

- FICHA TÉCNICA:

Trabalho de conclusão de curso de graduação em Design pela Universidade Federal de Uberlândia.

Autor: Luiz Eduardo Menezes de Andrade

Orientador: Prof. Dr. Juscelino Machado Junior

Uberlândia, MG, 2025.



– AGRADECIMENTOS:

Em primeiro lugar, gostaria de expressar meu mais profundo agradecimento ao meu orientador, Juscelino Humberto, que, mesmo diante dos momentos mais desafiadores, foi um farol de confiança e incentivo, lembrando-me sempre da minha capacidade de transformar ideias em realidade. Agradeço também aos meus amigos, que foram combustível e respiro em meio ao caos da trajetória acadêmica; suas presenças tornaram o caminho mais leve e acolhedor, e sem o apoio de vocês este trabalho não teria sido possível.

À minha família, dedico uma gratidão imensurável. São eles que, dia após dia, sustentam meus sonhos com amor e cuidado, e cuja própria história de vida abriu caminhos para que eu pudesse estudar o que amo.

Este trabalho, em sua essência, é também um reflexo do tempo, da dedicação e da confiança que cada um investiu em mim. Que ele sirva como um tributo à força coletiva que me trouxe até aqui.

– RESUMO:

Este trabalho tem como objetivo desenvolver uma proposta cenográfica para o espetáculo Coisas Naturais (2025), da cantora Marina Sena, investigando a relação entre cenografia, performance e experiência imersiva. A pesquisa envolve uma revisão bibliográfica sobre a história e o campo ampliado da cenografia contemporânea, a análise de referências atuais, além do estudo da trajetória artística da cantora e do álbum em questão.

A metodologia adotada foi o Double Diamond, que orientou as etapas de pesquisa, conceituação e desenvolvimento criativo. A partir desse processo, foram elaborados croquis, modelagens em SketchUp e renderizações em V-Ray, explorando materiais, texturas e iluminação. O resultado é uma proposta cenográfica modular e adaptável, que busca traduzir visualmente a atmosfera estética do álbum e potencializar a imersão sensorial do público durante a apresentação.

Palavras-chave: Cenografia; Experiência Imersiva; Marina Sena; Performance; Dispositivo Cenográfico, Design.

– ABSTRACT:

This work aims to develop a scenographic proposal for the show Coisas Naturais (2025), by Brazilian singer Marina Sena, investigating the relationship between scenography, performance, and immersive experience. The research includes a bibliographic review on the history and contemporary expansion of scenography, the analysis of current references, as well as the study of the artist's trajectory and the album in question.

The methodology adopted was the Double Diamond, which guided the stages of research, conceptualization, and creative development. Based on this process, sketches, 3D modeling in SketchUp, and renderings in V-Ray were produced, exploring materials, textures, and lighting. The result is a modular and adaptable scenographic proposal that seeks to visually translate the aesthetic atmosphere of the album while enhancing the audience's sensory immersion during the performance.

Keywords: Scenography; Immersive Experience; Marina Sena; Performance; Design.

– SUMÁRIO:

1 INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização do tema
1.2 Problema
1.3 Objetivo
1.4 Objetivos gerais e específicos
1.5 Justificativa

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O campo ampliado da cenografia contemporânea
2.2 Marina Sena: carreira, identidade artística e estética de sua obra

3 DESENVOLVIMENTO

3.1 Metodologia: usando o método Double Diamond
3.2 Análise de cases: cenografias de shows e experiências imersivas
3.2.1 Camila Cabello (Yours C, Tour 2025)
3.2.2 Anitta (Coachella 2022)
3.3 Entrevista com profissional especializado (acid.vk)
3.4 O álbum e a turnê Coisas Naturais: ponto de partida para a criação cenográfica
3.5 Análise de público: quem são os consumidores de sua obra?
3.6 Usando ferramentas de design participativo: brainstorm coletivo, mapa mental e moodboard
3.7 Definindo o conceito
3.8 Criando o espaço cenográfico: croquis e modelagem

4 RESULTADOS DO PROJETO

5 CONCLUSÃO

6 REFERÊNCIAS



1. INTRODUÇÃO:

1.1. Contextualização do tema:

A música, enquanto manifestação artística, transcende o som e atinge dimensões sensoriais e espaciais. Nos últimos anos, a cenografia tem se consolidado como um elemento fundamental na criação de experiências imersivas em shows e turnês, traduzindo conceitos sonoros em narrativas visuais. A cantora Marina Sena, com sua estética singular e proposta sonora marcante, lançou no dia 31 de março de 2025 o álbum Coisas Naturais, que resultou em uma turnê de mesmo nome. Essa turnê, apesar de apresentar uma linguagem visual coerente com a simplicidade e autenticidade da artista, optou por um cenário sem grandes estruturas cenográficas, corpo de dança (uma vez que, segundo a própria artista, a presença da banda ao vivo era indispensável ao longo do circuito e considerando as dimensões e limitações dos palcos não seria possível a presença de ambos), ou efeitos visuais impactantes.

Embora essa escolha dialogue com a essência intimista da proposta, levanta-se a questão: seria possível enriquecer a experiência estética do público por meio da cenografia, sem comprometer a identidade do álbum, o orçamento e da turnê? Este trabalho busca investigar como elementos cenográficos podem ampliar a narrativa visual e sensorial do espetáculo, respeitando a proposta original e explorando a tradução do som em espaço.

1.2. Problema:

Como desenvolver um conceito cenográfico para a turnê Coisas Naturais de Marina Sena que intensifique a experiência estética do público ao agregar valor visual e narrativo, sem destoar da identidade estética orgânica e sensorial que caracteriza a proposta original do álbum e por consequência, da turnê e do orçamento.

1.3. Objetivo Geral:

Desenvolver um conceito cenográfico para a turnê Coisas Naturais de Marina Sena que amplifique a experiência imersiva do espetáculo mantendo a identidade da artista, de sua obra e a essência do álbum que nomeia a turnê.

1.4. Objetivos Específicos:

1. Analisar a identidade estética e sonora do álbum Coisas Naturais, identificando elementos que possam inspirar soluções cenográficas;
2. Estudar referências de cenografias contemporâneas que promovem experiências imersivas e ampliam a conexão entre público e narrativa visual;
3. Propor alternativas cenográficas que reflitam a identidade visual do álbum, utilizando recursos modulares e viáveis para turnês;
4. Elaborar representações gráficas (croquis, plantas, renders) para comunicar o conceito cenográfico desenvolvido.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA:

2.1 O Campo Ampliado da Cenografia Contemporânea

A cenografia contemporânea ultrapassa os limites da simples composição estética para assumir um papel ativo na construção da experiência artística. Helder Maia (2021) destaca que a cenografia "atua num campo mais alargado", deixando de ser apenas um suporte visual e passando a intervir como elemento relacional e situacional, "aberta à experiência e à circunstância do encontro do corpo no espaço" (MAIA, 2021,p.18). Essa perspectiva reforça que o espaço cenográfico não deve ser entendido como um pano de fundo, mas como um componente narrativo capaz de integrar música, luz e movimento em um mesmo discurso sensorial. Assim, a concepção cenográfica para a turnê Coisas Naturais insere-se nesse contexto, pois busca transformar o palco em um ambiente imersivo, em que o público compartilha com a artista um espaço vivo e significativo.

Maia (2021) ainda enfatiza que "as artes cênicas e a cenografia diferenciam-se disso, são uma prática de conjunto, que articula saberes, alguns deles que nenhum artista pode deter e por isso – arte coletiva" (MAIA, 2021,p.19). Essa afirmação destaca que a cenografia não se resume a uma autoria isolada, mas resulta da interação entre diversas áreas de conhecimento, como luz, figurinos e vídeo, que "fazem hoje parte da plástica do espetáculo" (MAIA, 2021,p.19). Para este trabalho, essa ideia é fundamental, pois a construção de um conceito cenográfico para uma turnê musical exige um diálogo interdisciplinar, garantindo a coerência entre diferentes linguagens visuais e tecnológicas. Além disso, reforça a importância da colaboração como estratégia para criar soluções inovadoras que integrem arte e técnica, transformando a experiência do público em algo mais imersivo e sensorial.

A expansão do campo da cenografia está diretamente ligada à sua aproximação com a performatividade. Como afirma o autor, "o teatro de hoje, a instalação e a performance são territórios de hibridação" (MAIA, 2021, p.20), revelando que as fronteiras entre artes cênicas, artes visuais e experiências espaciais se tornaram permeáveis. Nesse sentido, a cenografia contemporânea não busca apenas ilustrar a ação, mas criar ambientes sensoriais nos quais a relação entre público e obra é central. Essa visão dialoga com a proposta deste trabalho, que busca desenvolver um conceito cenográfico capaz de transportar o público para o universo visual e sonoro do álbum Coisas Naturais, promovendo uma experiência imersiva e sinestésica, em que a cenografia atua como agente narrativo e não apenas como elemento estético.



Figura 1 – Espaço cenográfico da turnê Solar Power (2022-2023) da cantora neozelandesa Lorde.
Fonte: Imagem retirada do site The Suffolk Journal. Disponível em: https://thesuffolkjournal.com/38241/ac/music/lordes-solar-power-tour-shines-bright-at-bostons-wang-theatre/

2.2. Marina Sena: carreira e identidade artística e estética de sua obra

Marina de Sena Costa, conhecida artisticamente como Marina Sena, nasceu em 26 de setembro de 1996, na cidade de Taiobeiras, Minas Gerais. Sua trajetória musical iniciou-se aos 15 anos, quando passou a se destacar na cena local por sua personalidade marcante e estilo singular. Filha de uma comerciante, conhecida popularmente como “a filha da vendedora de calcinhas” em sua cidade natal, Marina demonstrava desde cedo afinidade com a arte e forte influência de grandes nomes da música brasileira, em especial Gal Costa, cuja presença vocal e performática se tornariam referências fundamentais para sua carreira.

Aos 18 anos, em 2015, Marina ingressou na banda A Outra Banda da Lua, um grupo montesclarense que explorava sonoridades da MPB, do rock psicodélico brasileiro e da tropicália. Essa experiência foi marcada pela influência cultural das cidades do interior, o que contribuiu para a formação de sua identidade artística. Paralelamente, em 2018, participou da criação da banda Rosa Neon, surgida após um encontro com outros músicos durante um festival em Milho Verde. Com uma sonoridade mais voltada para o pop, o grupo proporcionou maior visibilidade nacional à artista por meio de faixas como Ombrim. Durante algum tempo, ambos os projetos coexistiram, até que, em 2020, Marina encerrou sua participação em ambos para iniciar sua carreira solo.

Em 2021, aos 24 anos, Marina lançou seu primeiro álbum solo, intitulado De Primeira, produzido em parceria com o músico e ex-namorado Iuri Rio Branco. A obra revelou uma fusão singular de pop, MPB e elementos rítmicos variados, preservando a essência das raízes mineiras. O primeiro single, “Me Toca”, lançado em janeiro daquele ano, antecipou a originalidade do projeto, que ganhou notoriedade com faixas como “Voltei Pra Mim” e, sobretudo, “Por Supuesto”, canção que se tornou um marco em sua carreira.

O álbum se destaca não apenas pelo aspecto sonoro, mas também pela coerência estética, marcada por um visual minimalista e sofisticado, que dialoga com referências retrô e ao mesmo tempo contemporâneas. As cores, a direção de arte e os figurinos contribuem para uma narrativa visual que reforça a identidade de Marina como uma artista singular, que mistura leveza e sensualidade em suas composições e performances. Essa preocupação com a imagem é uma característica que acompanha Marina desde o início da carreira solo, evidenciando seu entendimento da música como um produto estético completo, em que som e imagem são indissociáveis.

