teatro de Viana do Castelo**, Sala principal, cumprindo as regras da COVID-19. Estreia da peça “Falar verdade a mentir”, inserindo o protótipo realizado pela mestrandia, Vanessa Lima. Fonte: Vanessa LIMA.

Segundo Ricardo Simões “apesar do momento que vivemos, queremos passar a mensagem de estarmos condenados a sobreviver e a retomar as nossas atividades, encontrando soluções para continuarmos as nossas atividades, e o teatro não é diferente. É uma atividade que vive da presença humana e tem sido um desafio diário”(SIMÕES cit in LUSA, 2020)⁹¹. Desta forma, esta edição do Festival do Teatro mostrou-se capaz de superar as adversidades dos tempos atuais, apresentando um enorme ecletismo, com obras de estéticas distintas e para públicos diversos (TMSM, 2020)⁹². Além disto, foram encontradas soluções para as adversidades impostas pela pandemia, na adaptação dos espaços, dos horários e dos meios de transmissão dos espetáculos.

A programação do festival envolveu a estreia da 144^a criação do Teatro do Noroeste – CDV, “Falar Verdade a Mentir”, uma comédia de Almeida Garrett, com encenação de António Capelo. Nesta peça, foi inserido o protótipo desenvolvido pela mestrandia Vanessa Lima (Figura 57).

7. O Teatro como laboratório experimental do design de equipamento

7.1. Definição de um sistema de produto sistémico

Ao longo deste estudo, foi demonstrado que o teatro se pode transformar num laboratório experimental para a disciplina do Design de equipamento, através do desenvolvimento de um sistema, com futura aplicação a nível empresarial. Desta forma, o palco teatral permite não só a realização de experiências ao longo do desenvolvimento de um protótipo, mas também proporciona a exposição final do equipamento.

⁹¹https://www.rtp.pt/noticias/cultura/quinze-espetaculos-em-nove-dias-do-festival-de-teatro-do-noroeste-em-viana-do-castelo_n1265603 (acedido a 22/01/2021)

⁹²<https://tmsm.pt/festival-teatro-de-viana-do-castelo-2020/> (acedido a 22/01/2021)

Conseqüentemente, através do desenvolvimento prático da mesa e da sua aplicação na peça “Falar verdade a mentir”, foi possível testar e validar o conceito em que o protótipo tem base. Este conceito de fácil transporte e rápida montagem, por sua vez, deu origem a um sistema de equipamento, que pode ser composto por diversas tipologias. Neste estudo avançou-se com mais duas tipologias além da mesa, nomeadamente, banco e bengaleiro (Figura 58) que validam a força do sistema.



Figura 58- Sistema de equipamento, 3 tipologias (mesa/banco/bengaleiro), desenho 3D no programa Solidworks. Fonte: Vanessa LIMA

Logo, foram desenvolvidos desenhos com várias hipóteses satisfatórias relativas ao banco e ao bengaleiro (Apêndices 2 e 3). Cada tipologia (mesa/banco/bengaleiro) é constituída por três peças em separado, que se unem através de sistemas de encaixe (ver Apêndice 1, 2 e 3). Com a realização deste estudo, foi possível desenvolver um sistema de equipamento que por um lado, se mostra versátil aos espaços e ambientes em que se insere, e por outro lado, que é capaz de acompanhar a mutação da sociedade atual. As três tipologias apresentadas podem

ser utilizadas em conjunto, ou em separado, uma vez que não estão dependentes umas das outras para cumprir a sua função final, e os materiais utilizados na sua conceção podem também ser escolhidos.

Consequentemente, para visualizar a aplicação do sistema de equipamento num ambiente diferente do palco teatral, foram criados cenários 3D que mostram não só a ligação dos produtos com o espaço em que estão inseridos (Figura 59, 60 e 61), mas também que expõem a relação do produto com o utilizador (Figura 62).



Figura 59- Tipologia Mesa, desenho 3D em sketchup e renderização em V-Ray. Fonte: Vanessa LIMA



Figura 60- Tipologia Banco, desenho 3D em sketchup e renderização em V-Ray. Fonte: Vanessa LIMA



Figura 61- Tipologia Bengaleiro, desenho 3D em sketchup e renderização em V-Ray. Fonte: Vanessa LIMA



Figura 62- Relação entre as três tipologias e o utilizador: Mesa, banco, bengaleiro.
Desenho 3D em sketchup e renderização em V-Ray. Fonte: Vanessa LIMA

7.2. Considerações e premissas de projeto futuras

No final, com este estudo é possível enunciar alguns princípios e aspetos quer a melhorar como a adicionar:

- ▮ Expor o projeto em plataformas digitais como yanko, detailsfurniture, studentdesign, behance;
- ▮ Apresentar o estudo em eventos científicos de design;
- ▮ Participar, eventualmente, em concursos de design;
- ▮ Apresentar as propostas a empresas, criando parcerias;
- ▮ Produzir protótipos das outras tipologias concebidas;
- ▮ Desenvolver mais tipologias;
- ▮ Propor uma possível paleta de materiais e atributos visuais da forma (cor, texturas);
- ▮ Desenvolver produtos de comunicação (folheto, campanha promocional).

8. CONCLUSÕES

Esta dissertação pretendia construir uma rede de conexões entre atividades produtivas de carácter artesanal do Norte de Portugal e os âmbitos do Teatro e do Design. Mais especificamente, foi destacado o âmbito teatral como palco de experimentação para o design de equipamento, através do desenvolvimento de um sistema de equipamento, com futura aplicação no sector empresarial.

Em **termos práticos** criou-se uma parceria com o Teatro do Noroeste – CDV, situado em Viana do Castelo e realizou-se um protótipo de adereço de cena para a peça “Falar verdade a mentir” de Almeida Garret, com texto adaptado por António Capelo, que estreou a 10 de novembro 2020. Este protótipo serviu de base para a validação e o desenvolvimento de um sistema de produto sistémico. A ligação com o Teatro do Noroeste - CDV facilitou o desenvolvimento do protótipo, satisfazendo as necessidades que são implícitas à mutabilidade do palco teatral, nomeadamente, à praticidade que os adereços de cena requerem. Especificamente, devido ao impacto da pandemia, um dos limites projetuais apresentados foi que a peça de teatro seria levada a várias localidades da região e do país, pelo que o cenário e os adereços de cena tinham de ser transportados na carrinha da companhia do Teatro do Noroeste - CDV. Ou seja, os elementos deviam ser leves, de rápida montagem e fácil transporte. Esta perspetiva de mutabilidade e adaptabilidade do âmbito teatral mostra-se como um reflexo da realidade atual, cada vez mais instável e dinâmica. Esta problemática do sector do teatro foi compreendida como um limite de projeto a considerar no desenho e no desenvolvimento de equipamentos/ produtos para o mundo empresarial, através da perceção de que a mudança é um ingrediente essencial para se sobreviver no mercado. Por outro lado, neste estudo, o desenvolvimento de um projeto que conecta o contexto cultural e o setor produtivo local foi, igualmente, a resposta possível a uma realidade pandémica, em que o setor cultural e produtivo se viu afetado pela diminuição e/ou anulação dos seus projetos e a estagnação de métodos de trabalho e parcerias.

Neste sentido, o estudo beneficiou de uma **metodologia não intervencionista e intervencionista, de base qualitativa**, relacionando os fatores externos que definem a atualidade.

Num **primeiro momento** não intervencionista baseado no trabalho teórico, foram realizadas a recolha e a análise de noções e conceitos teóricos. Nesta fase foi realizada uma revisão literária acerca da temática do palco teatral. Além disso, foram expostos vários casos de estudo associados ao contexto português do início do século XIX até à atualidade. Investigando estes casos, foi possível testemunhar e validar a relação que se objetivou desenvolver com esta tese, nomeadamente, a conexão entre o design, o teatro e o tecido empresarial. Explorando os vários casos de estudo concluiu-se que, ao longo dos tempos, foram vários os projetistas que utilizaram o palco teatral não só como lugar de experimentação e partilha dos seus conhecimentos, mas também como lugar de exposição de projetos de áreas distintas. Desta forma, por um lado, os casos provaram que podiam ser aplicadas técnicas e conhecimentos de outras áreas no palco teatral, e por outro lado, que eram levadas técnicas e conhecimentos do palco teatral para outras áreas de aplicação, como o setor empresarial. Por sua vez, concluiu-se que também as empresas associadas ao desenvolvimento dos projetos, sofriam inovações nos seus métodos de trabalho e ganhavam reconhecimento noutras áreas.

Nesta fase teórica, foi possível perceber que **a criatividade no design** pode ser explorada através da criação de um sistema de rede territorial, que expõe ligações entre áreas de atuação distintas. O design enquanto valor para a cultura de um lugar, pode desencadear um projeto inovador e culturalmente conotado. Consequentemente, abordando a atualidade pandémica e toda a incerteza que esta acarreta para a sociedade e para o desenvolvimento do projeto, foram também expostos casos de estudo de companhias de teatro nacionais que converteram constrangimentos da sua época em oportunidades. Assim, foi necessário adaptar os métodos de atuação do setor cultural e produtivo aos fatores externos provocados pela pandemia atual.

Desta forma, o projeto deste estudo esteve conectado a uma sociedade que opta cada vez mais por um modo de vida nómada. Posto isto, pareceu importante desenvolver um projeto veicular da cultura, mas que ao mesmo tempo satisfizesse as necessidades de mutação do utilizador, originando um protótipo de rápida e fácil montagem e transporte. Posto isto, em **termos metodológicos** foi aplicada a proposta de Design Comprometido de Daciano da Costa, que apoia o

desenvolvimento de projetos que se apoiam na cultura produtiva de um lugar, afirmando que estes podem ser uma mais valia quer para as empresas, quer para o contexto territorial a que fazem referência. Perante esta metodologia, que permitiu trabalhar diretamente com os parceiros, foi possível desenvolver uma rede territorial entre diferentes áreas, nomeadamente o teatro, o contexto produtivo da marcenaria e o design. É nesta perspetiva que o designer se revela fundamental na preservação das baixas tecnologias, partindo de um método projetual que tem base na experimentação, e que origina a reinvenção das metodologias dos parceiros associados ao estudo. Assim, utilizou-se um método de trabalho experimental, em que os avanços e recuos foram fundamentais.

Num **segundo momento** intervencionista destacou-se a realização de trabalho de campo. Esta etapa mostrou-se fundamental para o desenvolvimento do estudo, permitindo o reconhecimento do espaço e pessoas das empresas parceiras. Por um lado, foi necessário observar o espaço teatral, armazenando dados acerca dos espaços físicos, das infraestruturas e da dinâmica da equipa do Teatro do Noroeste – CDV. Por outro lado, destacou-se a necessidade de conhecer o *modus operandi* da área da marcenaria, aprendendo os materiais e as técnicas utilizadas nos processos produtivos. Esta observação do modo de atuação de duas áreas distintas permitiu saber as suas limitações e objetivos, conectando-as mais facilmente. Perante a pandemia da COVID-19, as pequenas empresas sofreram uma diminuição de trabalho e o setor cultural sofreu uma estagnação. Por sua vez, a designer teve de saber atuar perante os constrangimentos encontrados ao longo do projeto, e deteve também o papel de intermediária entre os parceiros.

