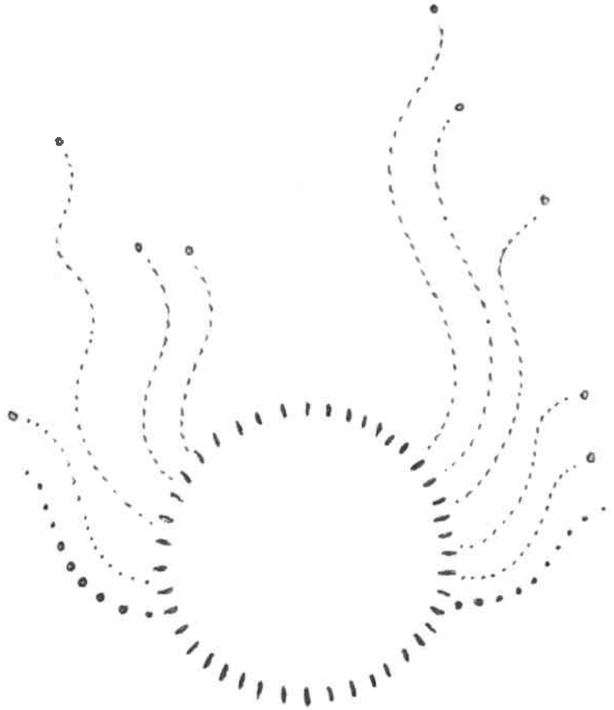
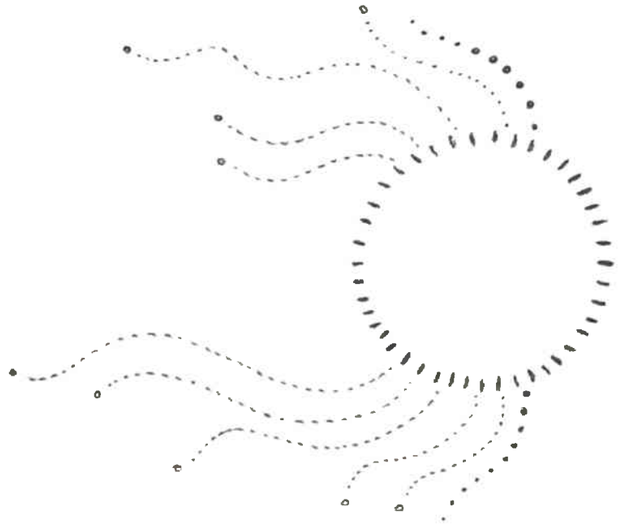
Diário gráfico do Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à FAUeD – Faculdade de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design. Sob orientação do professor Juscelino Machado Júnior.



Déborah Karla Macedo
Orientador: Juscelino Machado Junior
Curso: Design
Universidade Federal de Uberlândia, FAUeD
Junho de 2019

Agradecimentos

Agradeço a Deus pelo sopro de vida,
a família pelo apoio e cuidado,
a mamãe e a vovó por toda sabedoria e acolhimento,
ao amável orientador por sua paciência e disposição,
as meninas da casinha amarela,
aos amigos queridos e
ao amado pela inspiração, companheirismo e carinho.



Déborah Macedo, percebeu logo cedo o amor que tinha pelas artes visuais, explorando e experimentando diversas superfícies que vão do papel a pele. Por meio dessa expansão das linguagens visuais e de técnicas mistas a artista e designer se inspira nos elementos orgânicos e na ciclicidade feminina.

Lista de Figuras

1. Colagem manual
2. Companhia de dança it. Fotografia por Thiago Paulino. p. 6
3. Parangolé, Hélio Oiticica - César Oiticica Collection. p. 8
4. Bólides, Hélio Oiticica. Reprodução fotográfica Antonio Caetano. p. 8
5. Parangolé, Hélio Oiticica - fotografia exposta no Irish Museun of Modern Art (IMMA), César Oiticica Collection. p. 9
6. PN1 Penetrável, Hélio Oiticica, 1960. César and Claudio Oiticica Collection, Rio de Janeiro. p. 10
7. Bólides, Hélio Oiticica. Reprodução fotográfica P. Y. Brest. p.10
8. Penetrável, Hélio Oiticica. César Oiticica Collection. p. 12
9. Parangolé, Hélio Oiticica - César Oiticica Collection. p. 12
10. Parangolé, Hélio Oiticica - César Oiticica Collection. p. 13
11. Penetráveis transparentes, Hélio Oiticica. César Oiticica Collection. p. 13
12. Archigram, 1962. p. 21
13. Archigram, Plug in city, colagem digital. p. 22
14. Archigram, Plug in city, colagem digital. p.23
15. Archigram, Plug in city, colagem digital. p.24
16. Fotografia por Triphotos digital. p. 25
17. Fotografia - fotógrafo desconhecido. p. 26
18. Gráfico 1. Porcentagem de representates da cultura Trance nas cinco regiões (%) - 2018. p. 28
19. Gráfico 2. Porcentagem de interessados por Trance nos 26 estados e distrito federal (%) - 2018 p. 28
20. Gráfico 3. Composição por gênero do grupo de interessados por Trance (%) - 2018.p. 28
21. Gráfico 4. Porcentagem de interessados por Trance segundo a faixa etária (%) - 2018. p.28
22. Fotografia por Rodrigo Fávera. p. 29
23. Fotografia do músico e produtor Thiago Pinheiro, registro por Marcio Cursino. p. 30
24. Fotografia do Reveilloz, registro por Marcio Cursino. p. 32
25. Fotografia do Chill Out do festival Ozora, retirada de sua página no facebook. p. 33
26. Fotografia por Coletivamente. p. 34
27. Fotografia de intervenção artística, por Marcio Cursino. p. 35
28. Fotografia do Main floor do festival Mundo de Oz em 2018, por Márcio Cursino. p. 36
29. Fotografia do Chill Out do festival Mundo de Oz em 2018, por Coletivamente. p. 38
30. Fotografia do Espaço Kids no festival Mundo de Oz, por Coletivamente. p. 38
31. Fotografia da Feira Mix do Reveilloz, por Márcio Cursino. p. 38
32. Fotografia do interior do Chill Out do festival Ozora, retirada da página do Facebook. p. 38
33. Fotografia do Main Floor do festival Pulsar, por Guilherme Dias. p. 39
34. Espaço fogueira, feito em bioconstrução, no festival Mundo de Oz em 2019. Fotografia por Coletivamente. p. 40
35. Fotografia do portal bioconstruído pela equipe Djalus no festival Mundo de Oz, por Coletivamente p. 40
36. Yane, Teruhisa Suzuki , land art. p. 41
37. Yane, Teruhisa Suzuki , land art. p. 41
38. Spiral Jetty , Robert Smithson, land art. p. 42
39. Espaço de permanência e impermanência, bioconstrução interativa, Boom Festival. p. 42
40. Bioconstrução no Main Floor do festival Mundo de Oz, Djalus. Fotografia por Coletivamente. p.43
41. Rocío Morales bioconstruindo no festival Pulsar. p. 44
42. Tenda bioconstruída, Surya Ecoart. Fotografia por Lucas Caparroz. p. 44
43. Main Floor do Modem festival. Gêmeos VB Fotografia. p. 45
44. Espaço de permanência e impermanência, bioconstrução interativa, Boom Festival. Fotografia porJacob Kolar. p. 46
45. Main Floor do festival Pulsar. Fotografia por Rodrigo Della Fávera. p. 47
46. Espaço de Cura do Festival Mundo de Oz. Fotografia por Coletivamente. p. 48
47. Casa bioconstruída na Aldeia Outro Mundo. Fotografia por Marcio Cursino. p. 49
48. Cúpula de bambu construída na Aldeia Outro Mundo. Fotografia por Marcio Cursino. p. 49
49. Windshape, estúdio nARCHITECTS e estudantes da SCAD, The University or Creative Careers. p. 53

50. Windshape, estúdio nARCHITECTS e estudantes da SCAD, The University or Creative Careers. p. 54
51. Windshape, estúdio nARCHITECTS e estudantes da SCAD, The University or Creative Careers. p. 54
52. Escultura cinética, Fiber Lab, Justina yang. p. 55
53. Escultura cinética, Reuben Margolin. p. 56
54. Escultura cinética, Anthony Howe. p. 57
55. Escultura cinética, Anthony Howe. p. 57
56. Escultura cinética, Anthony Howe. p. 58
57. Neural Nature, obra escultural, Tim. p. 58
58. Neural Nature, obra escultural, Tim. p. 59
59. Aldeia Outro Mundo. Fotografia por Jorge Martin Lerose. p. 61
60. Cachoeira Grande, antiga sede do festival Mundo de Oz. Fotografia retirada do site oficial. p. 62
61. Chill Out do festival Mundo de Oz, cachoeira Grande, 2015. Fotografia retirada do site oficial. p. 63
62. Portal para a praça de alimentação do festival Mundo de Oz, 2015. Fotografia retirada do site oficial. p. 63
63. Chill Out do festival Mundo de Oz, cachoeira Grande, 2015. Fotografia retirada do site oficial. p. 63
64. Arte Visual do festival Mundo de Oz, edição 10 anos, 2019. p. 64
65. Main Floor do festival Mundo de Oz, edição 10 anos, 2019. Fotografia por Jorge Martin Lerose. p. 65
66. Arte Visual do festival Reveilloz, edição 2020. p. 66
67. Arte Visual do festival Reveilloz, edição 2020. p. 66
68. Camping do festival Mundo de Oz, edição 10 anos, 2019. p. 67
69. Main Floor do festival Mundo de Oz, edição 10 anos, 2019. p. 67
70. Main Floor do festival Mundo de Oz, edição 10 anos, 2019. p. 68
71. Horta da Aldeia Outro Mundo. Fotografia por Jorge Martin Lerose. p. 69
72. Palco Ozternativo do festival Mundo de Oz, edição 10 anos, 2019. Fotografia por Coletivamente. p. 69
73. Espaço de Cura do festival Mundo de Oz, edição 10 anos, 2019. Fotografia por Coletivamente. p. 69
74. Brainstorm - materiais. p. 70
75. Brainstorm - cores e formas. p. 71
76. Fragmento de aquarela manual e colagem digital. p. 72
77. Logo Cordulia - ilustração. p. 74
78. Protótipo inicial - objeto espacial. p. 74
79. Croqui - objeto espacial. p. 76
80. Croqui - objeto espacial. p. 76
81. Croqui - objeto espacial. p. 77
82. Fotocolagem objeto espacial. p. 78
83. Croqui - obejto espacial. p. 78
84. Fotocolagem - objeto espacial. p. 79
85. Fotocolagem - objeto espacial. p. 80
86. Croqui - objeto espacial. p. 81
87. Fotocolagem - objeto espacial. p. 83
88. Mapa efêmero - festival Mundo de Oz. p. 84
89. Fotocolagem. p. 85
90. Bambu, fotografia por Ana Lara Costa. p.86
91. Logo Cordulia - vetor. p. 86
92. Caipora, comunidade rural. p. 87
93. Caipora, comunidade rural. p. 87
94. Processo - bioconstruindo, bambu. p. 88
95. Processo - bioconstruindo, colheita do bambu. p. 88
96. Processo - bioconstruindo, limpeza do bambu. p. 88
97. Processo - bioconstruindo, separação do bambu. p. 88
98. Processo - bioconstruindo, separação do bambu. p. 88
99. Processo - bioconstruindo, corte do bambu em filetes. p. 88

Apresentação. p. 5

Etapa de Pesquisa

Objetivo Geral. p. 16
Objetivos Específicos. p. 16
Método: Design Experimental. p 17
Archigram. p. 21
Público Alvo. p. 25
A estrutura de um festival. p. 29
Bioconstrução. p. 40
Cenogarfia e Bioconstrução nos Festivais p. 45
Sobre as maneiras de arquitetar espaços - interdisciplinaridade entre arte, teatro, design e arquitetura
Similares p. 52

Etapa de criatividade

Briefing. p. 63
Brainstorm e moodboard - materiais. p. 72
Brainstorm e moodboard - Forma. p. 73
Concept. p. 75
Croquis. p. 78
Fotocolagem. p. 79
Mapa efêmero. p. 84
Bioconstruindo - processo e protótipo. p. 88
Referências. p. 91

Apresentação

O interesse em experimentações artísticas e sensoriais surgiu através do contato que tive com a ilustração, ainda quando criança e, pelo estudo das técnicas de ilustração nos anos seguintes. Ao explorar a materialidade do papel comecei a questionar quais seriam outros caminhos pelos quais a ilustração poderia ser desenvolvida além dos meios análogos tradicionais, em quais superfícies a ilustração poderia ter um resultado artístico positivo.

O processo de um ilustrador é o de compor uma atmosfera que transmita sentimentos, reações, pensamentos, questionamentos e poéticas diversas a quem está vendo, diferente do desenho que é uma representação para qualquer assunto ou ideia, a ilustração tem uma bagagem conceitual e explicativa.

Ao optar pela graduação em Design, tive a oportunidade de aprofundar conhecimentos em relação as questões da linguagem visual em disciplinas como plástica, estética, semiótica, ambientes efêmeros, design de cenário, animação, bem como tive contato com a dança e a bioconstrução por meio dos festivais de cultura trance, os quais tive a oportunidade de participar como espectadora e que foram complementares para a junção entre tais universos tão presentes na minha vida pessoal. Assim, pude fazer uma ponte entre a arte, a música, a dança, o movimento e o design e a partir daí explorar possibilidades dentro desse universo sensorial e imaginativo.

A partir de uma de minhas experiências psicodélicas[1], o que posso chamar de "insight", comecei, por meio da experimentação, a desenvolver modelos que tentassem traduzir todos esses elementos criativos, imaginativos e visuais para um objeto espacial e interativo que fosse capaz de gerar experiências únicas, que ao desenvolver uma relação com a estrutura e com o espaço circundante, o público pudesse experimentar novas sensações e descobertas, sejam elas funcionais, sensoriais ou conceituais.

No início de 2019, após a apresentação do iTCC, me deparei casualmente com as práticas corporais desenvolvidas pela cia. It, que é uma companhia de dança contemporânea de Uberlândia que me apresentou diversas técnicas e conhecimentos sobre o ato de movimentar-se e toda sua relação com o espaço que esse ato demanda, como por exemplo o desenvolvimento da consciência corporal e emocional, memória muscular e visual, consciência espacial, correlação entre som e movimento, consciência coletiva, interação com o palco e o público, ressignificação do erro, expressão, falar através de linguagens múltiplas e sobre como esse universo de descoberta corporal estava intimamente ligado a vontade de desenvolver uma experiência que instigasse o público a criar uma relação com a instalação a partir do impulso corporal.

Nesse processo, algumas questões importantes e pertinentes a este estudo foram levantadas, como por exemplo, qual a importância do corpo ativo? Qual a importância do movimento? Para mim, a importância do movimento é a de possibilitar o autoconhecimento por meio da experiência. Dentro da trance, existe a expressão "viver o tempo zero" que é perceber a reação instantânea e natural que o movimento do nosso corpo tem quando recebe camadas de informações sensoriais através de estímulos sonoros, visuais, espaciais.

---

[1] xperiências psicodélicas – A psicodelia é a busca por experiências de aprofundamento da percepção, seja pela sinestesia, dança, desenho, meditação, ou substâncias psicoativas, como o LSD e a ayahuasca.

É a sensação de transcendência em que nos concentramos em um estado de meditação ativa, dado pelo movimento.

A experiência de sentir, de dançar e de se movimentar seja dentro dos festivais, no palco, na intimidade de seu quarto é falar por meio de movimentos que surgem do impulso e da memória corporal de cada pessoa, se estendermos essa concepção de movimento podemos perceber que a todo momento nos movimentamos. Como então podemos perceber essa "bagagem" que nosso corpo carrega? Passamos por estímulos, situações e vivências que moldam nossos corpos e a maneira que nos movimentamos e nos posicionamos individualmente e em sociedade.

O ato de movimentar me despertou para uma nova percepção espacial, individual e coletiva, em que percebi os níveis de interação entre o indivíduo e o espaço circundante e que essa relação tem um aspecto cocriador, Helio Oiticica (1965), argumentava que dançar era também uma experiência que o fazia vislumbrar a coexistência entre o individual e o coletivo. Acerca dessa experiência com a dança o autor considera:

> É portanto, pra mim, uma experiência da maior vitalidade, indispensável, principalmente como demolidora de preconceitos, estereotipações, etc. A dança é por excelência a busca do ato expressivo direto, na imanência desse ato; [...] que nasce do ritmo interior do coletivo, que se externa como característica de grupos populares, nações, etc (OITICICA, 1965).

Companhia de dança it. Fotografia por Thiago Paulino.

Ainda sobre a prática da dança o autor pondera que existe uma imersão/-meditação no ritmo, em que o som e o movimento se complementam e se influenciam em suas palavras: há uma identificação vital completa do gesto, do ato com o ritmo, uma influência onde o intelecto permanece como que obscurecido por uma força mítica interna individual e coletiva, em verdade não se pode aí estabelecer a separação.

Essa experiência pulsante possibilitou um novo entendimento sobre o presente projeto, bem como sobre a relação das pessoas com as experiências espaço/sensoriais. Mas, como levar essa linguagem visual que é a ilustração a uma plataforma ainda mais sensorial? Comecei a pensar como mesclar a ilustração com formas tridimensionais interativas, o que proporcionaria um contato maior entre arte e público, de maneira que essas sensações não fossem transmitidas apenas de forma passiva, mas que as pessoas pudessem cocriar e conduzir uma dança entre elas mesmas e o objeto espacial, criando assim uma relação dinâmica de movimento e interação.

Ao propor essa relação de percepção corporal, espacial e cocriadora entre o indivíduo e obra podemos confirmar o que Oiticica já anunciava sobre como a arte pode ser uma ferramenta que aproxima o indivíduo de um comportamento criador, ou seja a arte como veículo/fio condutor para que as pessoas criem suas próprias vivências:

> O que procuro, e devemos todos procurar, deverá ser o estímulo vital para que este indivíduo seja levado a um pensamento (aqui comportamento) criador – o seu ato, subjetivo, o seu instante puro que quero fazer com que atinja, que seja um instante criador, livre [...] propor ao indivíduo que crie suas vivências (...) (OITICICA, 1967)

Ainda ressaltando as dinâmicas de interação e movimento entre obra e público, não podemos deixar de citar as contribuições de artistas inspiradores como Lygia Pape e o próprio Hélio Oiticica. Fernanda Pequeno (2009), em sua dissertação de mestrado analisa a obra dos artistas destacando o caráter cocriador entre obra e público:

> Podemos enfocar as obras de Pape e de Oiticica como significantes e pulsantes, e não como significados fechados, uma vez que, para se realizarem, as proposições precisam da presença física do observador, transformando o corpo do mesmo em suporte artístico. Dessa maneira, algumas questões poéticas dos artistas são abordadas sobre o viés dionisíaco – devido a radicalidade das proposições que colocam os expectadores, transformados agora em participantes, em situações de reconfiguração existencial, corporal, psíquica e social -, sem que exclua sua – (...) matriz apolínea. As questões de dança e do movimento, enfocadas como fornecedoras de impulsos, apresentam a capacidade de proporcionar uma redefinição de identidades, já que novas entidades seriam criadas. (PEQUENO, 2009 , p.32).

Dessa maneira, a autora (2009) explica que o expectador exerce um papel interessante dentro da relação público/obra, como um agente de potencialização que agrega e contribui com a composição artística e é então que a obra se torna um processo de formação em diversos níveis, não mais só objeto ou só a forma e sim a relação construída pelo conjunto. Partindo do princípio interativo, da riqueza dessa relação, da possibilidade de ajudar a construí-la e das transformações possíveis que essa relação pode proporcionar, surge o presente projeto.

A ideia de criar uma instalação parte do desejo de cocriar espaços e de realizar uma ponte entre as pessoas, o espaço e objetos espaciais, através da interação, afim de proporcionar formas de expressão e experimentação sensorial. Além da importância da relação do público com a obra existe também outra esfera que compõe o cenário a ser experienciado, que é justamente o âmbito espacial.

A raiz dessas relações é teatral, já que o estímulo para que aconteça a experiência é artístico. Existe um contexto preparado para proporcionar a interação público/obra/espaço e essa interação acontece da vontade de viver a arte, de refletir, de agir, de se expressar, se posicionar e se perceber como cocriador.

A partir desse momento, em que o sujeito se torna consciente de seu interesse, as interações acontecem de forma natural, imprevisível, e a distância entre artista e público perde o sentido, já que todos se tornam cocriadores da experiência artística.

Juscelino Machado Junior (2017) em sua tese de doutorado cita o crítico e historiador de arte Michael Fried (1998), que dialoga sobre como o teatro influencia outras linguagens artísticas. Em suas constatações Fried se refere às pinturas ou esculturas "teatrais", que nesse contexto são os atores e como no decorrer do processo/da apresentação perdem sua unidade e integridade tornando-se persuasores da plateia, atribuindo a tais obras uma qualidade "antropomórfica" que conduz a um "naturalismo" personificado.

Machado Junior (2017) ao falar sobre arquitetura efêmera, como os trabalhos instalacionais, cenográficos e audiovisuais que se aproximam da natureza do objeto e do espaço e que não se encontram no campo da escultura nem no da pintura, chama a atenção também para a ambiência conformada.

Essa ambiência nasce da correlação das pessoas com tudo que está ao redor, da fluidez do movimento e da percepção que essas pessoas cativam, principalmente se esse ambiente estimular experimentações espaço/sensoriais, o autor (2017) neste momento também recorre à arte ambiental de Hélio Oiticica. A cena ambiental é por natureza também um espaço cênico construído a partir da inter-relação sujeito observador/espectador, ator e contexto espacial.

Nos anos 60 Hélio Oiticica desenvolve o Parangolé que através de uma vestimenta manifesta formas, textos, grafismos, cores, tons, texturas e a relação interativa que essa obra permite, a dança do corpo de cada um que a vestiu. Ele se referia a essa obra como "antiarte por excelência", já que não se enquadrava nas artes tradicionais e também porque é de natureza interativa.

Parangolé, Hélio Oiticica - César Oiticica Collection.

Bólides, Hélio Oiticica. Reprodução fotográfica Antonio Caetano.

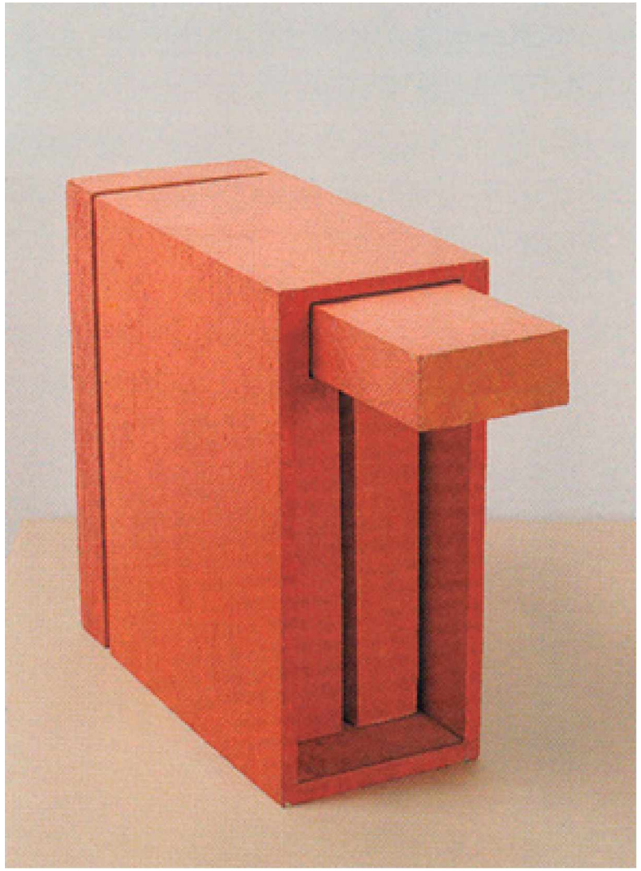
Parangolé, Hélio Oiticica - fotografia exposta no Irish Museun of Modern Art (IMMA), César Oiticica Collection.

O corpo compõe com a obra e esse ato implica numa desconstrução, em rompimentos de paradigmas que acontecem a partir de uma expressão corporal e assim a obra deixa de ser contemplada somente pelos que vêem e passa a ser revelada para quem veste e para quem vê, a obra extrapola o âmbito da visibilidade e visualidade para o espectro tátil e sensorial.

Outras obras interativas de Hélio são os Penetráveis e Bólides, o primeiro é uma instalação labiríntica que imerge o público e permite que ele vivencie um universo de percepções sensoriais e os Bólides que trabalhava reflexões sócio/políticas por meio de caixas pintadas e preenchidas, uma das caixas mais famosas era uma homenagem ao Cara de Cavalo, que foi um bandido do morro da mangueira morto pela polícia. Hélio conceituava os Bólides de "transobjeto" já que é feito com técnicas mistas e materiais diversos como plástico, esteiras, cordas, telas, panos.

Essas obras trazem características que não se encaixam em um estilo de arte tradicional como a pintura e a ilustração, são características de improviso, interação e fruição que acontecem de forma natural e permitem a descoberta de uma "totalidade ambiental". A arte ambiental trás práticas artísticas que aborda essa organicidade em sua composição, a relação do homem com o espaço existente e não só um espaço delimitado para que aconteça a arte, mas que se estende ao espaço em que vivemos, as matérias primas disponíveis sejam elas de origem natural ou recicladas, com o contexto sócio/político, com as pessoas, com a vida.

Penetrável, Hélio Oiticica. César Oiticica Collection.



Bólides, Hélio Oiticica. César Oiticica Collection.

Oiticica diz algo muito interessante sobre essa totalidade ambiental em uma citação que se trata do Parangolé e os Bólides:

> Nessa procura de uma fundação objetiva, de um novo espaço e um novo tempo na obra no espaço ambiental, almeja esse sentido construtivo do Parangolé a uma "arte ambiental" por excelência, que poderia ou não chegar a uma arquitetura característica. Há como que uma hierarquia de ordens na plasmação experimental de Núcleos, Penetráveis e Bólides, todas elas, porém, dirigidas para essa criação de um mundo ambiental onde essa estrutura da obra se desenvolva e teça sua trama original. A participação do espectador é também aqui característica em relação ao que hoje existe na arte em geral: é uma "participação ambiental" por excelência. Trata-se da procura de "totalidades ambientais" que seriam criadas e exploradas em todas as suas ordens, desde o infinitamente pequeno até o espaço arquitetônico, urbano, etc. (OITICICA 1964 apud ANDRADE 2007, p. 60).