A identidade visual do álbum De Primeira, de Marina Sena, apresenta uma estética marcada pelo uso de cores sólidas e saturadas, com destaque para o vermelho intenso que ocupa o fundo das composições. Essa escolha cromática cria um campo visual uniforme, vibrante e de forte apelo sensorial, no qual a figura da artista se torna o ponto focal. A presença de poucos elementos em cena, como o sofá felpudo em rosa-claro, a faixa de miss ou as lâmpadas dispostas no chão, reforça um caráter minimalista, direcionando a atenção do espectador para a performance corporal e expressiva da cantora.
O design gráfico complementa essa estética através do uso recorrente de formas retangulares e quadrangulares, especialmente visíveis nos blocos pretos que contêm o nome da artista, aplicados em posições laterais da capa. Esses elementos funcionam como âncoras visuais que equilibram a organicidade da figura humana com a rigidez geométrica, criando um contraste visual que remete a composições editoriais e referências do design gráfico das décadas de 1980 e 1990.

A hierarquia visual também é clara: a artista ocupa a maior escala dentro da composição, transmitindo presença e protagonismo, enquanto o texto aparece em menor proporção, mas com alto contraste, tipografia sem serifa, em caixa alta e negritada, geralmente em branco sobre preto. Essa combinação garante impacto, legibilidade e modernidade. Em conjunto, a direção de arte constrói uma atmosfera performática e sofisticada, que transita entre o pop contemporâneo e referências retrô, consolidando uma identidade visual coerente com a proposta estética e musical da obra.





Figura 2 – Capa do Álbum De Primeira (2021)
Fonte: Imagem retirada do site Pinterest. Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/21744010691630553/

Figura 3 – Ensaio Fotográfico do Álbum De Primeira (2021)
Fonte: Imagem retirada do site UpdatePop. Disponível em: https://www.updatepop.com/de-primeira-marina-sena-lanca-o-seu-primeiro-album/

O segundo álbum, Vício Inerente, lançado em 2023, marcou um momento de transformação artística. Diferente da leveza de De Primeira, esse projeto apresenta uma atmosfera mais urbana, noturna e intensa, refletindo o cotidiano da cantora em São Paulo. A sonoridade é construída sobre uma base mais experimental, com elementos de trap, funk, reggaeton, R&B e afrobeats, resultando em um pop contemporâneo de caráter híbrido e cosmopolita.

Visualmente, Vício Inerente acompanha essa mudança de tom: a estética é marcada por contrastes de luz e sombra, figurinos que evocam futurismo e sensualidade e uma paleta cromática mais escura, com predominância de azuis profundos e luzes de neon que remetem à atmosfera de uma metrópole noturna. Os cenários, compostos por arranha-céus iluminados e caixas arquitetônicas, situam Marina em um espaço liminar entre o real e o onírico, onde a cidade se converte em metáfora para desejo, excesso e intensidade.

A direção de arte explora o contraste entre a organicidade do corpo da artista e a rigidez das formas geométricas que a enquadram, criando um diálogo visual entre vulnerabilidade e potência. Elementos simbólicos, como a concha que aparece como extensão do corpo, deslocam a narrativa para uma dimensão surreal, sugerindo intimidade e introspecção em meio ao ruído urbano. Já os figurinos, repletos de brilhos e texturas metálicas, reforçam a ideia de um corpo performático, ao mesmo tempo sensual e mecanizado, em sintonia com o imaginário futurista do projeto.

Essa intenção é explicada por Miguel Mello, diretor criativo responsável pelo projeto, ao afirmar que:

> Marina veio com o desejo de contar uma nova história, como se fosse a mesma personagem, porém em um novo contexto. No caso, ela queria destacar esse contato dela com uma vida mais urbana e com um toque de tecnologia, menos romântico e mais retrofuturista. Minha função foi criar uma linha narrativa e juntar todas as pontas para que no fim o resultado fosse algo coeso (MELLO, 2023, apud FFW, 2023).



Figura 4 – Capa do álbum Vício Inerente (2023)
Fonte: Imagem retirada do site Pinterest. Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/17451517302744923/





Figura 5 – Ensaio fotográfico do álbum Vício Inerente (2023)
Fonte: Imagem retirada do site FFW. Disponível em: https://ffw.com.br/materias/o-que-esta-por-tras-do-visual-do-vicio-inerente-de-marina-sena/

Figura 6 – Ensaio fotográfico do álbum Vício Inerente (2023)
Fonte: Imagem retirada do site Vogue. Disponível em: https://vogue.globo.com/cultura/noticia/2023/04/marina-sena-vicio-inerente.ghtml

No geral, a construção artística de Marina Sena transcende a música e se configura como um projeto estético e conceitual integrado, em que som, imagem e discurso convergem para transmitir identidade, autenticidade e constante reinvenção. Sua habilidade em transitar por diferentes gêneros sem perder coerência autoral demonstra uma compreensão profunda das linguagens artísticas contemporâneas. Ao incorporar referências nostálgicas da MPB e ressignificá-las com elementos urbanos e tecnológicos, Marina cria um pop híbrido, capaz de dialogar tanto com o passado quanto com o presente.

Além disso, sua direção visual estratégica (presente nos figurinos, videoclipes, capas de álbuns e identidade gráfica) reforça conceitos como liberdade, sensualidade e empoderamento feminino, alinhando estética e narrativa. Essa coerência entre música e imagem transforma Marina Sena em um fenômeno não apenas sonoro, mas também imagético, capaz de traduzir valores contemporâneos de forma inovadora e comercialmente relevante. Essa combinação de criatividade, originalidade e visão estética explica seu rápido crescimento e a consolidação como uma das vozes mais influentes da nova música brasileira.

3. DESENVOLVIMENTO:

3.1 Metodologia: usando o método Double Diamond

O Double Diamond é um modelo de processo de design criado pelo Design Council [1] no Reino Unido e lançado oficialmente em 2004. Seu objetivo era apresentar de forma clara e visual as etapas envolvidas na criação e inovação de projetos. A ideia surgiu quando a equipe do Design Council buscava uma forma de descrever e sistematizar o processo de design, baseando-se em modelos já existentes, mas simplificando e codificando as etapas para uso prático.

O modelo se tornou reconhecido mundialmente por representar o pensamento divergente e convergente em quatro fases principais: Discover (Descobrir), Define (Definir), Develop (Desenvolver) e Deliver (Entregar). Cada “diamante” simboliza um período do processo (diamente dos problemas e diamante das soluções). Desde seu lançamento, o Double Diamond tem sido amplamente adotado por empresas, instituições de ensino e organizações de inovação, sendo considerado uma referência fundamental para o planejamento e desenvolvimento de projetos de design.

1 O Design Council é uma instituição britânica sem fins lucrativos, fundada em 1944, que atua como consultora oficial do governo do Reino Unido em design, com a missão de usar o design para gerar impactos sociais, económicos e ambientais positivos.

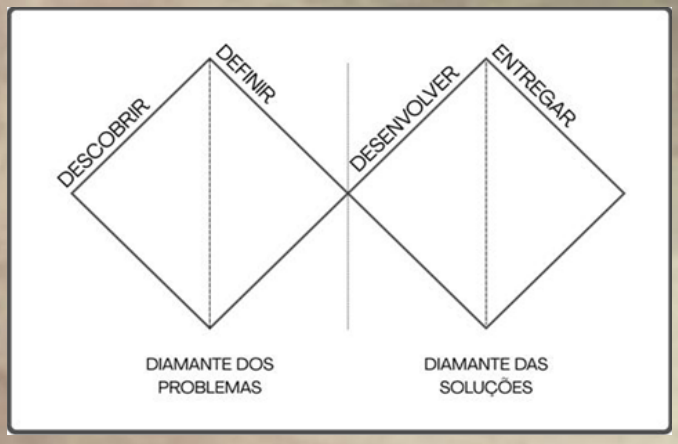


Figura 7 – Diagrama explicativo das etapas do Double Diamond
Fonte: Arquivo pessoal do autor (2025).

De acordo com o site oficial do Design Council, a primeira etapa, Descobrir, tem como objetivo explorar o problema de forma ampla, reunindo informações e insights por meio de pesquisas, observações e entrevistas. É o momento de compreender o contexto, identificar as necessidades dos usuários e mapear oportunidades de inovação. Na etapa de Definir, os dados coletados são analisados e sintetizados, transformando as observações em um problema claro e bem definido. O foco desta fase é convergir para uma direção estratégica, que servirá de guia para o desenvolvimento das soluções. Durante a fase de Desenvolver, ocorre a exploração de soluções potenciais por meio de brainstorming, prototipagem e testes. Essa etapa é caracterizada pela experimentação e refinamento, permitindo avaliar diferentes ideias e identificar a mais adequada. Por fim, na etapa de Entregar, a solução escolhida é aperfeiçoada e implementada, garantindo que atenda às necessidades identificadas e gere valor. Inclui validação final, ajustes e a entrega do produto, serviço ou projeto completo.

A partir do processo do Double Diamond, este trabalho estruturou a criação do conceito cenográfico em quatro etapas:

- Descobrir: Na etapa de Descobrir, buscou-se reunir informações e referências que fundamentassem a criação cenográfica. Aqui estão incluídos a contextualização do tema, problema, objetivos e justificativa (1.1 a 1.5), bem como a pesquisa teórica sobre o campo ampliado da cenografia (2.1) e a análise da trajetória artística e estética de Marina Sena (2.2). Complementam esta fase as análises de cases de shows e experiências imersivas (3.2.1 e 3.2.2) e a entrevista com profissional especializado (3.3)

- Definir: A etapa de Definir corresponde ao momento em que as informações coletadas são organizadas e transformadas em direcionamentos claros para o projeto. Aqui se encontram a metodologia aplicada (3.1), a análise do álbum e da turnê “Coisas Naturais” como ponto de partida (3.4), o estudo de público-alvo (3.4.1) e o uso de ferramentas de design participativo, como brainstorm, mapa mental e moodboard (3.4.2). O fechamento desta fase ocorre com a definição do conceito cenográfico (3.4.3).

- Desenvolver: Na etapa de Desenvolver, o foco é a materialização das ideias definidas anteriormente. É neste momento que ocorre a criação do espaço cenográfico, por meio de croquis e modelagem (3.4.4), em que os elementos principais e complementares começam a ganhar forma concreta.

- Entregar: Por fim, na etapa de Entregar, apresentam-se os resultados consolidados do projeto. Esta fase corresponde à apresentação final da proposta cenográfica (4) e às considerações finais (5), onde são refletidos os aprendizados, contribuições e possibilidades de desdobramento futuro.

3.2 Análise de Cases: Cenografias de Shows e Experiências Imersivas

3.2.1. Yours, C Tour (Camila Cabello)



Figura 8 – Introdução da turnê Yours, C, com o cubo inflável iluminado e projeção do nome do espetáculo.
Fonte: Imagem retirada do site Stufish (STUFISH, 2025). Disponível em: https://stufish.com/project/camilla-cabello/

O design de palco da turnê Yours, C, da cantora cubana Camila Cabello, foi desenvolvido pelo renomado estúdio britânico Stufish Entertainment Architects, reconhecido internacionalmente por sua atuação em projetos de grande porte, que vão desde produções permanentes e semi-permanentes até espetáculos ao vivo, turnês e exposições. A Stufish é composta por uma equipe multidisciplinar de arquitetos, designers, diretores, gerentes de produção, especialistas técnicos e produtores, cuja experiência combinada permite não apenas atender às propostas originais, mas superá-las. Fundada pelo falecido Mark Fisher[2], a filosofia do estúdio é baseada na fusão de criatividade e expertise em cada projeto, com o objetivo de gerar experiências espetacularmente memoráveis para públicos e clientes.

Para o desenvolvimento desta análise, será abordado um dos trabalhos mais recentes do estúdio: a turnê Yours, C de Camila Cabello. A cenografia da turnê evidencia a preocupação em criar um ambiente que dialogue com a evolução artística da cantora, proporcionando momentos de imersão, teatralidade e conexão com o público.

A estrutura principal do palco inicia-se com um cubo branco inflável, no qual Camila surge como uma silhueta, destacando-se em meio à pureza minimalista do cenário. A simplicidade da forma é progressivamente transformada quando o cubo "explode", liberando fragmentos que se integram à coreografia, conferindo dinamismo, movimento e performatividade à abertura do espetáculo.