A fase posterior, focou-se na **geração de ideias e formulação de hipóteses de projeto**. Este foi um momento de aplicação de todos os dados adquiridos na fase não intervencionista e na fase intervencionista, mais concretamente, as informações obtidas com o trabalho de campo. Nesta etapa, foram realizados os primeiros desenhos e as maquetes associadas às propostas apresentadas. Além disso, foi uma fase em que foi necessário ter em conta não só a pandemia, mas também o tempo disponível para a realização do projeto e a disponibilidade do marceneiro. Desta forma, mostrou-se fundamental encontrar uma hipótese de projeto que cumprisse todos os objetivos do palco teatral, mas que também fosse executável perante os constrangimentos associados ao tempo

disponível e às limitações provocadas pela pandemia, a nível monetário, cultural ou social. Esta foi uma fase de discussão ativa entre a designer, a equipa do CDV, o marceneiro e os professores orientadores.

Assim, em termos operacionais, mostrou-se fundamental pensar em hipóteses de rápida conceção, fácil montagem e transporte, utilizando materiais leves.

No **início da fase de projeto**, tendo o conceito definido e validado por todos os envolvidos, avançou-se com uma fase de discussão de ideias e com a aplicação do conceito em desenhos e maquetes. As maquetes mostraram-se fundamentais para perceber erros e melhorias necessárias à proposta inicial do protótipo da mesa. Assim, esta foi uma etapa onde os avanços e recuos se mostraram essenciais ao projeto. Consequentemente, através de várias experiências, foi percebido o melhor sistema de encaixe para cada componente do protótipo da mesa.

Na etapa de **materialização do projeto**, foi realizado o protótipo da mesa, superando vários constrangimentos, como o tempo disponível até à estreia da peça em que seria inserido o protótipo, o tempo dispensado pelo marceneiro e todas as limitações de circulação e contacto pessoal provocadas pela pandemia da COVID-19. A materialização do protótipo de adereço de cena e a sua integração na peça “Falar verdade a mentir”, permitiram a validação do conceito e das características de fácil transporte e rápida montagem do protótipo, tornando-se a base para o desenvolvimento de um sistema de produto com mais tipologias e com possível aplicação a nível empresarial.

Na **última etapa da fase de projeto** definiram-se outras tipologias de equipamento. Para solucionar estas hipóteses foram realizados desenhos 3D, perspetivando o produto em si, mas também a sua relação com o ser humano e com o espaço envolvente. Futuramente, objetiva-se a prototipagem das mesmas, com a possibilidade de envolver novos parceiros e melhorias.

A **nível de constrangimentos**, a investigação apresentou vários desafios para o papel do designer, mostrando que este se consegue adaptar às adversidades encontradas numa atualidade cada vez mais frágil, articulando-as a seu favor, e ajustando também a sua metodologia de trabalho às necessidades impostas pelo projeto. Os principais fatores para os constrangimentos que surgiram ao longo do desenvolvimento do projeto foram a pandemia da COVID-19 e o tempo disponível

para o desenvolvimento do protótipo de adereço de cena até à estreia da peça “Falar verdade a mentir”. Assim, por um lado, perante as três semanas disponíveis para o desenvolvimento do conceito e do protótipo, mostrou-se necessário produzir hipóteses de projeto de rápida e fácil conceção. Além disso, foi necessário ter em conta que o teatro pede o desenvolvimento de protótipos leves e de rápida montagem. Por outro lado, devido à pandemia, a cultura do país foi a primeira a ser afetada. A falta de contacto físico, as proibições nas deslocações e os horários de recolher obrigatórios alteraram por completo o modo de vida da sociedade. Por sua vez, o teatro viu-se estagnado, com horários e lotação reduzida, e as empresas sofreram uma diminuição de trabalho ou encerramento. Consequentemente, perante estas circunstâncias, foi necessário perceber que produtores locais estavam disponíveis para colaborar no desenvolvimento do projeto e garantir a rápida produção do protótipo final. Além disto, uma vez que toda a investigação se desenvolveu durante a pandemia, também a comunicação com os orientadores foi realizada virtualmente.

Esta investigação validou também a necessidade da conceção de uma **rede entre a academia e o setor empresarial local** no desenvolvimento de projetos académicos. A conceção de trabalhos com esta característica, leva à realização de projetos que têm como base a valorização e a exposição do *genius loci*. Assim sendo, é importante que os estudantes sejam inseridos no contexto do mundo profissional durante o seu percurso académico e que se relacionem com empresas locais, ajudando também na sua reinvenção. Desta forma, ao conhecerem diversas áreas, os estudantes percebem mais facilmente o seu rumo profissional e ganham conhecimentos e experiência que mais tarde poderão utilizar nesse mesmo mercado de trabalho.

A nível de **resultados**, esta investigação permitiu a recolha e a prática de novos conhecimentos por parte dos parceiros envolvidos, gerando inovação no processo criativo de entidades distintas, principalmente entre duas culturas que continuam a sofrer efeitos por parte da pandemia da COVID-19. Consequentemente, esta rede territorial entre parceiros acabou por beneficiar áreas de atuação distintas.

Para os produtores da cultura local do Norte de Portugal, como o **marceneiro Moisés e o seu filho Bruno**, este projeto permitiu que num período culturalmente, socialmente e economicamente frágil, o seu trabalho

continua-se a ser reconhecido, apresentado e validado em novos locais, como o teatro. Esta situação poderá, igualmente, proporcionar não só novos trabalhos em conjunto com a Companhia de Teatro de Viana do Castelo, mas também novas conexões com outras entidades. Consequentemente, a parceria na conceção do protótipo possibilitou a aplicação de novos conhecimentos e técnicas associadas ao palco teatral, que podem ser futuramente aplicadas em novos produtos, reinventando assim os seus métodos de trabalho. Além disso, o desenvolvimento deste projeto ofereceu ao setor produtivo a possibilidade de inserção de uma nova gama de produtos, de rápida e fácil montagem, na sua linha produtiva.

Para o **Teatro do Noroeste- CDV**, a investigação foi importante porque permitiu uma parceria com uma nova empresa local, que pode mais tarde colaborar em outros projetos. Além disso, este palco teatral funcionou como local de experimentação, validação e exposição de uma outra disciplina cultural, a marcenaria, provando assim que o palco teatral também pode ser usado como transmissor da cultura produtiva local. Deste modo, a criação de adereços de cena para uma peça de teatro, fruto de uma rede territorial, foi uma ocasião para acrescentar valor à cultura teatral, qualificando o teatro como palco de transmissão da identidade de um local.

Para a **investigadora**, foi percebido que é necessário ter um carácter perseverante perante os desafios propostos, e que o trabalho em equipa é fundamental. Por um lado, a designer teve a responsabilidade de mediadora e partilhou os seus conhecimentos e os valores da disciplina do design com a área da marcenaria e com a área do teatro. Por outro lado, o setor produtivo local partilhou materiais, técnicas e processos, e o teatro partilhou conhecimentos e experiências. Este projeto permitiu a recolha e partilha de conhecimentos numa época tão inconstante como a vivida perante a pandemia da COVID-19. Desta forma, a investigação provou que o designer é capaz de se adaptar e desenvolver novas metodologias de trabalho, perante os constrangimentos gerados por fatores internos e externos expostos ao longo do desenvolvimento de um projeto. Em **termos pessoais**, a criação de uma rede territorial entre disciplinas distintas, permitiu a partilha e absorção de novos conhecimentos e práticas, que com certeza, serão futuramente aplicados no mundo do trabalho. Desta forma, a intervenção direta com a Equipa do Teatro de Noroeste- CDV mostrou-se fundamental. Esta interação

permitiu criar novos métodos de trabalho, definindo objetivos específicos e aprendendo a delinear e cumprir prazos. A intervenção com a área de atuação da marcenaria, permitiu conhecer novos materiais, gerar novos conhecimentos e explorar novas técnicas.

Este **estudo dirige-se a estudantes e investigadores** do âmbito da disciplina de Design do Produto, Design de Interiores, Design de Ambientes, Cursos de Teatro ou Cenografia. A investigação assenta no conhecimento teórico e prático, e demonstra a utilização de uma metodologia de carácter experimental, que aborda novos conceitos e o trabalho de campo. Assim, é exposto o carácter do designer em contexto operativo, demonstrado que este deve acompanhar de perto todo o processo adjacente ao estudo, formulando uma metodologia abrangente, capaz de se adaptar a diferentes situações.

Futuramente, no âmbito profissional, este estudo poderá ser usado como base para o desenvolvimento de novos projetos dentro do âmbito do Design de Equipamento. A nível pessoal, a investigação poderá marcar o estilo próprio da designer em futuras áreas de aplicação, presando pelo desenvolvimento de produtos culturalmente conotados e que têm foco nas necessidades de uma sociedade cada vez mais mutante. Simultaneamente, percebemos que ao longo do desenvolvimento de um projeto, muitos são os constrangimentos internos e externos que podem surgir. No entanto, este estudo prova que o designer consegue adaptar a sua metodologia e transformar essas adversidades em oportunidades. Por sua vez, este estudo funcionará como um lembrete do carácter perseverante que a designer precisa de ter em todos os projetos futuros. Além disso, em todas as etapas do estudo, a designer absorveu novos conhecimentos. Por um lado, a investigação proporcionou um maior conhecimento sobre aquela que é a área que a autora pretende atuar futuramente, nomeadamente o Design de equipamento. Por outro lado, permitiu conhecer novas empresas, que se podem tornar futuras parceiras em projetos pessoais e profissionais.