No texto Esquema Geral da Nova Objetividade, escrito em 1967, Oiticica fala sobre a tendência das diferentes linguagens de não terem uma "unidade de pensamento", de não atiçarem reflexões sobre os contextos sócio/políticos e trata da formulação de estruturas espaciais que pedem a participação ativa do público e que atribuir esse papel cocriador/ que se posiciona é estimular o desenvolvimento de uma consciência coletiva, o que é uma forte característica dos movimentos de vanguarda.

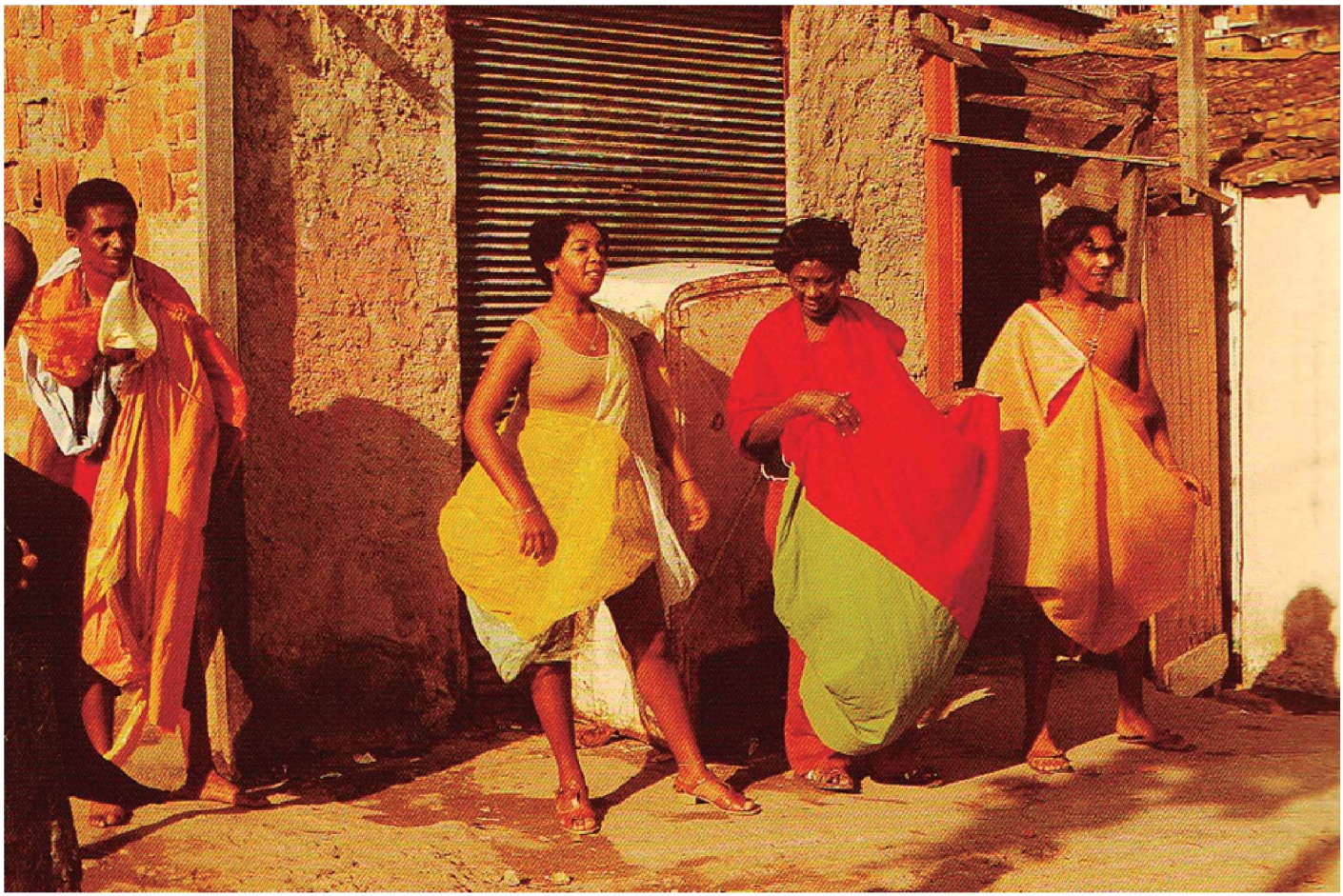
Problematizando criticamente o conceito de arte e obra em favor do ato poético inerente à experiência do corpo, Oiticica evidencia a poesia em processo como linguagem performática, questionando a divisão entre arte e não arte e entre meios, gêneros e movimentos artísticos. Fundamentado na antropofagia de Oswald de Andrade, o autor propõe uma poética ilimitada que denominou Ambiental (GUIMARÃES, 2009).

Extrapolando o aspecto ambiental tratado aqui, outro viés importante neste projeto é o de proporcionar, de forma natural e orgânica, uma aproximação das pessoas para com técnicas bioconstrutivas e assim, de forma natural e orgânica incluí-las nas reflexões acerca dos diferentes jeitos de construir levando em consideração os paradigmas e recursos da sociedade contemporânea, bem como, valorizar técnicas bioconstrutivas e vernaculares. É importante contribuir com pesquisas que são voltadas para a bioconstrução, bem como para os métodos e materiais que tenham menos impacto no nosso ecossistema e que ainda assim sejam alternativas viáveis e com boas qualidades técnicas, como: resistência, durabilidade, flexibilidade, manuseio, encaixes, forma e estética.

Sendo assim, projeto aqui apresentado busca proporcionar momentos de encantamento, descoberta e consciência por meio da interação com os objetos espaciais propostos. Pelos deslocamentos, o usuário/espectador é convidado à uma imersão sensorial, sugerindo e despertando uma outra percepção do espaço e do tempo.

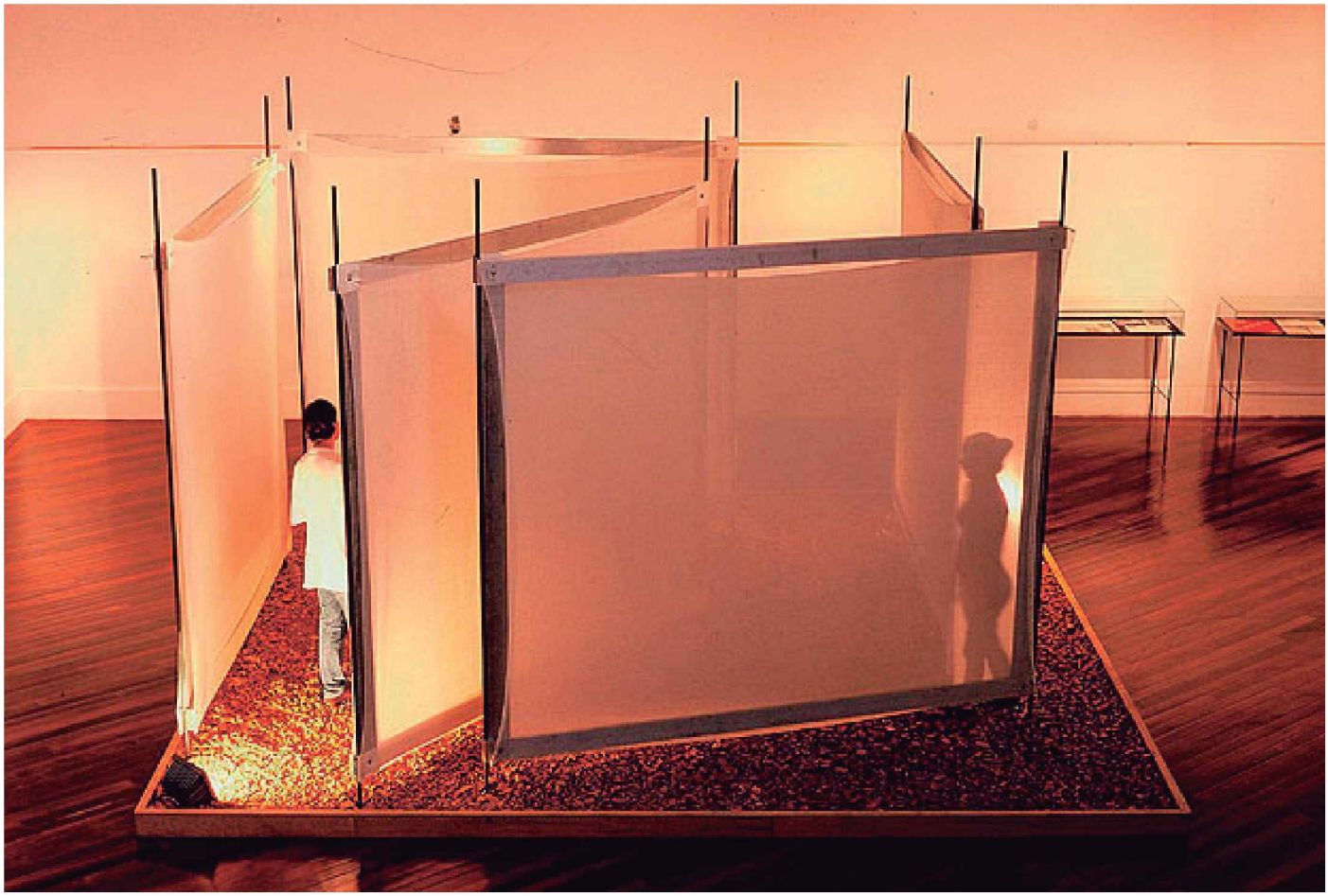
> uma violação do seu estar como indivíduo no mundo, diferenciado e ao mesmo tempo "coletivo", para o de "participar" como centro motor, núcleo, mas não só "motor" como principalmente "simbólico", dentro da estrutura-obra. É esta a verdadeira metamorfose que aí se verifica na inter-relação espectador-obra (ou participador-obra) (OITICICA, 1986, p.71).

Penetrável, Hélio Oiticica. César Oiticica Collection.

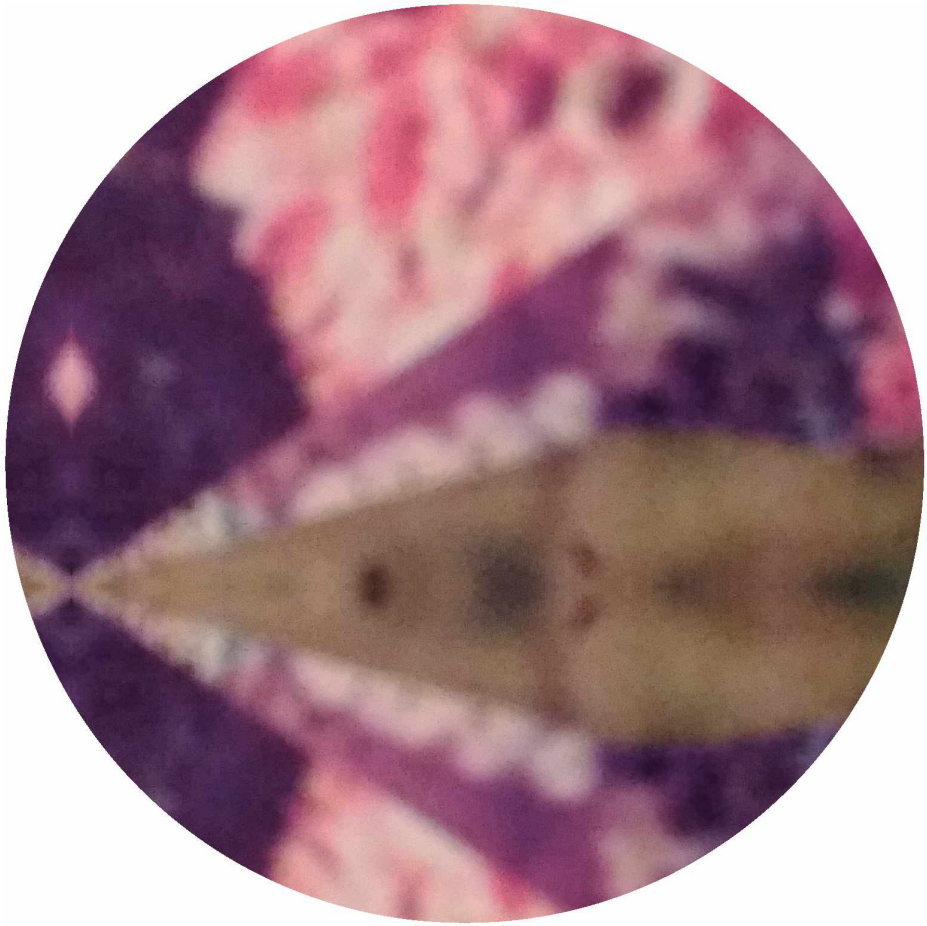


Parangolé, Hélio Oiticica. César Oiticica Collection.

Parangolé, Hélio Oiticica. César Oiticica Collection.



Penetráveis transparentes, Hélio Oiticica. César Oiticica Collection.



"Não se trata pois, de criar novos desenhos, novas formas, novas estruturas. Nem mesmo de criar o novo (de novo), mas de descobrir e apresentar os modos de leitura e entendimento do existente..."

Grupo Poro

Objetivo Geral

Conceber uma instalação de objetos/esculturas cinéticas e interativas, feitos por meio de técnicas bioconstrutivas, para ocupar espaços diversos, como festas, eventos, entre outros.

Objetivos Específicos

- proporcionar descobertas sensoriais mediadas pelos objetos, através da recepção tátil e ótica, bem como facilitar experiências e despertar emoções através da relação das pessoas com os objetos;
- compreender as relações entre o campo expandido do design e da cenografia;
- relacionar arte e design;

Método Experimental

O design experimental atua dentro do campo expandido do design e da produção contemporânea. É um tipo de método que usa técnicas e dinâmicas de criação de projetos que surgem através do ato de experimentar, de praticar e que possibilitam vivências imersivas, de ambientes que comunicam e que acolhem o público alvo como parte atuante do projeto. A descoberta, a experimentação e o aprimoramento das técnicas são algumas das ferramentas processuais, usadas afim de obter um resultado original sem restringir a espontaneidade e a dinâmica do processo criativo.

O design experimental agregado a uma forma de construir que seja sustentável e coerente com os recursos naturais é trazer também, uma reflexão sócio/política sobre como lidamos e como encaramos a palavra tecnologia e a aplicamos ativamente no cotidiano. No dicionário a palavra tecnologia é sintetizada como – teoria geral e/ou estudo sistemático sobre técnicas, processos, métodos, meios e instrumentos de um ou mais ofícios ou domínio da atividade humana.

Sobre o ato de experimentar, ainda podemos argumentar com Helio Oiticica (1980), quando o artista fala sobre a dimensão sócio/político que é experimentar. Toda e qualquer atitude que questiona e reinventa o modo como vivemos em sociedade se torna um ativismo político, feito de pessoas para pessoas. A moda, por exemplo, se torna um ato político quando quem consome questiona e se torna consciente dos processos de produção e a partir desse momento opta por consumir apenas de marcas que não utilizam de mão de obra escrava, bem como o vegetarianismo/veganismo quando movimentam a forma de consumo da sociedade baseada em decisões conscientes e assim é a arte.

A criação, a expressão e o movimento são importantíssimos quando estimulam o despertar dentro do contexto sócio/político e principalmente quando fomentam reações as políticas que se sustentam sobre discursos misóginos, preconceituosos, racistas, lgbtqfóbicos, machistas que trazem uma carga de repressão que se extrapola a questões como desmatamento, agropecuária, políticas ambientais rasas.

Em uma entrevista realizada por Heloisa Buarque de Hollanda e Carlos Alberto Messeder Pereira para o Livro Patrulhas ideológicas (1980), Hélio Oiticica discorre sobre arte e ativismo político:

Entrevistador – Hélio, desde os anos 50 você vem fazendo experiências de ruptura diante dos códigos estabelecidos da arte. Você considera isso uma atuação política? Como, e em que nível?

Hélio – Bom, eu acho que sempre é uma atuação política, mas não num nível de ativismo político, porque as pessoas que têm um ativismo político, têm que se dedicar totalmente a ele. A meu ver, a arte sempre tem um caráter político, principalmente quando é uma coisa altamente experimental, que propõe mudar. Uma proposta de mudança das coisas sempre tem um caráter político.

Assim essa vivência sensorial e significativa entre obra e expectador propõe uma transformação de consciência, por meio desse estímulo existe uma reconexão com o exterior afim de gerar mudanças reais na atuação dos indivíduos num contexto sócio/político.

No texto Critério para o Julgamento das obras da Arte Contemporânea, de maio de 1968, apresentado no MAM-RJ, Hélio Oiticica afirma a síntese de todos os problemas estéticos, éticos, políticos e sociais:

> O que interessa nesse processo universal de transformações, nessa aspiração a uma síntese entre indivíduo e sociedade, entre particular e universal, nessa aspiração a um mundo humano, a uma realidade total, seriam os movimentos que conduzem a um engajamento total nesse processo fantástico irreversível, que absorve tudo [...] O artista, o crítico, o filósofo, o sociólogo seriam propositores – só os que conseguirem essa totalidade poderão propor algo: esse algo baseia-se em tudo o que consistir na procura de um sentido para a vida nela mesma. (Oiticica, 1968)

Pesquisando acerca do método experimental, descobri o Núcleo de Arquitetura Experimental, que trabalha de modo totalmente empírico. Como ideologia, o grupo busca elaborar projetos por meio de experimentos, testes e ajustes, propiciando que soluções assertivas sejam encontradas, pois o estudo de materiais, tecnologias, cores, texturas e encaixes, os levam a atingir altos padrões de acabamento, independentemente da tipologia ou da dimensão da obra e que a partir de tal processo é possível considerar diversos aspectos e condicionantes de um projeto.

---

[2] Núcleo de Arquitetura Experimental - Idealizado pelos arquitetos e urbanistas Alexandre R. Prass, Filipe S. Santos e Pedro C. Felix, o naE dedica-se, sobretudo, à realização de projetos de edificações residenciais, comerciais e institucionais; propostas de urbanismo e intervenções paisagísticas; planejamento e design de mobiliário urbano. Além disso, com intuito de agregar conhecimento e experiências, empenha-se na participação em concursos nacionais e internacionais de arquitetura.

Experimentar é uma forma de processo criativo que não limita o resultado final do projeto, assim a partir do estudo e do contato com diferentes materiais, modelos, situações, desenhos e ideias é que se pode conhecer melhor as características gerais e desenvolver um projeto completo. Outra autora que discorre sobre o assunto é Mônica Moura (2015), ela argumenta que as criações dentro do campo expandido do design surgem para solucionar de forma inovadora as questões contemporâneas, para responder a uma nova linguagem que ainda está sendo desenvolvida e que abrange vários segmentos e áreas de criação, sejam eles de cunho prático, experiencial ou sensorial. São projetos e novas formas de criar que acreditam que exista uma correlação entre o design e outras áreas de atuação e que essa interdisciplinaridade pode solucionar de maneira mais fácil a complexidade do cotidiano.

Machado Junior (2017) complementa a ideia. O autor salienta a versatilidade e a pluralidade dos espaços destinados a arte, como as instalações, concomitantemente com as demais manifestações artísticas. Com o passar do tempo, as fronteiras relacionadas a funcionalidade e espacialidade foram se transformando em outros questionamentos e reflexões que abrangem essa interdisciplinaridade e que melhor atendem as necessidades da sociedade contemporânea, em que obra, tempo e espaço têm uma relação de diálogo e complementação e que as manifestações artísticas por mais diversas que sejam, têm em comum a construção de um espaço cênico.

Ainda de acordo com Machado Junior (2017) espaço cênico é o ambiente usado para a concepção de uma intervenção teatral e no contexto contemporâneo esse espaço se estende dos teatros físicos e espaços institucionais para o ambiente externo, se apropriando dos espaços não convencionais e os incorporando como uma espécie de cenário.

Outra característica desse espaço cênico que se expande é contar com as situações inesperadas que esse novo lugar pode trazer, cada espaço é carregado de significados e contextos próprios atribuídos pelas pessoas que convivem e circulam por ele, ambientes diferentes que podem inspirar ou dificultar esses processos criativos. Os atores perdem o protagonismo para que o teatro ganhe novo significado resultante da interação do público com o espaço e com a cena, essa relação pode originar novas definições de arquitetura teatral e cenografia.

O design desses espaços cênicos pode ser conformado assim por meio de relações estabelecidas entre o lugar e as pessoas que ali convivem, circulam, utilizam afim de explorar conteúdos específicos, o que atribui para novas interpretações diversas do contexto ordinário em que ele está inserido. Elcio Rossini (2012) argumenta em seu artigo Cenografia no teatro e nos espaços expositivos:

> Ao longo da última década, a cenografia e o design de performance têm-se progressivamente deslocado da caixa negra do teatro para um território híbrido, situado na intersecção entre teatro, arquitetura, exposição, artes visuais e media. São espaços simultaneamente híbridos, mediados, narrativos, e o resultado de transformações no entendimento transdisciplinar do espaço e numa consciência distinta de intervenção social. Esses dois fatores de "expansão" podem ser vistos como forças centrais na prática e no pensamento cenográfico contemporâneo (ROSSINI, 2012)

uma abordagem além da representação que a cenografia é um recurso que se constrói no espaço para oferecer ao visitante uma experiência sensível do conteúdo escolhido por meio da cor, dos percursos e das imagens. Atualmente, a cenografia contribui cada vez mais, para a criação de um espaço flexível, que se movimenta e se adapta a cada novo conceito e proposta, portanto, busca recursos na interdisciplinaridade.

Atentando-se para o evento realizado em Riga, Belgrado e Évora, - Scenography Expanding Symposia (2010, online), o autor argumenta que:

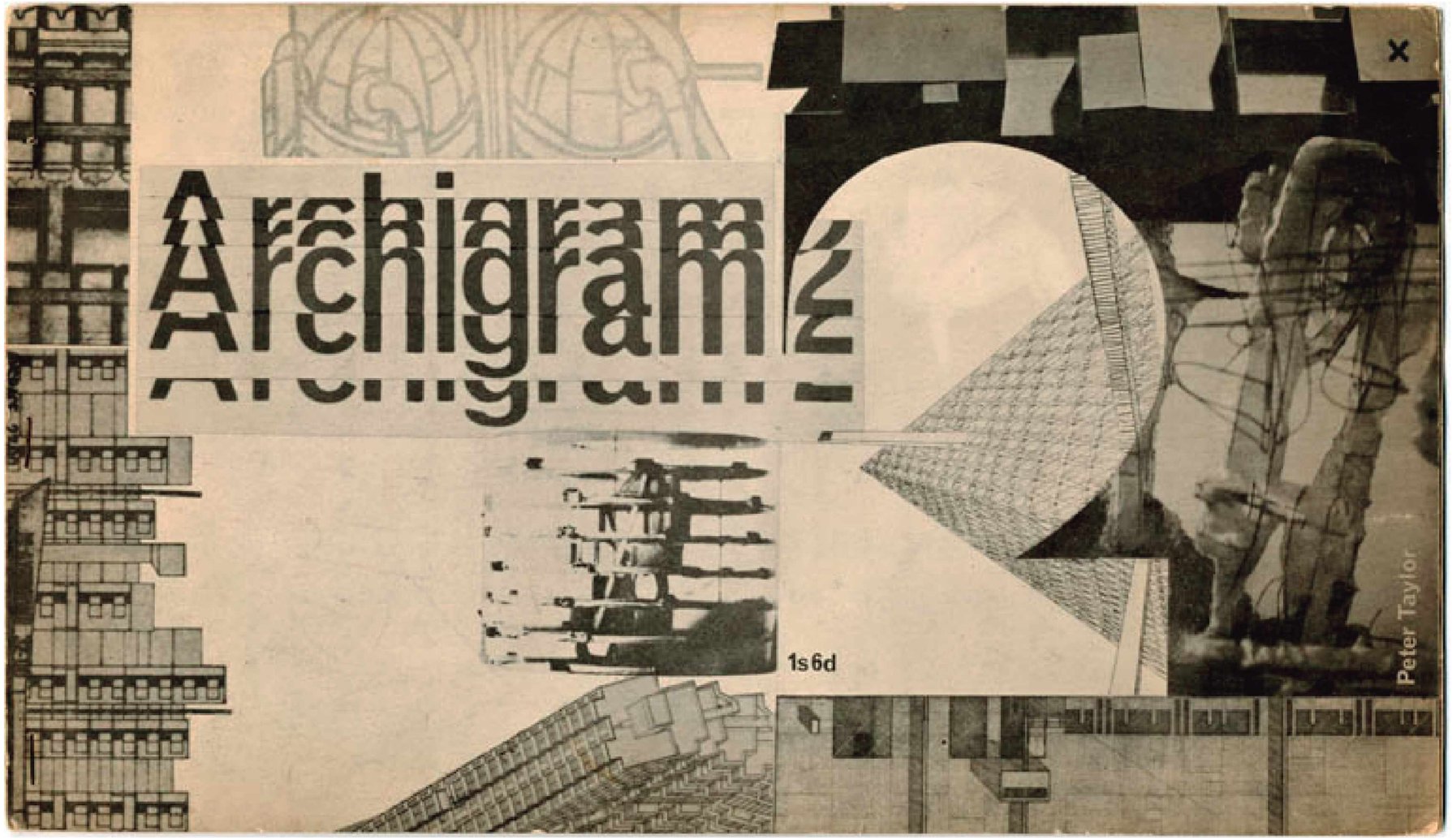
> "A ação do designer na contemporaneidade é ser sobretudo um tradutor de linguagens do seu tempo. "
>
> (MOURA, 2015, 71)

O autor (2012) reflete que tais espetáculos são pensados para lugares específicos e que as experiências realizadas nesse contexto têm uma carga imagética, sensorial e semântica que são próprias e intransferíveis, sendo assim impossíveis de serem realizadas em um espaço aleatório onde perderia a essência conceitual.