Figura 9 – Ato 1 da turnê Yours, C, com o cubo inflável branco e a artista surgindo como silhueta. A estrutura metálica possui rodinhas, permitindo movimentação.
Fonte: Imagem retirada do site Stufish (STUFISH, 2025). Disponível em: https://stufish.com/project/camilla-cabello/

No segundo ato, emerge um cubo interno revestido em voile[3] , revelando escadas e níveis sobrepostos que remetem às construções geométricas de Escher. Esse recurso adiciona profundidade e teatralidade ao palco, criando uma experiência visual complexa e instigante para o espectador.



Figura 10 – Ato 2, com o cubo interno revestido em voile, revelando escadas e níveis sobrepostos, adicionando profundidade e teatralidade.
Fonte: Imagem retirada do site Stufish (STUFISH, 2025). Disponível em: https://stufish.com/project/camilla-cabello/

No ato final, o palco atinge sua configuração mais elaborada: o cubo central se abre como uma "casa de bonecas", revelando múltiplos níveis e possibilitando a circulação de Camila e seus dançarinos. Fragmentos previamente dispersos retornam à cena, compondo uma paisagem dinâmica que simboliza a constante evolução artística da cantora, além de fechar o espetáculo com uma imagem de celebração e liberdade.

2 Mark Fisher (1947 – 2013), foi um arquiteto britânico e fundador da Stufish Entertainment Architects, sendo um dos designers de palco mais importantes da história da música popular, responsável por projetos de shows e turnês de artistas como U2, Pink Floyd e Rolling Stones, além das cerimônias de abertura e encerramento dos Jogos Olímpicos de Pequim 2008 e Londres 2012.

3 O tecido voile é um material leve, fino e translúcido, geralmente confeccionado em algodão, poliéster ou mistura de fibras. Possui toque suave e fluido, sendo comumente utilizado em roupas delicadas, cortinas, véus e elementos decorativos que exigem leveza e transparência.

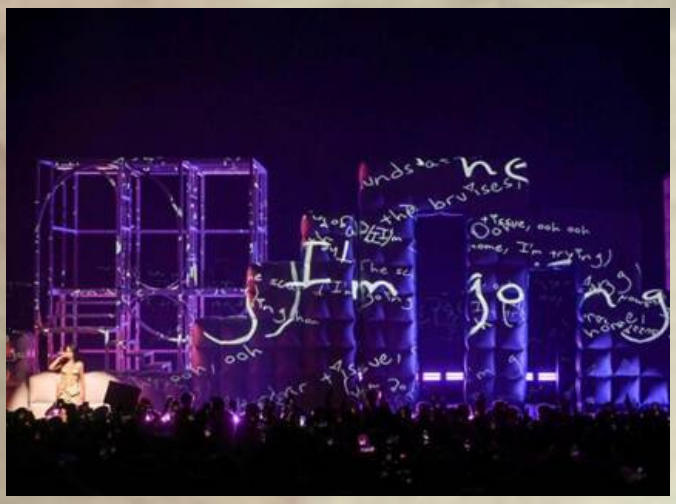


Figura 11 – Ato final, com o cubo central aberto como uma casa de bonecas, múltiplos níveis e retorno dos fragmentos, formando uma paisagem dinâmica.
Fonte: Imagem retirada do site Stufish (STUFISH, 2025). Disponível em: https://stufish.com/project/camilla-cabello/

A experiência do público é diretamente potencializada por esse design modular, que busca romper com o padrão cenográfico visto na atualidade. Nesse contexto, a iluminação assume um papel crucial. Ela funciona como um elemento dinâmico, transformando a percepção dos volumes e da profundidade do palco. Através de efeitos de luz e sombra, a iluminação complementa a narrativa da performance, destacando cada nova revelação da estrutura modular e aprimorando a imersão do público ao criar diferentes atmosferas e paisagens visuais para cada ato do show. A cenografia da Yours, C Tour cria um ambiente imersivo, orgânico e narrativo, em que cada transformação do espaço reforça a jornada emocional da artista, estabelecendo uma conexão intensa com o público, mesmo em arenas de grande escala.

3.2.2. Anitta - Coachela 2022



Anitta, artista brasileira em ascensão no mercado internacional, apresentou-se no palco principal do festival Coachella em 2022, em um show que se destacou por seu caráter performático e imersivo, consolidando-se como uma apresentação histórica. Para concretizar esse projeto, a cantora contou com a colaboração de Joe Rhode, profissional especializado em cenários de alta qualidade, conhecido por seu trabalho na Disney, particularmente na criação de ambientes inspirados em filmes como Avatar. Em entrevista à Apple Music (2022), Anitta relatou que a escolha pelo profissional surgiu a partir de uma visita ao parque Disney's Animal Kingdom, experiência que reforçou seu interesse por cenários imersivos. Segundo a cantora, "nos sentimos imersos nisso, sentimos a mágica. Nos sentimos parte de cada filme, cada passeio". Posteriormente, ela descobriu o trabalho de Rhode em um documentário sobre os bastidores da criação dos parques temáticos, incluindo a adaptação do ambiente de Avatar para a seção de Pandora. Anitta afirmou: "Ok, eu quero que esse cara me diga como eu posso trazer a favela para o palco" (Apple Music, 2022).

O resultado foi um palco interativo e performativo, composto por estruturas prismáticas multifacetadas, formadas por quatro painéis triangulares tridimensionais, cujas faces eram manipuladas ao longo do show para exibir apenas o cenário relevante a cada momento. O espetáculo foi dividido em três atos: inicialmente, a paisagem da favela servia de palco para músicas de funk pop, conectando a performance às raízes culturais da artista; no segundo ato, os painéis se transformaram em superfícies pichadas, acompanhando faixas com influências de funk reaggeeton e reforçando a estética urbana e de resistência; finalmente, no terceiro ato, as estruturas se converteram em caixas de som estilizadas, representando o funk mais eletrônico e animado, integrando funcionalida-

Figura 12 – Imagem de Anitta ao lado do rapper Snoop Dogg em sua performance no festival norte-americano Coachella (2022).
Fonte: Imagem retirada do site Click Anitta. Disponível em: https://clickanitta.com/displayimage.php?album=2288&pid=88946







Figura 13 – Ato 01: Cenário Favela
Fonte: Imagem retirada do site Click Anitta. Disponível em: https://clickanitta.com/displayimage.php?album=2288&pid=88910

Figura 14 – Ato 02: Cenário Urbano
Fonte: Imagem retirada do site Click Anitta. Disponível em: https://clickanitta.com/displayimage.php?album=2288&pid=88917

Figura 15 – Ato 03: Cenário Paredão
Fonte: Imagem retirada do site Click Anitta. Disponível em: https://clickanitta.com/displayimage.php?album=2288&pid=88654

Em seu Instagram, Rhede (2022) analisou o show, destacando que a experiência não se limita ao que ocorre, mas ao que é percebido, absorvido e processado pelo público. A combinação de elementos visuais, sensoriais e contextuais (como a entrada de Anitta em uma motocicleta, aparições inesperadas de outros artistas e as transformações do palco) gerou uma sobrecarga sensorial marcante. A estrutura em três atos do setlist proporcionou uma narrativa clara, permitindo que o público interpretasse e compartilhasse a experiência. Além disso, as emoções positivas da artista, de sua equipe e dos fãs provocaram um contágio emocional coletivo, tornando o show intenso, envolvente e memorável. Dessa forma, a apresentação de Anitta exemplifica como a integração entre narrativa, objetos cênicos, estímulos sensoriais e emoção pode criar experiências imersivas.

3.3 Entrevista com Profissional Especializado (acid.vk)



Figura 16 – Jean Mateus, conhecido artisticamente como Acid Vk. Foto: ACID VK / Divulgação.
Fonte: Metrópoles. Acesso em: 05 set. 2025. Disponível em: https://www.metropoles.com/colunas/ilca-maria-estevao/conheca-acid-vk-artista-brasiliense-que-conquistou-pabllo-vittar

Jean Mateus, conhecido artisticamente como Acid Vk, é um designer e artista visual brasiliense cuja trajetória tem se destacado pela versatilidade e pela forte identidade estética. Autodidata, iniciou suas experimentações ainda jovem por meio da colagem, que hoje realiza tanto em meio digital quanto de forma manual, posteriormente digitalizada, característica que colabora para a unicidade de seu trabalho. Durante a pandemia, retomou essas práticas como um hobby que rapidamente ganhou repercussão nas redes sociais, abrindo portas para colaborações com artistas de renome, como Pabllo Vittar, Luísa Sonza, Marina Sena e Teto, consolidando sua presença no cenário criativo nacional. Ao expandir sua atuação para áreas como fotografia, direção de arte e styling, Acid Vk desenvolveu um estilo marcado por referências aos anos 2000, explorando cores, texturas e elementos da cultura pop. Atualmente, aos 24 anos, o artista reside em São Paulo, onde busca ampliar sua carreira com projetos mais autorais, como a direção de clipes, produções editoriais e trabalhos ligados à moda e à música.

Como este trabalho tem como objetivo traduzir uma estética visual e sonora em um espaço cenográfico, estabeleci contato com o artista a fim de compreender melhor de que maneira a sonoridade e a estética influenciam seu processo criativo. A partir de uma breve entrevista, foi possível discutir não apenas o modo como ele desenvolve seus projetos visuais, mas também como equilibra sua identidade artística com a dos artistas com quem colabora e quais estratégias recomenda para construir conceitos visuais que dialoguem com a essência de uma obra musical.

A seguir, apresenta-se a transcrição da entrevista:

1. Como é o seu processo de criação ao desenvolver um projeto visual a partir da estética de um artista e da sua obra? Quando se trata de artistas do meio musical, conhecer a sonoridade faz parte dessa construção?

“Meu processo de criação sempre começa com uma pesquisa sobre coisas relacionadas ao projeto e ao artista, é o mais essencial para mim no primeiro momento. É sempre muito minucioso e demora bastante até algo que seja interessante surgir, mas a pesquisa é o ponto chave. Referências visuais me ajudam muito a propor ideias pro artista e entender também o que ele imagina do projeto em si e sempre relacionar com a estética visual do artista em questão. Em relação à sonoridade, acho que faz parte sim e é essencial na criação de capas de single/álbum e até mesmo de imagens que vão ser usadas pra divulgação. Você consegue captar a ideia e visual da sonoridade, inclusive de palavras que são usadas nas músicas. Acho que toda imagem tem um propósito pra um artista e geralmente com esse fim, é sempre de relacionar o visual ao som, então é essencial conhecer ou ter uma noção.”

2. Você tem um estilo muito característico no seu trabalho. Como faz para equilibrar sua identidade artística com a do artista, garantindo que o projeto seja coerente com a essência dele e, ao mesmo tempo, com o que você acredita visualmente?

“A grande maioria dos artistas que eu trabalho geralmente me contratam pelo contraste diferente que o meu trabalho proporciona. Acho que o equilíbrio vem de uma forma mais natural, às vezes eu tenho que abrir mão de algo na imagem ou no tratamento, mas nada que implique em o projeto visual não ter a minha cara, mas sim respeitar as duas estéticas que estão sendo propostas, a minha e do artista. Geralmente as minhas ideias partem de algo que esteja relacionado a mim e de uma forma indireta ou diretamente com o artista, fazendo assim que eu sempre traga algo que vá mesclar as duas estéticas. Acho que cada profissional tem uma forma específica de deixar sua marca no trabalho, isso que faz a diferença no final e nem sempre é algo que vá bater de frente com a estética do artista em si.”

3. Você já trabalhou com a Marina Sena, uma artista com uma identidade visual muito forte. O que essa experiência te ensinou sobre criar conceitos visuais para artistas que têm uma estética bem definida?

“O conceito visual e estética de um artista para mim é algo crucial após a música que ele faz, é

um conjunto enorme de todo o trabalho, então criar um conceito específico pro artista é uma parte muito especial. Quando trabalhei com ela, busquei trazer referências e ideias que poderiam facilmente ter vindo dela mesma, sempre pesquisando e entendendo o que o artista quer passar na imagem e no projeto. A Marina tem um visual muito marcante e único, então o projeto visual tem que ter o mesmo impacto. Entendi que artistas com uma estética muito bem definida podem participar de outros universos também, mas que o conceito visual sempre tem que estar alinhado com a estética que o artista traz."