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. A.V.V. (2014) Pesquisa intervencionista: um ensaio sobre as oportunidades e riscos para pesquisa brasileira em contabilidade gerencial. *Advances in Scientific and Applied Accounting*, São Paulo v.7, n.2, p. 244-265 DOI:<http://dx.doi.org/10.14392/asaa.2014070204>
2. A.V.V. (1993) *Design em Aberto: uma antologia*. Porto: Centro Português de Design.
3. A.V.V. (2020). *A Busca do Comum – Práticas Artísticas Para Outros Futuros Possíveis*. Porto: i2ADS – Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade ISBN: 978-989-54417-9-2
4. APARO, E. (2010) *A Cultura cerâmica no Design da Joalheria Portuguesa*. (Tese de Doutoramento não editada, Departamento de comunicação e arte). Universidade de Aveiro, Aveiro. URL: <http://hdl.handle.net/10773/3688>
5. APARO. E, SOARES. L (2012). *Seis projetos à procura de um autor*. Firenze: Alinea
6. BANDEIRINHA, J. (2011) *O Processo SAAL e a Arquitectura no 25 de Abril de 1974*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra
7. BARATA, J. (1991) *História do Teatro Português*. Lisboa: Universidade Aberta
8. BAUMAN (2001) “Modernidade Líquida”. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
9. BROWN, T. (2009) *Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: Harper Collins
10. CASANOVA, M. (2019) *A influência da formação na cenografia*. (Dissertação de mestrado não editada, Departamento de Design de Interiores). Escola Superior de Artes e Design, Porto. URL: <http://hdl.handle.net/10400.26/28270>
11. COELHO, S. (2002) *Teatro Municipal Sá de Miranda*. In Vale do Lima. Memória, Sentimento, Situação. Ponte de Lima: Valima
12. COUTINHO, B. (2020). *Museu do Design e da Moda: Cristina Reis*. Acedido a 17/08/2020. URL: https://www.mude.pt/artigos/cristina-reis-lisboa-1945_3.html
13. CROSS, N. (2006) *Designerly ways of knowing*. London: Springer
14. FERREIRA, A., NEVES, M., RODRIGUES, C. (2012) *Design e artesanato: um projeto sustentável*. *Revista Redige, Centro de Tecnologia da Indústria Química e Têxtil (SENAI CETIQT)*, v.3, n.1, p.32-55
15. GARRET, A. (2001) *Fala verdade a mentir*. Lisboa: Edições Colibri

16. GIL, J. (2001) Movimento Total. O Corpo e a Dança. Lisboa: Relógio D'Água
17. GODOY, A. (1995) Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. Revista de Administração de Empresas, São Paulo v. 35, n. 2, p. 57-63 DOI: 10.1007/978-0-387-35309-8_22
18. GUERREIRO, M. (2017). Essencialidade, austeridade, silêncio. Sinais De Cena, 18-21. URL: <https://revistas.rcaap.pt/sdc/article/view/12360>
19. JONES, J.C. (1992). "Design Methods" London. David Fulton Publishers
20. KELLEY, T. LITTMAN, J. (2001) The art of innovation, lessons in creativity from ideo. New York: Doubleday Verganti, R. (2001) Le nuove sfide per l'innovazione di prodotti e servizi. Milano: Dipartimento di Ingegneria Gestionale – Politecnico di Milano
21. KRUCKEN, L. (2009). Design e território: valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel
22. LA PIETRA, U. (1997) "Didattica, progettualità e cultura artigianale." In MOROZZI, Cristina (coord.) Disegnare l'artigianato. Torino: Lindau, pp. 23 – 29
23. LEAL, M. (2014) O Ressurgimento da Pintura Decorativa nos Interiores Palacianos Lisboetas: da Regeneração às Vésperas da República. (Tese de doutoramento não editada, Departamento de Ciências Sociais e Humanas). Universidade Nova de Lisboa, Lisboa. URL: <http://hdl.handle.net/10362/14506>
24. MARTINS, J.P. (2001) Daciano da Costa: Designer. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian
25. MARTINS, M. (2019) Centro de Artes Visuais, Casa das Caldeiras e Estufas Tropicais do Jardim Botânico, em Coimbra, para uma leitura do processo criativo de João Mendes Ribeiro. (Dissertação de Mestrado não editada, Departamento de Arquitectura). Universidade do Porto, Porto. URL: <https://hdl.handle.net/10216/124484>
26. MATA, A. (2012) Valorização de Património do Teatro O Bando ao Relento, uma Instalação de Máquinas de Cena em Degradação Assumida. (Dissertação de mestrado não editada, Departamento de Museologia E Museografia). Universidade de Lisboa, Lisboa. URL: <http://hdl.handle.net/10451/7490>
27. MORAES, D. (2010) Metaprojeto: o design do design. São Paulo: Edgard Blucher
28. MUNARI, B. (1993) Das coisas nascem coisas. Lisboa: Edições 70
29. NEVES, A. (2015) Entre a arquiteta e cenografia de João Mendes Ribeiro. (Dissertação de mestrado não editada, Departamento de Arquitectura e Artes). Universidade Lusíada, Lisboa. URL: <http://hdl.handle.net/11067/1850>

30. OLIVEIRA, A. (2015) Teatro inserido nas unidades curriculares como forma de ajuda no desenvolvimento de crianças e jovens. (Dissertação de mestrado não editada, Departamento de Ciências Sociais). Universidade do Minho, Braga. URL: <http://hdl.handle.net/1822/40802>
31. PINHO, A. (2012) Leitura diacrónica: Dramaturgia e encenação de Falar Verdade a Mentir de Almeida Garrett (Tese de Mestrado não editada, Departamento de Ciências Sociais e Humanas). Universidade Nova de Lisboa, Lisboa. URL: <http://hdl.handle.net/10362/9396>
32. PIRES, M. (2007) “O Arquitecto José Geraldo da Silva Sardinha – construtor de espaços de passagem, encontros e permanências”. In *Artistas e Artífices e sua Mobilidade no Mundo de Expressão Portuguesa*. ACTAS VII Colóquio Luso-Brasileiro de História da Arte. Porto: Departamento de Ciências e Técnicas do Património Faculdade de Letras da Universidade do Porto. (pp.349-357) URL:<http://hdl.handle.net/10216/9182>
33. PONTI, L. (1990) *Gio Ponti: The complete work 1923-1978*. Milano: Passigli Progetti
34. RIBEIRO, J. (2008) *Arquitectura e Espaço Cénico, Um percurso biográfico*. (Dissertação de doutoramento não editada, Departamento de Arquitectura da Faculdade de Ciências e Tecnologia). Universidade de Coimbra, Coimbra. URL: <http://hdl.handle.net/10316/12133>
35. RUSSO, S. (2018) *Relações metafóricas entre o Design e o Teatro: um caso de estudo de Design de cenários no âmbito do Teatro do Noroeste – CDV*. (Tese de mestrado não editada, Curso de Mestrado em Design Integrado). Instituto Politécnico de Viana do Castelo, Viana do Castelo. URL: <http://hdl.handle.net/20.500.11960/2026>
36. SOARES, L. (2012) *O designer como intérprete de cenários de equipamentos*. (Tese de doutoramento não editada, Departamento de comunicação e arte). Universidade de Aveiro, Aveiro. URL: <http://hdl.handle.net/10773/8998>
37. SOARES, L. APARO, E. (2013) “O design como catalisador de criatividade entre a academia e as entidades produtivas locais: o caso Design do Produto do IPVC” in “CITTASLOW Ambiente Favorável para a Criatividade” (pp. 55 - 56)
38. SOARES, L., ALMENDRA, R.A., APARO, E., MOREIRA DA SILVA, F. (2019) “Design skills and craftwork culture in scenic design for theatre”. In Monteiro et al (Eds). *Intelligence, Creativity and Fantasy*. London: Taylor & Francis Group. CRC Press. 2019. Part II. Architecture/urbanism/design. 2019. (Pp. 223-228). ISBN 9780429297755. <https://doi.org/10.1201/9780429297755>
39. SOARES, L., ALMENDRA, R.A., APARO, E., MOREIRA DA SILVA, F. (2020) “Much tradition about innovation: the creation of sceneries with craft-design cooperation”. In Monteiro et al (Eds). *Book Serie III of the 8th International*

Multidisciplinary Congress (PHI 2020 – Tradition and Innovation), London: Taylor & Francis Group. CRC Press. 2019. Architecture/urbanism/design. 2020.

40. SOUZA, L. (2018) Economia industrial moveleira: um estudo de caso em Boa Vista (RR). Boa vista/RR: Editora da Universidade Federal de Roraima
41. TOMAZI, N. (2016) A Influência do Design na Relação entre Artesãos e Territórios: Um Estudo de Caso. (Dissertação de Mestrado não editada, Departamento de Design). Centro Universitário Ritter dos Reis – UniRitter, Porto Alegre. URL: <http://hdl.handle.net/1822/25911>
42. TRINDADE. A. (2013-2014) “Geometria na cenografia em Portugal: da herança dos Bibiena a Aquiles Rambois, Giuseppe Cinatti e Luigi Manini”. In Arte teoria, Lisboa. n°16-17, (pp. 125-135). URL: <http://hdl.handle.net/10451/18361>
43. VON HIPPEL, E. (2005) Democratizing Innovation. Cambridge MA: The MIT Press.

10. Glossário

-Teatro: Arte de representação em palco; A arte teatral implica a necessidade de um emissor, recetor, um canal de transmissão e o contexto que rodeia a transmissão da mensagem.

-Adereço de cena: Objeto que decora a cena e é aposto no cenário. Objeto que ornamenta um cenário numa representação de teatro. Objeto que decora a cena como adorno para situar a época, a condição económica, social ou política das personagens.

-Cultura do Projeto & Cultura do Fazer: A relação entre a Cultura do Fazer (cultura produtiva local) e a Cultura do Projeto(design) é uma das circunstâncias mais importantes para a construção de uma estratégia capaz de determinar a sobrevivência do *genius loci* de um local.

-Modernidade líquida: A sociedade é marcada por transformações vastas, não existindo uma fixação a um determinado espaço ou tempo. A modernidade líquida tem como constante, a experimentação do novo.

-Sistema de Rede Territorial: Os processos relacionados ao desenvolvimento de um produto são articulados num sistema de redes, que não é constituído apenas por produtores, mas por outros atores úteis para o processo como, por exemplo, os utilizadores. A integração e a distribuição das empresas em sistemas de redes, geograficamente bem definidos e mais flexíveis, permite a transferência de conhecimento e competências, através da troca de informação que rentabilizam as capacidades produtivas de cada um dos elementos que constituem uma rede produtiva.