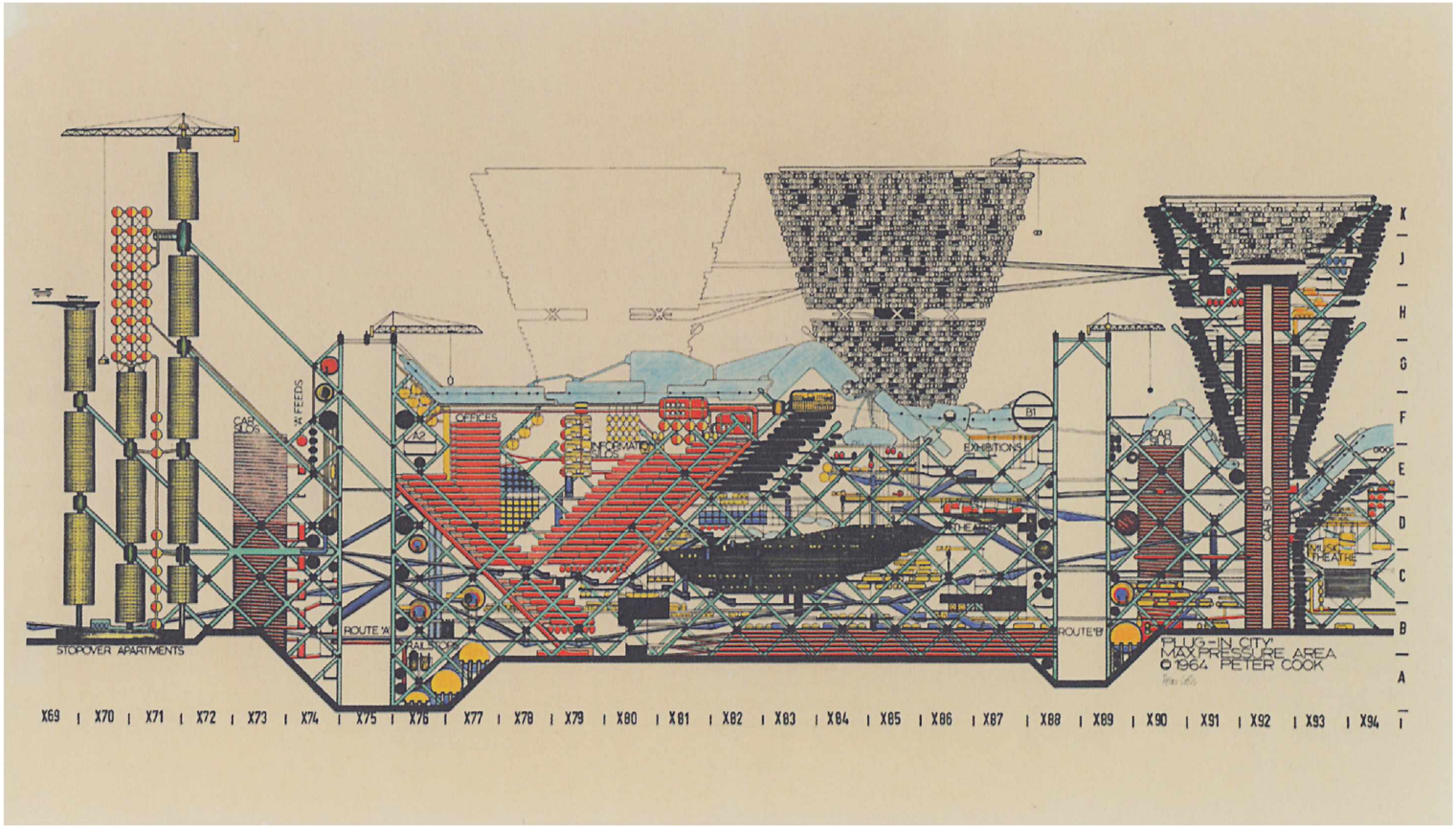
Ao desenvolver o presente trabalho, por meio do design experimental quero ter um contato com o ato de experimentar, de conhecer as características dos materiais por intermédio do tato, de contar com seus aspectos orgânicos, de explorar os desenhos possíveis para a construção dessa estrutura tridimensional e observar as interações que surgem desse contato sem restringir formatos e sem tirar o encantamento da descoberta.

Quero me aproximar da linguagem bioconstrutiva, vernacular, da expressão artística ligada ao Land Art e as esculturas cinéticas relacionando diversas áreas de criação e produção. O tema será retomado mais adiante.

"Nós sonhamos com cidades instantâneas que poderiam brotar como flores da primavera"
Archigram (UK)



Archigram, 1962.



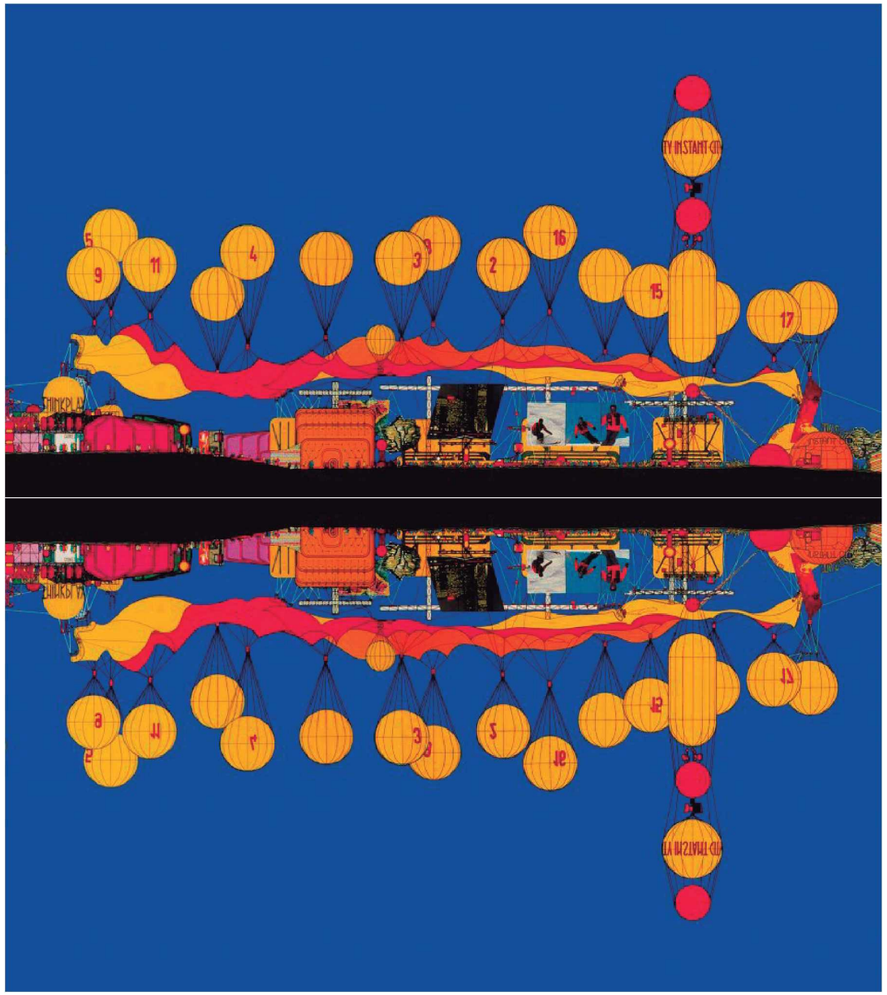
Archigram, Plug in city, colagem digital.

Nos anos de 1960 e 1970 a arquitetura de vanguarda se reestabeleceu como um instrumento de crítica política, social e cultural, nesse momento a sociedade começa a se recuperar de um contexto de guerra e vários países se expandem economicamente e tecnologicamente. Sob essa nova perspectiva de desenvolvimento tecnológico arquitetos da época começam a questionar sobre a arquitetura tradicional e sobre as novas possibilidades de se contruir o meio urbano. Arquitetos elaboraram manifestos e desenhos inusitados, surgiram experimentações com colagem, música, performance, mobiliário, design gráfico, zines, instalações, eventos e exposições.

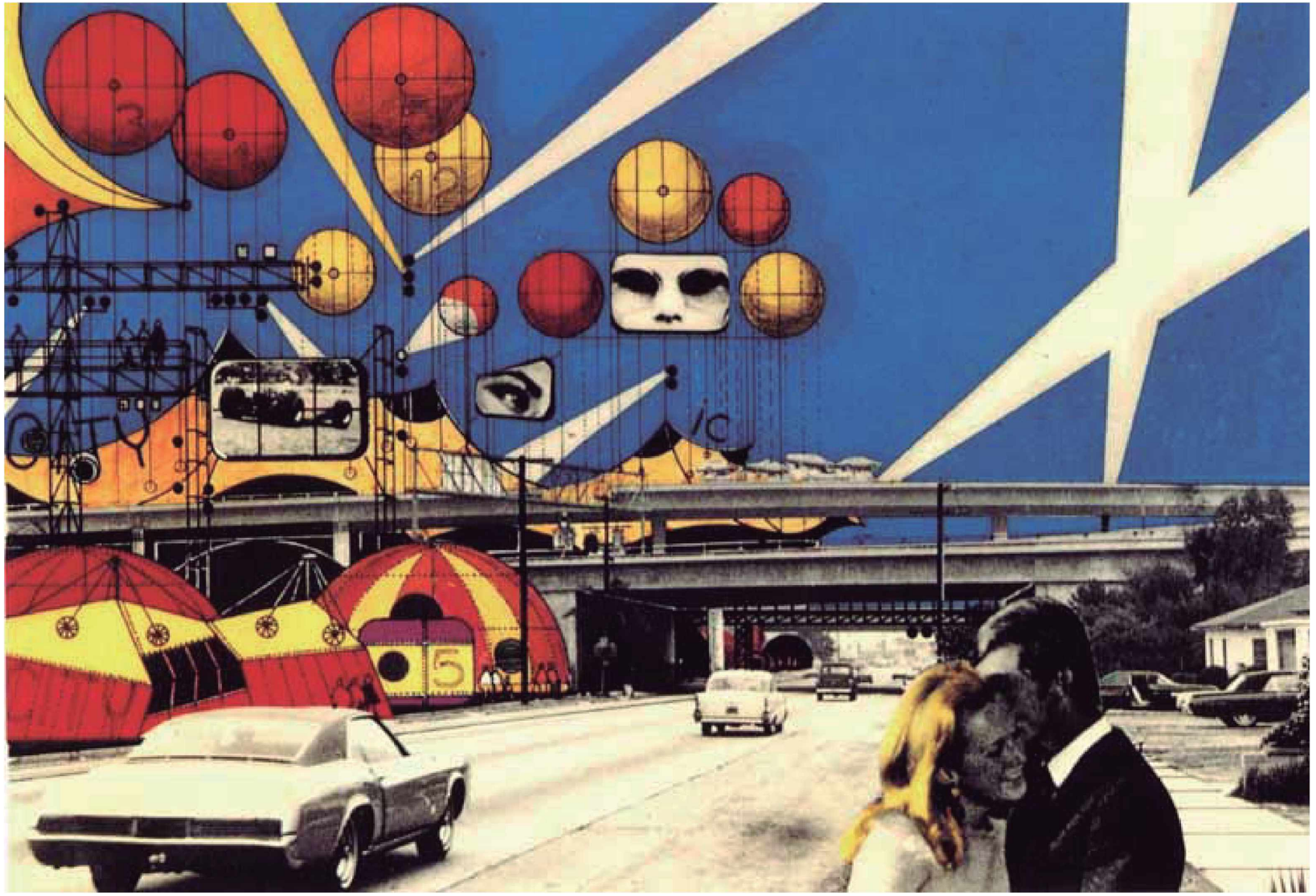
Desses movimentos nasceram jovens coletivos que revolucionaram, expandiram e questionaram a arquitetura tradicional. Dessa epifania criativa surgiram grupos como o Archigram formado por Peter Cook, Ron Herron, Warren Chalk, Dennis Crompton, David Greene e Mike webb. A propostas tinham um caráter inovador e extraordinário como megaestruturas, habitações excêntricas e cidades subaquáticas, criações que incorporaram elementos da ficção científica, quadrinhos, imagens publicitárias, pop-arte, poesia e colagem. O Archigram trouxe uma bagagem conemporânea e neo-futurista.

De acordo com o autor do livro - Beyond Archigram The Structure Of Circulation - Hadas A Steiner, o archigram emergiu do modernismo e do contexto de vanguarda dos anos 50. As características de uma linguagem visual que expressa a integração entre arquitetura, tecnologia e sistemas complexos.

O grupo lançou nove edições de uma revista ilustrada que foram publicadas em intervalos irregulares de 1961 a 1970, seu conteúdo tinha caráter provocativo e instigante que questionou a representação e disseminação de ideias arquitetônicas em um contexto pós industrial e impulsionado pela tecnologia. Esse movimento importante possibilitou discussões sobre possibilidades da arquitetura e também sobre a ampliação do interesse conceitual referente ao objeto arquitetônico, ou seja, quais os locais e contextos esses objetos arquitetônicos poderiam ocupar.



Archigram, Plug in city, colagem digital.



Archigram, Plug in city, colagem digital.

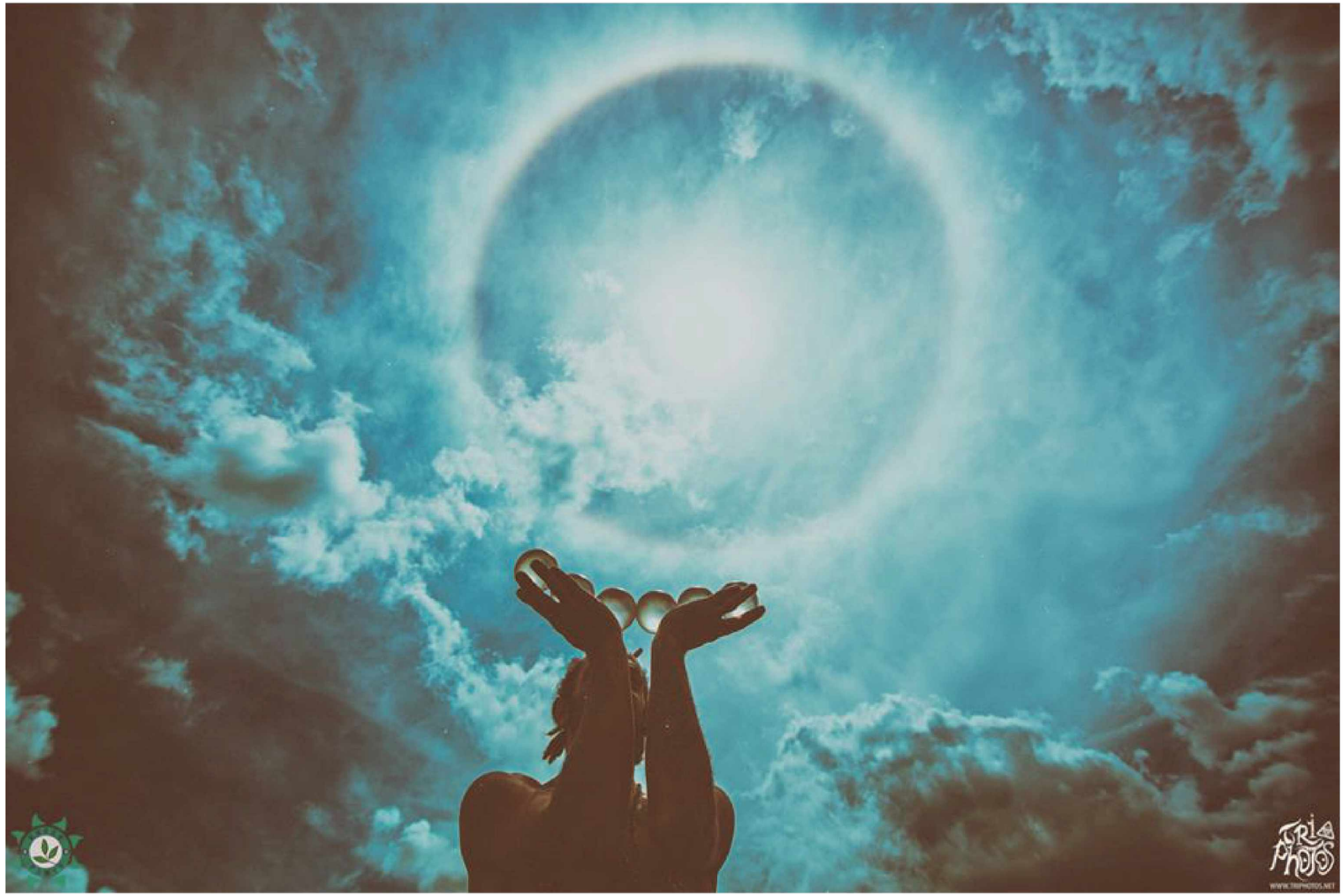
O Archigram é uma referência importante porque as cidades do futuro se assemelham, de certa forma, ao modo flexivel e cooperativo que os festivais de trance acontecem. É claro que existem particularidades e peculiaridades que tornam essas duas esferas distintas, mas elas se assemelham na iniciativa de propor uma sociedade liberal. O projeto, de Peter Cook, Plug-In City trás conceitos e ideias que provocam questionamentos sobre a relação entre arquitetura, tecnologia e sociedade, o projeto de 1964, trás uma nova reflexão sobre urbanismo e sobre os papéis da infraestrutura nas cidades.

Esse projeto do Archigram propõe um novo modelo de cidade onde existe uma infraestrutura central que se incorpora e se conecta às residências modulares e que esse ciclo estaria em constante evolução, essa base forneceria todas as nessecidades, transportes e serviços a essa cidade em movimento, trazendo um vislumbre do que seria um cenário urbano alternativo e junto com outros projetos como o The Walking City e o The Instant City sugere um modo de vida nômade e consciente. Esse estilo de viver alternativo e essa cidade flexível em movimento constante se aproxima do modo como os festivais de cultura trance acontecem ao redor do mundo.

Público Alvo

A proposta inicial partiu da premissa que as estruturas aqui concebidas fossem utilizadas na ambientação de festivais de cultura alternativa e cultura psicodélica, entretanto seriam flexíveis para se adaptarem a vários cenários e contextos diferentes. Uma possibilidade de uso desses objetos cinéticos seria a de compor atmosferas dentro dos festivais, nos espaços que interligam uma pista de dança à outra, poderiam integrar de forma recreativa o espaço destinado a crianças ou até mesmo ser uma plataforma que comportasse o cenário do palco principal, conhecido como main floor, totalizando ainda mais as experiências sensoriais na pista de dança. O projeto tem intenção de assumir uma composição variável, o que tornará versátil em sua adaptação espacial e possibilitará a integração de vários cenários em contextos diferentes.

O caráter de instalação também é uma das estratégias de projeto, na perspectiva de motivar as pessoas que se interessam pelo contato com arte e com descobertas sensoriais mediadas pelos objetos, bem como aqueles que se interessam pela técnica construtiva, com enfoque no público que participa dos festivais de cultura alternativa e psicodélica.



Fotografia por Triphotos digital.

Geralmente os festivais contam com um público bem abrangente já que se trata não só de uma festa, mas de um movimento cultural. Seu público é majoritariamente jovem, na faixa etária entre 18 e 24 anos, mas também alcança famílias que crescem na cena e viajam de forma nômade participando da construção e criação desses eventos, artistas de rua, as crianças que acompanham os pais e ficam em áreas destinadas como o "espaço kids", artistas, apreciadores, jovens e até mesmo idosos que acompanham a cena desde seu nascimento até os dias atuais, inclusive os próprios músicos que são uma parte muito importante para que os festivais aconteçam são de várias idades. O que une um público tão diverso e abrangente é o amor pela cultura psicodélica e pelas sensações vivenciadas dentro dos festivais.

Na pesquisa realizada pelo site "trance e cultura psicodélica", em que foram analisados vários aspectos do público alvo relacionados a gênero, idade, vertente musical preferida, tempo dentro do movimento, encontramos diversos gráficos, abaixo listados que ilustram essas informações. Entre os meses de agosto e setembro de 2018 o coletivo realizou essa pesquisa mediante um questionário online, foram 8576 pessoas de 26 estados Brasileiros. O intuito dessa pesquisa é tirar da subjetividade esse movimento diverso e expansivo para contribuir, sob uma perspectiva objetiva e quantitativa, quem são os protagonistas do movimento e para onde o movimento está indo.

Além de ajudar a profissionalizar o movimento e apoiar os profissionais que trabalham com a cultura, bem como promover essa plataforma de aprendizagem e questionamento. Nesse contexto, o grupo Trance e Cultura Psicodélica sentiu a necessidade de transformar toda subjetividade em dado, de forma de contribuir e (re)conhecer, sob uma perspectiva objetiva, quem são os representantes dessa cultura e para onde esse universo se movimenta. É importante salientar que foi a primeira iniciativa para que acontecesse uma pesquisa nacional e que ela acontecerá anualmente para que esses dados sejam cada vez mais representativos.

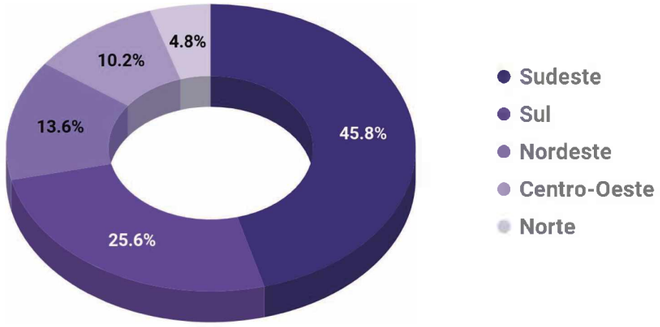


Gráfico 1. Porcentagem de representantes da cultura Trance nas cinco regiões (%) - 2018.
Fonte: O mapa do trance no brasil, 2018, p.3.

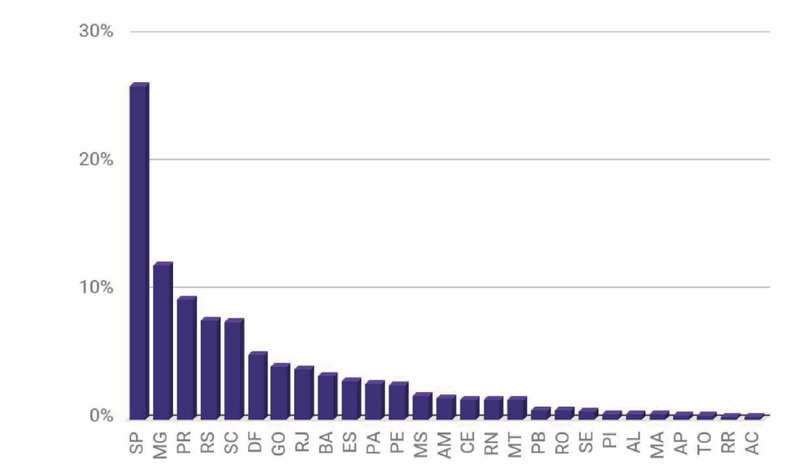


Gráfico 2. Porcentagem de interessados por Trance nos 26 estados e distrito federal (%) - 2018.
Fonte: O mapa do trance no brasil, 2018, p.4.

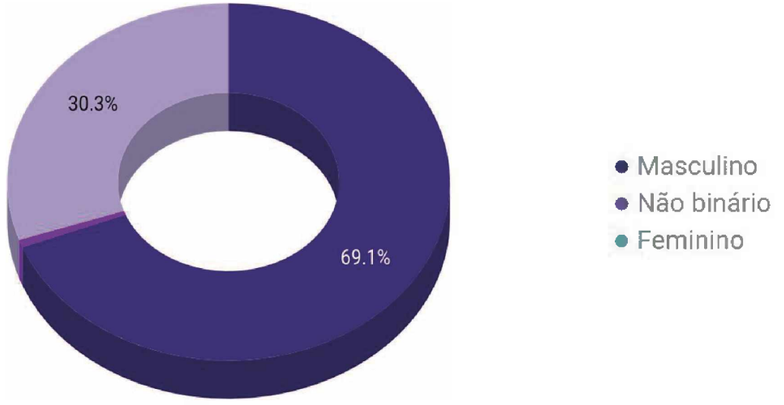


Gráfico 3. Composição por gênero do grupo de interessados por Trance (%) - 2018.
Fonte: O mapa do trance no brasil, 2018, p.5.

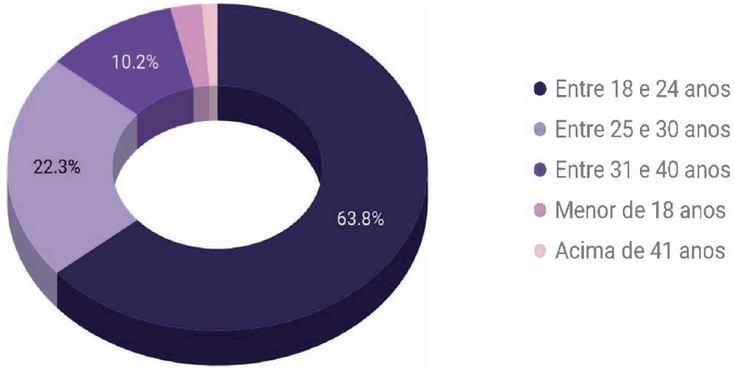
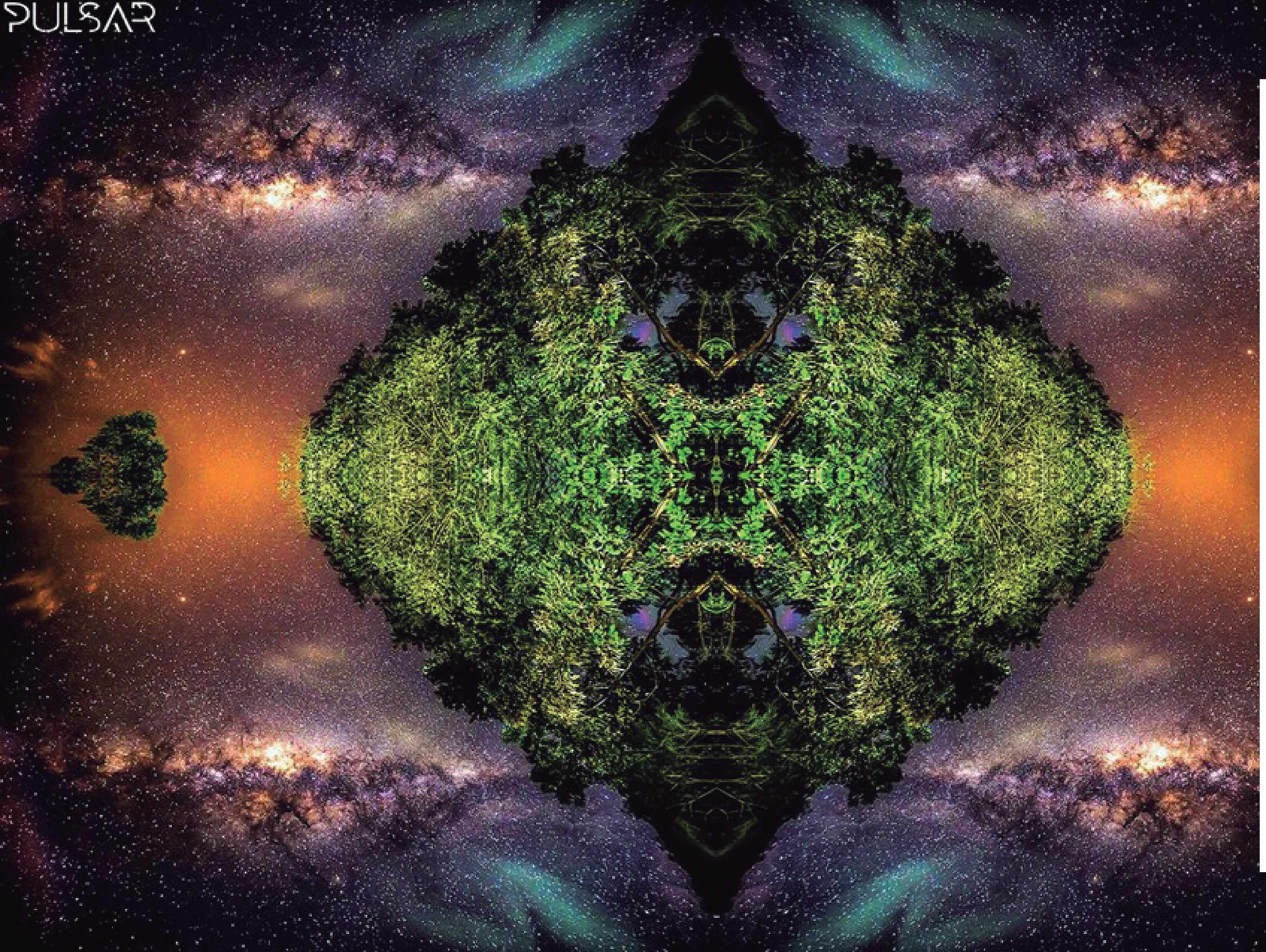


Gráfico 4. Porcentagem de interessados por Trance segundo a faixa etária (%) – 2018.
Fonte: O mapa do trance no brasil, 2018, p.6.