4. Considerando que meu trabalho é sobre cenografia no universo musical, qual seria a sua dica para criar conceitos que realmente transmitam a essência do artista e, ao mesmo tempo, surpreendam visualmente?

"Quanto menos você se prender do básico e tradicional, mais sua criatividade vai fluir. Acho que em questão de cenários visuais, é algo que sempre tem que ter um impacto muito grande. A dica é ir sempre buscar trazer os elementos que o artista utilizou no álbum pra arte e pra cenografia e pesquisar fora do convencional que é a estética já proposta pelo artista também. Puxando esses elementos você já começa a ter uma ideia de algo, seja relacionado ao nome do álbum ou coisas que estejam implícitas nas músicas, fazendo com que você junte elas e crie algo único, mas com a identidade visual do artista inserida."

A entrevista com Acid Vk contribuiu de forma significativa para a construção do meu conceito cenográfico, sobretudo ao reforçar a centralidade da pesquisa como ponto de partida no desenvolvimento de qualquer proposta visual. Como ele destaca, "a pesquisa é o ponto chave", pois é por meio dela que se torna possível compreender a estética do artista e estruturar referências visuais que dialoguem com sua sonoridade. Nesse sentido, a sugestão de observar as palavras utilizadas nas músicas revelou-se especialmente útil, já que o vocabulário presente nas letras pode servir como um disparador criativo para a formulação de imagens e atmosferas. Por fim, a resposta à última questão trouxe um direcionamento importante: ao pensar cenografias, é essencial ir além do básico e do convencional, buscando elementos que estejam tanto nas artes gráficas quanto de forma implícita no álbum, de modo a criar uma proposta única, impactante e fiel à identidade do artista.



Figura 17 – Ensaio fotográfico para o merch do álbum Vício Inerente (2023), por Acid Vk
Fonte: Behance. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/217694459/Vicio-Inerente-Merch



Figura 18 – Ensaio fotográfico para o merch do álbum Vício Inerente (2023), por Acid Vk
Fonte: Behance. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/217694459/Vicio-Inerente-Merch



Figura 19 – Ensaio fotográfico para o merch do álbum Vício Inerente (2023), por Acid Vk
Fonte: Behance. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/217694459/Vicio-Inerente-Merch

3.4 O álbum e a turnê Coisas Naturais: ponto de partida para a criação cenográfica



Figura 20 – Capa do álbum Coisas Naturais (2025)
Fonte: Imagem retirada do site Genius. Disponível em: https://genius.com/albums/Marina-sena/Coisas-naturais



Figura 21 – Contra-capa do álbum Coisas Naturais (2025)
Fonte: Imagem retirada do site Genius. Disponível em: https://genius.com/albums/Marina-sena/Coisas-naturais

O terceiro e mais recente, até a publicação deste trabalho, álbum Coisas Naturais, de Marina Sena, apresenta uma estética que mistura naturalidade, organicidade e psicodelia, traduzindo a proposta sonora em elementos visuais que evocam fluidez, sensualidade e intensidade cromática. A escolha do título remete a algo espontâneo e não artificial, mas a construção visual vai além da simplicidade: há camadas de cor, formas e texturas que criam um universo sensorial imersivo, coerente com a proposta lírica e melódica da artista. Essa linguagem carrega traços oníricos, sugerindo um mundo íntimo e expansivo ao mesmo tempo, marcado por uma estética maximalista. A dualidade entre o natural e o imaginário torna-se central para pensar soluções cenográficas, já que o conceito não se orienta pelo minimalismo, mas sim por uma abordagem orgânica e expressiva, que abre espaço para formas fluidas, cores saturadas e luzes com nuances psicodélicas.

A identidade visual do álbum foi desenvolvida a partir de colagens manuais assinadas pelo diretor de arte Marcelo Jarosz. Esse recurso, em vez de apostar no digital ou no minimalismo, valoriza o trabalho artesanal e a experimentação visual. A colagem reforça a ideia de naturalidade sugerida pelo título, mas, ao mesmo tempo, produz composições complexas, ricas em camadas e referências.

Na capa, Marina Sena ocupa o centro da composição, rodeada por imagens que remetem tanto às suas origens no norte de Minas Gerais quanto ao seu lugar na música pop brasileira. Cavalos, frutas tropicais, violão, retratos de artistas como Marku Ribas e Gal Costa, além de ambientes que mesclam interior e exterior de uma casa, coexistem em um mesmo espaço. O resultado é uma composição marcada pela sobreposição de texturas e pela simultaneidade de elementos, como se tudo estivesse acontecendo ao mesmo tempo. Esse excesso controlado cria uma atmosfera psicodélica e sensorial, mantendo-se em consonância com a proposta visual do álbum.

O encarte segue essa mesma lógica: nele, aparecem novamente colagens, roupas ornamentais e efeitos de iluminação que conferem às imagens uma tonalidade dourada. A sobreposição de texturas e o uso de cores intensas evocam vitalidade, movimento e sensualidade, ampliando a experiência estética do álbum para além da dimensão musical.

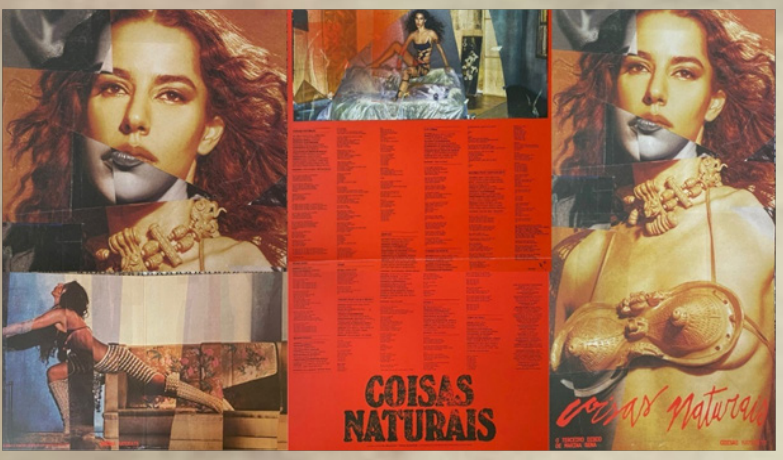


Figura 22 – Mosaico com as imagens presentes no encarte do vinil
Fonte: Arquivo pessoal do autor (2025).

Sob a ótica do design, a identidade visual de Coisas Naturais se destaca pela combinação entre organicidade e psicodelia, tradição e contemporaneidade. O uso da colagem manual e da mistura de texturas traz um caráter mais humano e experimental ao projeto, aproximando-o de linguagens visuais ligadas às artes plásticas e à cultura pop. Dessa forma, o design não apenas ilustra o universo sonoro de Marina Sena, mas o amplia, criando um campo imagético rico, imersivo e coerente com a proposta artística do álbum.

Nos três videoclipes que fazem parte do corpo do álbum, lançados até a publicação desse trabalho, “Numa Ilha”, “Ouro de Tolo” e “Lua Cheia”, Marina Sena estabelece uma estética visual coesa que combina naturalidade, sensualidade e simbolismo, com ênfase em texturas, luz, cor e composição narrativa. Numa Ilha aposta em cenários paradisíacos praianos, luz natural quente, paleta de cores tropicais e figurinos fluidos, o que reforça sensualidade e uma estética de verão intimista. Ouro de Tolo se move num espaço mais contido, com ambientação interna, uso de câmera como personagem, montagem livre, colagens visuais e uma estética crua, há elementos de narrativa fragmentada, cortes e uma sensação de improviso que intensificam a expressividade. Já Lua Cheia amplia o simbolismo, revisitanto territórios de origem, Minas Gerais, com cores mais escuras e reflexos de misticismo, luz do luar, texturas regionais e símbolos culturais; sua fotografia equilibra luz ambiente e sombras para criar atmosfera ritualística. Em conjunto, esses clipes constroem uma identidade visual que equilibra corpo, natureza e espiritualidade, articulando performance com paisagem e simbolismo, e reforçando o caráter autoral e sensorial do terceiro álbum da artista.



Figura 23 – Mosaico com cenas do clipe de “Numa Ilha”
Fonte: Imagens retiradas do clipe oficial. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=z2ZmXRkXREw&list=RDz2Z-mXRkXREw&start_radio=1&ab_channel=MarinaSena

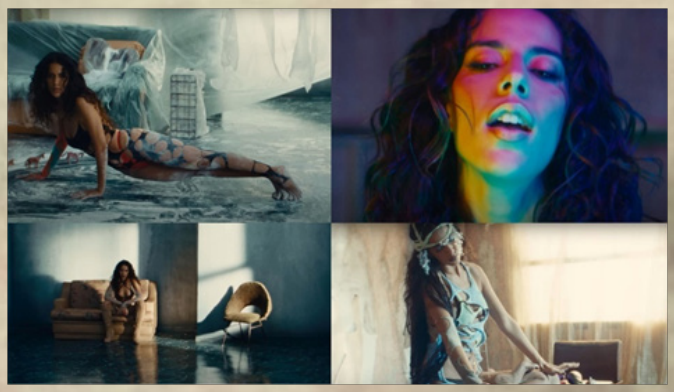


Figura 24 – Mosaico com cenas do clipe de “Ouro de Tolo”
Fonte: Imagens retiradas do clipe oficial. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=VuWZBzWRonI&list=RDVuWZB-zWRonI&start_radio=1&ab_channel=MarinaSena





Figura 25 e 26 – Mosaicos com cenas do clipe de “Lua Cheia”
Fonte: Imagens retiradas do clipe oficial. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=eWzZC410Ks4&list=RDeWzZ-C410Ks4&start_radio=1&ab_channel=MarinaSena

As letras presentes em Coisas Naturais reforçam esse universo ao abordar temas ligados ao autoconhecimento, à espiritualidade e à liberdade individual. A narrativa construída pela artista transita entre momentos de introspecção e de celebração, revelando um percurso de amadurecimento pessoal e artístico. Um exemplo disso está em Ouro de Tolo, quando Marina Sena afirma:

> Eu não preciso pedir que se levante / Quando eu me levanto, você se sente obrigado / É a minha energia que te elege / Meu jeito é o alimento da sua alma / Eu tenho tudo, eu tenho meus Orixás / E não tenho nada no mundo que eu não saiba / Eu boto fogo no seu pavio / Sem mim, você não é nada (SENA, 2025).

Esse trecho evidencia a força lírica da artista ao afirmar sua potência criativa e espiritual.

Sonoramente, Coisas Naturais explora uma fusão de estilos que se sobrepõem para criar uma textura rica e multifacetada: elementos da psicodelia, da música eletrônica, grooves latinos, MPB contemporânea e influências tropicais aparecem entrelaçados, gerando camadas que oscilam entre o etéreo e o concreto, o lúdico e o corporal (NOIZE, 2024). A produção musical reforça os contrastes entre momentos de densidade sonora e espaços de silêncio ou minimização instrumental, destacando vocais íntimos, reverberações atmosféricas e texturas sintéticas que dialogam com instrumentos orgânicos. Assim, música e mensagem se entrelaçam, oferecendo ao público uma experiência que é, ao mesmo tempo, sensorial e reflexiva.

Nos shows da turnê Coisas Naturais, Marina Sena opta por uma banda completa no palco, com percussão e diversos instrumentistas, ao invés de bailarinos ou corpo de ballet, escolha que atende tanto ao espaço quanto à logística do espetáculo, promovendo uma presença mais centrada na música. A atmosfera visual do show é fortemente construída por meio da iluminação: jogos de luz dramáticos, contrastes de tonalidades quentes e frias, nuances que ressaltam texturas e materiais dos figurinos, além de projeções que acompanham os momentos de clímax do espetáculo. O figurino tende a destacar acessórios marcantes, especialmente as joias ou adornos para cabeça e mãos, que combinam metais diversos, pedras e outros elementos que criam contraste tátil e visual, Também chama atenção o uso de um pedestal estilizado, que atua como ponto focal do palco no início dos shows, servindo não só como estrutura de performance, mas como elemento de composição, elevando o nível simbólico da presença da artista diante do público.