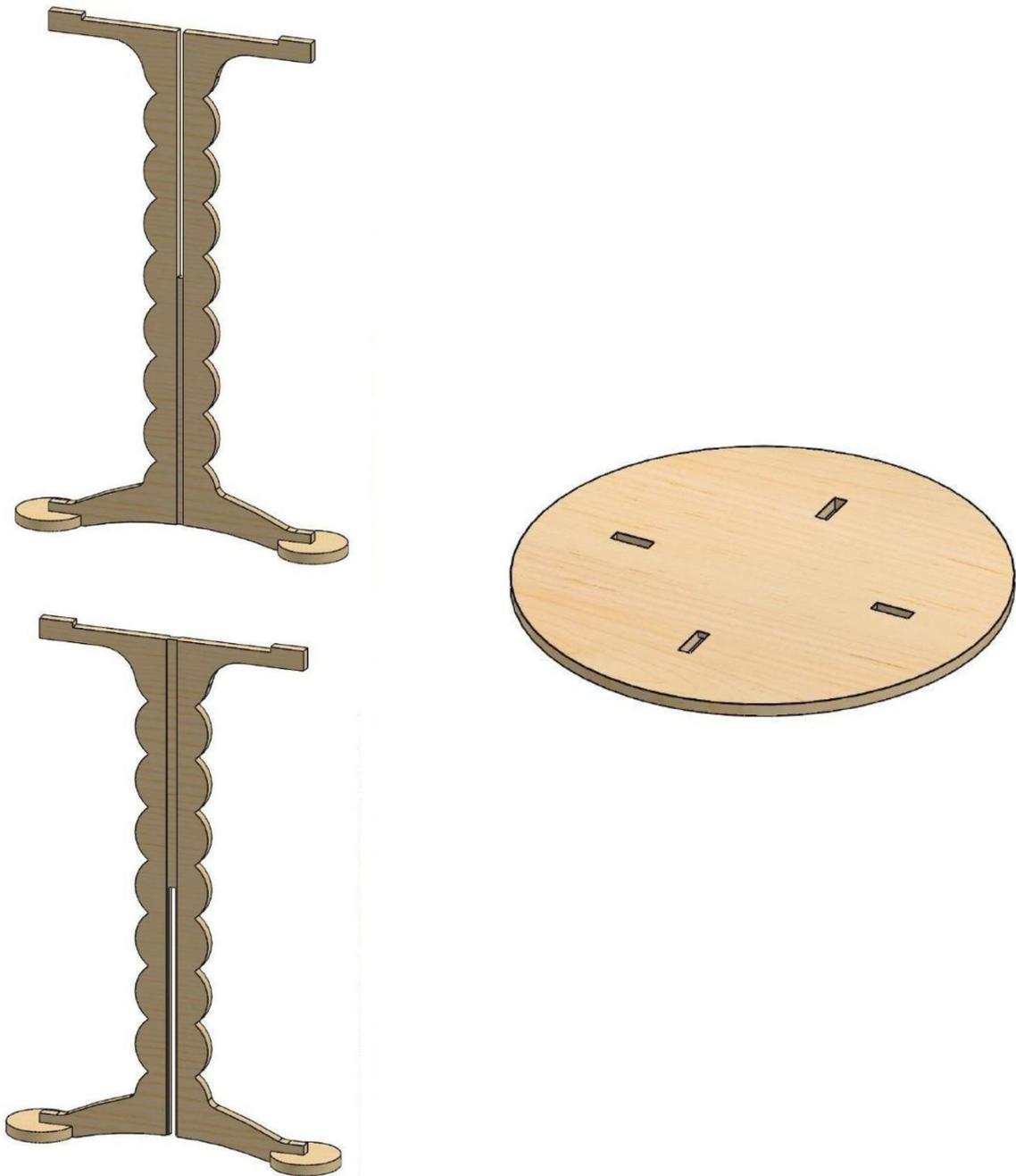
- Tupia: Ferramenta elétrica usada na marcenaria. Este equipamento possui fresas, que servem para arredondar, nivelar, dar encaixe, profundidade e criar desenhos e molduras na madeira.

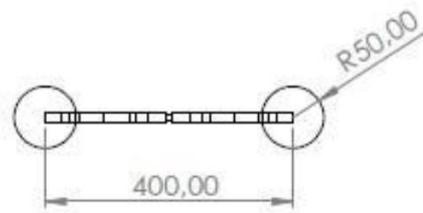
-Tico-tico: Ferramenta elétrica que proporciona ao utilizador a possibilidade de realizar cortes detalhados e em curva. Faz o trabalho que em marcenaria se chama de recortar, ou seja, permite dar ao objeto contornos mais complicados.

11. Apêndices

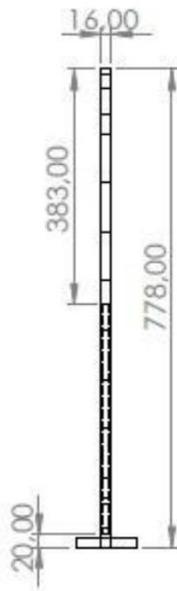
Apêndice 1- Tipologia Mesa

Componentes e Desenho Técnico

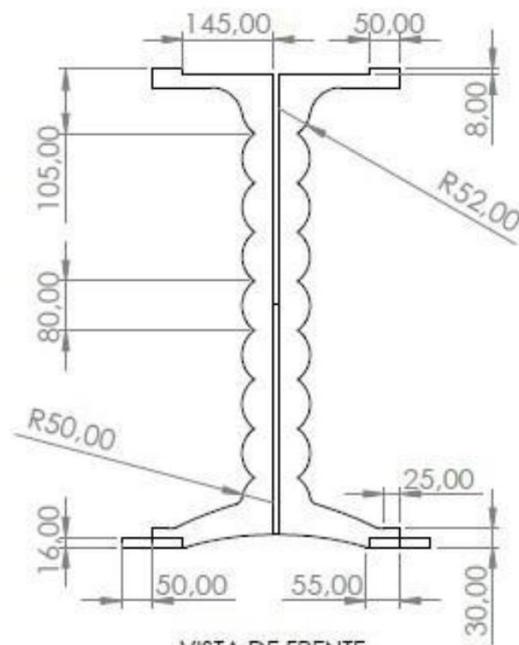




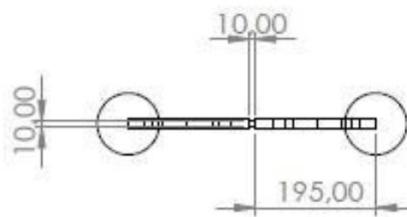
VISTA DE BAIXO



VISTA LATERAL DIREITA

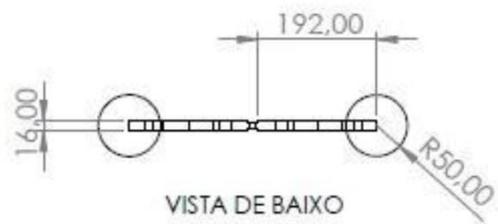


VISTA DE FRENTE

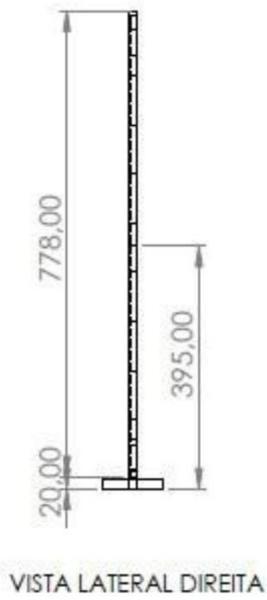


VISTA DE CIMA

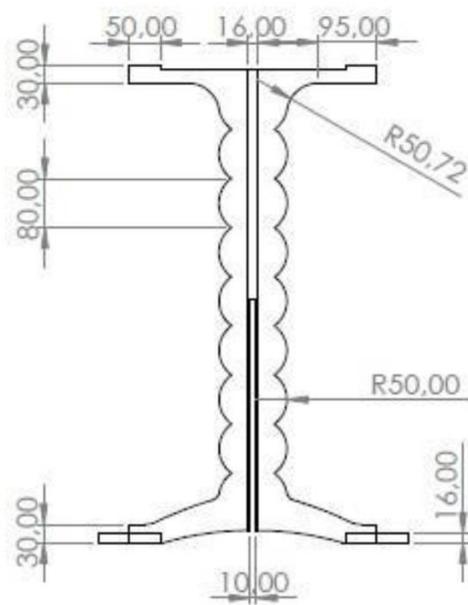
PEÇA Nº1 MESA
Escala: 1/10
Aluna: Vanessa Lima Orientadora: Liliana Soares - Coordenador: Emanoel Aparó
MDI/PVC



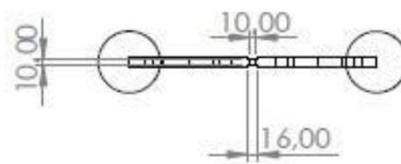
VISTA DE BAIXO



VISTA LATERAL DIREITA

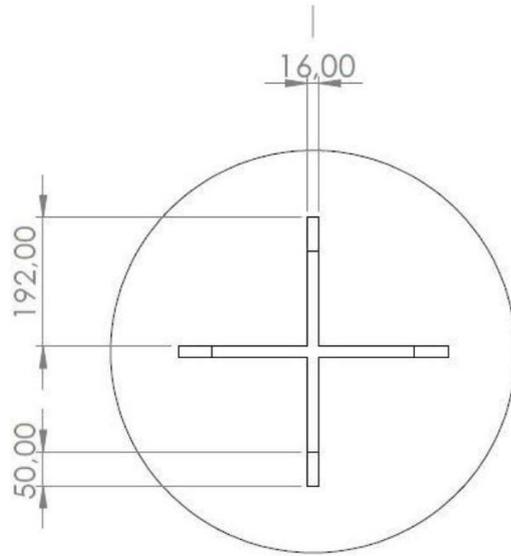


VISTA DE FRENTE

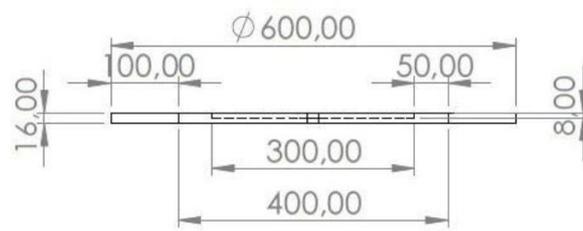


VISTA DE CIMA

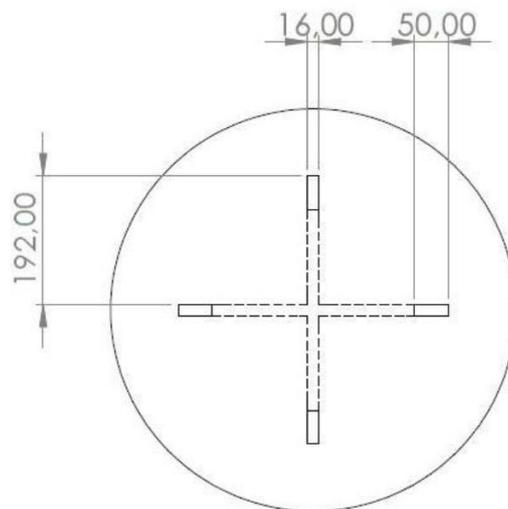
PEÇA Nº2 MESA
Escala: 1/10
Aluna: Vanessa Lima Orientadora: Líliana Soares - Coorientador: Emmano Apaió
MD/PVC