A Estrutura de um Festival

Os festivais de cultura psicodélica são eventos multiculturais que surgiram através de encontros, celebrações e que permitem a vivência coletiva através do Trance. Trance é uma palavra inglesa que significa transe ou êxtase, que é uma experiência definida através dos estados alterados/elevados da consciência, induzidos pela meditação, pela dança ou pela estimulação dos sentidos.

Os Festivais de trance/cultura alternativa e psicodélica são encontros que celebram a arte, a música, a dança e a psicodelia, passando pela sustentabilidade e até mesmo a espiritualidade, eles surgiram em Goa, na

Índia, no início dos anos 70 e se tornaram mundialmente conhecidos a partir dos anos 80. As festas nas praias de Goa, foram conhecidas por iniciar um movimento psicodélico cultural, no início da década de 90, inspirados pela propagação desse movimento na Europa, os músicos de Goa criaram um novo estilo musical que recebeu o nome de Goa Trance. Um dos pioneiros desse estilo musical foi o músico Goa Gil, que até hoje no auge dos seus 67 anos ainda agita as pistas de trance pelo mundo.

A evolução desse estilo ganha força a partir de um mix de gêneros, em entrevista o músico e produtor Thiago Pinheiro discorre sobre algumas dessas características sonoras que constroem o psytrance, esse é um gênero musical que surgiu da fusão de estilos como Techno, House e rock, o som é caracterizado por um tambor de condução, linha de baixo sintetizada e sons que transcendem instrumentos acústicos. Em sua maioria, os sons são gerados por sintetizadores analógicos ou digitais capazes de criar sons que extrapolam o natural. Outra característica comum é o uso de camadas de sons artificiais gerando uma espécie de paisagem sonora que convida a dança e limpeza dos pensamentos, de um modo geral, os sons são tocados com pequenas variações em ciclos de repetição criando uma sensação próxima da catarse e dança muito intensa e liberando as tensões. Essa vertente sonora também tem em sua história uma forte herança do movimento de "meditação ativa" que ao contrário da típica postura parada, acredita na dança como meio de elevação dos pensamentos e cura.

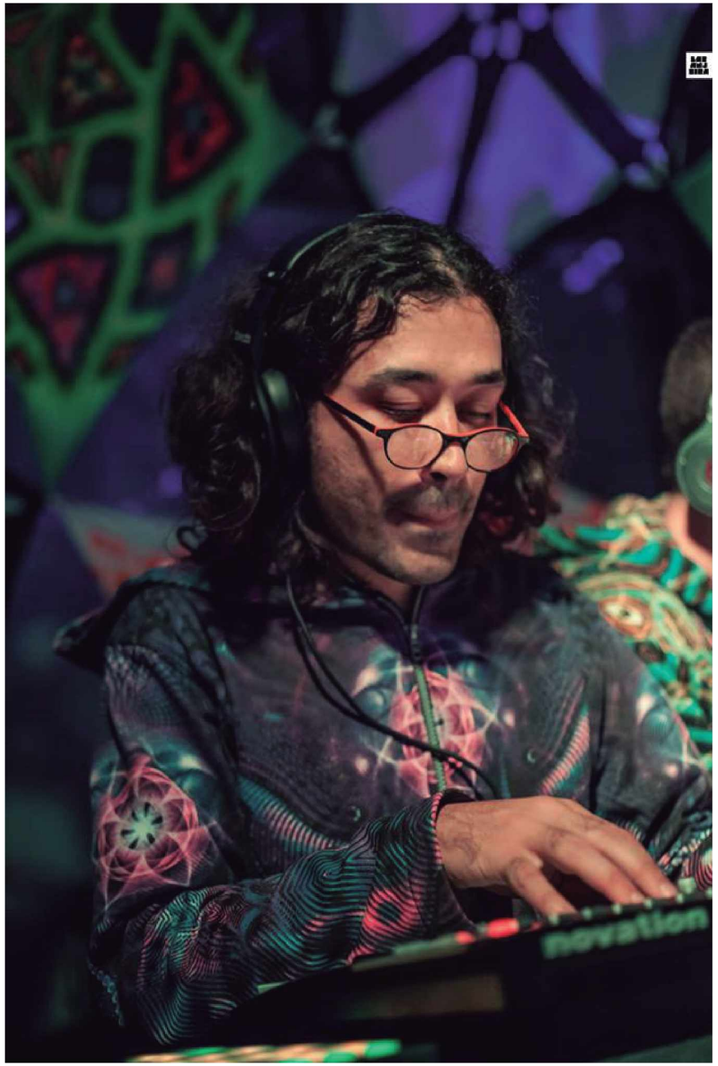
As camadas de sons podem ser comparadas a layers de um editor gráfico. No psytrance, layers parecidas são sobrepostas e colocadas em movimento, criando uma ação "hipnótica".

Os festivais passaram por uma constante transformação, agregando cada vez mais tecnologia, linguagens artísticas e estéticas aos eventos. Tendo como foco principal a música e esse investimento permite que o desenvolvimento cultural dessa esfera se desenvolva cada vez mais, onde são cruciais a qualidade dos aparelhos de som, computação gráfica, linguagem visual, cenografia, marketing, artes performáticas e experimentais que envolvem e contribuem para a criação de um espetáculo voltado para uma experiência sensorial única e completa.

Muita tecnologia envolve o espaço contemporâneo da trance quando se trata de musicalidade, de acordo com Thiago Pinheiro (2018), musicista a frente do seu tempo que já tocou com o querido Stevie Wonder e dividiu palco com artistas como Gilberto Gil, conta que o psytrance é um estilo focado na dança, normalmente é tocado em sistemas de áudio de alta potência e o foco é a imersão total do público.

Os sistemas de PA, nome dado a caixas de som frontais de um sistema para grandes plateias, vem evoluindo ao longo dos anos e permitindo uma execução cada vez mais fiel dos timbres sintetizados.

Festas hoje executam projetos complexos garantindo a angulação correta e disposição organizada das caixas para que acusticamente não haja cancelamentos ou zonas em que a sonoridade mude na pista de dança. O objetivo é o de uniformizar a experiência em todo o espaço.



Fotografia do músico e produtor Thiago Pinheiro, registro por Marcio Cursino.

Thiago Pinheiro (2018) também pondera sobre os equipamentos utilizados para a construção desse estilo musical, a criação do psytrance normalmente é feita por meio de DAWs, Digital Audio Workstations, que são computadores adaptados com placas de som de qualidade superior e contendo softwares e plugins capazes de gerar som artificialmente. As notas e sons podem ser escritos em uma linha de tempo através de um mouse, ou podem ser tocadas, gravadas e editadas em áudio ou MIDI - musical instrument digital interface. Quando gravadas em áudio, as camadas podem ser editadas, recortadas, sobrepostas, já se gravadas em MIDI - protocolo de comunicação entre teclados e computadores, o processo é ainda mais flexível e permite a edição de cada nota tocada.

Outro exemplo da evolução tecnológica desses festivais está na frequente associação da música a trabalhos gráficos em movimento. VJs, filmes, projeções e mais recentemente, palcos com projeção mapeada em formatos distintos e em múltiplas superfícies o que proporciona movimentos mais complexos e inesperados. Essas projeções em associação com o panorama luminotécnico complementam as estruturas cênicas que fazem parte do festival é muito comum, por exemplo, o uso de projeções mapeadas no palco principal, a trama digital se sobrepõe a forma fixa desse cenário e a partir daí explora os efeitos tridimensionais possibilitados pela fusão da estrutura física e da imagem digital.

Ao dissertar sobre os cenários no âmbito estético-formal, Juscelino Machado Junior (2017) reflete que os elementos plásticos e visuais dos cenários fureros comunicam-se mais pela visualidade, conformando unidades gráficas por intermédio de uma materialidade ou por meios digitais. E que a encenação se apoia no conjunto de materiais cênicos, principalmente visuais e sonoros, que estabelecem sensações e informações as quais, ao entrarem em relação com os outros e com o público, convergem para a construção de novos sentidos e significados. Podemos associar essa tipologia ao conceito de instalação, que perpassa o contexto do lugar em ressonância com a obra, ou seja, o espaço instalacional se concretiza no momento em que entra em relação com os outros elementos. O autor considera também que a cenografia como imagem ganha outro significado por meio da manipulação cênica de materiais e objetos dispostos/expostos, ou seja, é na justaposição ou interação com outros elementos, que é capaz de construir conceitos e sensações.

Nota-se que nesses eventos a tecnologia se hibridiza e ganha nova forma associada a técnicas bioconstrutivas através das quais a estrutura de alguns festivais é construída. São diversas possibilidades de se arquitetar ambientes de forma sustentável, elaborando espaços que conversem com o ecossistema natural. É comum o uso de materiais como o bambu, a madeira, barro, materiais recicláveis por meio de técnicas que misturam os ensinamentos da permacultura, bioconstrução, construções vernaculares, entre outras.

furero - neste caso específico furero se refere ao grupo catalão La Fura dels Baus.

permacultura - Segundo Bill Mollison (1999), a Permacultura consiste na 'elaboração, implantação e manutenção de ecossistemas produtivos que mantenham a diversidade, a resiliência, e a estabilidade dos ecossistemas naturais, promovendo energia, moradia e alimentação humana de forma harmoniosa com o ambiente.

bioconstrução – esse conceito engloba diversas técnicas da arquitetura vernacular que integram as construções com o meio circundante, deste modo essa "filosofia" busca o planejamento, execução e utilização de recursos locais e naturais com o mínimo de impacto.

construções vernaculares – arquitetura vernacular é o método que utiliza recursos do próprio ambiente para construir, ou seja, essa técnica tem caráter local, social, cultural e consciência climática oriundos do local da construção.

A estética dessa cenografia alegórica também foi se tornando cada vez mais refinada e desenvolvida com o intuito de imergir o público alvo nessa experiência psicodélica transcendental. A estrutura do festival é pensada e construída através de um conceito e todas as partes conversam entre si afim de criar uma atmosfera que leva o público para um universo único.

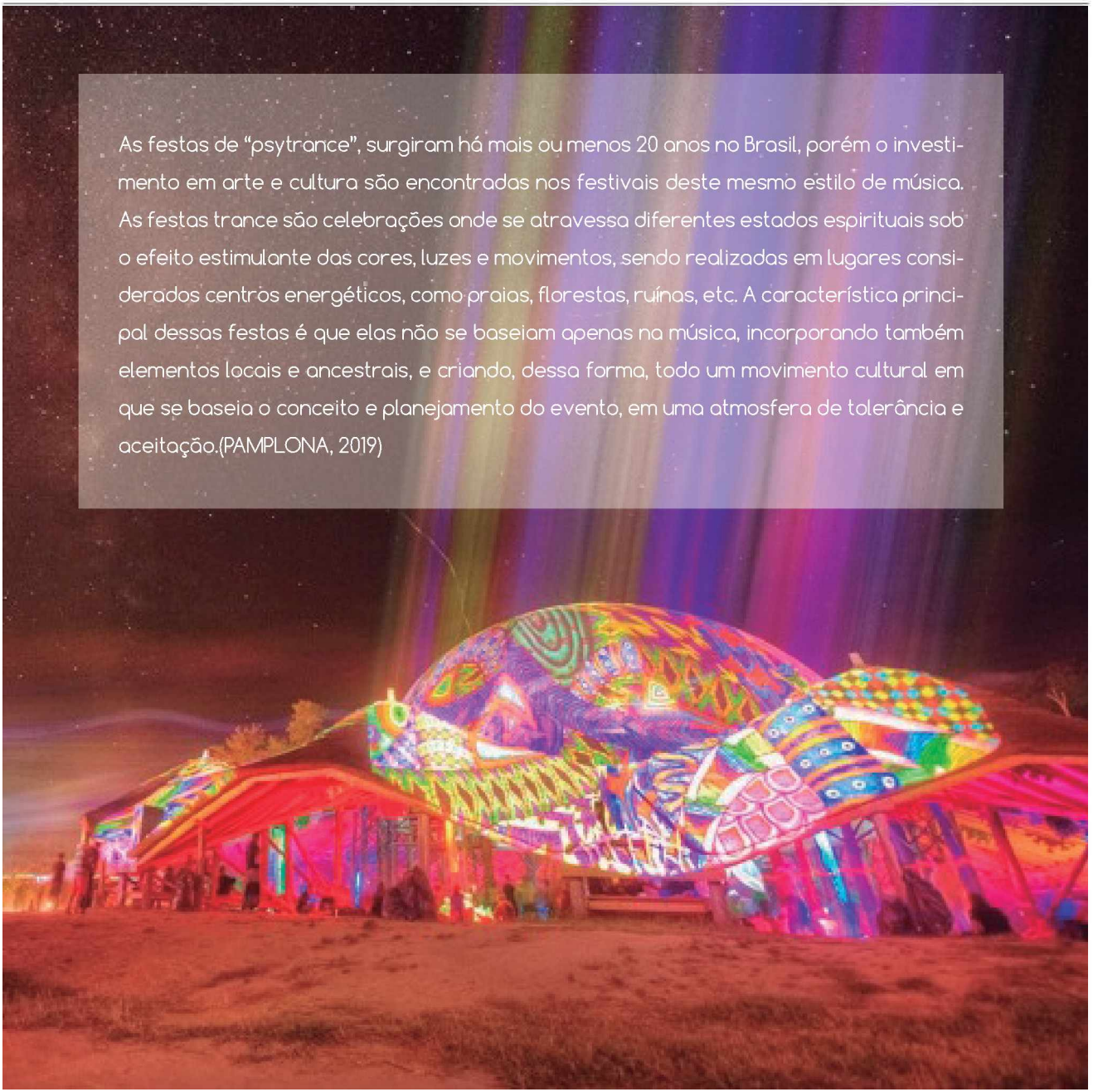
De acordo com Letícia Carla Pamplona (2016), toda a estética criada no festival contribui como direcionadora de experiências transcendentes, o foco principal é sentir, estar inteiramente no tempo zero onde se é levado a estados de transe, felicidade, contemplação, beleza, admiração, não só de forma passiva mas como cocriadores dessas experiências. A estética é trabalhada desde a escolha do lugar, que normalmente são florestas, praias, campos, cachoeiras, lugares carregados de beleza natural.

Alguns estímulos visuais são comumente usados para criar essa atmosfera psicodélica que se transforma progressivamente no decorrer dos dias, nesses eventos o som permanece ligado desde a abertura até o fim, normalmente são 5 dias de espetáculo o que possibilita que o público aproveite o tempo da melhor maneira possível e de forma flexível, seja socializando com os vizinhos de camping ou através da dança na pista. A sinestesia é um forte elemento buscado por decorações em festivais, os estímulos visuais criam climas diversos que se modificam e se renovam através dos dias criando duas esferas de apreciação, cada qual com suas características: o dia e a noite.

É nessa esfera diurna que se pode apreciar de forma completa toda a ludicidade da comemoração, bem como a beleza natural do lugar escolhido, pense como é gratificante amanhecer o dia na pista de frente para o mar, do lado de uma cachoeira, ou no topo de uma montanha cercada por neblina, ser contemplado pelos primeiros raios de sol. É quando tudo está ativo e descontraído, é nesse momento de energia que acontecem as atividades como yoga, slackline, bambolê, oficinas, palestras, banhos de rio. É quando as crianças aproveitam e se divertem, tanto no espaço de recreação quanto nas pistas. Na pista principal o amanhecer é festa, durante o dia os sons são mais melódicos e incentivam o uso de cores diversas na composição do cenário, explorando efeitos visuais de movimento e padrões que em sua maioria são inspirados na continuidade orgânica e na geometria fractal.

Durante a noite os sons são menos melódicos e mais ruidosos, inspirados nos sons da floresta. Além de andamentos (BPM) mais acelerados, a música costuma dialogar com o uso de estímulos visuais mais intensos por meio da luminotecnia, dos elementos gráficos que reagem a luz negra, performances com fogo e com objetos iluminados por LED. As estruturas psicodélicas complementam e transformam o cenário imagético natural.

Dentre as construções de um festival as principais são o palco principal que é chamado de main floor, chillout, espaço kids, espaço de consciência, redução de danos, camping, área de alimentação, entre outros. Os espaços citados serão descritos a seguir.



Fotografia do Chill Out do festival Ozora, retirada de sua página no facebook.

c o l e t i v a . a . m e n t e

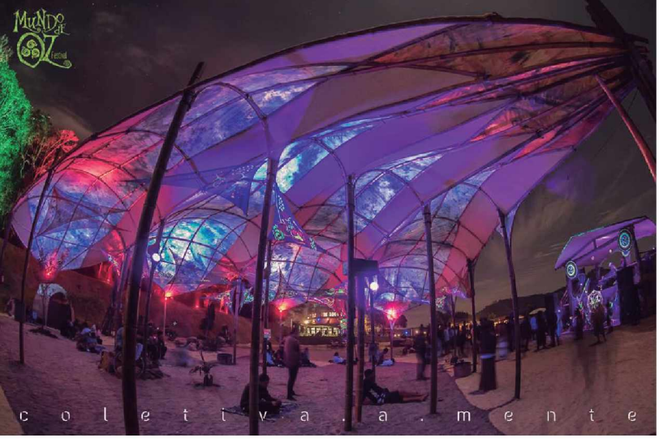
MARCIO CURSINO

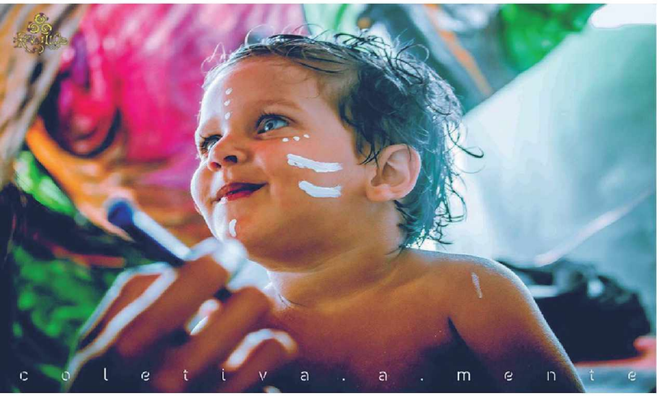
O camping é o espaço que hospeda o público, faz parte desse movimento cultural acampar e ter uma relação de proximidade com a natureza.

A área de alimentação é o espaço destinado as refeições, alguns festivais já constroem uma estrutura permanente, normalmente através de bioconstrução e outros festivais apostam na rotatividade desses espaços. É comum a variedade de opções alimentícias já que a o público alvo desses eventos é bem distinto e versátil, os cardápios têm opções vegetarianas, veganas, carnistas, ovo lacto, entre outras.

O main floor ou solo sagrado é a pista principal, onde é tocada a trance music que a partir de nuances psicodélicas criam uma sonoridade complexa, envolvente e surpreendente com mix de batidas eletrônicas que remetem as batidas de um coração. No main floor são onde acontecem a maioria das performances artísticas embaladas pelo ritmo dançante, a estrutura do palco conta com cores vivas, decorações que reagem a luz neon e projeção mapeada.

Fotografia do Main floor do festival Mundo de Oz em 2018, por Márcio Cursino.



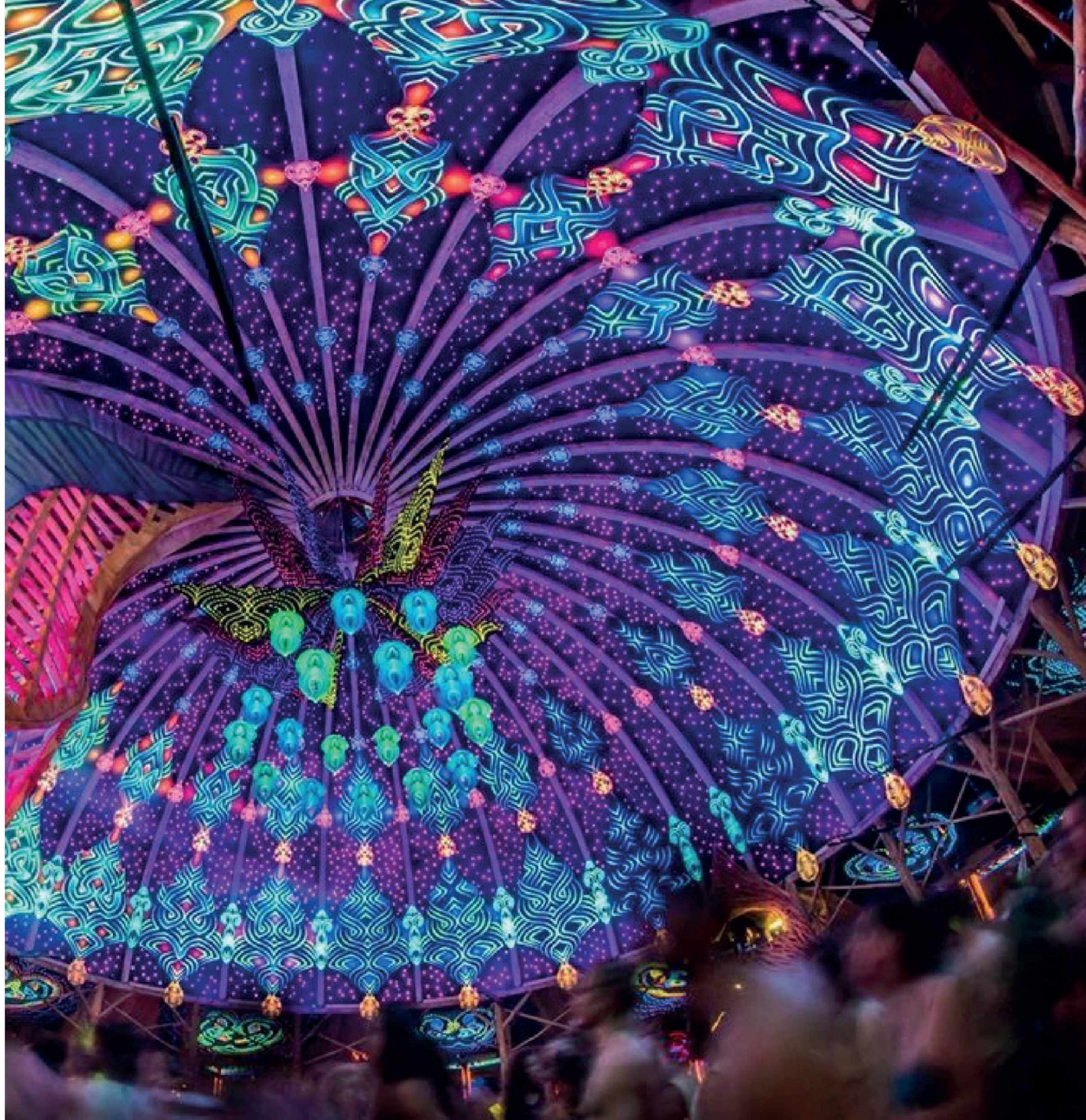


O palco alternativo chillout é um espaço para relaxar, divagar e dançar ao som de músicas variadas: psy-ambiente, jazz, reggae, dub, brasilidades, psychill, entre outras vertentes. Esse espaço tem um cenário que induz aos estados de calma e felicidade, com cores mais suaves e uma paisagem pitoresca.

Espaço kids é a área destinada a recreação de crianças, que surgiu inicialmente para ajudar a rotina dos profissionais que estão envolvidos na concepção de um festival e que se estendeu ao público com o passar dos anos.

Outro espaço bastante comum, mas que dependendo do conceito do festival recebe nomes diferentes é o espaço de consciência. Um espaço destinado a meditação, relaxamento, redução de danos e onde também são proporcionadas várias atividades como: yoga, vídeos, meditação, reiki, tarô, rodas de sagrado feminino, palestras, rodas de conversa, cinema e oficinas.