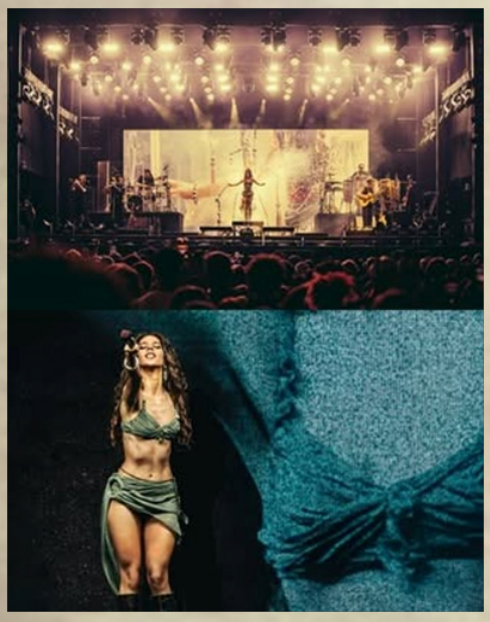


Figura 27 – Marina Sena em frente do pedestal no ato inicial de um dos seus shows para a turnê Coisas Naturais (2025)
Fonte: Imagem retirada do Instagram oficial da artista. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DORfqwBFRq8/?img_index=1

Figura 28 – Palco da turnê Coisas Naturais, apresentando a banda e a artista em um plano elevado central, enquanto uma projeção da cantora interage com o cenário no telão de fundo.
Fonte: Imagem retirada do Instagram oficial da artista. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DMrBkyjOnKm/?img_index=7

Essas características abrem caminho para uma proposta cenográfica que vá além da literalidade do natural, explorando volumes, transparências e sobreposições que remetam a essa estética orgânica e psicodélica. Formas curvas, estruturas modulares e materiais com caráter orgânico podem dialogar com a identidade visual do álbum, assim como o uso expressivo da luz e da cor, por meio de filtros, projeções e superfícies que criem uma atmosfera sensorial envolvente. Dessa forma, a cenografia não se limita a ilustrar, mas amplia a experiência do público, transformando o espaço do show em uma extensão do universo visual e sonoro concebido pela artista.

3.5 Análise de público: quem são os consumidores de sua obra?

O público de Marina Sena é predominantemente composto por jovens adultos entre 18 e 34 anos, com forte presença feminina, que se identificam com a musicalidade contemporânea e a estética visual da artista. Essa faixa etária representa uma geração conectada digitalmente, que consome música principalmente por meio de plataformas de streaming como Spotify e YouTube, além de acompanhar ativamente o conteúdo da artista nas redes sociais, especialmente Instagram e TikTok. Essa presença digital se traduz em engajamento constante, por meio de curtidas, comentários, compartilhamentos e participação em desafios musicais e tendências ligadas à cantora.
Além disso, a relação direta da artista com o público é central para sua prática artística, sendo considerada uma forma de manter-se fiel à sua essência. Como ela mesma declara:

> Gosto muito de olhar no olho das pessoas que gostam de mim até para não perder o meu próprio propósito. Essas pessoas o tempo todo me mostram por que estou fazendo arte. Cada coisa que eu escuto que eles me falam, eu penso: 'Nossa, tô no caminho certo, tô fazendo exatamente aquilo que gostaria de fazer no coração de alguém. (SENA, 2025).

Essa conexão vai além do reconhecimento, funcionando como um combustível emocional para a artista:

> Mais importante do que organizar tudo é ouvir eles e trazer de volta o propósito para o meu coração. Muitas vezes a gente se perde, mas eles o tempo todo me lembram de quem eu sou. (SENA, 2025).

As músicas de Marina Sena frequentemente ex-

ploram temas de liberdade, autodescoberta e independência, e essa abordagem fortalece a identificação do público com sua obra. Por meio das letras e da sonoridade, a artista transmite experiências de autonomia emocional, encorajando os ouvintes a se reconectarem consigo mesmos e a valorizarem suas próprias escolhas. Esse aspecto é especialmente significativo para os jovens adultos e para o público LGBTQIAPN+, que encontram nas músicas reflexos de suas próprias trajetórias e sentimentos de pertencimento, autoconfiança e expressão livre.

Geograficamente, o público de Marina Sena é nacional, com presença crescente em outros países lusófonos, como Portugal. Ele valoriza a autenticidade, a inovação sonora e a representatividade. Essa identificação cria uma relação afetiva na qual a audiência se reconhece na poética musical e visual da artista, valorizando elementos que traduzem experiências cotidianas, sentimentos universais e a conexão entre o sagrado e o natural, temas presentes em suas obras. Esses aspectos influenciam diretamente na forma como a cenografia e as experiências do palco podem ser planejadas, garantindo que o projeto dialogue com a sensibilidade, identidade e expectativas da audiência.



Figura 29 – Marina Sena com fãs durante homenagem aos 4 anos do álbum De Primeira, realizada em 2025 na porta do Multishow, Rio de Janeiro
Fonte: Instagram oficial de Marina Sena, 2025. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DNhNrhYuFXT/?img_index=1



Figura 30 – Mosaico de imagens feita a partir de fotos enviadas pelos fãs para a realização deste trabalho.
Fonte: Arquivo pessoal do autor.

3.6 Usando ferramentas de design participativo: brainstorm coletivo, mapa mental e moodboard

O brainstorming, ou tempestade de ideias, é uma técnica criativa sistematizada por Alex F. Osborn[4] em 1953, no livro Applied Imagination, com o objetivo de estimular a geração de soluções inovadoras a partir da livre associação de ideias. Fundamentado em quatro regras principais: suspender o julgamento, priorizar a quantidade, acolher propostas ousadas e estimular a combinação ou aprimoramento de ideias já existentes. O método busca criar um ambiente colaborativo em que a criatividade possa fluir sem restrições imediatas e consolidou-se como uma ferramenta importante em processos de criação e inovação, principalemnte em áreas que demandam pensamento divergente, como design, publicidade e artes visuais.

No dia 30 de agosto de 2025, foi realizado um brainstorm presencial com sete participantes, composto por quatro estudantes de Design, um estudante de Economia, um estudante de Biomedicina e um profissional da área de Programação. Dentre esse grupo, apenas duas pessoas não conheciam o álbum Coisas Naturais, embora já tivessem familiaridade com o trabalho de Marina Sena. Para assegurar que todos os participantes tivessem compreensão adequada da sonoridade e da estética do álbum, o álbum foi apresentado previamente e permaneceu tocando ao fundo durante toda a atividade colaborativa. Essa abordagem permitiu que o grupo se engajasse de maneira mais efetiva na

4 Alex Faickney Osborn (1888–1966), publicitário norte-americano e cofundador da agência BBDO, é reconhecido como o criador do método de brainstorming, formalizado no livro *Applied Imagination* (1953), obra de referência nos estudos sobre criatividade e inovação.

geração de ideias, promovendo um ambiente de criatividade orientada e compartilhada.



Figura 31 – Registro da atividade de brainstorm realizada com amigos.
Fonte: Arquivo pessoal do autor (2025).



Figura 32 – Registro da atividade de brainstorm realizada com amigos.
Fonte: Arquivo pessoal do autor (2025).

O exercício de brainstorm foi conduzida com duração de 10 minutos, durante os quais os participantes foram instruídos a escrever em post-its palavras, conceitos ou ideias que surgissem ao imaginar um espaço cenográfico para a turnê do álbum Coisas Naturais. A pergunta central norteadora da sessão foi: “Quais elementos visuais, sensações ou referências poderiam compor um espaço cenográfico que traduza a estética e a sonoridade do álbum?” Durante o exercício, todos os participantes puderam contribuir livremente, sem julgamentos ou restrições, seguindo os princípios do brainstorming de Osborn. Ao final do tempo, os post-its foram coletados e organizados para posterior análise, visando identificar padrões, conceitos recorrentes e elementos que pudessem ser traduzidos em propostas cenográficas concretas.

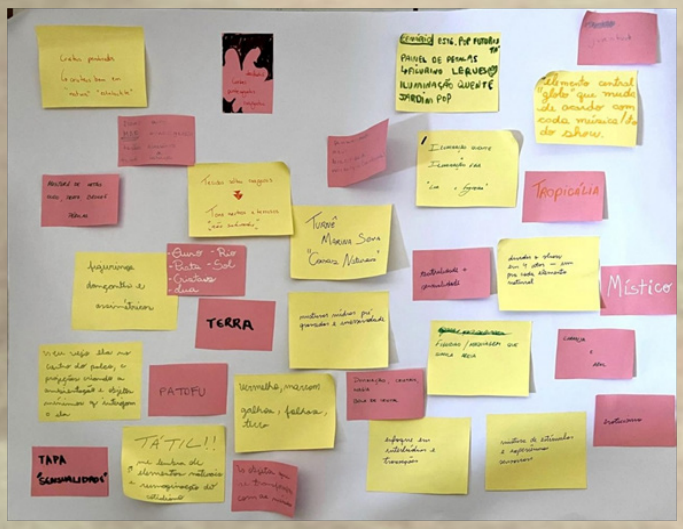


Figura 34 – Versão digital da atividade de brainstorm feito no site miro.
Fonte: Arquivo pessoal do autor (2025).

A partir da atividade de brainstorm, procedeu-se à organização das informações em um mapa mental, que possibilitou identificar alguns elementos de destaque, tais como a presença dos metais ouro, prata e bronze, a atmosfera mística, a utilização de cores em tons terrosos e o recurso de projeções para criação de ambientações.

Figura 33 – Cartolina com todos os post-its resultantes da atividade de brainstorm.
Fonte: Arquivo pessoal do autor (2025).

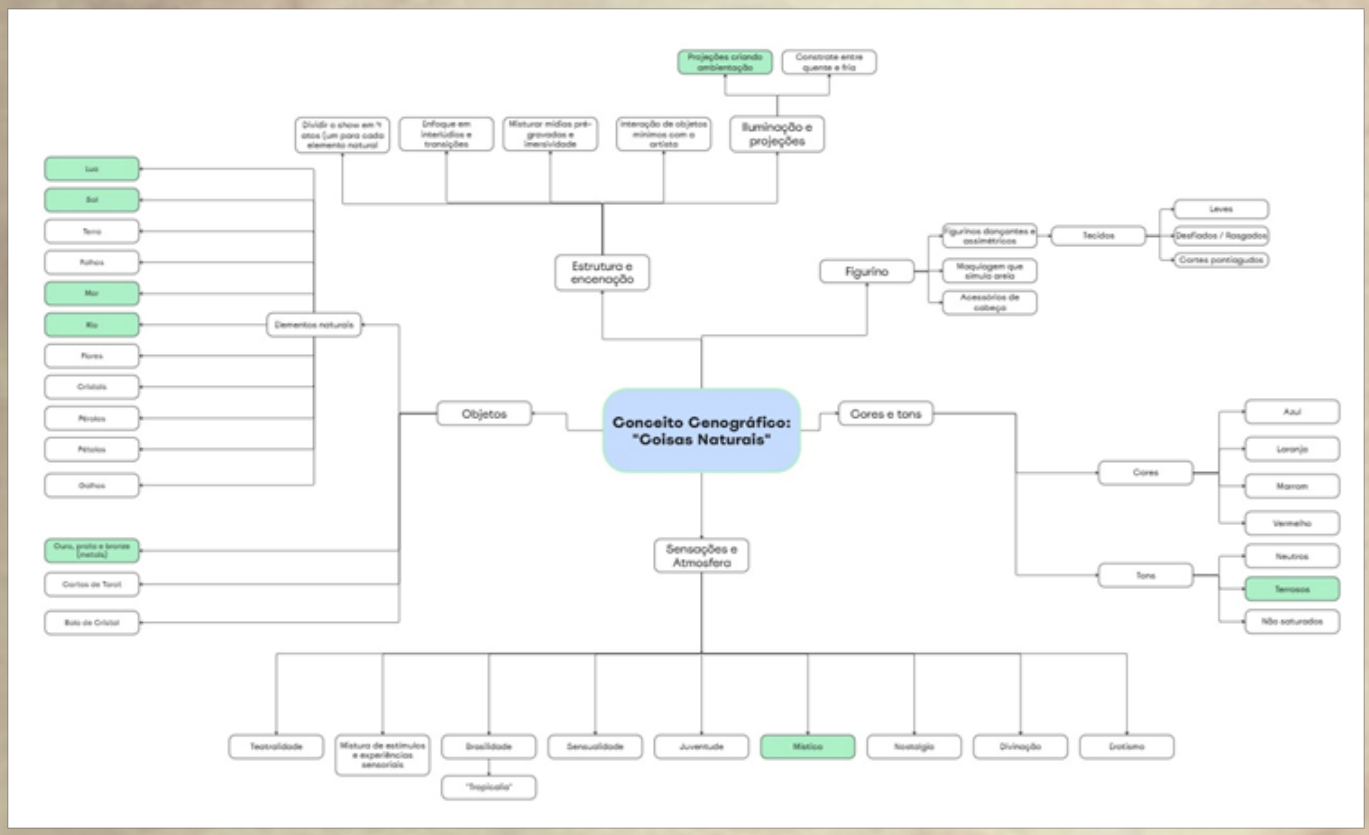


Figura 35 – Versão digital da atividade de brainstorm feito no site miro.
Fonte: Arquivo pessoal do autor (2025).