VISTA DE BAIXO



VISTA DE FRENTE



VISTA DE CIMA

PEÇA Nº3 MESA

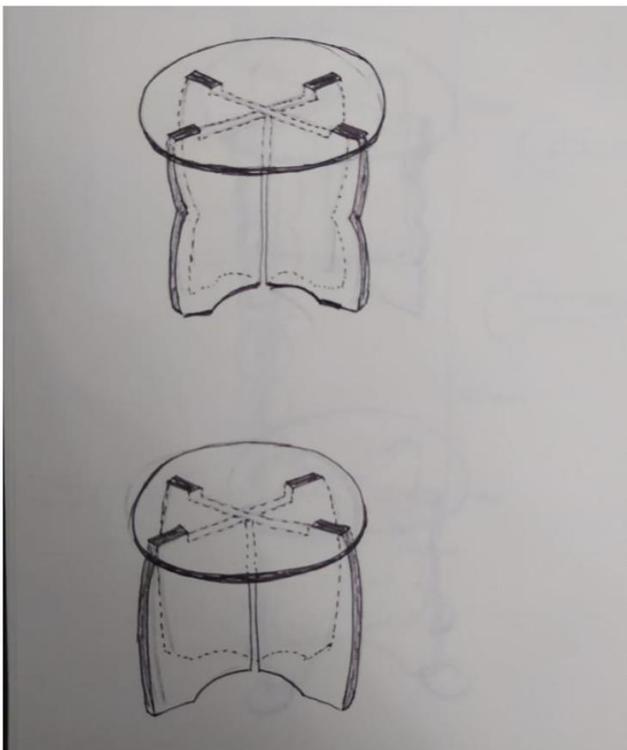
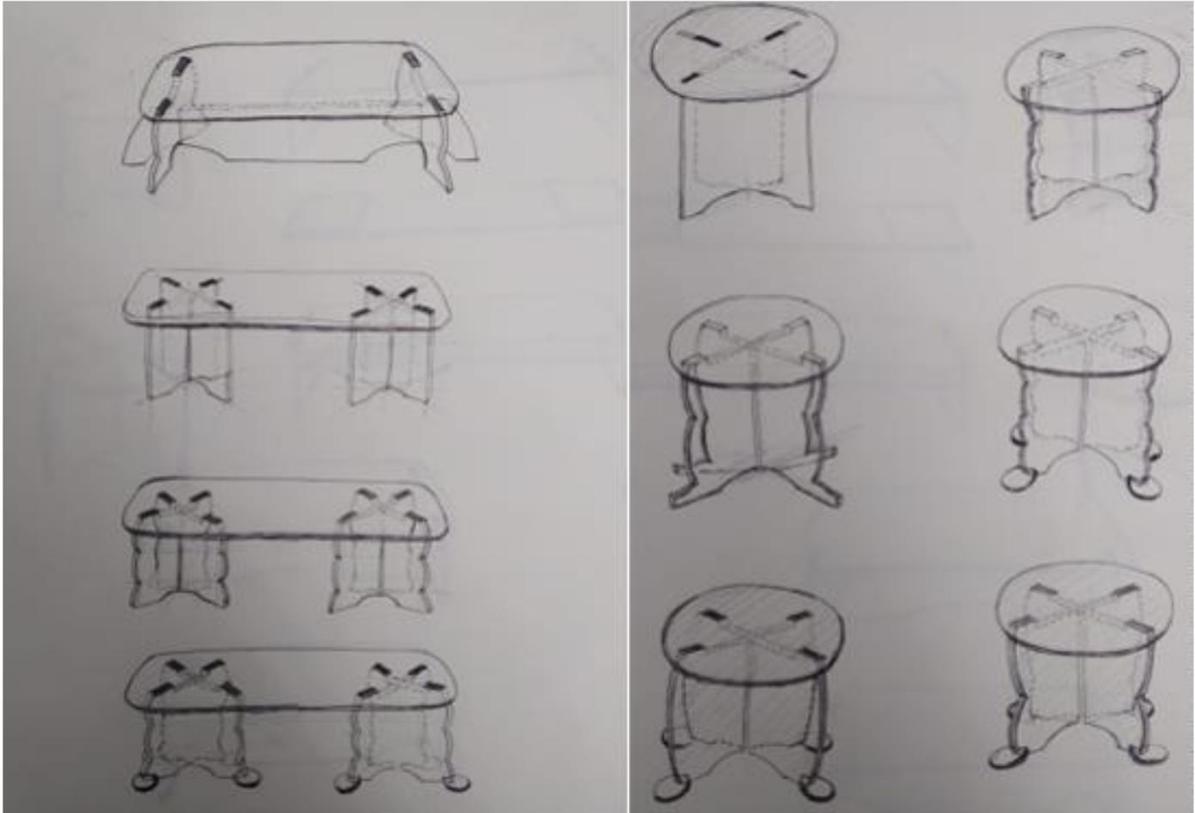
Escala: 1/20