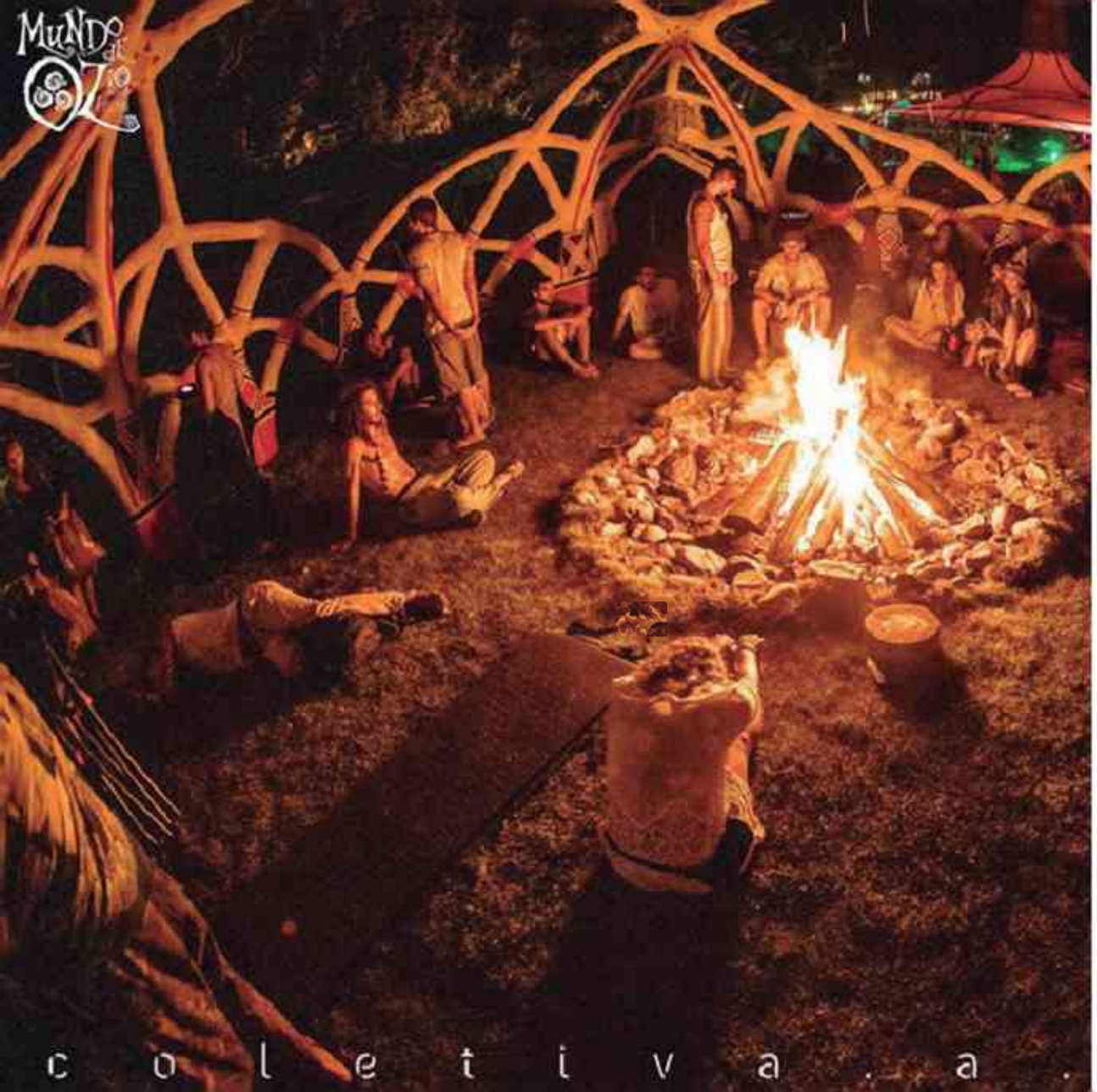
Alguns eventos enaltecem artistas criando plataformas de exposições artísticas, nesses espaços o público consegue ter um contato com artistas psicodélicos e suas criações tradicionais e experimentais. São telas, trabalho com linhas, ilustrações, esculturas, estamparia, bem como linguagens artísticas executadas através de técnicas inimagináveis e em diversas superfícies.



Os espaços de permanência e trânsito são aqueles cantinhos cenográficos espalhados pelo festival em que o único objetivo é proporcionar vivências individuais e coletivas, sejam elas a interação entre pessoas, contemplação, passagem, relaxamento, ou seja, momentos de permanência e impermanência descompromissados de uma função mecânica e tangível. Geralmente são espaços que interligam um espaço a outro e que contribuem ainda mais com o intuito de imergir e direcionar as pessoas para essa atmosfera única. São fogueiras, balanços, cúpulas geodésicas, esculturas, decorações, instalações, portais.

Além dessa estrutura alegórica existem também os artistas, músicos, performers, circenses, malabaristas, dançarinos, atores, entusiastas, que complementam o festival e torna vívida essa atmosfera psicodélica, contribuem com a multiplicidade desse movimento cultural.

Fotografia do Main Floor do festival Pulsar, por Guilherme Dias.


MuNDO de OZ
c o l e t i v a . . a .

e t i v a . a . m e n

Bioconstrução

Bioconstrução é o termo que se utiliza para caracterizar as construções em que existe uma preocupação ecológica, desde a concepção até a ocupação. É um conceito que abrange várias técnicas da arquitetura vernacular, em que são valorizados os materiais do local e o máximo de aproveitamento das técnicas e dos recursos com menor impacto ambiental possível.

Esses termos se aproximam bastante de um movimento chamado Land art, Earth Art ou Earthwork, que surgiu no final da década de 60 e tem como característica o uso de recursos naturais e do meio ambiente para construir obras artísticas e instalações, essa vertente artística se aproxima bastante das técnicas bioconstrutivas, permaculturais e vernaculares.

Yane, Teruhisa Suzuki , land art.

A escultura chamada "Yane" (telhado em japonês) pode ser encontrada em Villefranche d'Astarac. A artista japonesa Teruhisa Suzuki criou esta obra de arte em função do ambiente natural e com materiais amigos do ambiente, permitindo a arte fora dos espaços institucionais.

Outro Artista contemporâneo que trabalha através do Land art é o Robert Smithson, suas obras tem a escala de paisagens naturais, o artista começou a desenvolver esses trabalhos efêmeros, que se modificam através dos agentes naturais, em uma tentativa de estar mais próximo do ambiente natural, fora dos espaços institucionais e galerias. Em 1970 a obra Spiral Jetty deu início a uma série de obras que questionava a ruptura da produção cultural ligada a natureza, bem como trazia reflexões sobre o uso desses espaços.

Spiral Jetty , Robert Smithson, land art.

De acordo com o site Viva Decora (2018) A arquitetura vernacular é uma forma de construir popular e tradicional que foi desenvolvida e passada de geração a geração e que gera soluções arquitetônicas que respondem aos problemas do local em que será construída, como as necessidades, características geográficas, climáticas e culturais próprias de cada lugar. Com o passar dos anos ela começou a ser associada a sustentabilidade por sua praticidade, qualidade e por aproveitar a materialidade natural oriunda daquele lugar específico, são técnicas construtivas como taipa, pau-a-pique, super-adobe, adobe, solocimento, ferrosolocimento, argila, mosaicos, uso de pedras, bambu, palha, fardo de palha e também ecossaneamentos como bacia de evapotranspiração e círculo de bananeiras.

Soares (1998) conceitua a Bioconstrução como uma forma de construir que engloba diversas técnicas da arquitetura vernacular mundial, algumas delas com centenas de anos de história e experiência, tendo como característica a preferência por materiais do local, como a terra, diminuindo gastos com fabricação e transporte e construindo habitações com custo reduzido e que oferecem excelente conforto térmico.

Porque trabalhar através de técnicas bioconstrutivas? Quando se fala sobre bioconstrução é impossível deixar de lado o tópico sustentabilidade; que é quando economia, sociedade e os aspectos ambientais estão em equilíbrio. Tendo em vista preocupações com o ecossistema, com os métodos construtivos e o desequilíbrio gerado pelos mesmos é necessário que sejam introduzidas novas formas de criar arraigadas de um pensamento que seja coletivo e saudável, uma das soluções é voltar o olhar para técnicas construtivas que ainda passam despercebidas e praticar essa forma de criar sustentável na hora de elaborar projetos aproveitando as vantagens que o meio ambiente provê.

> No momento de fazer as escolhas para seu projeto, que materiais utilizar, que técnicas aplicar, é importante ter em mente como reduzir o impacto que esta obra terá sobre o meio ambiente, garantindo a qualidade de vida de quem irá usufruir daquela construção e da coletividade. (cartilha de construções sustentáveis, 2015, p. 3)

De acordo com uma publicação feita no site do instituto de permacultura chamado Ipoema (2016), as bioconstruções são um elemento importantíssimo da Permacultura, buscando a integração das unidades construídas com o seu ambiente, segundo o design permacultural estabelecido na área.

Deste modo, a bioconstrução busca desde o planejamento, execução e utilização, o máximo aproveitamento dos recursos disponíveis com o mínimo impacto.

Para contextualizar é interessante que se tenha em mente o que é a permacultura ou design permacultural, o Instituto Ipoema ensina que esse termo foi criado nos anos 70 na Austrália, por Bill Mollison e David Holmgren. Desde lá, o termo evoluiu, recebeu diversas influências, e hoje abriga uma grande multidisciplinaridade. Ela consiste no planejamento e execução de ocupações humanas sustentáveis, unindo práticas ancestrais aos modernos conhecimentos das áreas, principalmente, de ciências agrárias, engenharias, arquitetura e ciências sociais, todas abordadas sob a ótica da ecologia.

Bill Mollison e David Holmgren[7] - foram os inventores do termo permacultura, usaram a palavra para descrever "um sistema integrado e evolutivo de plantas perenes ou autoperpetuantes e de espécies animais úteis para o homem", um método para planejar sistemas sustentáveis, socialmente justos e viáveis.

Um dos principais elementos da área de conhecimento da permacultura é a importância que se dá a apropriação do espaço/objeto por parte desse designer permacultural, essa apropriação leva em consideração as questões ambientais, econômicas e socioculturais daquela realidade específica, priorizando a relação de harmonia entre a sociedade e a natureza.

Dentro de alguns festivais de cultura alternativa essas técnicas construtivas ligadas a bioconstrução e permacultura fazem parte do conceito, para contextualizar melhor farei um tópico a seguir mostrando como funciona esse universo dentro das celebrações de psytrance.

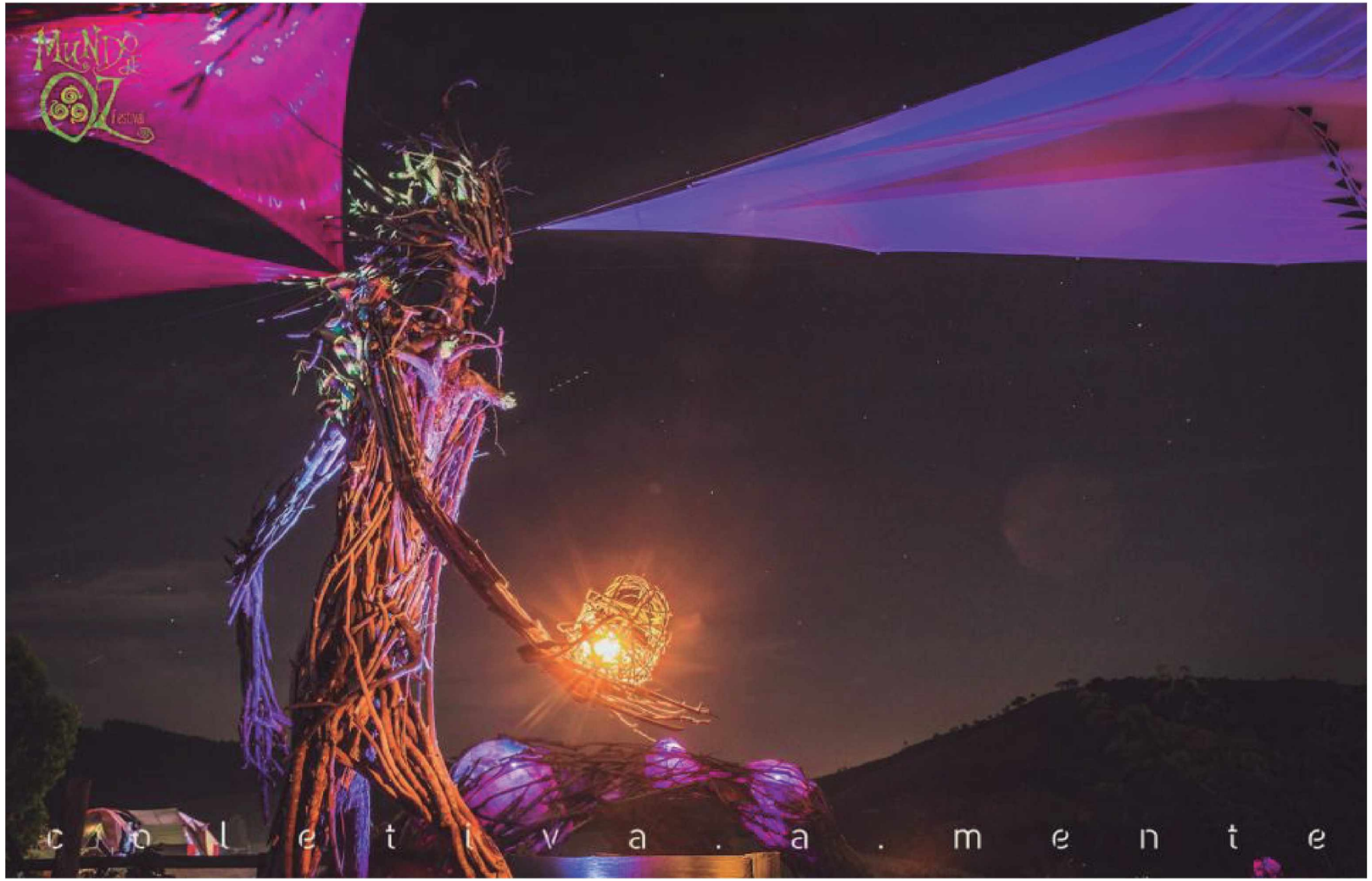
Espaço de permanência e impermanência, Boom Festival.

Cenografia e Bioconstrução nos Festivais

No brasil e no mundo os produtores desses eventos tentam através da forma que constroem a estrutura de seus festivais ampliar o diálogo sobre essas técnicas que foram esquecidas pela sociedade, procuram despertar aspectos da consciência coletiva ligados ao meio em que coexistimos com outros seres. Em Portugal temos o festival Boom, na Europa o Ozora e Modem: Momento Demento na Croácia que são uns dos maiores representantes e referências dessa cultura psicodélica mundial. No Brasil temos vários festivais que fazem dessas técnicas bioconstrutivas parte de seu conceito pulsar, Zuvuya em Goiás, Aldeia Outro Mundo - Sp que realizam os festivais Reveilloz, Gaia Conection, Mundo de Oz, Elementorum Naturae – Rio Grande do Sul. Nos parágrafos a seguir falarei sobre essas empresas cenográficas que atuam no cenário trance nacional e internacional.

Djalus – é um conceito tibetano que pode ser traduzido como "corpo do arco-íris" algo semelhante ao que no Ocidente é conhecido como o corpo astral.

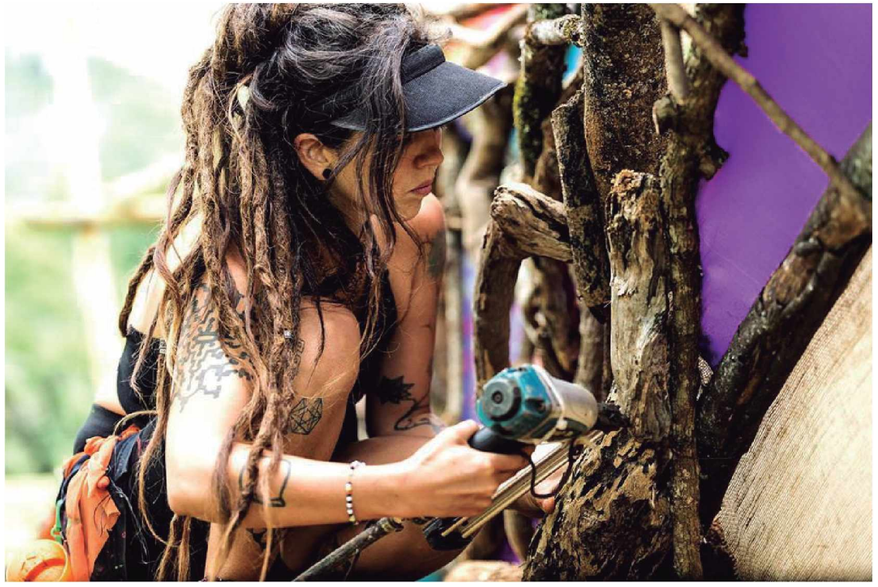
O projeto foi idealizado pelo casal chileno-argentino (Rocío e Juan), com formação em belas artes, trabalham por meio do método experimental, o estilo dos artistas é reconhecido pelo trabalho com estruturas criadas com elementos orgânicos e autóctones. Inspirados em artes visionárias e experimentais o casal faz um mix de técnicas que mistura Land art, tecidos, MDF e pinturas fluorescentes.



Bioconstrução no Main Floor do festival Mundo de Oz, Djalus. Fotografia por Coletivamente.

Seu processo criativo tem como essência a madeira que é sempre coletada antes do festival e devolvida após o término. De acordo com os cenógrafos essa madeira é o que determina a busca de uma criação orgânica e experimental que complementa o conceito do festival. Em uma entrevista ao coletivo "trance e cultura psicodélica" (2018) os artistas afirmam que seu trabalho busca entender os padrões universais que encaminham e formam parte de uma consciência coletiva, criando uma linguagem que nos conecta com esse fluxo, por vezes esquecido.

Surya Ecoart é uma empresa que tem uma história de 8 anos na cenografia nacional e internacional dentro dos eventos de Trance, seus projetos buscam promover a sustentabilidade e bioconstrução afim de diminuir o impacto ambiental causado pelas construções cenográficas. Em seu site eles salientam a importância dessa mudança do modelo de produções de eventos que proporciona ao seu público um novo patamar de consciência e experiência visual e sensitiva.



Rocío Morales bioconstruindo no festival Pulsar.

Tenda bioconstruída, Surya Ecoart. Fotografia por Lucas Caparroz.

Em entrevista para o site Tance e cultura psicodélica (2018), Liano Dornelles, um dos idealizadores do projeto, diz que para a concepção de um projeto bem feito é importante que exista um alinhamento da equipe e da proposta com o local a ser construído, já que além de matéria prima, o ambiente influenciará no dimensionamento, posicionamento e distribuição das áreas que serão construídas para o festival.

Alguns festivais citados anteriormente constroem espaços a partir dessa consciência bioconstrutiva. Por exemplo o festival Modem: Momento Demento é um coletivo internacional enraizado na Croácia, que promove sons psicodélicos subterrâneos, arte visual e experimental de ponta. A política não é expandir o número de visitantes, mas investir em qualidade e conteúdo. Esforçar-se, aprender, melhorar e sempre ultrapassar os limites da produção técnica é o que faz de Mo: Dem a inesquecível experiência psicodélica que é conhecida por ser.

Main Floor do Modem festival. Gêmeos VB Fotografia.

O Boom Festival é uma bienal de cultura visionária realizada em Portugal durante a lua cheia de Agosto. Essa celebração iniciou-se em 1997 enquanto evento musical, mas evoluiu ao longo de suas edições para uma celebração da cultura alternativa regada de muita sustentabilidade. Hoje, o Boom é um festival multidisciplinar, transgeracional e intercultural. Em 2004, o festival começou a desenvolver projetos para se tornar totalmente auto-sustentável, de forma que não contaminasse a natureza e educasse para a consciência ecológica. As práticas sustentáveis incluem desenvolvimento de casas de banho que não usam químicos, o tratamento das águas do festival através de biotecnologias, a utilização de energias solar e eólica, a reciclagem, a organização do espaço segundo os princípios da permacultura e o fornecimento gratuito de kits de limpeza aos participantes, como cinzeiros de bolso e sacos de lixo.

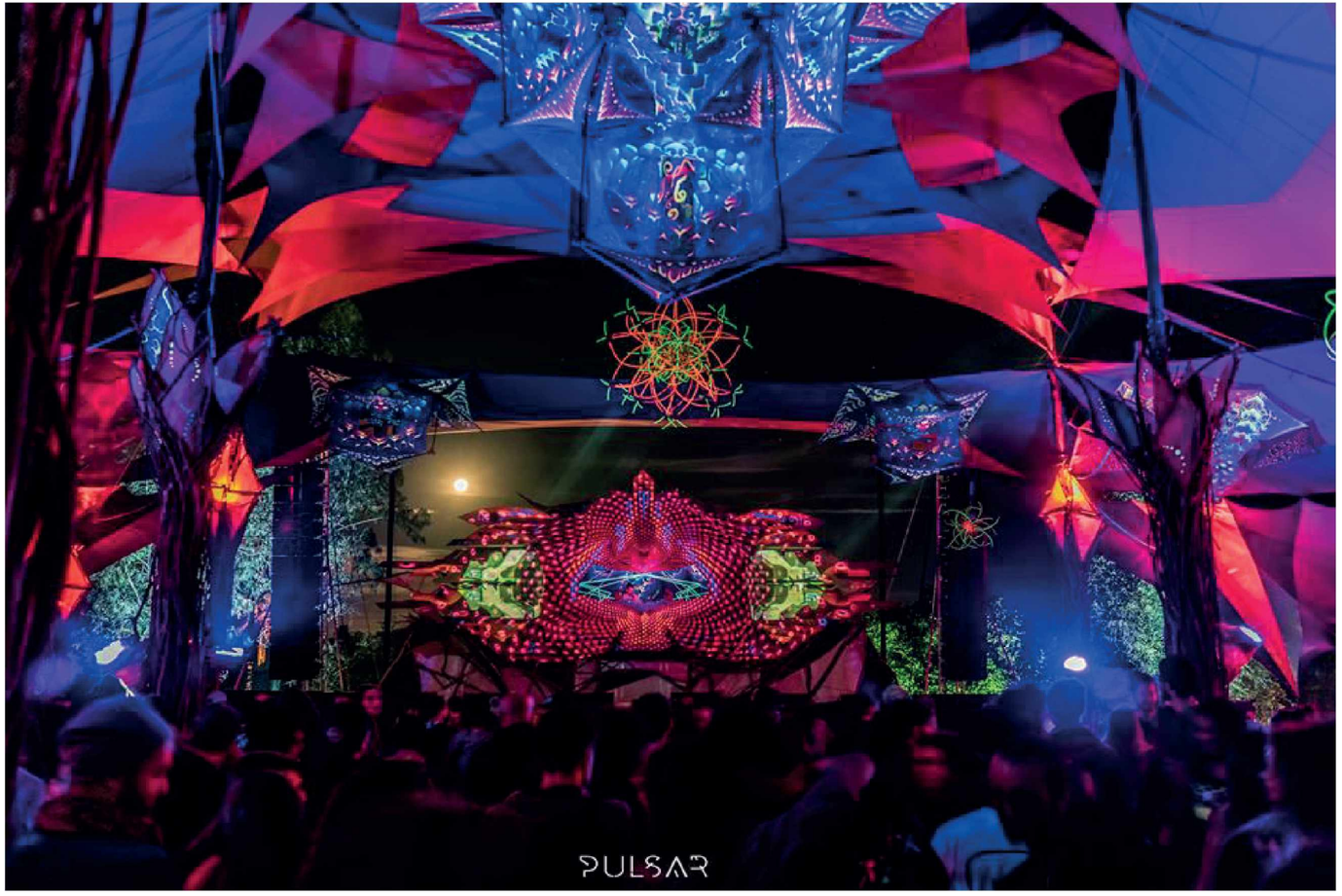
Espaço de permanência e impermanência, Boom Festival. Fotografia porJacob Kolar.

O festival também é independente ao sistema comercial. Ao contrário do que acontece no mundo do entretenimento, o festival não aceita qualquer patrocínio comercial, de modo que mantém seu espaço livre de poluição visual advinda de logotipos. A ética do Boom assenta num clima de contato com a natureza onde o público está defendido de qualquer estratégia de marketing.

Em 2010 o festival foi convidado pela ONU a fazer parte do projeto United Nations Environmental and Music Stakeholder Initiative, que visa promover a consciência ambiental junto do grande público. Considerado por um júri como o melhor festival da Europa na área de ambiente. O Boom Festival é o único festival português com prémios internacionais, nomeadamente na área ambiental, os prêmios são: European Festival Award 2010 – Green'n'Clean Festival of the Year, Greener Festival Award Outstanding 2008, Greener Festival Award Outstanding 2010.

Alguns festivais brasileiros também trabalham com essa arquitetura cenográfica consciente, o festival Pulsar por exemplo, que acontece em Minas Gerais, conta com uma estrutura pensada e estudada para que seja altamente sustentável a fim de produzir construções sem destruir ou poluir a natureza, utilizando de materiais e técnicas de mínimo impacto ambiental. Suas técnicas retomam antigos modos de construção já experimentados em diversas civilizações, porém com o conhecimento científico da atualidade.

Essas informações foram retiradas do site http://www.ecoeficientes.com.br/boomfestival-sustentavel/.



Sua "filosofia" é utilizar os fundamentos da Bioconstrução para construir edificações e promover alternativas substanciais para a criação de um planeta mais sustentável, respeitando as características do espaço natural, e procurando ser uma extensão deste, de modo a se fazer mais eficiente que construções convencionais. Integrada à metodologia Bioclimática, que planeja as edificações de acordo com o bioma local, temos um método completo para a produção de uma arquitetura para uma nova humanidade.

Um outro projeto interessante relacionado a permacultura e bioconstrução é o dos idealizadores Fabio Defourny Martins e Ivana Clava. O empresário e a engenheira química criaram a Aldeia outro mundo na cidade de Lagoinha, de acordo com eles o espaço foi desenvolvido em busca de oferecer um mundo melhor para sua filha, surgiu assim a ideia de montar um local onde as pessoas pudessem vivenciar, apreciar e recriar a natureza. O projeto ganhou força quando o arquiteto e urbanista Cesar da Costa aceitou o convite feito pela família matriz da aldeia para colaborar profissionalmente projetando as casas com técnicas biocontrutivas, sua especialidade, e planejando a aldeia.

Nas palavras dos idealizadores, a Aldeia Outro Mundo atua nas três frentes: ecologia, educação e arte com profissionais responsáveis e especializados, cada um na sua área e todos em conjunto, pois todos são responsáveis e co-criadores dessa outra realidade, da consciência ambiental desperta. Nesse espaço acontecem anualmente os festivais Reveilloz, Mundo de oz, Gaia Conection, Modem teaser brasil, entre outros.

A ideia dessa família é a de reflorestar o local e desenvolver uma agro floresta, juntamente com projetos de estudos do meio de crianças e vivências de bioconstrução para arquitetos, engenheiros e apaixonados por essa arte ancestral. Um espaço destinado a vivências do bem em todos os sentidos. A Aldeia Outro Mundo também oferta cursos sobre bioconstrução voltadas para a construção de casas, cenografia e construção dos espaços de Psytrance.