Esse processo, somado à análise do álbum em sua estética e sonoridade, bem como às inspirações advindas dos estudos de caso, resultou na elaboração de um moodboard, concebido com o intuito de materializar visualmente a estética desejada para o projeto.



Figura 36 – Moodboard desenvolvido no Canva com base nas informações do brainstorm e no mapa mental.
Fonte: Produção do autor (2025).

3.7 Definindo o conceito

A partir de um processo estruturado de pesquisa, que teve como base o método Double Diamond, a análise de cases de shows e experiências imersivas, a entrevista com profissional especializado, atividades de design colaborativo e a investigação das obras e da carreira de Marina Sena, foi possível consolidar o conceito da cenografia. Esse percurso metodológico garantiu que a construção conceitual fosse tanto fundamentada em referências práticas e teóricas quanto enraizada na identidade artística da cantora e na percepção de seu público.

O conceito central da cenografia para o espetáculo Coisas Naturais fundamenta-se na ideia de transformação e revelação da essência interior da artista. Em meio às diversas propostas levantadas durante o processo criativo, emergiu a concepção de um grande portal, estruturado a partir da moldura de um espelho quebrado. Esse elemento foi definido como símbolo máximo do projeto, por seu caráter metafórico e estético. Nesse contexto, o espelho ultrapassa sua função literal de refletir a imagem e é elevado à condição de portal: um dispositivo simbólico capaz de conectar diferentes energias e mundos, funcionando como canal de passagem para dimensões espirituais.

Ao atravessar esse portal, Marina Sena se apresenta em sua versão mais honesta, plena e iluminada, revelando a dimensão de sua divindade interior e intensificando a conexão direta com o público. O gesto de passagem marca a transformação, não apenas da artista, mas também do espaço e da audiência, que é convidada a compartilhar dessa experiência ritualística. Dessa forma, o palco deixa de ser apenas uma estrutura física de suporte para se converter em território de encontro e transcendência, onde música, estética e narrativa se entrelaçam para criar um ambiente imersivo de autoconhecimento, liberdade e autenticidade.

Assim, a cenografia se constitui como manifestação poética da essência de Marina Sena, materializando seus discursos artísticos em um espaço que pulsa entre o real e o simbólico. Cada detalhe foi pensado para reforçar essa atmosfera entre o terreno e o etéreo. O espetáculo, portanto, não apenas traduz visualmente o universo de Coisas Naturais, mas o amplia, oferecendo ao público uma experiência sensorial que ultrapassa a contemplação musical e adentra o campo da vivência estética e espiritual.

3.8 Criando o espaço cenográfico: croquis e modelagem

Durante o processo de criação do elemento central, diversos esboços foram desenvolvidos, permitindo explorar diferentes formas e composições até chegar ao modelo final.

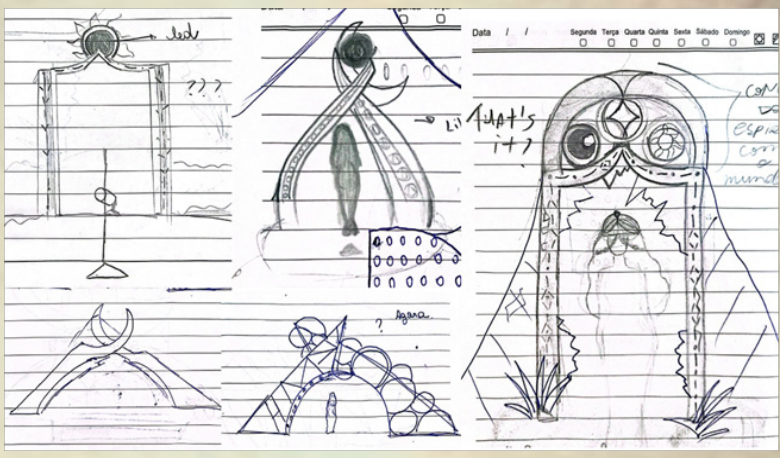


Figura 37 – Croquis do “portal”, aparato cenográfico central da proposta
Fonte: Produção do autor (2025).

A modelagem digital, desenvolvida no aplicativo SketchUp, permitiu dar forma às experimentações visuais e consolidar as escolhas estéticas do projeto. Na estrutura central, a textura predominante é o bronze, que também aparece nos adornos laterais inspirados nos ornamentos recorrentes da identidade visual do álbum. Esses adornos recebem iluminação de painéis de LED estrategicamente posicionados, que valorizam sua presença e intensificam a riqueza estética do conjunto. No topo do portal, ícones dourados remetem à relação da artista com o sol e a lua, elementos naturais frequentemente evocados em suas canções. Já no centro, um projetor em formato de losango é responsável por lançar luzes sobre o palco. Sua forma, concebida a partir da união de duas setas opostas, simboliza a conexão de Marina Sena com o mundo espiritual. Complementando a composição, fragmentos de vidro aplicados nas laterais internas retomam a origem do portal como espelho quebrado, reforçando o simbolismo da fragmentação enquanto potência criativa e transformadora.

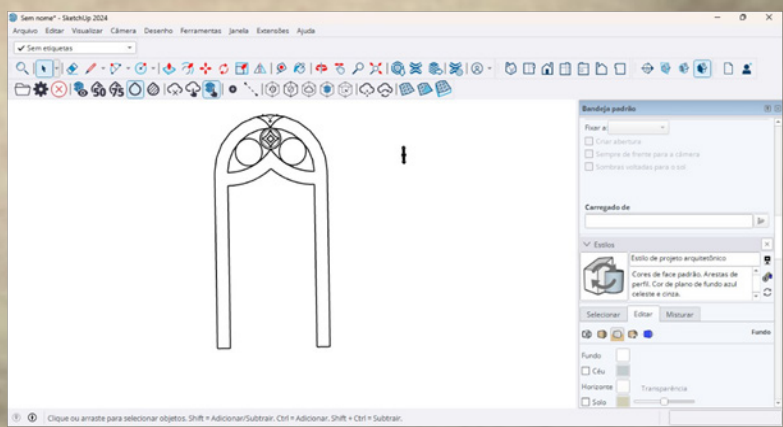


Figura 38 – Imagem do processo de modelagem do portal, elemento cenográfico principal.
Fonte: Arquivo pessoal do autor (2025).

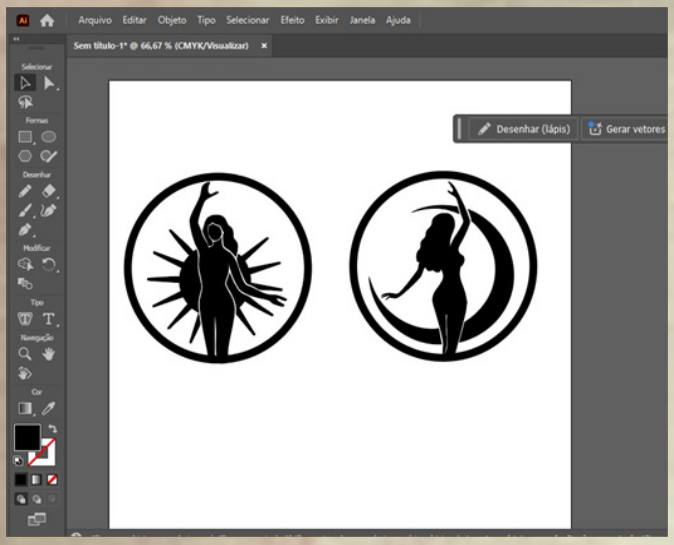


Figura 39 – Imagem do processo de construção dos símbolos usados na composição estética do portal. Feito no aplicativo Illustrator.
Fonte: Arquivo pessoal do autor (2025).

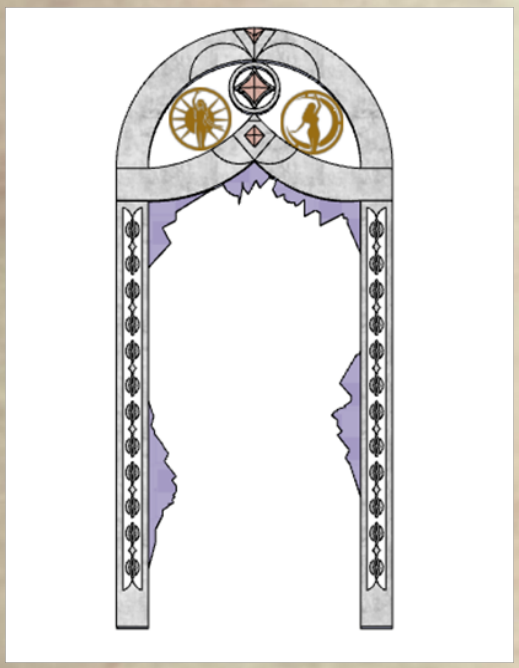


Figura 40 – Imagem da modelagem do portal, elemento cenográfico principal.
Fonte: Arquivo pessoal do autor (2025).

A partir dessa etapa, surgiu a necessidade de desenvolver outros componentes que completassem a composição cenográfica, tais como a base de sustentação do portal, o palco destinado aos músicos e os elementos de fundo. Esses recursos, além de garantir a funcionalidade estrutural, contribuem para intensificar o caráter psicodélico e místico pretendido pelo projeto.

A base do portal foi concebida de forma simbólica e funcional. O primeiro degrau remete ao tronco de uma árvore cortada, revelando a textura da medula. Já o topo da estrutura, onde o portal é fixado, possui grama sintética em seu centro, evocando de maneira literal a naturalidade do álbum tema do projeto.



Figura 41 – Imagem da modelagem da base da estrutura central do projeto.
Fonte: Arquivo pessoal do autor (2025).

O fundo do palco é formado por tecidos coloridos em tons de vermelho e azul, cores já presentes no moodboard do projeto, sustentados por hastes inclinadas que os mantêm esticados. Esses tecidos possuem recortes orgânicos inspirados em padrões encontrados na natureza, especialmente nos detalhes das asas de insetos, em que formas semelhantes se repetem, mas preservam sempre a sua singularidade característica.

A aplicação dos tecidos coloridos ao fundo do palco funciona como uma tela viva, capaz de potencializar os efeitos de iluminação e projeção. Quando iluminados, os recortes criam sombras e vazios dinâmicos, adicionando camadas visuais que reforçam o caráter místico e onírico do espetáculo. Assim, esses elementos transcendem a função de simples pano de fundo e se tornam dispositivos cenográficos ativos, essenciais para a criação da atmosfera psicodélica e imersiva pretendida pelo projeto.