Aluna: Vanessa Lima
Orientadora: Liliana Soares - Coorientador: Emarnio Aparó

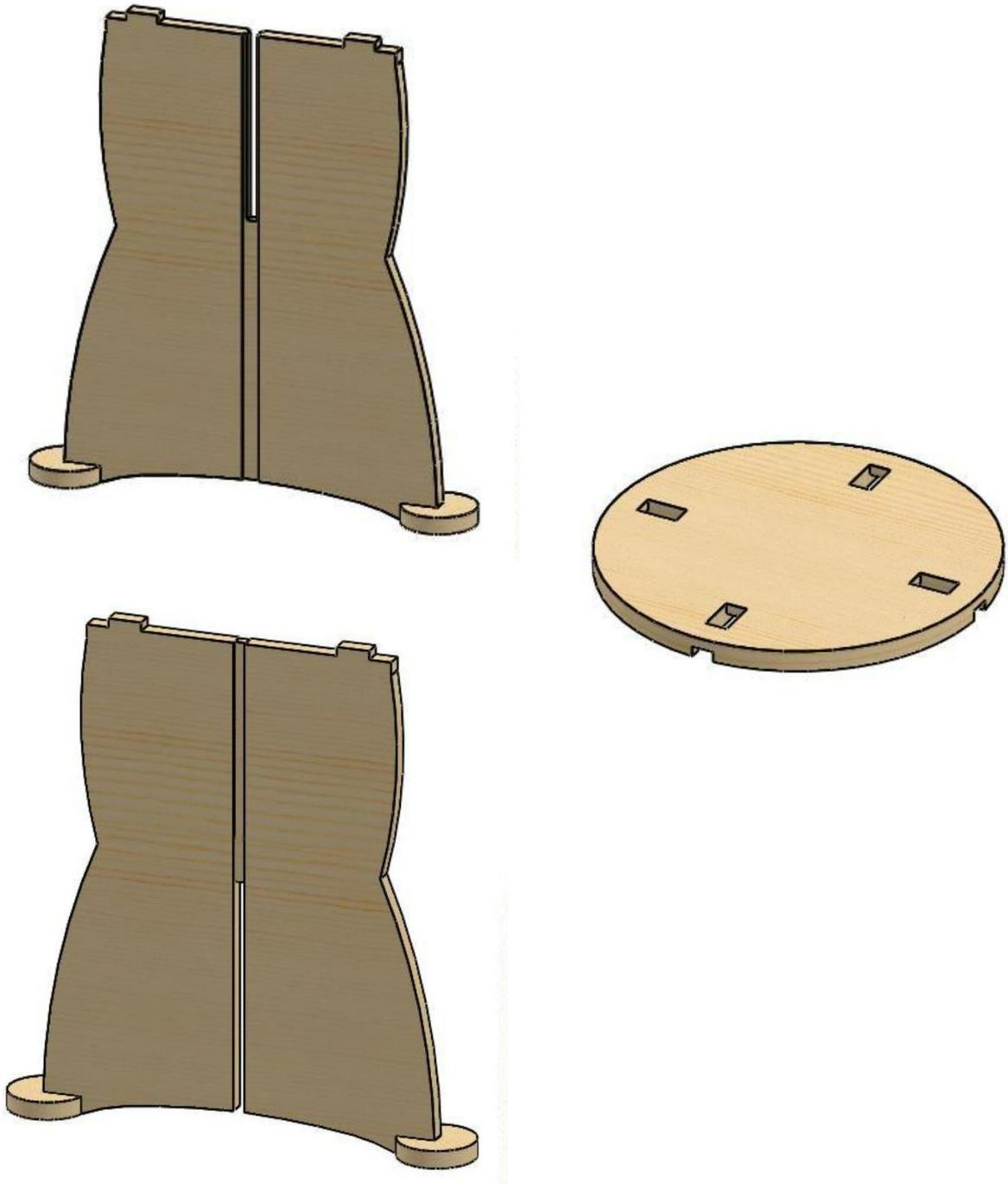
MDI/PVC

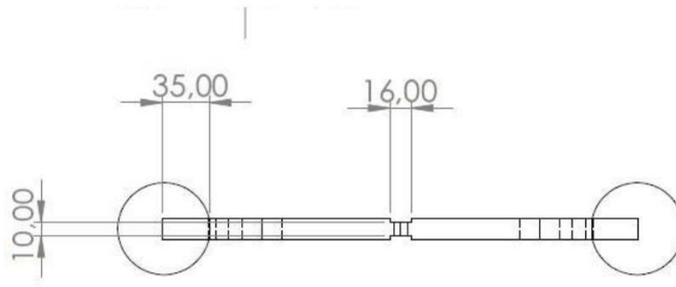
Apêndice 2- Tipologia Banco

Hipóteses satisfatórias

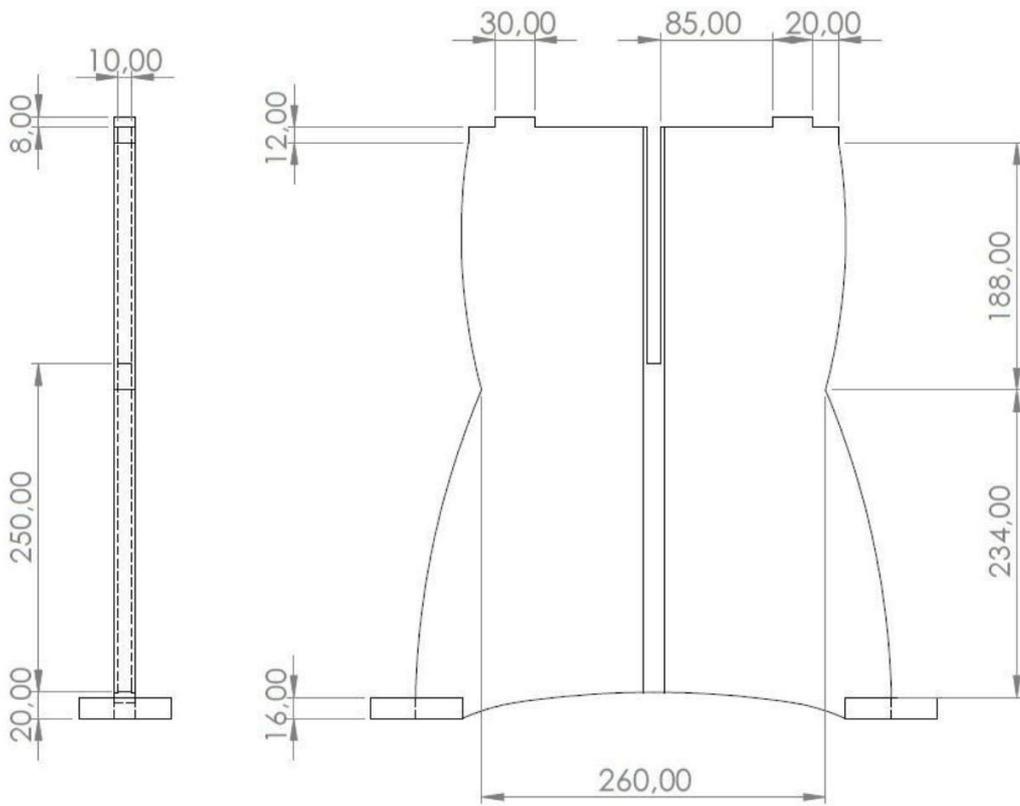


Componentes e Desenho Técnico



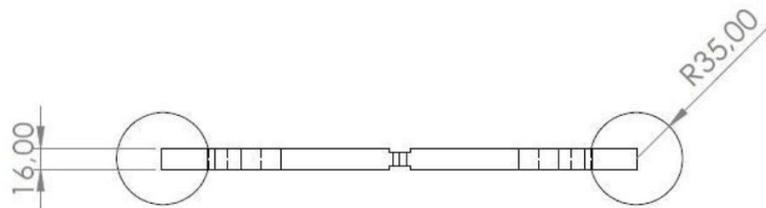


VISTA DE BAIXO



VISTA LATERAL DIREITA

VISTA DE FREITE



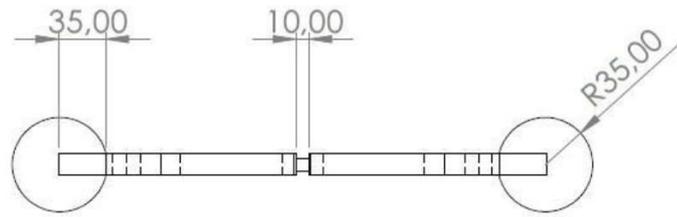
VISTA DE CIMA

PEÇA Nº1 BANCO

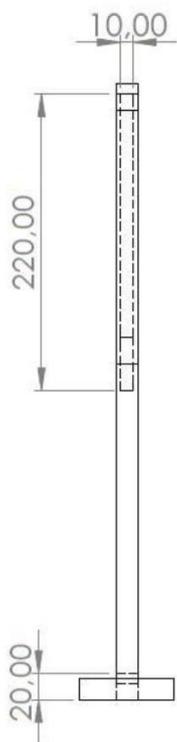
Escala: 1/5

Aluna: Vanessa Lima
Orientadora: Liliana Soares - Coorientador: Ermanno Aparo

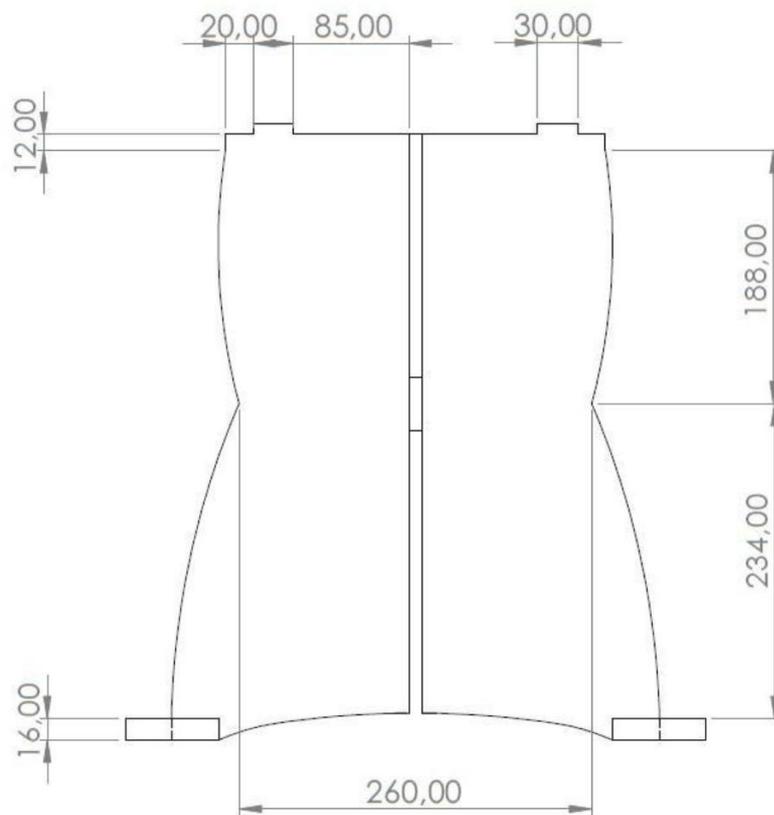
MDI/IPVC



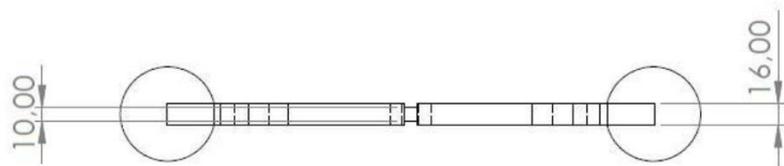
VISTA DE BAIXO



VISTA LATERAL DIREITA



VISTA DE FRENTE



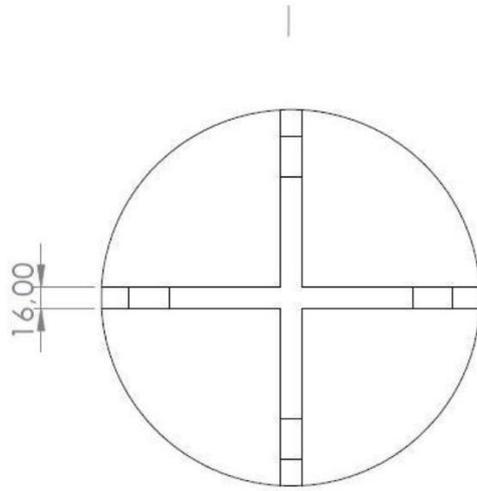
VISTA DE CIMA

PEÇA Nº2 BANCO

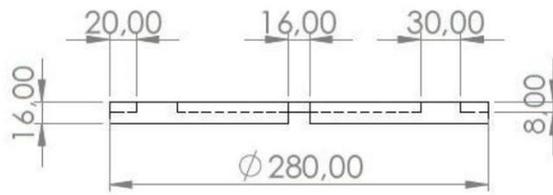
Escala: 1/5

Aluna: Vanessa Lima
Orientadora: Liliana Soares - Coorientador: Ermanno Aparo

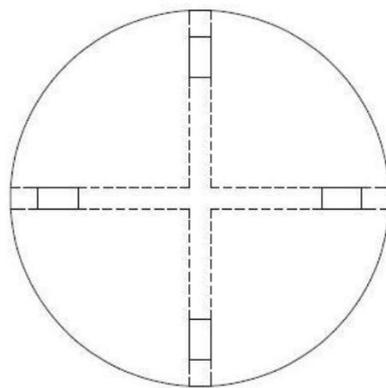
MDI/PPVC



VISTA DE BAIXO



VISTA DE FRENTE

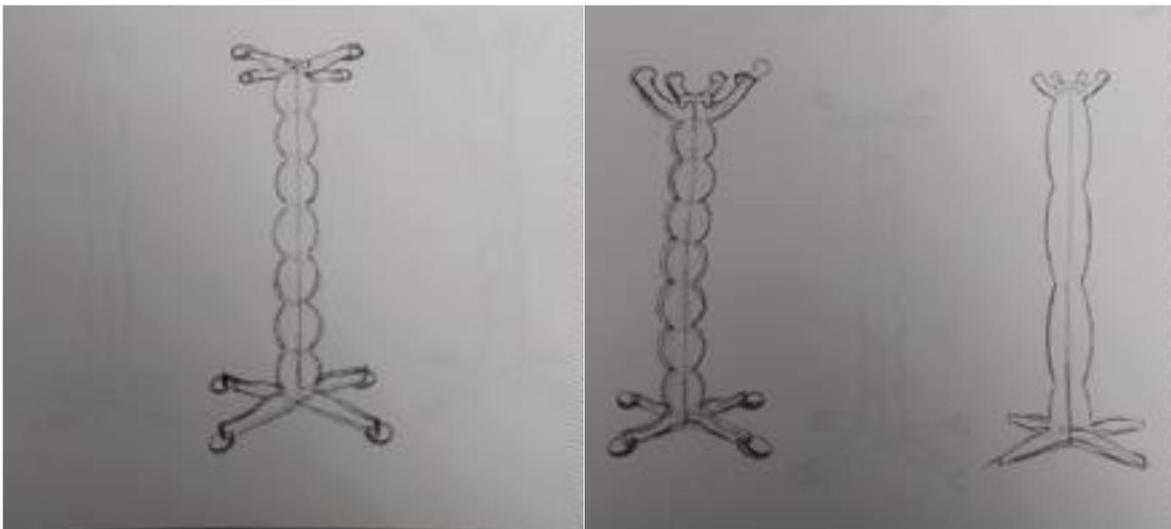
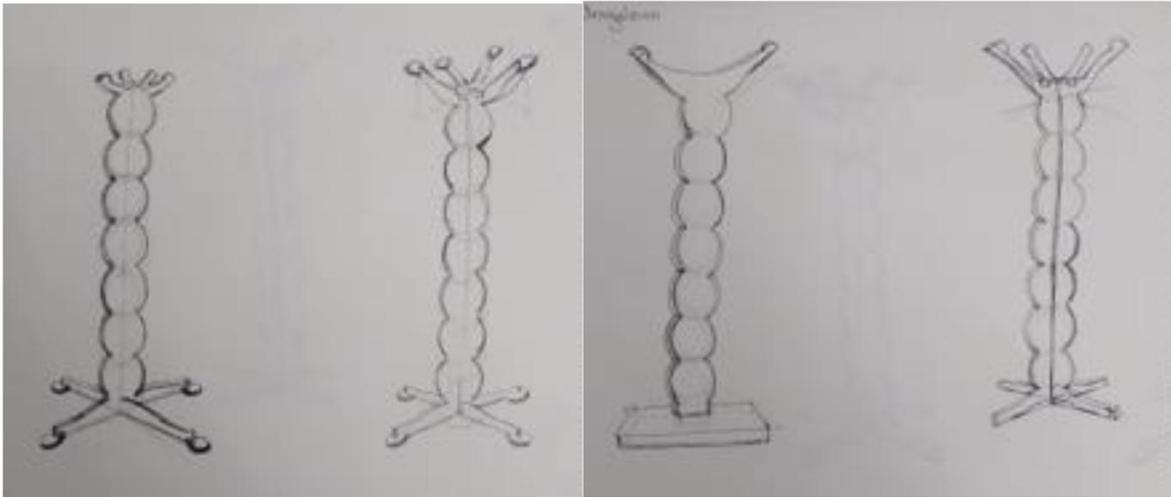