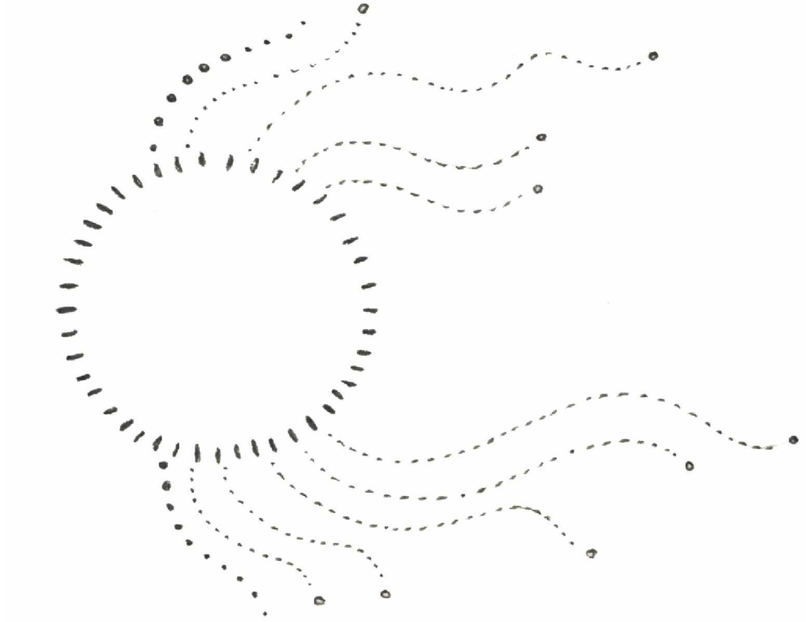
Espaço de Cura do Festival Mundo de Oz. Fotografia por Coletivamente.

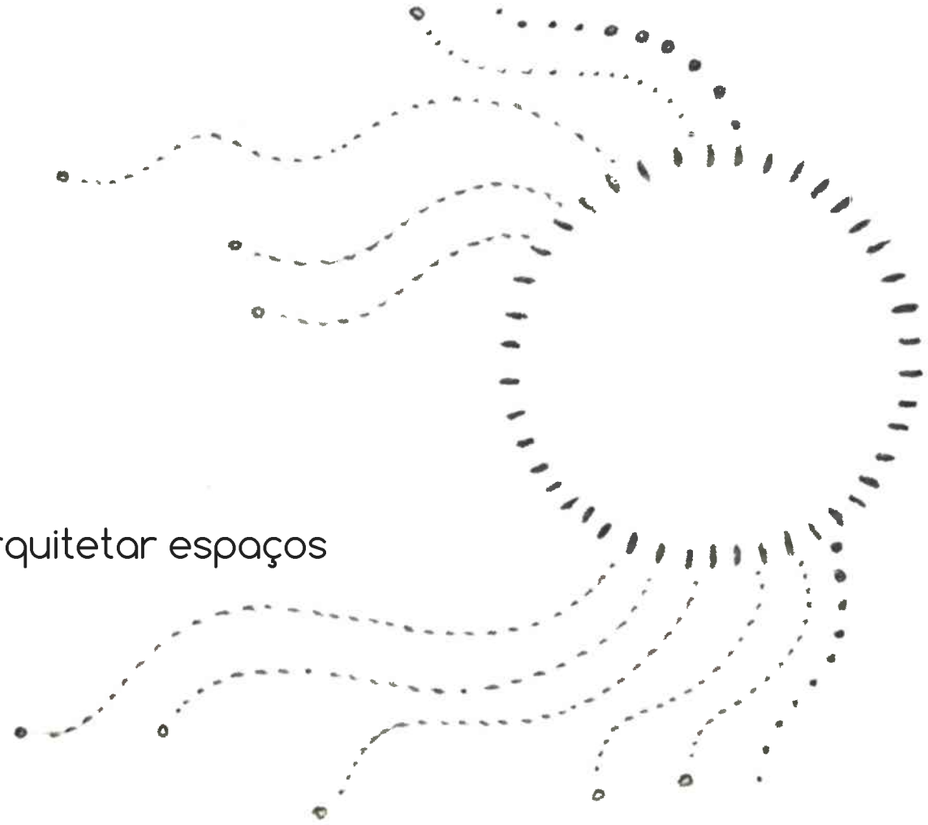
Casa bioconstruída na Aldeia Outro Mundo. Fotografia por Marcio Cursino.

Cúpula de bambu construída na Aldeia Outro Mundo. Fotografia por Marcio Cursino.

"Observamos, na atualidade, algumas propostas interdisciplinares que buscam associar a cinética da vida contemporânea à construção de um espaço efêmero, cuja função comunicativa não anula sua dimensão poética."

(MACHADO JUNIOR, 2017, 131)





Sobre as maneiras de arquitetar espaços

interdisciplinaridade entre arte, teatro, design e arquitetura

O presente trabalho procura se respaldar na interdisciplinaridade, visto que este projeto procura ampliar os limites do design e refletir sobre os diálogos entre essas áreas que se complementam, se misturam e se hibridizam. Essa multidisciplinaridade entre o design, as artes visuais, a arquitetura e a cenografia performática é o que possibilita a criação de projetos abertos, imprevisíveis e tornam possível sua concepção.

Ao pensar sobre arquiteturas efêmeras é inevitável que se pense também em todo o contexto que envolve a criação dessa cenografia e sua relação com o espaço em que será instalada. A cenografia surgiu com a finalidade de decorar o espaço cênico e se desenvolveu através dos anos agregando novas formas de compor espaços por meio de elementos visuais, luminotécnicos e tridimensional afim de proporcionar uma experiência mais imersiva ao público.

Ao falar de cenografia performática, Machado Junior (2017) considera que o teatro sempre se caracterizou pela tensão entre realidade e ficção, independente do lugar onde é desenvolvido. É no real que se passam as representações materializadas por corpos reais em espaços reais.

A cena dramática ocidental, aristotélica, fundada no conceito da arte mimética, construiu o elo entre esses dois polos mediado pelo ilusionismo cênico para se fazer verossímil. Contudo, o princípio de denegação permitiu que o público acreditasse na ação, tornando-a verdadeira e simultaneamente fictícia. No consentimento do espectador que crê na representação posta em cena, o teatro no ocidente se afirmou pelo discurso da simulação - do contrário, se aproximaria de um ritual. (MACHADO JUNIOR, 2017).

O autor (2017) também discorre sobre a historiografia do cenário no teatro ocidental, em que a reprodução de um modelo de espaço fechado tradicional foi consagrada como melhor opção e espaço cênico, construiu-se uma relação específica e previsível entre ator e espectador, indiferente ao roteiro da peça. O espetáculo teatral sempre teve como recurso os efeitos visuais, desde sua origem a perspectiva pintada ao fundo do palco fazia alusão a um lugar bidimensional.

Não só o teatro estava atrelado a bidimensionalidade da caixa italiana, como os espaços de arte estavam atrelados aos espaços expositivos institucionais, como o museu, a galeria, os salões expositivos e exposições de arte.

No século XX esses espaços começaram a ser questionados por Marcel Duchamp que tinha como conceito a consideração do espaço por meio de seu valor artístico ou pelo diálogo entre espaço e obra.

A fronteira desse espaço quadrado ao qual a cenografia se restringia passa a adquirir movimento seja através da complexidade da cenografia, do espaço cenográfico e da sua possibilidade de se correlacionar com novos lugares e contextos. A cenografia contemporânea que estendeu essas fronteiras de visualidade do espaço construído e o espaço real, passa a ser constituída de tal modo por um caráter de performatividade, no qual o espectador é parte inerente do "processo" cênico.

Machado Junior (2017), assim como Castilho (2008) expõem sobre a origem do termo instalação, que no século XX, por meio do método experimental das vanguardas, passou a ser inserido no contexto artítico/cenográfico. Nos anos 70, o termo se efetiva como uma obra que exige como totalidade a relação entre o objeto instalado em um lugar, o espaço que resulta dessa instalação e o espectador que vivência a obra, atribuindo sentido e significado por meio de sua experimentação perceptiva e sensorial.

O campo expandido da cenografia se aproxima dessa "vontade" intrínseca de aprofundar a relação da cena com o público. Na contemporaneidade as formas de fazer cenografia se expandiram do formato convencional para formas mais criativas e participativas, alterando a percepção da obra completa assim como os processos de construção de um espetáculo.

Esse estudo sobre a cenografia surge a partir da necessidade de novas abordagens e de um novo entendimento sobre o estímulo de sensações produzidas a partir do espaço, de sua ressignificação e também de como esse público pode contribuir de maneira livre com a criação desse lugar cênico, gerando enredos surpreendentes e multifacetados.

Machado Junior (2017) ainda discorre em sua tese de doutorado sobre a construção de cenários e sua associação com o campo expandido da arquitetura, que o explorar da materialidade e da apropriação espacial ressignifica as relações e percepções construídas a partir do espaço cênico. Ao refletir sobre novas formas de apropriação do espaço cênico, cria-se um ambiente que promove o entrosamento entre linguagens, dotado de uma aura lúdica, imersiva e imaginativa.

Para Machado Junior (2017) a teatralidade pode ser atrelada ao esvaziamento do teatro dos espaços institucionais para habitar a rua e os espaços pouco convencionais. O teatro contemporâneo perdeu a característica de ser um espetáculo com efeitos de ilusão, contemplação e distância do espetáculo para com o público, e nesse processo, o que passa a construir a cena é o contexto, a cenografia, as situações de interação e surpresa, as múltiplas linguagens e as convenções.

Essa cenografia atingiu um outro patamar ao se pensar na apropriação espacial, estudando o espaço cênico em toda a sua amplitude, é nesse momento que a interdisciplinaridade se torna importante, já que agrega a esses espaços conhecimentos de design, engenharia, iluminação, artes visuais, entre outros, proporcionando uma dinâmica complexa e inusitada. A construção desses cenários é livre pode surgir a partir de um conceito e através de soluções criativas que podem usar de projeções, luminotecnia, estruturas e objetos cênicos criados com uma diversidade enorme de materiais.

A experiência do lugar e da ocasião proporcionados pelo espaço cênico contemporâneo remete aos dois modos de percepção da obra de arte apresentados por Walter Benjamin (1994) – a recepção tátil e a recepção ótica –, cujos fundamentos estão relacionados às ideias de distração e recolhimento. Quem se recolhe diante de uma obra de arte estabelece uma relação tão íntima que praticamente dissolve-se e adentra a obra. Essa intimidade baseia-se em uma componente ligada à contemplação, que, por sua vez, possui um fundamento ótico. Por outro lado, na distração, a obra de arte mergulha no observador, que a envolve, molda e absorve.
Desgranges (2008, p. 16) pondera que "a recepção tátil se efetiva de modo inverso ao da recepção contemplativa, pois, ao invés de convidar o espectador a mergulhar na estrutura interna da obra, faz imergir o objeto artístico no espectador, atingindo-o organicamente – daí a noção de tátil". (RODRIGUES, 2016, p.93)

O campo expandido do design abarca a soluções de problemas em geral, não se limitando a uma maneira de criação e execução de projetos, já que também dialoga com todas essas áreas de produção. Monica Moura (2015) analisa esse diálogo do design com essas outras áreas de produção que antes eram consideradas a margem. A autora afirma que produções artesanais podem valorizar a produção em design ampliando a esfera de atuação sem restringir soluções e objetos as questões formais-utilitárias. Na contemporaneidade, essa função passa a ser relacionada com as questões afetivas, emocionais, sensoriais, ao bem-estar, ao estilo pessoal, ao modo de vida e ao prazer estético e sensível.

Em seu livro, Design contemporâneo poéticas da diversidade no cotidiano (2015), a autora Monica Moura nos contempla com observações sobre a adjetivação do design contemporâneo, ela escreve que essa adjetivação deve ser aplicada quando o projeto ou o espaço ou o produto ou o objeto ou, ainda, todas essas coisas integradas, são complexas e exploram sensibilidades e sensações, singularidades, diluições, fusões, mixagens, questionamentos e novas propostas, muito além da forma e da função, aprofundando as relações função e uso, forma e conteúdo. E que a concepção, criação e projetação, bem como a recepção e interação do usuário, são estimuladas diante de uma nova e diferenciada atitude e proposta.

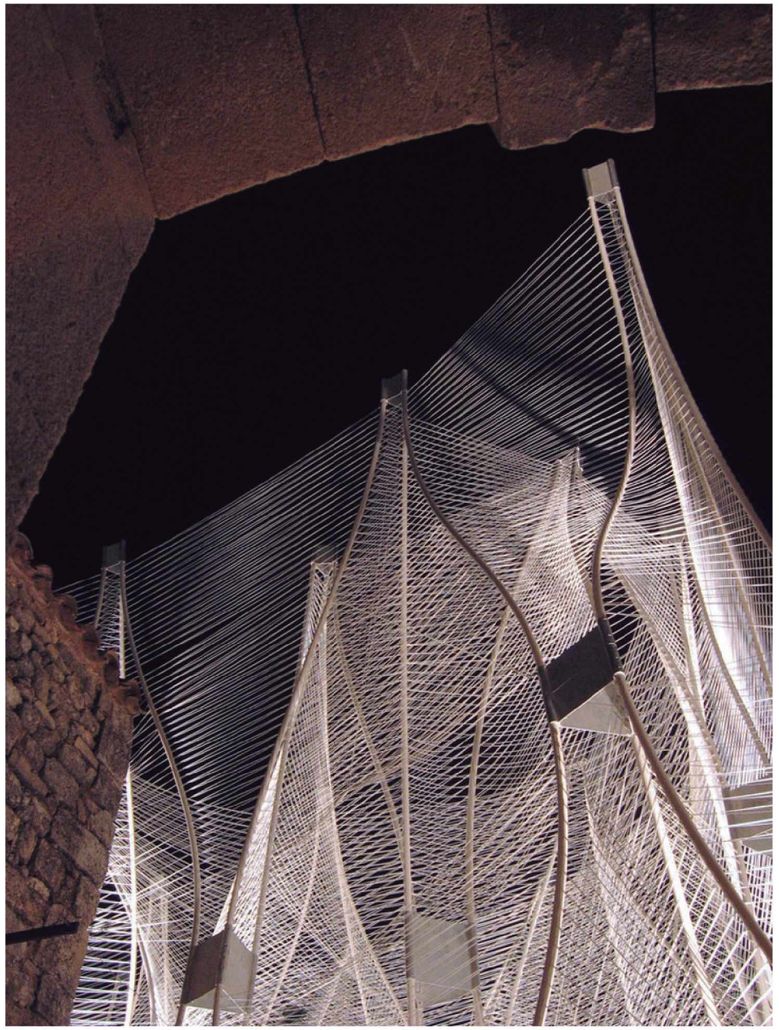
Ao se falar sobre arte, design e cenografia é impossível desassociar de aspectos relacionados a arquitetura efêmera. Machado Junior (2017) como também Esther Adrover (2015) argumentam acerca da criação de uma arquitetura flexível com desenhos e características dinâmicas. A autora (2015) conceitua as estruturas "desplegables", estruturas que nas palavras de Machado Junior (2017) são desdobráveis, descoláveis ou extensíveis, e, geralmente, se caracterizam como estruturas leves, itinerantes, com aplicações móveis e de rápida montagem. Adrover (2015) as denomina como estruturas dobráveis, reconfiguráveis, auxéticas, extensíveis ou expansíveis, tais conceitos lembram bastante o design modular que é construído a partir de padrões modulares que se reconfiguram gerando novas formas de uso.

O movimento é uma parte interessante e importante no projeto, já que a dinâmica dessa relação acontece partindo da descoberta do ato de se movimentar, de uma nova consciência corporal que impulsiona e compõe com esse objeto que reage a esse ato de movimentar. Sendo assim, cada vez que as estruturas forem montadas e a cada nova interação e contexto, elas ganharão uma nova configuração, já que cada pessoa trás consigo uma memória corporal e espacial distinta e única.

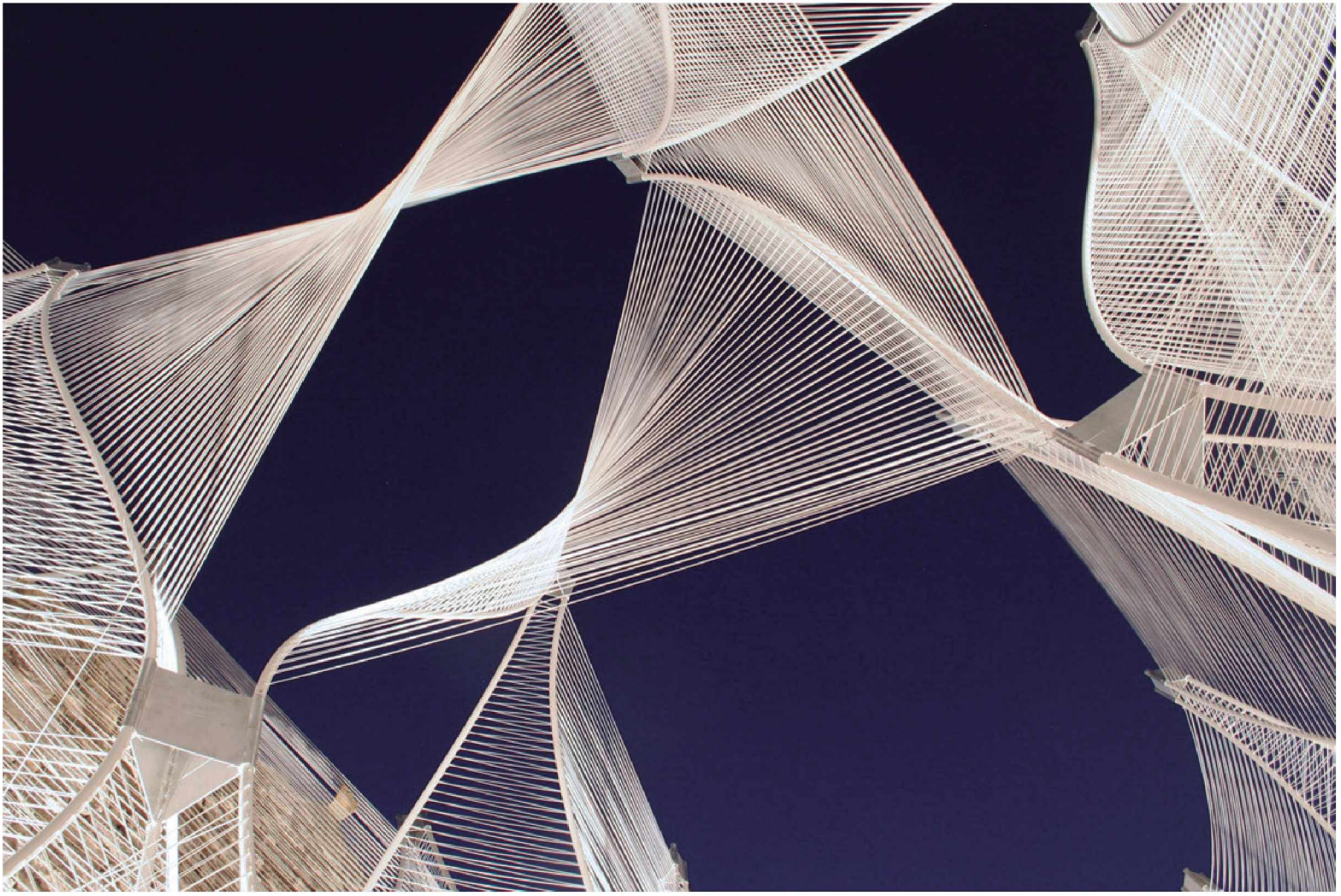
Ao pesquisar sobre essa interdisciplinaridade encontrei vários cases que se desenvolvem e contemplam essas diversas áreas de conhecimento ligadas as artes, arquitetura efêmera, engenharia e teatro. Alguns desses cases são chamados de esculturas cinéticas, que são estruturas criadas em materiais diversos, por meio do conceito de um artista e que tem a capacidade de se movimentar, seja pelo estímulo do vento, pelos agentes naturais ou através da interação humana. Outros exemplos se aproximam da esfera artística que envolvem as intervenções espaciais, como Land Art e site specific, bem como se relacionam com a arquitetura efêmera.

Segundo Henri Lefebvre (2003), o espaço não é somente uma projeção das relações sociais, mas o lugar onde estratégias se confrontam. É tudo aquilo que escapa da lógica e do planejamento, ou seja, é o aspecto orgânico das relações sociais e os usos do espaço que exteriorizam suas dimensões simbólicas. Vale lembrar que a estrutura possibilita dar forma para situações enquanto cenário ou como suporte para eventos artísticos e culturais.

Windshape (França, 2006) foi a construção de um espaço efêmero e poético construído pelo estúdio nARCHITECTS e alguns estudantes SCAD, The University for Creative Careers. A estrutura foi construída sobre dois pavilhões de oito metros de altura, caracterizando-se como uma instalação flexível e dinâmica que se movimenta e se tenciona pelo estímulo do vento dos sons, foram 50 quilômetros de cordas de polipropileno branco, entrelaçadas em tubos de plástico brancos. Windshape foi arquitetada na estrutura do castelo do Marquês de Sado na França e podia ser avistada a 5 km de distância, no decorrer de cinco semanas essa obra possibilitou a cocriação desse espaço e promoveu uma nova interação com os habitantes da pequena cidade.



Windshape, estúdio nARCHITECTS e estudantes da SCAD, The University or Creative Careers.

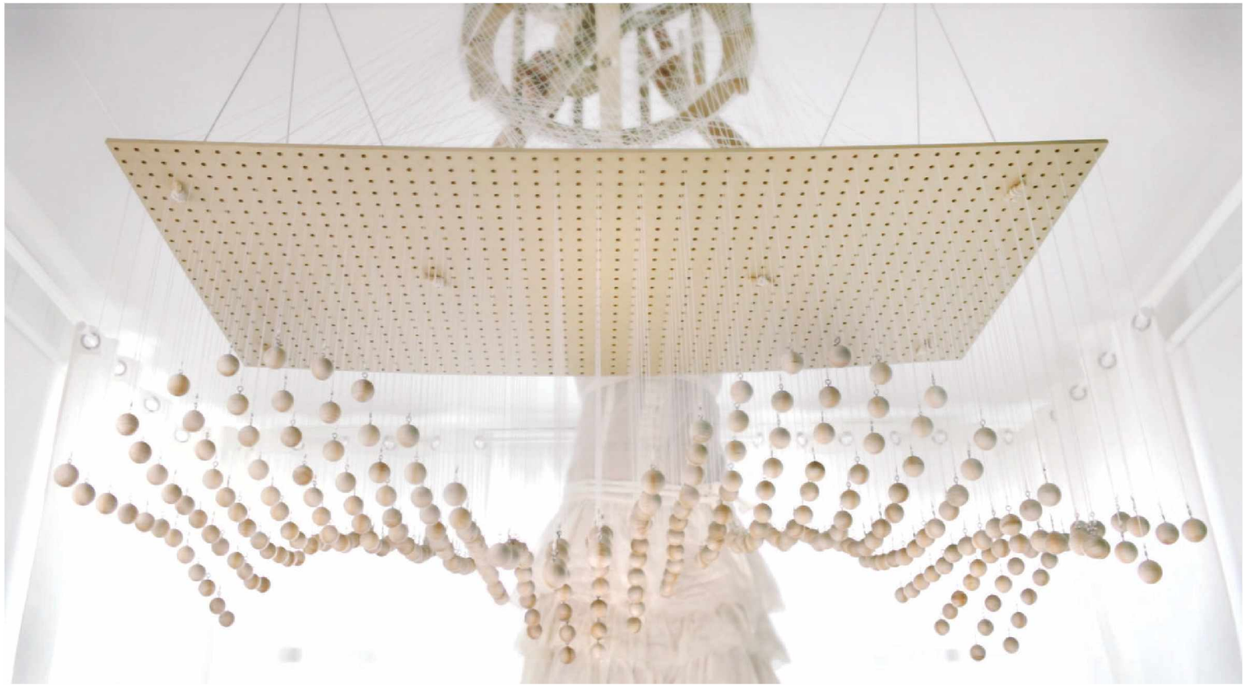


Windshape, estúdio nARCHITECTS e estudantes da SCAD, The University or Creative Careers.

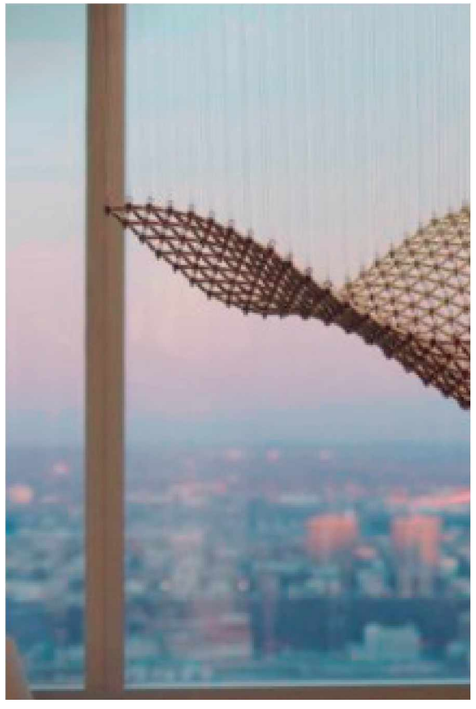
Windshape, estúdio nARCHITECTS e estudantes da SCAD, The University or Creative Careers.

Fiber Lab: decoração de casa inteligente + arte (Vancouver, 2012)

Justina Yang graduada em engenharia estrutural começou a trabalhar na indústria de consultoria de engenharia em Boston e foi compelida a explorar o lado sensorial, criou o Fiber Lab que foi uma alternativa para conciliar arte, ciência e tecnologia. Justina desenvolveu um objeto interativo e cinético composto por 1 painel duro perfurado, 2 anéis de artesanato, 12 acabamentos de madeira, 288 bolas de madeira, 720 descobertas de metal e cerca de 1500 pés de cordas de nylon. Tudo está conectado e é alimentado manualmente sem ajuda de motores ou eletricidade. Justina encontra na engenharia uma maneira de simplificar essa interação entre homem e objeto espacial para que ela aconteça de maneira fácil, intuitiva e despretensiosa. Bolinhas de madeira são amarradas em uma trama de fios de barbante estruturadas em um anel, que se cruzam em angulações diferentes e atravessam uma plataforma de mdf, de modo em que a pessoa só precisa movimentar esses anéis para criar padrões complexos de movimento com as bolinhas, criando uma espécie de malha fragmentada que flui de forma dinâmica.



Escultura cinética, Fiber Lab, Justina yang.



Escultura cinética, Reuben Margolin.

Reuben Margolin (1993) é um artista e escultor que nasceu nos Estados Unidos, ele é conhecido por criar esculturas cinéticas em formas de onda acionadas de forma mecânica. O criador dessas esculturas complexas, inspiradas pelas ondas tecnocinéticas, faz alguns projetos a mão e em pequena escala com tamanhos minúsculos, bem como projetos alegóricos feitos em escala maior para serem fixadas em tetos com o pé direito alto. O escultor reaproveita diversos tiposde materiais, desde madeira a papelão até objetos aleatórios que são recuperados. Seu conceito parte de elementos e formas naturais como uma gotícula de água discreta ou um poderoso turbilhão oceânico, seu trabalho é elegante e hipnótico. Nas palavras do artista suas esculturas buscam combinar a sensualidade da natureza com a lógica da matemática, e que apesar das enormes diferenças em escala, material, movimento e resolução, cada uma dessas peças pertence à mesma família e em cada uma delas ele estabeleceu uma conexão com os ritmos naturais.