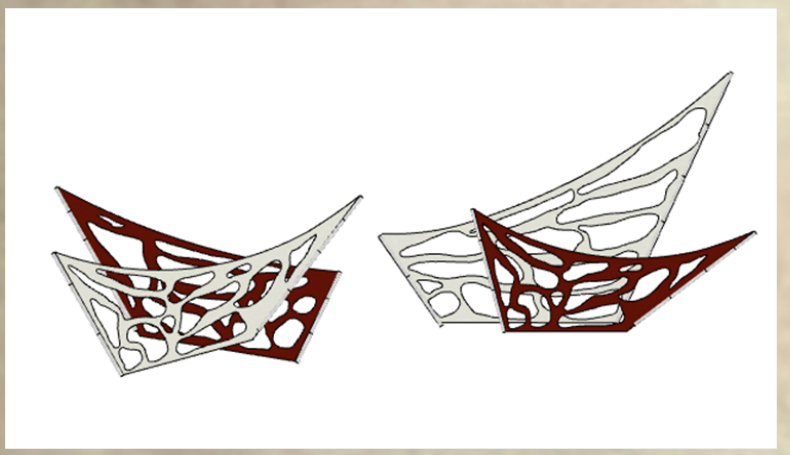


Figura 41 – Imagem da modelagem da base da estrutura central do projeto.
Fonte: Arquivo pessoal do autor (2025).

O palco dos músicos também segue o conceito de tronco cortado ao meio, porém sem a grama sintética, destacando a textura da medula e mantendo a coerência estética com o conjunto do palco. Sua forma orgânica cria um fluxo visual e espacial mais dinâmico do que linhas retas ou ângulos rígidos, proporcionando uma uma sensação de integração com o palco e com o público, permitindo que a disposição dos instrumentos e performers seja mais natural, fluida e harmônica. A ideia é que em ambientes menores, a estrutura possa ser utilizada parcialmete, mantendo o uso dos dois elementos superiores apenas.

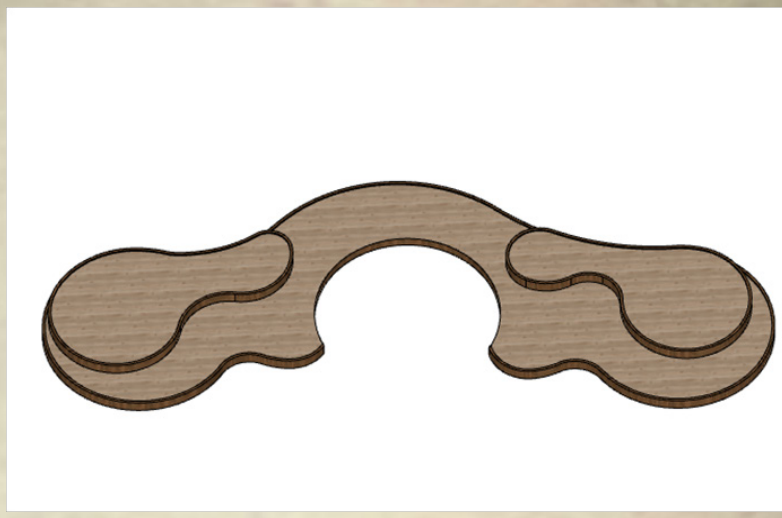


Figura 42 – Imagem da modelagem do palco dos músicos.
Fonte: Arquivo pessoal do autor (2025).

Cabe destacar que a modelagem da maior parte dos dispositivos cenográficos foi desenvolvida do zero, sem a utilização de modelos prontos. A única exceção foram os instrumentos musicais, para os quais se recorreram a modelos pré-existentes. Para a criação das imagens renderizadas, utilizou-se uma estrutura de palco padrão, considerando que a proposta cenográfica é adaptável a diferentes espaços e não depende de um local específico para ser implementada.

Assim, com as modelagens prontas de cada dispositivo separado, parte-se para a união dos elementos em um espaço comum. O palco utilizado como base para dispor os elementos foi um palco padrão, considerando que a proposta cenográfica é adaptável a diferentes espaços e não depende de um local específico para ser implementada.

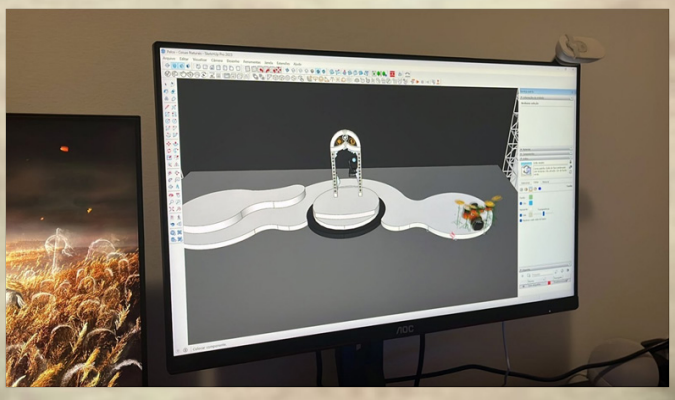


Figura 43 – Imagem do processo de modelagem dos dispositivos cenográficos integrados. Feito no aplicativo Sketch-up.

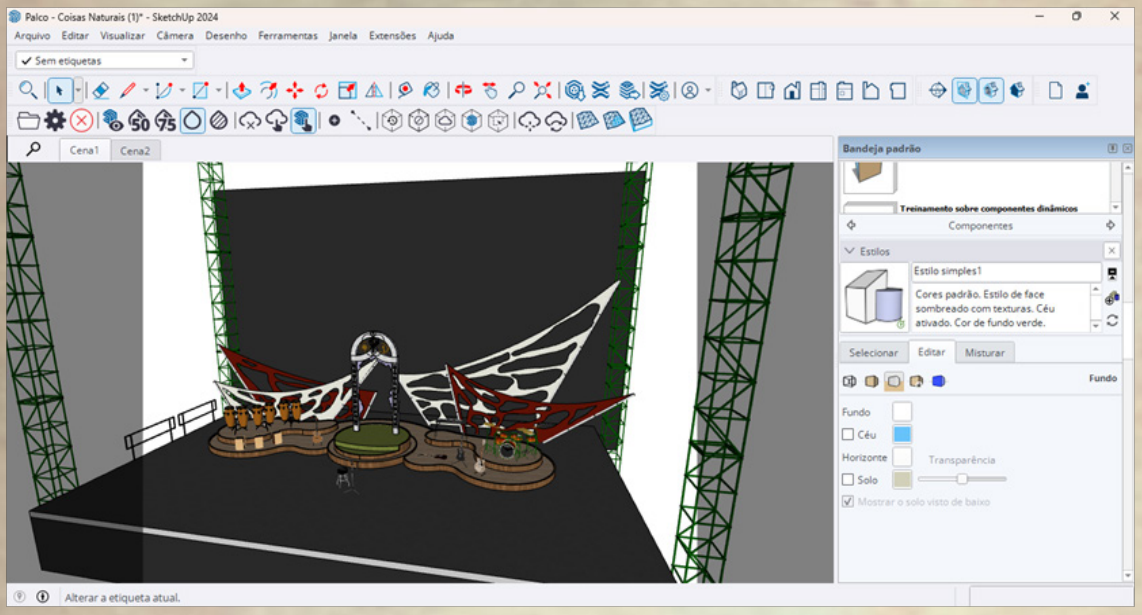


Figura 44 – Imagem dos dispositivos cenográficos dispostos no palco.
Feito no aplicativo Sketch-up.

Para garantir a execução real do projeto e sua viabilidade prática, foi realizada uma pesquisa direcionada sobre materiais e soluções construtivas que possibilitassem preservar o caráter adaptável da cenografia, assegurando ao mesmo tempo um orçamento viável e a manutenção do efeito estético almejado. A proposta prevê o uso de metalon como material base para a construção do portal central e de seus ornamentos, devido à sua resistência estrutural, leveza e fácil manipulação, aliado ao acabamento em tinta metálica com efeito de bronze envelhecido, o que proporciona a aparência nobre desejada sem elevar excessivamente os custos. Os ícones posicionados no topo do portal seriam produzidos em materiais mais leves, como MDF cortado a laser, recebendo pintura dourada para intensificar seu caráter simbólico e facilitar o transporte.

Para a plataforma central, sugere-se a utilização de uma estrutura interna de armação metálica, recoberta por chapas de MDF, contendo aberturas estratégicas para o encaixe e sustentação do portal, o que permite um processo de montagem e desmontagem ágil e seguro. O acabamento superior em grama sintética contribui para a organicidade visual e reforça a conexão com o conceito natural da cenografia, além de criar contraste material com os demais elementos do palco. Já as plataformas destinadas aos músicos seguem a mesma lógica construtiva da plataforma central, porém sem a aplicação de grama sintética. Nesses casos, recomenda-se o uso de linóleo na superfície, garantindo estabilidade ao posicionamento dos instrumentos e conforto aos músicos durante a performance.

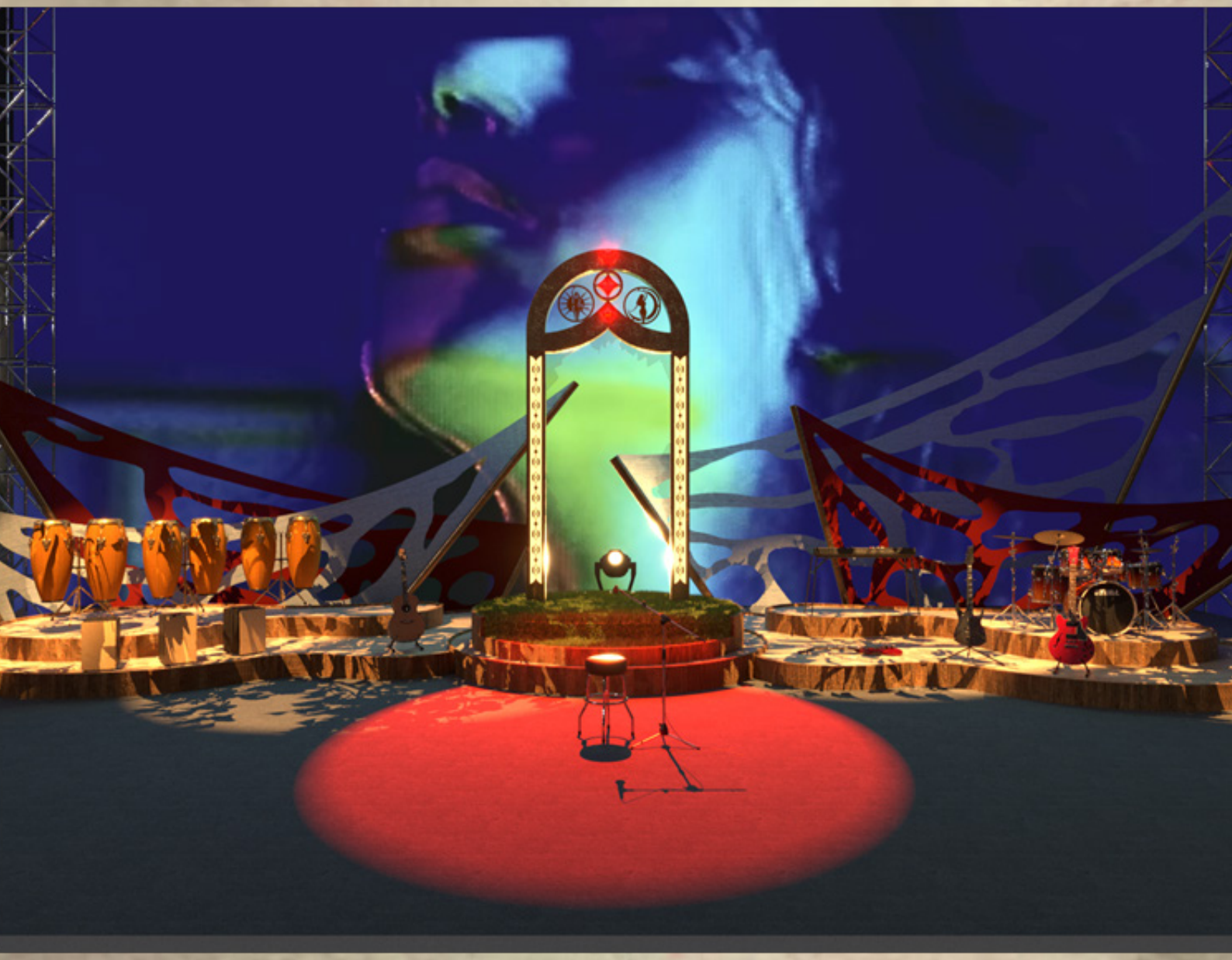
É importante destacar que as plataformas dos músicos foram pensadas de forma modular, de modo que os palcos menores possam ser facilmente acoplados ou desacoplados da estrutura principal. Para isso, sugere-se a instalação de cantoneiras de aço discretas no palco maior, permitindo que os módulos sejam conectados sem comprometer sua estética, além de oferecer flexibilidade para que os elementos possam ser utilizados separadamente em espaços menores, como casas de shows intimistas.
Quanto às estruturas de fundo compostas por tecidos, a solução proposta contempla hastes de metalon pintadas em cor neutra, conferindo discrição estrutural, e o uso de tecido oxford, que possui resistência, boa maleabilidade e facilidade para receber os cortes e rasgos orgânicos. Esse tecido possibilita criar recortes precisos e duráveis, evocando os padrões inspirados na natureza, como detalhes de asas de insetos, sem perder a qualidade estética mesmo após repetidas montagens. Essa escolha também atende a critérios práticos de transporte, manutenção e durabilidade, fundamentais para um projeto cenográfico itinerante.
Assim, cada decisão material e construtiva dialoga não apenas com o conceito artístico da cenografia, mas também com a realidade de sua execução, permitindo que o projeto mantenha seu impacto visual e simbólico sem comprometer sua adaptabilidade, desmontagem e viabilidade econômica.