VISTA DE CIMA

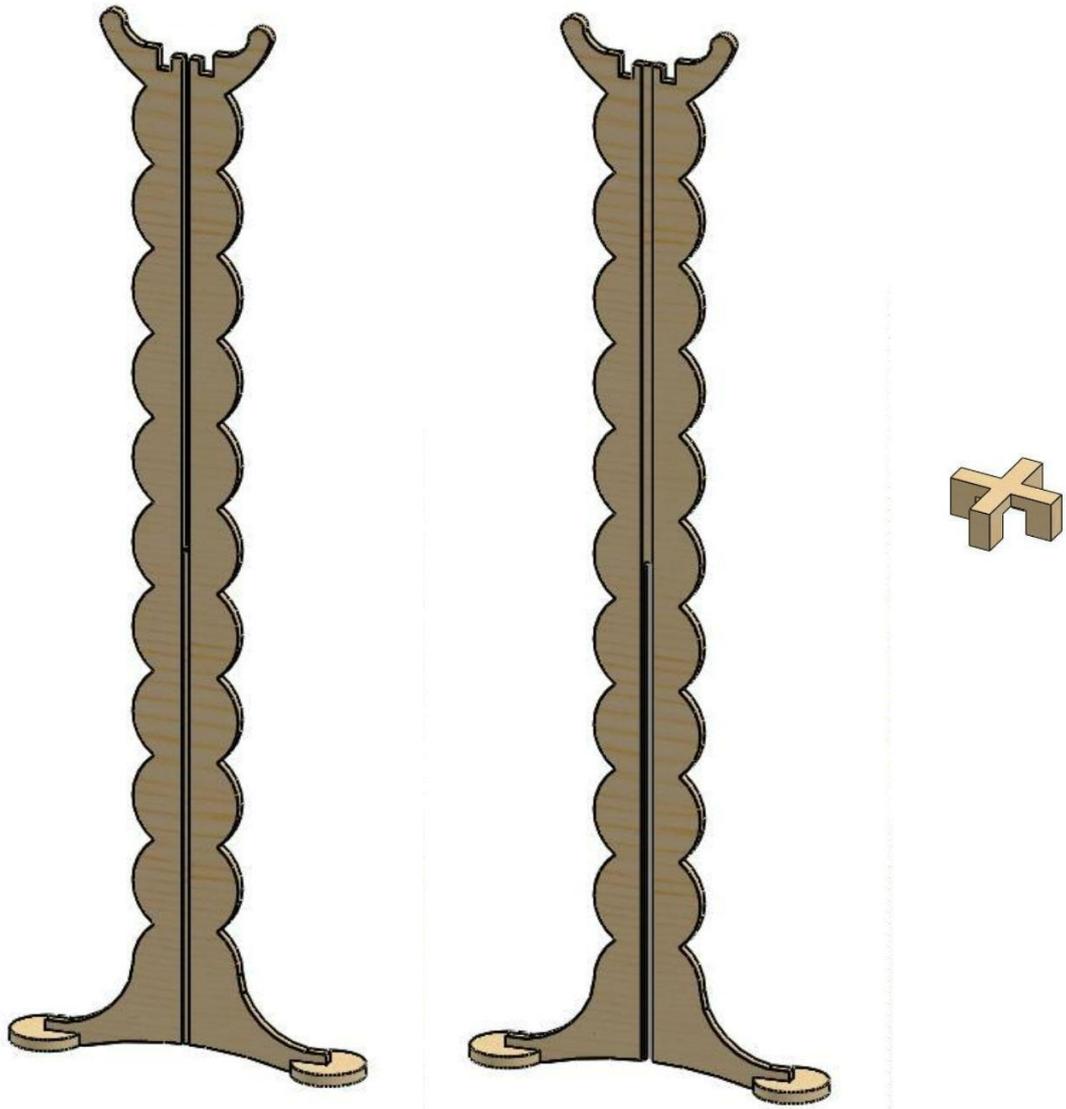
PEÇA Nº3 BANCO
Escala: 1/5
Aluna: Vanessa Lima Orientadora: Liliana Soares - Coorientador: Ermanno Aparo
MDI/PVC

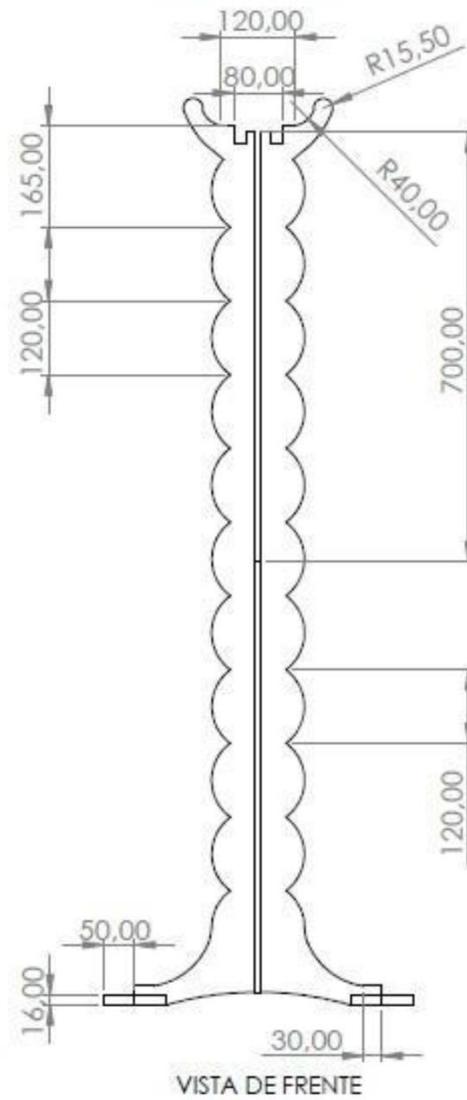
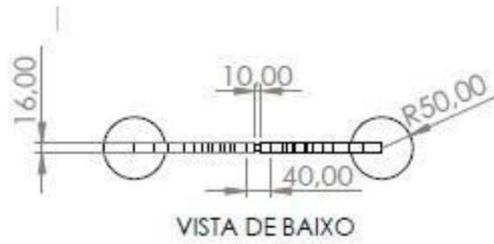
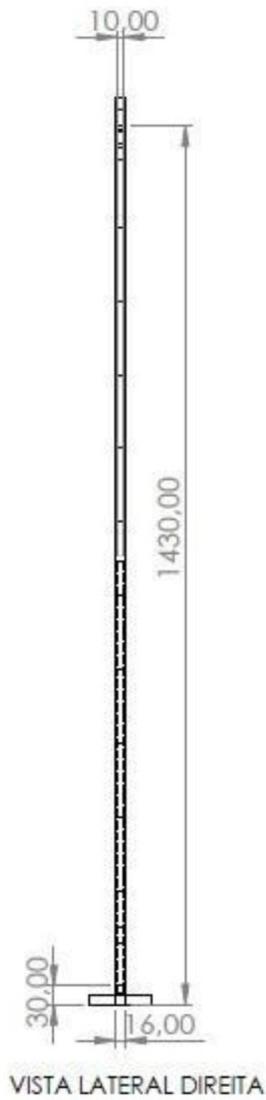
Apêndice 3- Tipologia Bengaleiro

Hipóteses satisfatórias

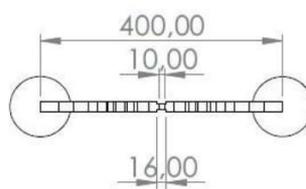


Componentes e Desenho Técnico

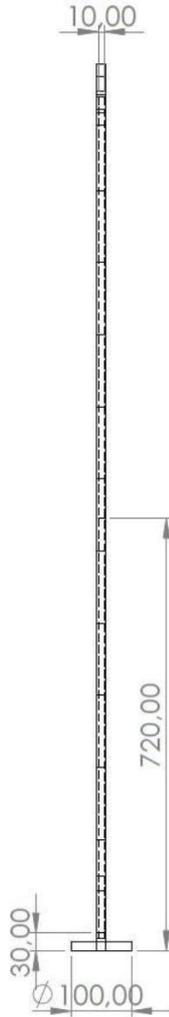




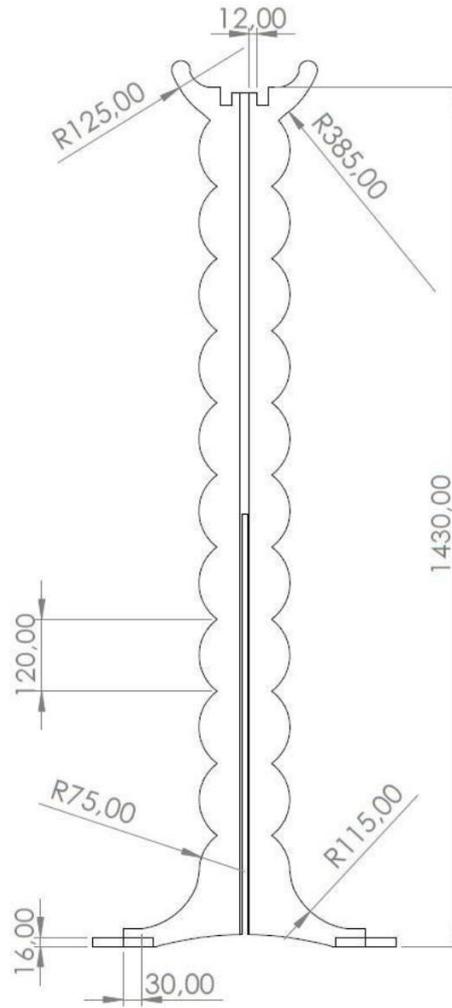
PEÇA Nº1 BINGALBRO
Escala: 1/10
Aluna: Vanessa Lima
Orientadora: Liliana Soares - Coordenador: Emmano Aparo
MD/FPVC



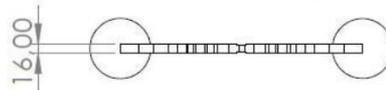
VISTA DE BAIXO



VISTA LATERAL DIREITA

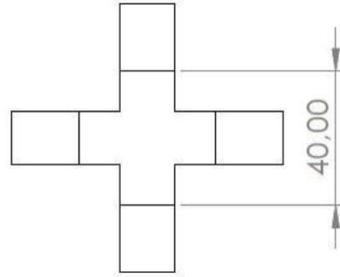


VISTA DE FRENTE

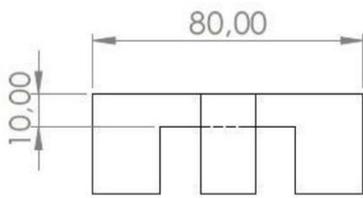


VISTA DE CIMA

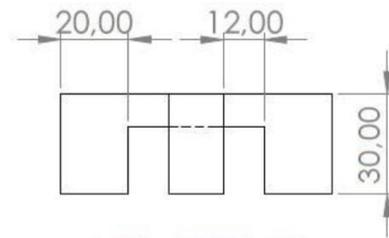
PEÇA Nº2 BENGALIBRO
Escala: 1/10
Aluna: Vanessa Lima Orientadora: Liliانا Soares - Coorientador: Ermanno Aparó
MDI/FPVC



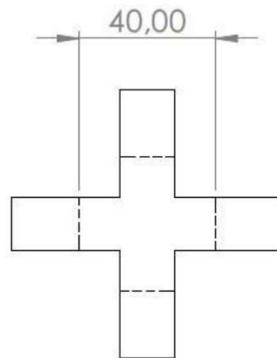
VISTA DE BAIXO



VISTA LATERAL DIREITA



VISTA DE FRENTE



VISTA DE CIMA

PEÇA Nº3 BENGALERO

Escala: 1/2

Aluna: Vanessa Lima
Orientadora: Lilliana Soares - Coordenador: Ermanno Aparo

MDI/PPVC

Apêndice 4- Diário

13 de outubro de 2020

Hoje foi o primeiro dia em que assisti aos ensaios, o meu tempo está muito limitado (estreia da peça a 10 de novembro).