Anthony Howe (1994) nasceu em Salt Lake City, Utah, ele frequentou Taft School em Watertown, Connecticut, depois que se formou pela Universidade de Cornell e pela Escola de Escultura e Pintura Skowhegan. Em 1994, o artista deu início a uma espécie de instalação de esculturas eólicas e cinéticas, ou seja, elas se movem através da ação do vento. Os seus projetos contam com processos detalhados, o artista trabalha sozinho em cada um de seus objetos espaciais, os seus desenhos de molde são desenvolvidos em ferramentas digitais e posteriormente são aplicados em uma superfície de metal por meio de um cortador de plasma, em seguida o escultor finaliza sua obra usando técnicas de acabamentos tradicionais de usinagem.

A kinect sculpture foi finalizada em 2017, sua composição é feita de armaduras inoxidáveis ligadas, que giram em torno de um eixo circular. Sua base é fundida em aço inoxidável e a operação é quase silenciosa, seu melhor desempenho acontece em ventos ultraleves, mas tem uma estrutura que suporta ventos fortes. Descrição retirada do site:
https://www.howeart.net/lucea-ii

22'h x 11'w x 8d 6,7m h x
3,35m x 2,4m d, 1000lbs,
454kg.
Aço inoxidável.

Neural Nature, obra escultural, Tim.

Tim se especializa em obras esculturais de grande escala que ficam ao ar livre, seu trabalho é inspirado na natureza e quando possível suas obras são feitas de materiais indígenas em combinação com peças recicláveis ou de engenharia.

O título dessa obra é Neural Nature e é feita de bambu e aço, foi finalizada em 2015 na região de Yu Lei Mountain, Chendu, China. Tamanho aproximado: 6 x 6 x 2.5 metros.

Etapa de Criatividade

Ao introduzir o trabalho de conclusão de curso, veio como sugestão da banca a criação de um brifieng para um evento específico e a partir dele desenvolver o projeto em questão. Esse passo foi de grande importância para a materialização dos protótipos a partir de uma perspectiva conceitual única.

O briefing auxiliou como fio condutor e possibilitou um vislumbre do que esse projeto pode vir a ser dentro do contexto trance, mas a intenção é que seja um projeto vivo e que não se limite inteiramente ao briefing ou a um festíval específico.

Aldeia Outro Mundo. Fotografia por Jorge Martin Lerose.

O festival escolhido para contemplar o briefing foi o Mundo de Oz, que atualmente acontece na Aldeia Outro Mundo que fica em Lagoinha, que é um município de São Paulo, na microrregião de Paraibuna/Paraitinga.

A Aldeia Outro Mundo foi idealizada por Fabio Defourny Martins e Ivana Clava, que foram citados no capítulo - Cenografia e Bioconstrução nos Festivais. O festival teve 3 edições em Tremembé e em 2012 migraram para Cachoeira Grande, nesse ano o festival teve um público de 1200 pessoas e em 2015 o público geral foi de 3800 pessoas.

Nesse espaço também acontecem anualmente os festivais Reveilloz, Gaia Conection e Modem teaser brasil. Em 2009 foi a primeira edição em que o evento teve mais dias de duração o festival teve um público de 800 pessoas e mais de 100 colaboradores e hoje esse festival multicultural tem uma plataforma que atinge até 40 países.

Informações retiradas do site do Festival Mundo de Oz:

http://www.mundodeoz.art.br

Cachoeira Grande, antiga sede do festival Mundo de Oz. Fotografia retirada do site oficial.

Esse é um evento multicultural com atividades artísticas, artesanais, musicais, ecológicas, circenses, cênicas e educativas que leva seu público a explorar os conceitos de uma comunidade alternativa, que busca paz, amor, união e respeito através da música.

O evento tem duas edições por ano, sendo uma na virada do ano e a outra na última semana de abril e normalmente tem uma duração de 5 dias, salvo alguns contextos especiais como a edição de 10 anos que aconteceu em 2019 e que durou 10 dias, sendo os primeiros 5 dias de atividades culturais e a partir do sexto dia com o palco principal funcionando.

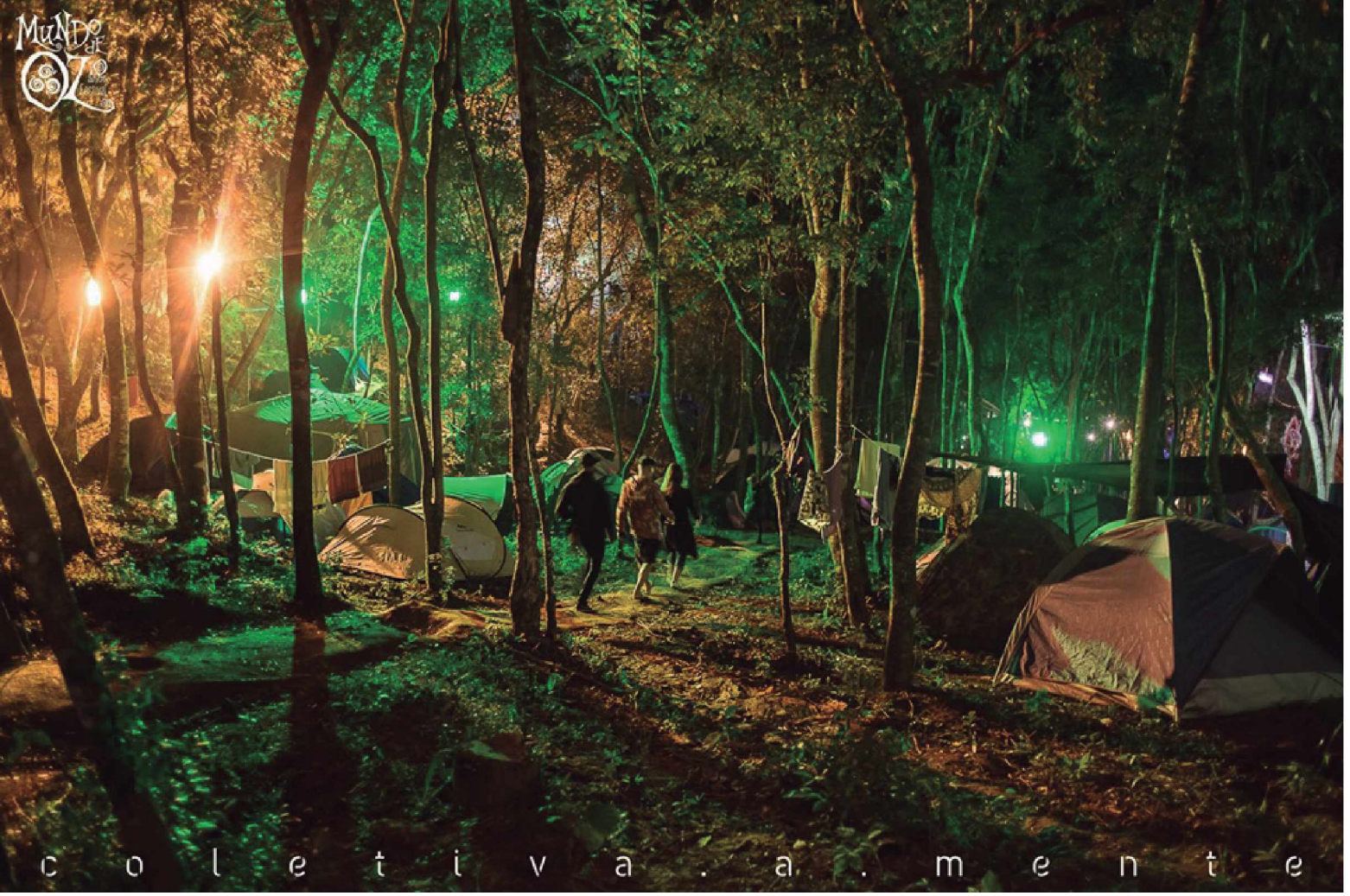
Chill Out do festival Mundo de Oz, cachoeira Grande, 2015. Fotografia retirada do site oficial.

MUNDO DE OZ
10 anos
Festival
FORTALECENDO NOSSAS RAIZES
26 ABRIL - 5 MAIO 2019
ARENA OUTRO MUNDO | LAGOINHA - SP

Finis Mundi
o c o l e t i v a . a . m e n t e g t

Arte Visual do festival Reveilloz, edição 2020.

O festival proporciona aos seus frequentadores uma forma de conhecimento e de capitação de cultura através de ações diretas em diferentes estruturas como o espaço eco, espaço criança, espaço de ação social, espaço ambiental, espaço de cura, espaço de consciência, área indoor, camping aberto, banheiros de alvenaria, chill out, main floor, cozinha comunitária, estacionamento, exposição de arte, feira mix, guarda volumes, intervenções artísticas, oficinas, palestras, pista alternativa, posto médico, praça de alimentação e redução de danos. Através destes espaços a de ações direcionadas o festival estimula ações criativas para que todos reflitam sobre as questões sócio/culturais. O projeto foi pensado para criar uma harmonia entre o público do festival e a natureza/ o espaço, a sociedade, ao futuro das crianças em vários outros aspectos que buscam integrar.



Camping do festival Mundo de Oz, edição 10 anos, 2019.

Main Floor do festival Mundo de Oz, edição 10 anos, 2019.

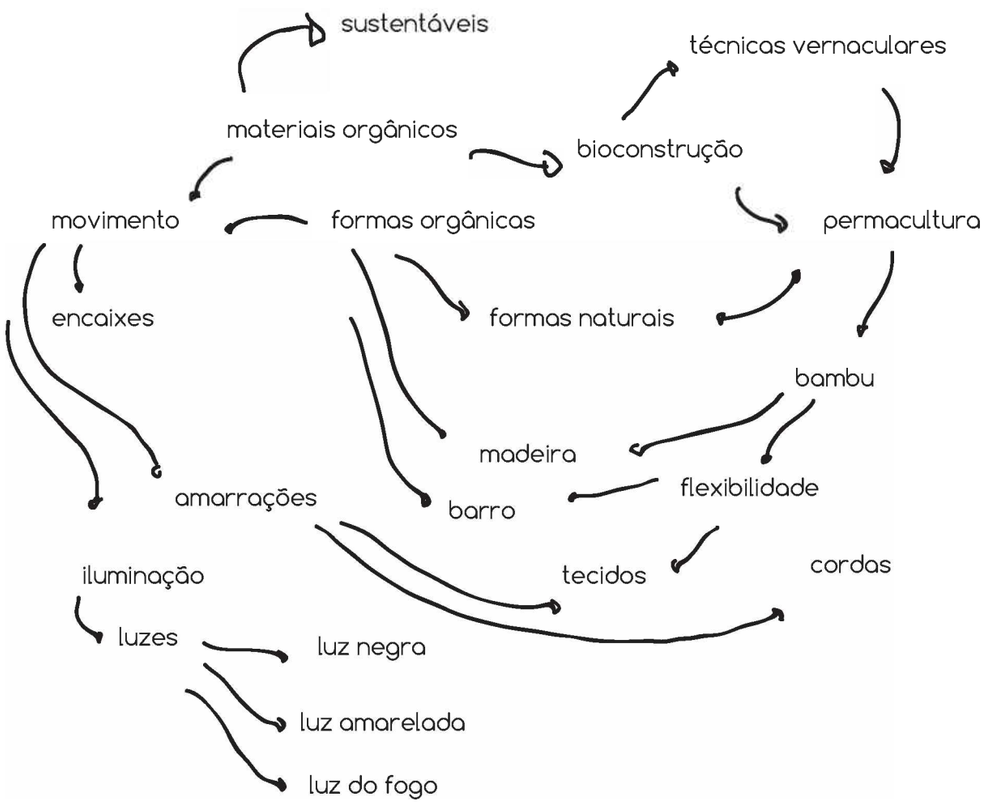
Main Floor do festival Mundo de Oz, edição 10 anos, 2019.

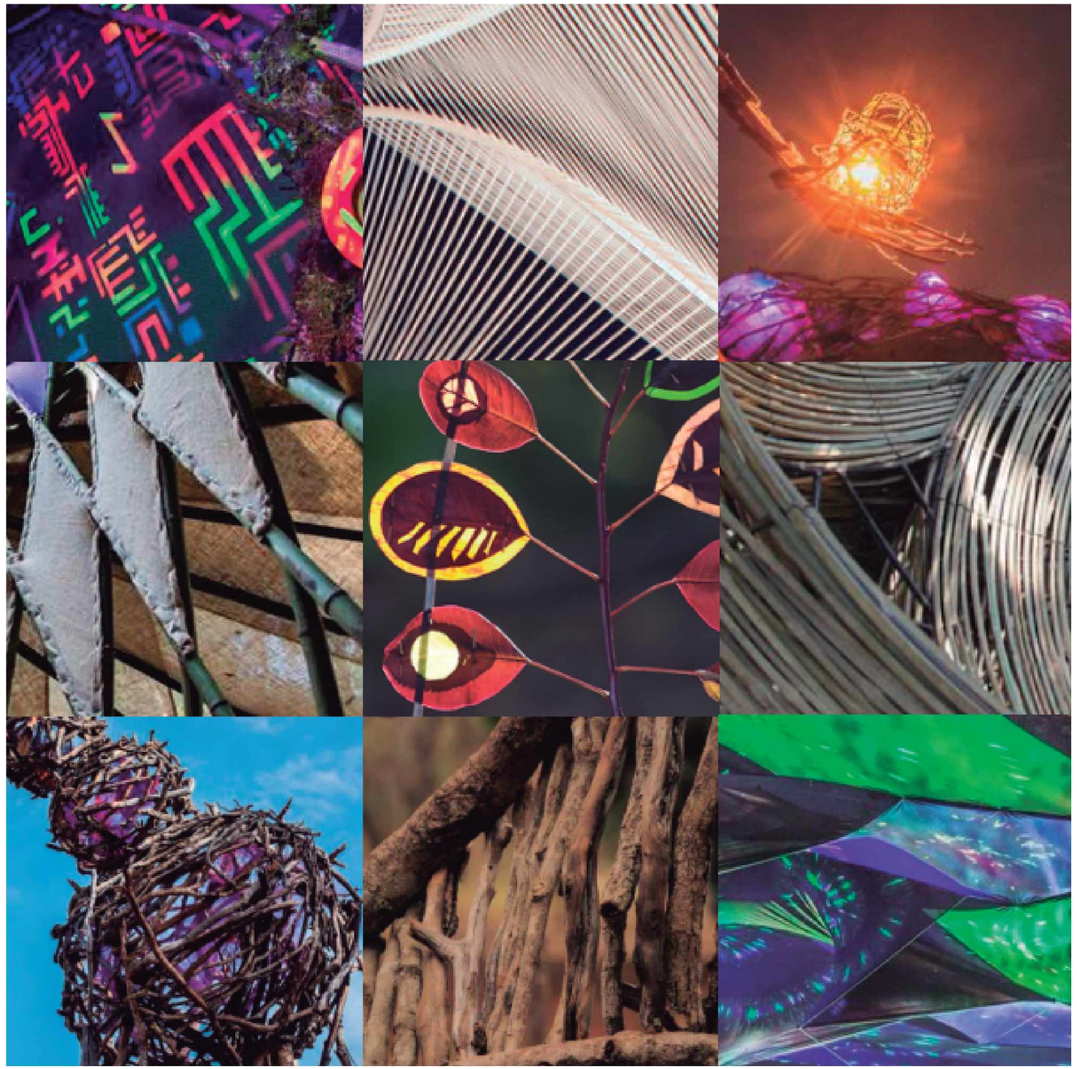
Horta da Aldeia Outro Mundo. Fotografia por Jorge Martin Lerose.

Palco Ozternativo do festival Mundo de Oz, edição 10 anos, 2019. Fotografia por Coletivamente.

Espaço de Cura do festival Mundo de Oz, edição 10 anos, 2019. Fotografia por Coletivamente.

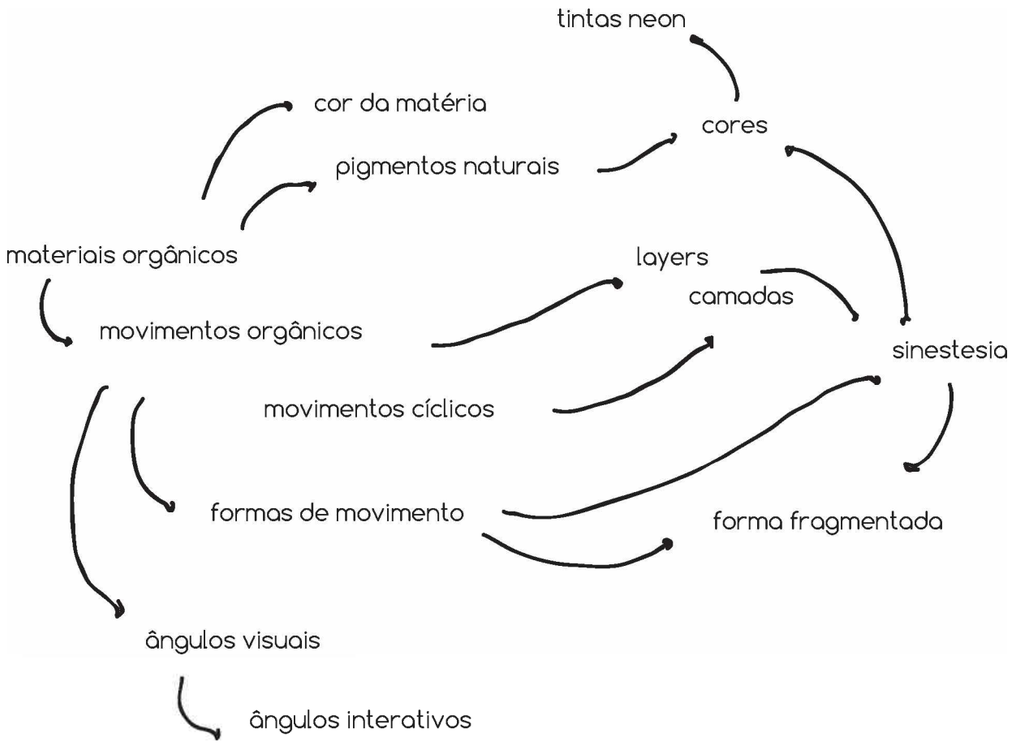
Brainstorm - materiais: o brainstorm a seguir originou um moodboar com os possíveis materiais que serão utilizados na construção dos objetos espaciais.





Moodboard - materiais.

Brainstorm - cores e formas: esse brainstorm resultou um moodboars repleto de formas orgânicas e movimentos naturais que inspiraram a mobilidade dos objetos interativos.



Moodboard - cores e formas.

Em 2015, ao progredir nos estudos relacionados ao campo visual, fiz uma plataforma online afim de documentar todos os processos criativos e experimentais que tivessem como base a ilustração, assim surgiu o Estúdio Criativo Cordulia. Foi nesse estúdio em que uni a minha essência artística, que trago desde a infância, com a versatilidade do design e sua linguagem multifacetada.

Cordulia é um estúdio criativo que se inspira no feminino cíclico e lunar, nas plantas curativas, na sinestesia e nas manifestações naturais para compor sua linguagem visual. Por meio de técnicas mistas trabalho na criação de ilustrações, tatuagens e design gráfico afim de despertar a aura sensível presente em cada ser.

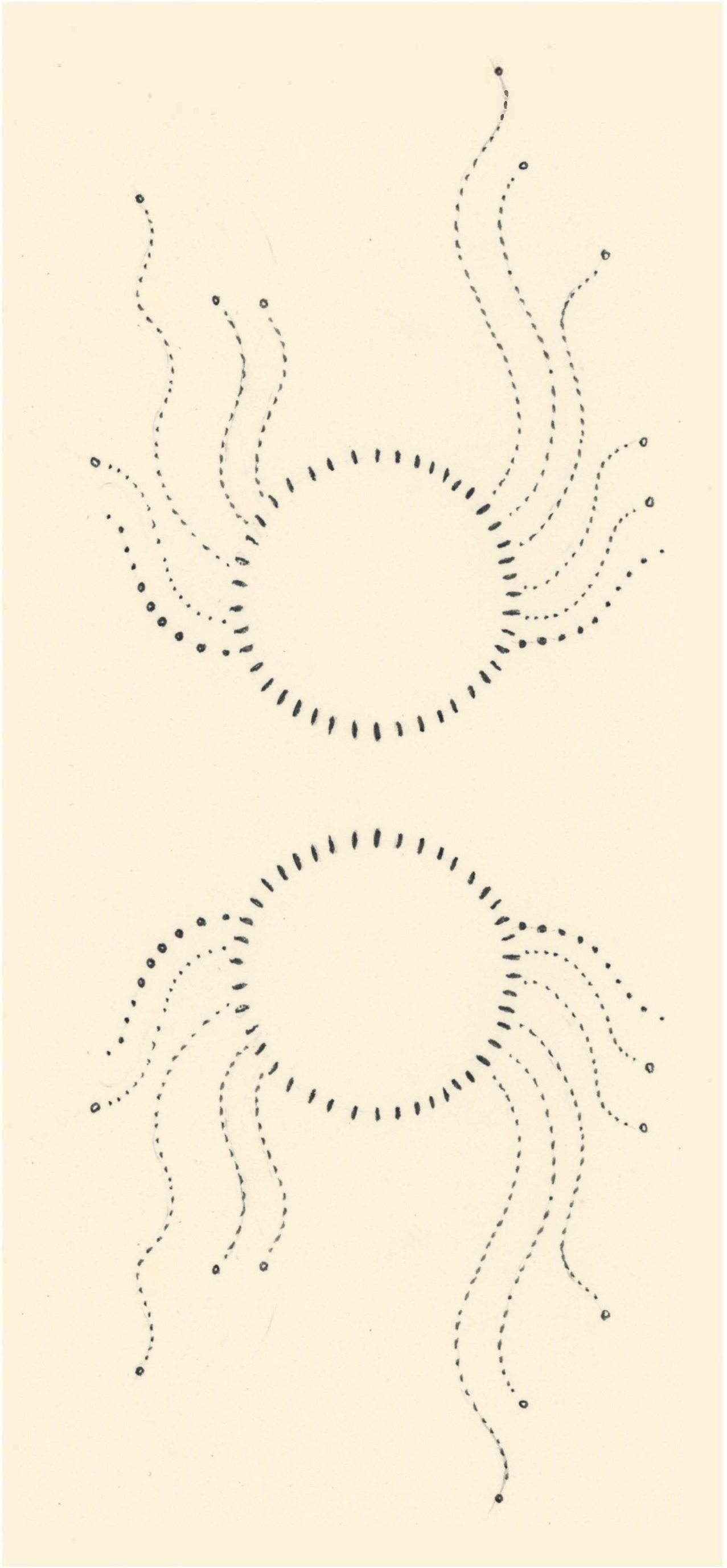
Nessa perspectiva de conciliar a essência Cordulia com o projeto em questão, trago a ilustração e o experimentalismo como palavras base dessa iniciativa que busca expandir a linguagem visual. Por meio de objetos cinéticos interconectados com o espaço trance tenho a intenção de proporcionar experiências sensoriais provenientes da interação.

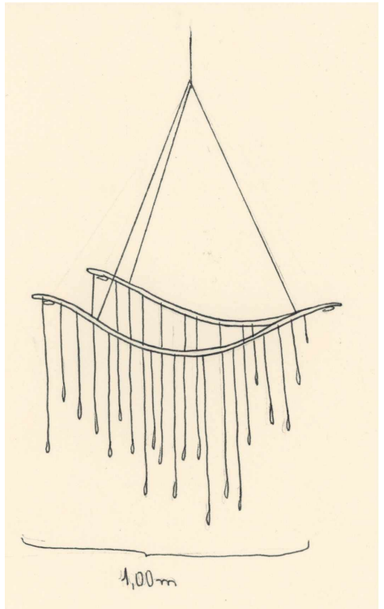
Uma instalação é uma manifestação artística que se compõe por elementos organizados em um ambiente, essa manifestação artística pode ter caráter efêmero ou pode ter um ciclo contínuo sendo desmontada e recriada em outros locais. A ideia desse projeto é que ele seja mimetizado e se adeque a conceitos diferentes, já que cada festival tem uma esfera distinta e é construído a partir de uma linguagem artística diferente, cada instalação de objetos espaciais será criada a partir de um conceito único e sem a reprodução de um modelo existente.