4. RESULTADOS DO PROJETO

Por fim, com base nas definições conceituais e nas etapas de croquis e modelagem, foram desenvolvidos renders que buscam traduzir de forma realista a proposta cenográfica do espetáculo. Essas imagens têm como objetivo não apenas ilustrar a aplicação prática das ideias projetuais, mas também evidenciar como os elementos estéticos, simbólicos e funcionais se articulam no espaço. A seleção dos materiais empregados na renderização foi realizada a partir de bibliotecas dos sites Talpi e Render Fest com intuito de trazer a visualidade dos materiais pré selecionandos durante a criação do conceito e da modelagem.







Segue abaixo Layout humanizado e Planta Baixa detalhada do dispositivo cenográfico em um palco padrão:

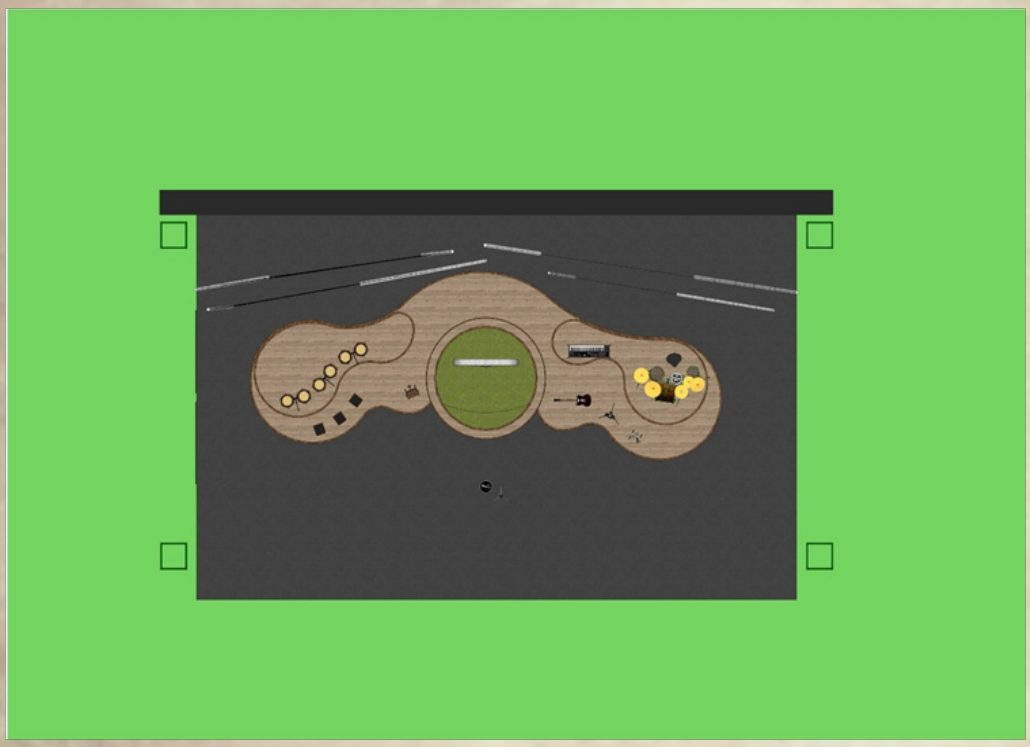


Figura 45 – Layout humanizado do dispositivo cenográfico feito no aplicativo Layout.
Fonte: Arquivo pessoal do autor (2025).

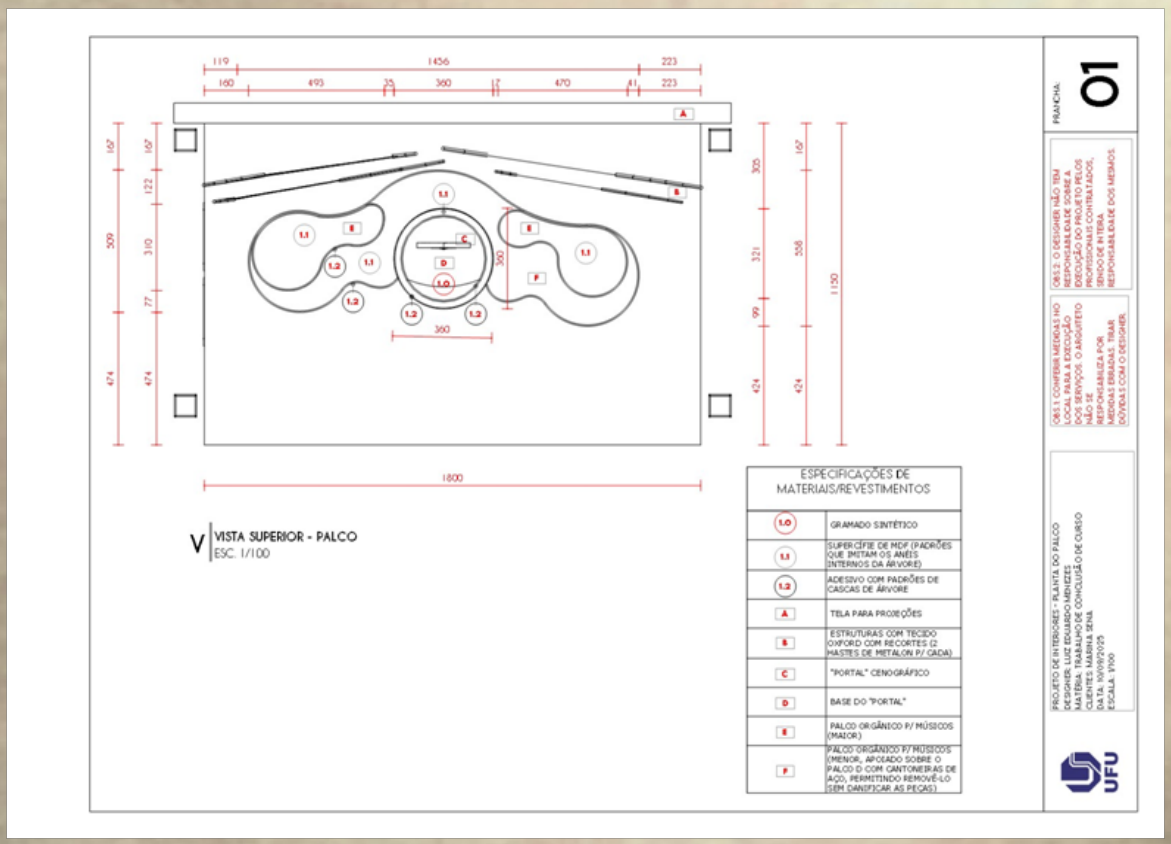


Figura 46 – Planta baixa detalhada do dispositivo cenográfico em palco padrão feito no aplicativo Layout.
Fonte: Arquivo pessoal do autor (2025).

5. CONCLUSÃO

O desenvolvimento deste projeto permitiu compreender como a cenografia, quando pensada de forma estratégica e simbólica, atua como um elemento central na construção da experiência estética de um espetáculo musical. Ao longo do processo, percebeu-se que a cenografia não se limita a um suporte visual, mas configura-se como linguagem complementar à performance, potencializando a narrativa da artista e criando um espaço de imersão capaz de ampliar o vínculo com o público.

A partir do estudo da carreira de Marina Sena e da análise do álbum Coisas Naturais, foi possível identificar valores recorrentes em sua obra, como autenticidade, espiritualidade e organicidade. Esses elementos serviram de base para a criação de um projeto cenográfico que se alinha ao imaginário da artista e traduz, no espaço, a atmosfera proposta em suas músicas. O portal em bronze inspirado no espelho quebrado, os recortes orgânicos no fundo do palco e a escolha por formas naturais no palco dos músicos exemplificam como a materialidade e a visualidade podem ser articuladas em favor de um conceito coeso.



6. REFERÊNCIAS:

ACID VK. ACID VK - Photographer, director and filmmaker. Behance, 2025. Disponível em: https://www.behance.net/acidvk. Acesso em: 05 set. 2025.

CIANELLI, Giovanna. DE PRIMEIRA // MARINA SENA. Behance, 30 nov. 2021. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/132247599/DE-PRIMEIRA-MARINA-SENA. Acesso em: 05 ago. 2025.

DESIGN COUNCIL. The Double Diamond. Disponível em: https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/. Acesso em: 22 ago. 2025.

MARIE CLAIRE. Disponível em: https://www.marieclaire.com.br/entrevista/marina-sena-identidade-artistica/. Acesso em: 02 set. 2025.

MELLO, Miguel. O que está por trás do visual do 'Vício Inerente' de Marina Sena. FFW, 5 maio 2023. Disponível em: https://ffw.com.br/materias/o-que-esta-por-tras-do-visual-do-vicio-inerente-de-marina-sena/. Acesso em: 05 set. 2025.

MOREIRA, Helder Jorge Maia Silva. Cenografia em campo expandido: práticas artísticas e terminologias em debate. Porto: ESMAE – Instituto Politécnico do Porto, 2021.

NOIZE. 5 estilos musicais em presentes em "Coisas Naturais", de Marina Sena. Revista NOIZE, 30 maio 2025. Disponível em: https://www.noize.com.br/estilos-musicais-coisas-naturais. Acesso em: 25 agos. 2025.

OSBORN, Alex F. Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem Solving. New York: Charles Scribner's Sons, 1953.

PORTAL LIV. A colagem sonora de Marina Sena em 'Coisas Naturais'. Portal Liv, 9 abr. 2025. Disponível em: https://www.portalliv.com/materia/a-colagem-sonora-de-marina-sena-em-coisas-naturais. Acesso em: 25 agos. 2025.

REMEZCLA. Anitta meets Disney aesthetic at Coachella 2022 – here's how. Disponível em: https://remezcla.com/culture/anitta-meets-disney-aesthetic-at-coachella-2022-heres-how/?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 06 ago. 2025.

ROHDE, Joe. Anitta Coachella show and experience design. Instagram, 18 abr. 2022. Disponível em: https://www.instagram.com/p/CchO-PpNrrmH/. Acesso em: 10 ago. 2025.

SENA, Marina. Entrevista: "Depois do álbum, canto um milhão de vezes melhor". PapelPop, 1 abr. 2025. Disponível em: https://www.papelpop.com/2025/04/entrevista-com-marina-sena-que-lanca-coisas-naturais-depois-do-album-canto-um-milhao-de-vezes-melhor/
. Acesso em: 05 agp. 2025.

STUFISH ENTERTAINMENT ARCHITECTS. Camila Cabello – Yours C Tour, summer 2025. Disponível em: https://stufish.com/projects/camila-cabello-yours-c-tour/
. Acesso em: 11 ago. 2025.