A equipa do CDV mostrou-se disponível para ajudar em todo o processo associado ao meu trabalho, tanto os atores como os assistentes técnicos. Falei com o encenador, António Capelo, sobre a utilização do palco teatral e da peça “Falar verdade a mentir” como experimentação para o desenvolvimento de um protótipo final, ideia à qual se mostrou recetivo, devido ao pouco tempo até à estreia. Este, disse também que Cátia Barros, a cenógrafa da peça, está a desenvolver uma espécie de parede em “estoro” que irá abrir e fechar ao longo do decorrer da peça, e por isso, o protótipo terá de ir ao encontro do mesmo, principalmente a nível da cor (palco preto/tudo castanho).

Além deste elemento de Cátia Barros, mais nenhum está a ser desenvolvido, pois serão utilizados elementos que se encontram em armazém, de outras peças. Deste modo, poderei desenvolver uma mesa e/ou um bengaleiro e/ou cadeiras, elementos necessários na peça.

De seguida, falei com os professores e chegamos a conclusão que poderíamos optar pela realização de um redesign. Apresentei a ideia ao encenador e achou boa ideia.

Assim, desloquei-me, com um dos elementos da assistência, ao armazém/oficina do teatro localizada na abelheira, para ver elementos que poderei reaproveitar. Fiquei com algumas ideias, principalmente inspiradas numa mesa muito danificada que está no armazém e que podia sofrer um redesign.

Amanha vou falar com o encenador e o diretor do teatro, Ricardo Simões sobre as ideias que tive.

14 de outubro de 2020

Hoje fui assistir novamente ao ensaio as 14h e apresentar as ideias desenvolvidas ao António Capelo e ao Ricardo Simões. Apresentei ao encenador a proposta de desenvolvimento da mesa que vi no armazém, sofrendo um redesign e

gostou da ideia, disse para avançar. No entanto, quando falei com o Ricardo Simões, a opinião não foi a mesma:

- Não concordou com a ideia do redesign da mesa do armazém. Só em último caso, poderia desfazer a mesa.

- Sugeriu arranjar uma espécie de cobertura para a mesa usada nos ensaios ou desenvolver uma mesa semelhante à do armazém, mas em materiais nobres, mais leves.

Depois desta opinião, mostrou-me vários elementos desenvolvidos em outras peças, que parecem pesados e reais, mas são feitos em materiais leves e apenas acabados no lado que o público vê.

Em seguida, liguei aos professores para explicar a situação exposta pelo diretor do teatro, de modo a percebermos a melhor solução para a problemática imposta.

Foram tomadas as seguintes decisões:

- Utilização de materiais nobres
- Possibilidade de um protótipo de 3 peças

Assim, falei novamente com o diretor e achou uma boa ideia, assim como o encenador também concordou. Deste modo, fui novamente ao armazém do teatro para tirar medidas da mesa em que me vou inspirar.

Hoje fiquei novamente muito preocupada com a nova mudança de ideias, devido ao tempo, falta menos de um mês para a estreia e tenho de começar o protótipo o quanto antes. Mas o diretor Ricardo Simões disse “encara as dificuldades académicas, de investigação e de projeto como simulacro da realidade dos processos produtivos, ou seja, enquanto problemas normais que precisam de soluções”, e é isso mesmo que vou fazer. Agora a noite vou realizar alguns desenhos com ideias.

15 de outubro de 2020

Hoje não fui ao teatro, estive a realizar desenhos, a definir medidas e comecei a fazer maquetes na escala 1:5.

16 de outubro de 2020

Este dia começou com continuação da realização de maquetes e a ida ao marceneiro, para perceber o tipo de madeira que posso utilizar no protótipo final. Mostrei-lhe as minhas ideias e ele sugeriu algumas mudanças para obter peças com estabilidade, principalmente por ser uma mesa feita por encaixe.

Quanto ao material a usar, o marceneiro falou em contraplacado de choupou ou mdf. Recomendou o uso de mdf porque é mais fácil de trabalhar e de obter bom acabamento e o peso em relação a outros contraplacados mais fáceis de trabalhar, acaba por ser o mesmo.

Ao final do dia falei com os professores e eles disseram para avançar. Amanhã vou novamente ao marceneiro para dar o feedback positivo dos professores.

17 de outubro de 2020

Desenvolvimento de maquetes com sugestões do marceneiro, para mostrar segunda feira no teatro e confirmar que posso avançar com o projeto.

19 de outubro de 2020

Hoje de manhã terminei a maquete para mostrar ao diretor e ao encenador.

De tarde desloquei-me ao teatro Sá de Miranda para assistir ao ensaio da peça e para obter feedback sobre a proposta de projeto, com o António Capelo e Ricardo Simões.

- Tudo ok com o diretor

- Tudo ok com o encenador

Desta forma, voltei ao marceneiro para confirmar o início do projeto.

Ainda tivemos algum tempo para iniciar as experimentações a nível do encaixe que a peça vai ter. A primeira tentativa não resultou, mas a seguinte já funcionou.

20 de outubro de 2020

Ida ao marceneiro.

Iniciou-se a realização da perna da mesa e da zona de encaixe, e a experimentação do tampo da mesa. Percebeu-se também que o desenvolvimento da perna da mesa seria mais fácil com um molde que facilite o corte da madeira.

21 de outubro de 2020

Hoje foi realizado o molde para as pernas da mesa. Deste modo, foi desenhado, cortado com o tico-tico e lixado.

De seguida, foi usado nas tábuas, para o seu corte e foi testada a resistência do tronco desenvolvido para a mesa.

- Tudo ok.

22 de outubro de 2020

Este dia foi passado a lixar manualmente o tronco da mesa. Tarefa difícil nas zonas redondas.

23 de outubro de 2020

Continuação da lixagem.

Corte do tampo da mesa.

26 de outubro de 2020

Ida ao teatro para mostrar os progressos no desenvolvimento da mesa. Feedback do encenador e diretor:

- Tudo ok.

Encenador lembrou que a cor da mesa deve ser discutida com a cenógrafa Cátia Barros.

Conversa com professores sobre as opiniões obtidas e da possibilidade de realização de outras tipologias. Tenho de avaliar a situação do tempo e da disponibilidade do marceneiro.

27 de outubro de 2020

Hoje fui novamente ao marceneiro e percebeu-se que a mesa precisa de pernas mais robustas. Deste modo, estive a desenvolver soluções para esse problema.

Com esta situação e em conversa com o marceneiro, tomou-se a decisão da realização do protótipo apenas para a tipologia mesa.

28 de outubro de 2020

Ida ao marceneiro para o início da realização dos encaixes no tampo da mesa.

29 de outubro de 2020

Continuação dos encaixes no tampo da mesa.

Ao longo do processo, deu-se um erro de medidas e foi retirado mais espaço para o encaixe do que era necessário. Deste modo, tivemos de solucionar este contratempo com um remendo em madeira que ficou quase impercetível.

Tem sido ótimo aprender que os erros fazem parte de qualquer processo.

30 de outubro de 2020

Hoje foi dia de finalização dos encaixes.

Após isso, foram criados modelos em poliestireno com diferentes formatos. Estes modelos serviram para perceber qual a forma que a peça de aumento das pernas teria. Após decisão do formato final, realizamos essa mesma solução na placa de mdf e acrescentamos ao protótipo, dando-lhe um ar de mais robustez. De seguida, lixamos mais uma vez os elementos da mesa.

Depois da adição de mais estes elementos, mandei mensagem aos professores, com fotos do antes e do depois. Realmente a diferença é imensa, na primeira imagem parece que falta alguma coisa na mesa, na segunda imagem já não.

A professora diz que escolher a opção que oferece visualmente mais segurança se chama de Semântica e é o autor Daciano da Costa que fala neste conceito. Vou investigar este assunto.

O marceneiro também já me forneceu a ral das cores para mostrar no teatro e a cenógrafa decidir.

01 de novembro de 2020

Ida ao marceneiro para dar a última lixagem à mesa.

02 de novembro de 2020

A mesa está pronta, agora é só decidir a cor, juntamente com o encenador e a cenógrafa.

O peso da mesa:

Tampo : aprox. 3 kg

Cada elemento da perna: aprox. 1 kg x 2

Total= aprox. 5 kg

03 de novembro de 2020

Hoje desloquei-me novamente ao teatro Sá de Miranda, com o intuito de decidir a cor da mesa com a cenógrafa. No entanto, a Cátia Barros não estava no teatro, como supostamente estaria.

O encenador pediu que a mesa ficasse já no teatro para estar inserida nos últimos ensaios.

A cenógrafa vai estar dia 5 no teatro, vou lá de novo nesse dia.

05 de novembro de 2020

Ida ao teatro para discutir com a cenógrafa a cor a aplicar na mesa.

No entanto, quando lá cheguei ainda não tinham iniciado a montagem do estoro, então a cor ficou novamente por decidir.

Como já só faltam 5 dias para a estreia e 2 deles são fim de semana, o tempo está a ficar muito apertado. Assim, pedi para trazer a mesa para a o marceneiro para ver se ele tinha tempo para dar o primário e a levar no dia seguinte para o teatro de novo.

Infelizmente, o marceneiro não tinha oportunidade de dar iniciar a pintura hoje, só amanhã conseguia. Devido ao tempo, liguei com a cenógrafa e ficou decidido que a mesa será pintada no teatro.

06 de novembro de 2020

Hoje tive de ir a viana, levar novamente a mesa para os ensaios e pintura.

A cenógrafa decidiu que todos os elementos do palco têm de ser pretos

Duas opções:

- Colocação de papel autocolante preto, para não comprometer a cor original da mesa.

- Pintura a tinta preta

Em primeira tentativa, tentamos colar o papel. No entanto, percebemos que devido à existência de arestas, este tinha tendência para descolar.

Desta forma, a solução foi mesmo avançar com a pintura a preto.

07 de novembro de 2020

Pintura a spray da mesa. Isto porque a mesa é necessária para o ensaio que vai ser feito à noite, e por isso, tem de ser rapidamente pintada para secar a tempo.

09 de novembro de 2020

Última ida ao teatro antes da estreia da peça.