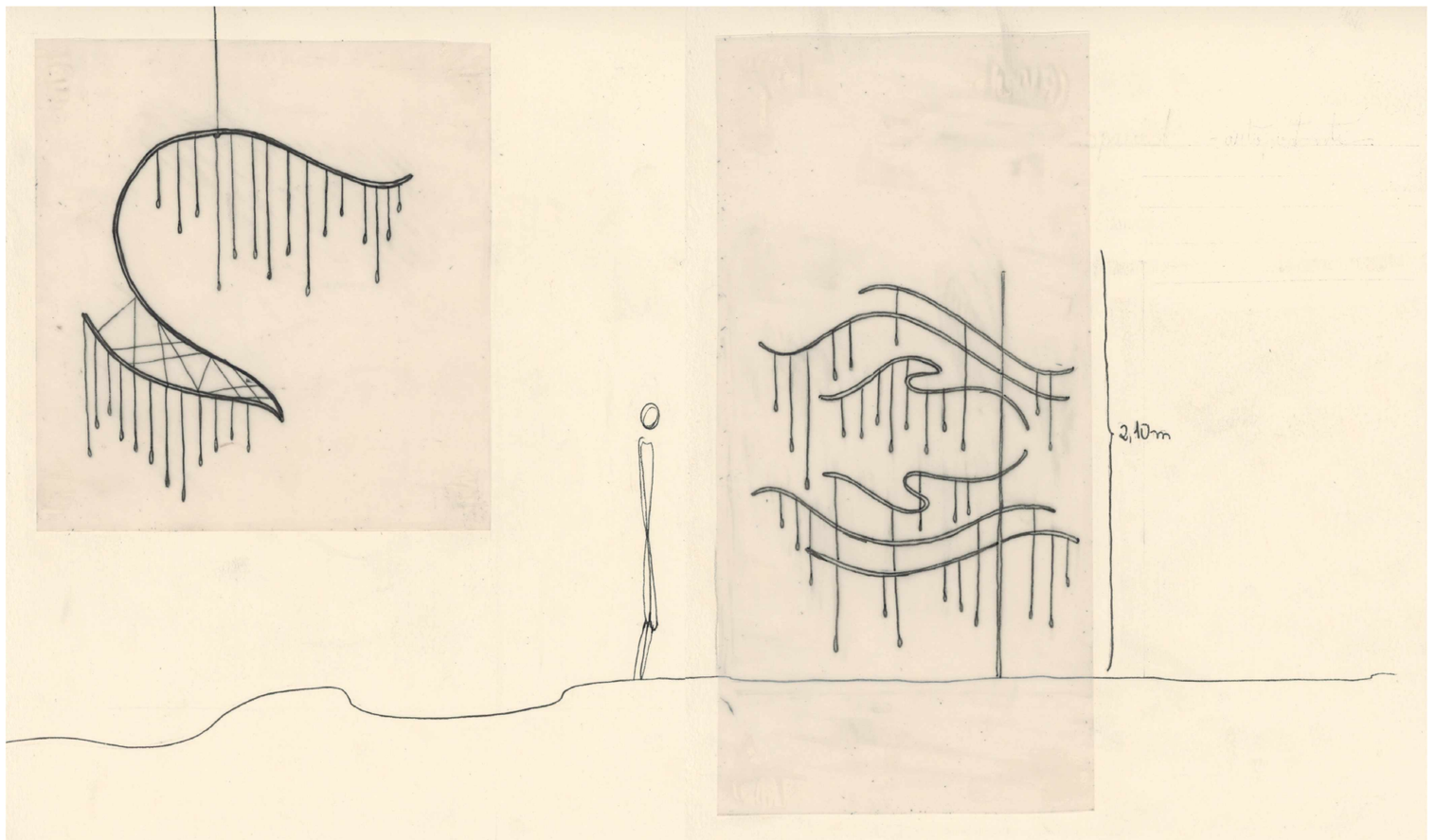
Protótipo inicial - objeto espacial.

O presente projeto se trata da criação de uma linha de objetos espaciais para compor espaços nos festivais de psy trance, alguns objetos são maiores e autoportantes podendo se transformar em espaços ou portais, enquanto outros se associariam junto às estruturas do festival e por serem menores poderiam agregar cenários como os do mainfloor, chillout, espaço kids, bem como poderiam criar uma atmosfera/-caminho se portando nas árvores que circundam as pistas de dança.

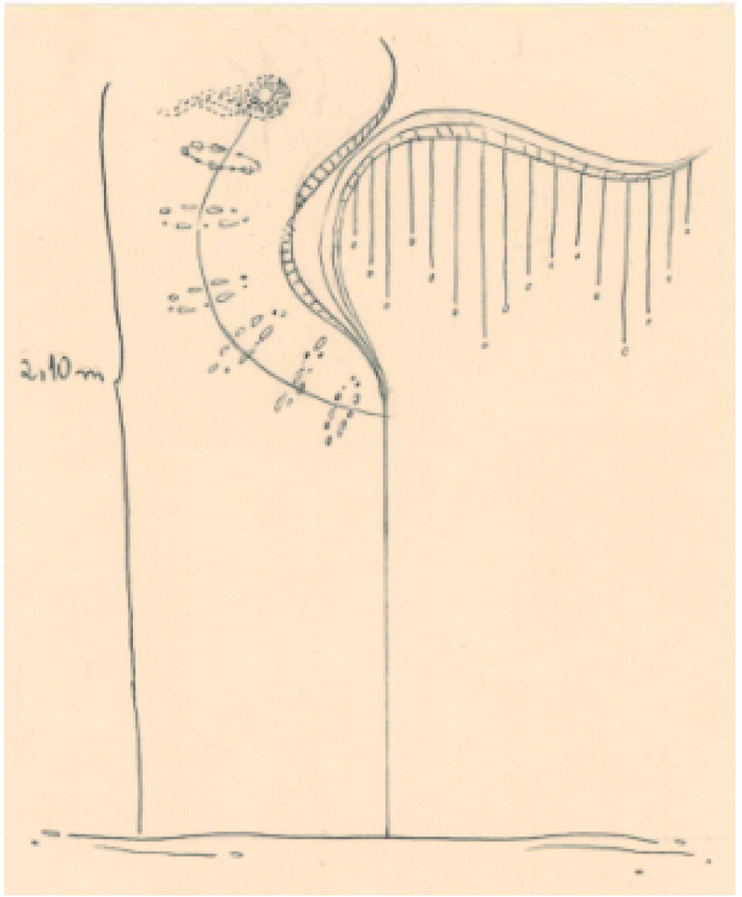
Cada instalação será construída inspirada no conceito do festival que acolhe-la, a intenção é que as criações se mimetizem com outras construções e obras dentro de um festival que conta com uma produção colaborativa em que vários artistas, arquitetos, designers criam juntos a composição desse espaço cênico. Que se adapte a linguagem visual de cada festival levando em conta o clima, os materiais disponíveis no lugar, o conceito, a paleta de cores, etc.







Croquis - objetos espaciais.



Fotocolagem e croqui - objeto espacial.

Fotocolagem - objeto espacial.

Um aspecto importante da instalação é o movimento e a complexidade visual /motora que essas dinâmicas de movimento trazem.

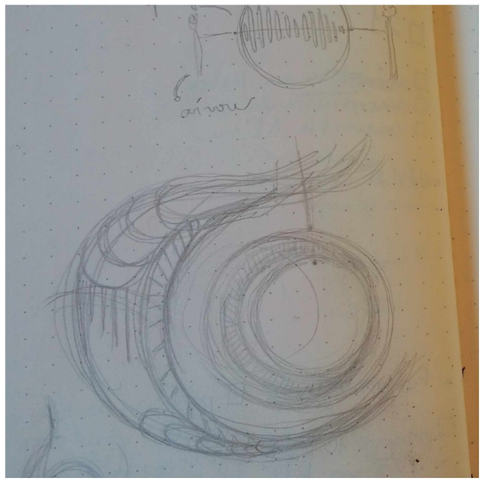
Movimento um – esse movimento acontece quando colocamos anéis em um uma base/haste fixa. Em cada anel existe uma trava e quando esse anel gira na haste uma trava aciona a próxima e assim conseguimos o efeito do movimento em espiral.

O segundo movimento – atua com o auxílio da gravidade, ao colocarmos um objeto de peso na ponta de uma corda criamos um pêndulo, a outra ponta da corda será colocada entre a estrutura de bambu e terá em sua extremidade um anel. Assim que a pessoa interagir com esse anel e o movimentar, movimenta-se também o pêndulo.

Fotocolagem - objeto espacial.

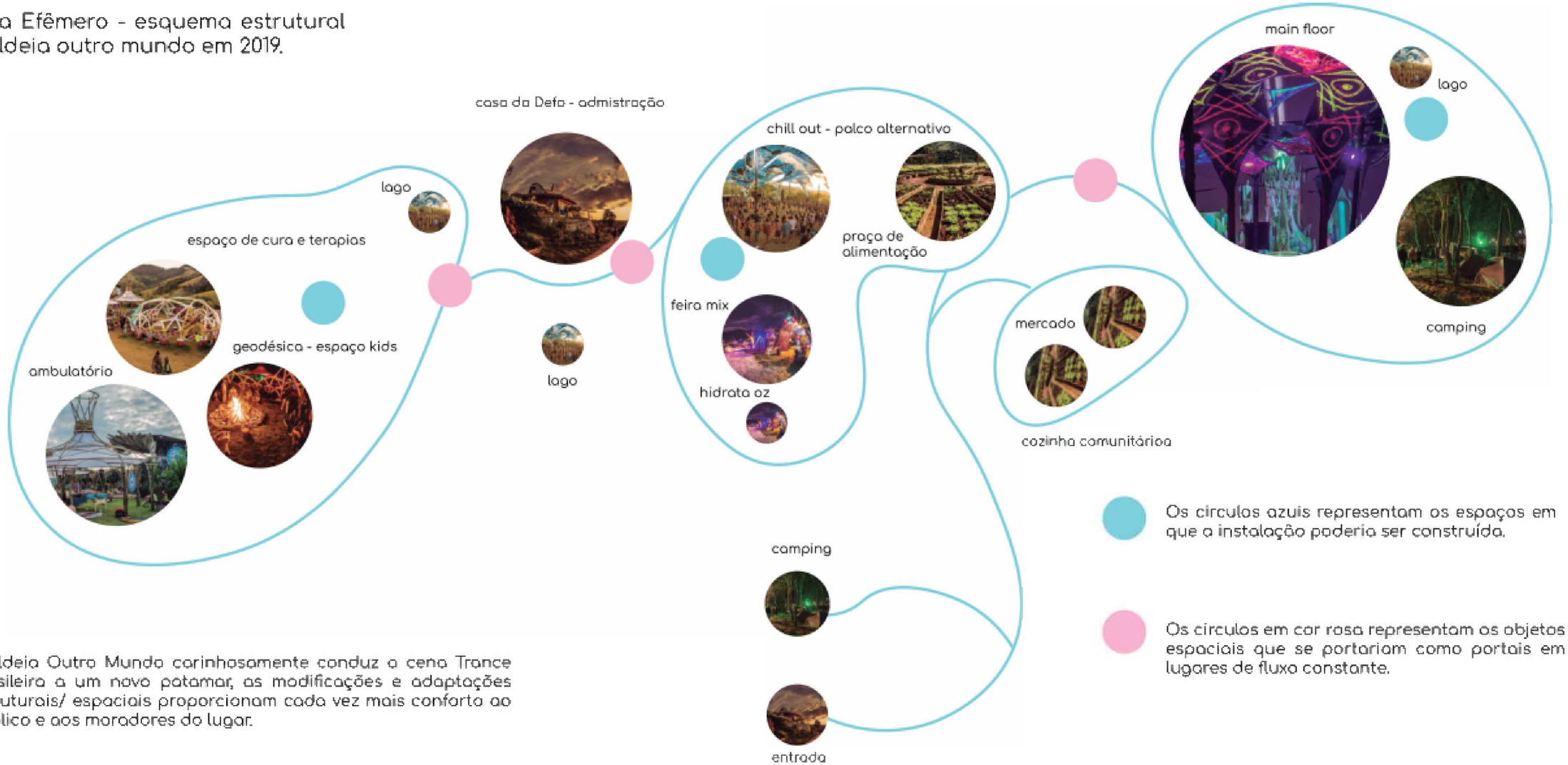
O terceiro movimento necessita do auxílio de engrenagens para funcionar – ao girar uma alavanca movimentamos essas engrenagens que movimentarão os pêndulos da estrutura

A pesquisa experimental durante a criação dos protótipos foi imprescindível para a compreensão das dinâmicas de movimento possíveis, mais do que a preocupação com a estética dos modelos, materializar o projeto em escala menor foi uma forma de descobrir caminhos que podem agregar uma complexidade visual a esses objetos interativos.



Croqui e Fotocolagem - objeto espacial.

Mapa Efêmero - esquema estrutural da Aldeia outro mundo em 2019.



A Aldeia Outro Mundo carinhosamente conduz a cena Trance Brasileira a um novo patamar, as modificações e adaptações estruturais/ espaciais proporcionam cada vez mais conforto ao público e aos moradores do lugar.

Bioconstrução interativa

Ao refletir sobre o projeto enquanto artista e designer chego a conclusão de que o processo criativo e bioconstrutivo dessa instalação é experimental e instintiva, a possibilidade de construir veio através do contato com essas matérias primas naturais e acessíveis. No dicionário a palavra contato é sintetizada como: 1- situação em que um ou mais objetos, seres, corpos, etc, se tocam. Toque. 2 – comunicação, relacionamento, convívio e sendo assim, esse contato foi imprescindível para a concepção e o desenvolvimento dessa ideia. Ao ver o bambu crescer, ao colher, tratar, manusear, moldar, encaixar, testar, criar e cocriar as possibilidades vão sendo aprimoradas e levam a materialização de uma expressão considerada criativa/artística, podendo ou não serem atribuídas de funcionalidade e até mesmo tendo funcionalidades subjetivas.

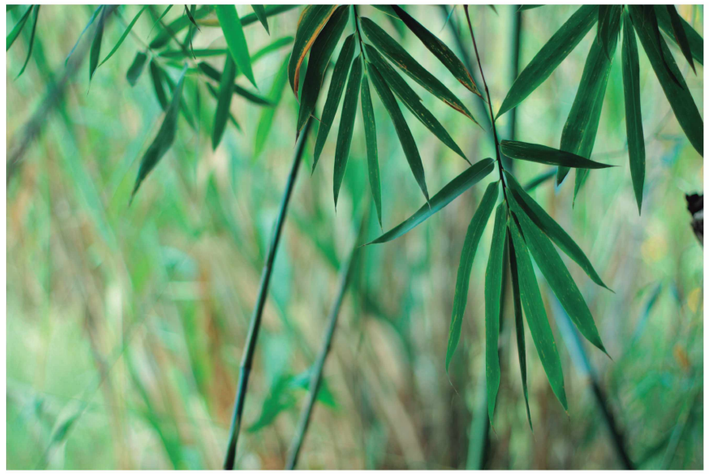
Na Caipora foi onde tive o privilégio de aprender, através das atividades do estágio, a trabalhar com o bambu e pude desenvolver os protótipos de alguns objetos espaciais. Nessa comunidade rural, que já existe há 5 anos, são estimuladas vivências relacionadas a um modo de vida consciente atividades permaculturais, agroflorestais, bioconstrutivas, etc.

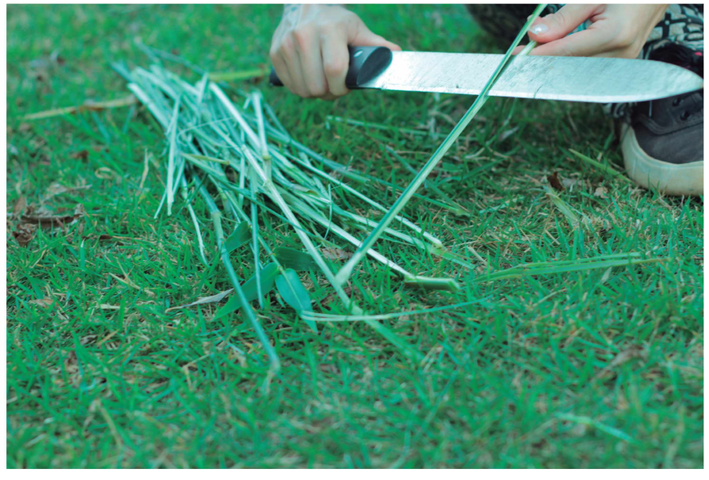
Seus idealizadores, Mazer, artista plástico e estudante de agronomia e Liana, psicóloga e antropóloga – agricultores agroecológicos, ambientalistas e ativistas ambientais cocriaram esse espaço inspirados em uma mudança de paradigmas sobre a forma de viver.

Na intenção de ser um exemplo prático e um centro de formação informal a comunidade alinha o modo de vida em sociedade com princípios ligados a um modo de viver cooperativo, a Caipora é um espaço de cocriação em que o modo de entender a vida e de relacionar com os seres vivos busca uma essência de harmonia, equilíbrio e movimento com a natureza.

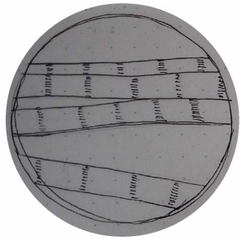
Caipora, comunidade rural.

Os idealizadores dessa comunidade rural transmitem reflexões profundas acerca de se viver agroecologicamente e em comunidade. Seu trabalho valoriza toda ancestralidade e a sabedoria dos povos tradicionais, regionais, cerradinhos, indígenas e quilombolas, povos que vivem dessa forma e que tem contato diário com técnicas bioconstrutivas e vernaculares através da experimentação.



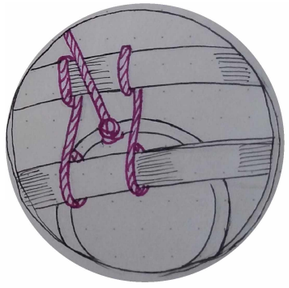


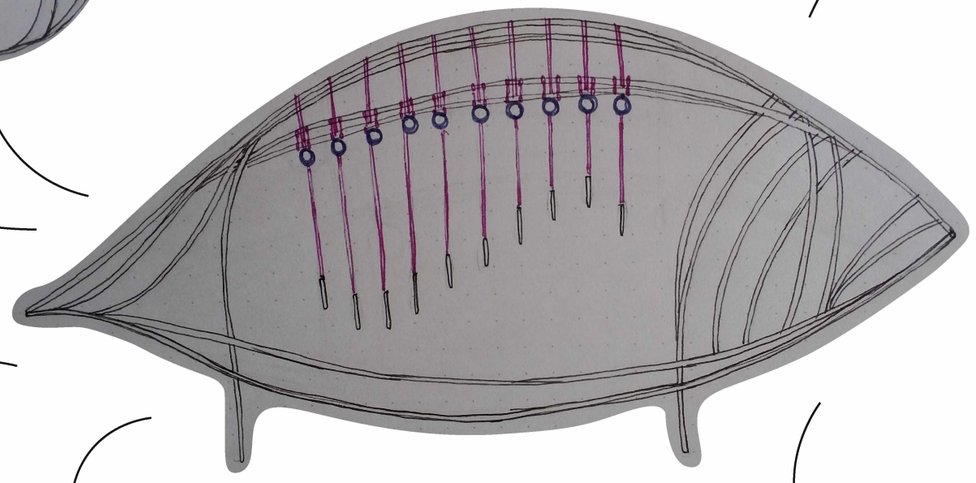
Processo - bioconstruindo, bambu.

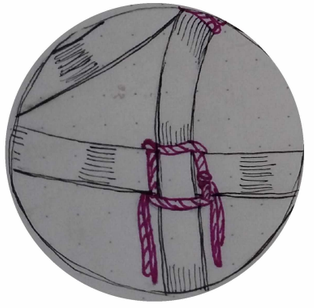


Quantidade - 9 bambus são estimados para a criação desse objeto espacial.

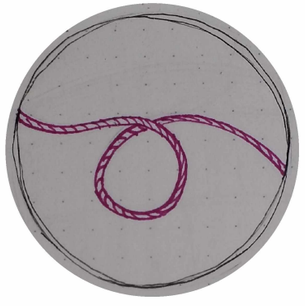
As travas podem ser de tecidos, cordas, macrocrochê, borracha de pneu.



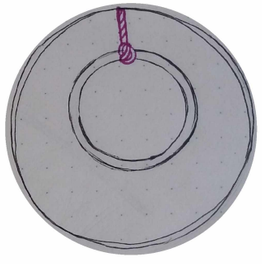




As amarrações podem ser de tecidos, cordas, macrocrochê, borracha de pneu.

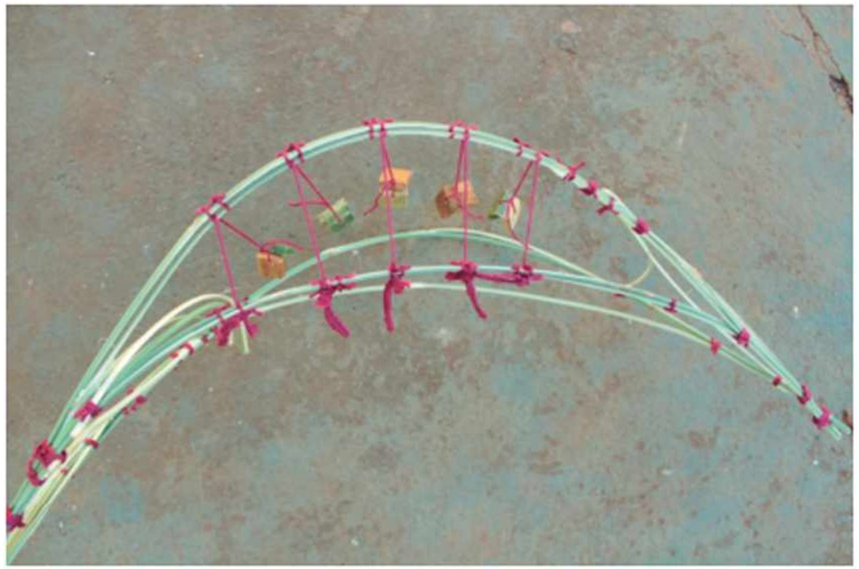


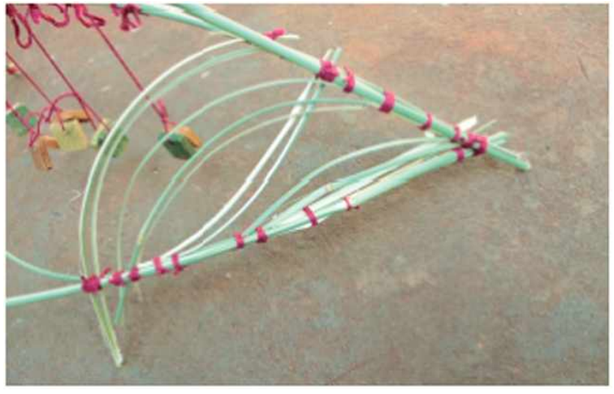
Corda ou macrocrochê.



Na ponta oposta de cada pêndulo tera um anel fixado na corda que o sustenta, esse anel pode ser feito de bambu, madeira, macrocrochê ou em qualquer outro material reciclável.

O pêndulo pode ser feito de bambu, em seu interior pode-se colocar para dar peso: barro, pedras e reciclados.





RODRIGUES, Cristiano Cezarino, O Percevejo Online. V. 8, n. 1. 2016. 102 p.
TRANCE E CULTURA PSICODÉLICA, O Mapa do Brasil no Trance. 1. ed. [s.n.] 2018. 39 p.
CAMPBELL, Brígida.; TERÇA-NADA, Marcelo, Intervalo, Respiro, Pequenos deslocamentos: Ações poéticas do Poro. São Paulo: Radical Livros, 2011. 196 p.
MOURA, M. Design contemporâneo: poéticas da diversidade no cotidiano. São Paulo: Editora UNESP, São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015. 21 p.
FIORIN, E, LANDIM, PC, and LEOTE, RS., orgs. Arte-ciência: processos criativos 1 ed. São Paulo: Cultura acadêmica, 2015. 202 p.
MACHADO JUNIOR, Juscelino Humberto Cunha; KOSOVSKI, Lídia. Cenários Performáticos: derivações de uma arquitetura em movimento. 630 p. Tese (Doutorado em Artes Cênicas).
ROSSINI, élcio.; Cenografia no teatro e nos espaços expositivos: uma abordagem além da representação. [s.n.] 2012. 8 p.
ALDEIA OUTRO MUNDO, Projeto de apresentação. [s.n.] 2017. 13 p.
PEREIRA, Denilson E DOMINGUES, Viviane.; Interações Corporais nas artes visuais: estudo da obra de Lygia Clark. Revista Digital do LAV & Santa Maria & vol. 8, n.4, p. 43&64 & Jan./Abr.2015 ISSN 1983&7348
PEQUENO, Fernanda.; Lygia Pape e Hélio Oiticica Conversações e Fricções Poéticas 1 ed,: Editora Apicuri, 2013. 128 p.
STEINER, Hadas A.; Beyond Archigram – The Structure of Circulation, Reino Unido: Editora Taylor & Francis Ltd, 2008. 272 p.
SIAGUTATEMP. Blog e plataforma online, 2015.
https://siagutatemp.wordpress.com/2013/06/28/arte-natureza-land-art/. Acesso em: 08 11.2018
IPOEMA. Instituto de permacultura, Distrito Federal, 2018.
https://ipoema.org.br/2016/12/14/conceitos-de-bioconstrucao/. Acesso em: 08 11.2018.
TIM Norris. Escultor, 2018.
http://timnorris.co.uk/sculptures/ . Acesso em: 15 11.2018.
https://www.mundodeoz.art.br/ Acesso em 05 04.2019.
https://comunicacaoeartes20122.wordpress.com/2013/02/19/helio-oiticica-e-o-parangole/ - Acesso em 10 06.2019.
https://www.archdaily.com.br/br/01-166703/the-plug-in-city-1964-slash-peter-cook-archigram Acesso em 12 06.2019.
https://www.archdaily.com.br/br/800016/peter-cook-os-projetos--do-archigram-poderiam-ter-sido-construidos Acesso em 17 06.2019.

NÚCLEO de arquitetura experimental. Porto Alegre, 2018.
http://www.nae.arq.br/ . Acesso em: 05 11.2018
MARGOLIN, Reuben. Escultor, California, 2018.
https://www.reubenmargolin.com/. Acesso em: 05 10.2018.
https://www.youtube.com/watch?v=RIYRdQZPANA&t=66s. Acesso em: 05 10.2018.
HOWE, Anthony. Escultor e pintor, Orcas island WA, 2018.
https://www.howeart.net. Acesso em: 03 10.2018.
https://www.youtube.com/watch?v=DRLWUe4X7UU . Acesso em: 03 10.2018.
FIBER Lab. Arte, ciência e tecnologia, Vancouver, 2012.
http://fiberlab.tumblr.com/. Acesso em: 05 10.2018.
https://www.youtube.com/watch?v=3jfix0NnDFk&t=57s. Acesso em: 05 10.2018.
ECO Eficientes. Escritório de arquitetura especializado em Sustentabilidade, São Paulo, 2012.
http://www.ecoeficientes.com.br/boomfestival-sustentavel/. Acesso em: 07 11.2018.
VIVA Decora. Arquitetura e decoração, 2018.
https://www.vivadecora.com.br/pro/arquitetura/arquitetura-vernacular/. Acesso em: 07 11.2018
BRASÍLIA Concreta. Sobre arquitetura, design e afins, Brasília, 2014.
http://brasiliaconcreta.com.br/o-que-e-arquitetura-vernacula/. Acesso em: 07 11.2018.
UGREEN. Plataforma de ensino sustentável, 2018.
https://www.ugreen.com.br/arquitetura-vernacular/. Acesso em: 07 11.2018.
SURYA Ecoart. Empresa, 2018.
https://www.suryaecoart.com/ Acesso em: 08 11.2018.
TRANCE e cultura psicodélica. Plataforma online, 2018.
https://trance.com.br/blog/artistas/djalus-decoracao-bioconstrucao. Acesso em: 08 11.2018
TRANCE e cultura psicodélica. Plataforma online, 2018.
https://trance.com.br/blog/artistas/surya-ecoart-decoracao-bioconstrucao. Acesso em: 08 11.2018
SACADA. Comércio e indústria ltda, Rio de Janeiro, 2015.
http://sacadaonline.com.br/personalizado2/a-espiral-de-robert-smithson/. Acesso em: 08 11.2018