

Psyobjects: a criação de objetos sensoriais por meio da experimentação com técnicas artesanais e bioconstrutivas

14th Brazilian Congress on Design Research: Psyobjects: the creation of sensory objects through experimentation with artisanal and bioconstructive techniques.

MACEDO, Déborah Karla; Bacharel; Univ. Federal de Uberlândia (UFU)

corduliaink@gmail.com

MACHADO JUNIOR, Juscelino H. C; Doutor; Univ. Federal de Uberlândia (UFU)

juscelino.machado@ufu.br

Este artigo faz parte de uma pesquisa mais ampla, desenvolvida como monografia no ano de 2019, na qual propôs uma investigação sobre o processo de projeto em design, focado na criação de objetos instalacionais para um festival de cultura psicodélica. O trabalho teve como objetivo principal a concepção de objetos esculturais, cinéticos e interativos e, como projeto multidisciplinar, buscou relacionar arte, arquitetura e design. Por meio dos objetos instalacionais propostos, buscou-se explorar uma poética visual e autoral. Na interação com tais objetos, na tentativa de proporcionar momentos de encantamento, descoberta e consciência, os usuários/espectadores eram convidados a uma imersão sensorial, sugerindo e despertando uma outra percepção do espaço e do tempo vivenciado. Como resultado foi desenvolvida uma linha de objetos espaciais, como instalações, para compor espaços nos festivais de psy trance.

Palavras-chave: Design experimental; Instalação; Trance.

*The article is part of a broad research, developed for a graduation project in the year 2019, in which it proposed an investigation into the design process in design, focused on the creation of design facilities for a unique research project, focused on in the creation of facilities. The work had as main objective the creation of sculptural, kinetic and interactive objects and, as a multidisciplinary, sought to relate art, architecture and design. Through the proposed installation objects, we sought to explore a visual and authorial poetics. In an attempt to discover objects and objects, in an attempt to awaken and awaken another perception of space and time experienced. As a result, a line of objects was developed, such as installations, for space spaces in psy trance festivals. **Keywords:** Experimental design; Installation art; Trance.*

1 Introdução

O interesse em experimentações artísticas e sensoriais surgiu através do contato da autora com a ilustração, ainda quando criança e, mediante ao estudo das técnicas de desenho nos anos seguintes. Ao explorar a materialidade do papel, questionou-se quais seriam os outros caminhos em que a arte poderia ser desenvolvida para além dos meios análogos tradicionais. Uma questão latente impulsionava essa experiência com a arte: Quais superfícies poderiam tornar uma obra mais vivaz, que interagisse e se comunicasse melhor com estímulos externos e, conseqüentemente, com o “fruidor”.

Um dos processos criativos subjetivos que mais se aproximou dessa questão foi o de pesquisar e produzir arte em um contexto que transmitisse sentimentos, sensações, sinestias, questionamentos e poéticas diversas. Em cada arte existe espaço para a manifestação de conceitos e um poder concernente de transformação, em que a obra por si mesma pudesse despertar inúmeras sensibilidades.

A ideia de criar instalações como projeto de graduação partiu do desejo de cocriar tais atmosferas por meio da interação entre as pessoas e as possibilidades do espaço circundante. Sendo este alterado pelo usuário e conseqüentemente modificando-o. Em sua tese de doutorado, Juscelino Machado Junior (2017), argumenta sobre trabalhos instalacionais, cenográficos, efêmeros e audiovisuais que se aproximam da natureza do objeto e proporcionam uma certa ambiência. Estes, nascem da correlação das pessoas com tudo o que está ao redor, da fluidez do movimento e da percepção que esse deslocamento desperta, principalmente se tal ambiente estimula questões sensoriais. O autor (2017) também faz referência à arte ambiental de Hélio Oiticica (1937-1980), na qual a “cena” ambiental é por natureza constituída a partir da inter-relação sujeito/espectador e contexto espacial.

O corpo compõe com a obra e isso implica uma desconstrução, em rompimentos de paradigmas que acontecem com base na expressão corporal, afastando-se de uma experiência apenas contemplativa, extrapolando o âmbito da visualidade para o espectro tátil e sensorial.

A arte ambiental implica em práticas que abordam a organicidade em sua composição, a relação do indivíduo com o espaço, com a matéria, com o contexto sócio/político, com as outras pessoas e com a vida.

No texto “Esquema Geral da Nova Objetividade”, escrito em 1967, Oiticica fala sobre a tendência das diferentes linguagens que não têm uma unidade de pensamento, que não provocam reflexões sobre os contextos socio/políticos e tratam da formulação de estruturas espaciais que sugerem a participação ativa do público como um modo de posicionamento, exatamente por estimular o desenvolvimento de uma consciência coletiva; o que era uma forte característica nos movimentos de vanguarda, visto que o aspecto “ambiental” aparecia como premissa de toda criação.

Nessa perspectiva, o projeto aqui apresentado buscou proporcionar momentos de encantamento, descoberta e consciência mediante à interação com os objetos espaciais propostos. Pelos deslocamentos, o usuário/espectador era convidado à uma imersão sensorial, sugerindo e despertando uma outra percepção do espaço e do tempo.

2 Método experimental e o Design em Campo Expandido

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 utilizadas a fim de obter um resultado original, sem restringir a espontaneidade e a dinâmica do processo criativo.

Sobre o ato de experimentar, ainda podemos argumentar com Hélio Oiticica (1980), quando o artista discute sobre a dimensão sociopolítica que é experimentar. Toda e qualquer atitude que questiona e reinventa o modo como vivemos em sociedade se converte em um ativismo político. Essa vivência sensorial e significativa entre obra e espectador propõe uma transformação, pois esse estímulo gera uma reconexão com o exterior, provocando mudanças reais na atuação dos indivíduos em determinado contexto. Experimentar, como processo criativo, é um método que não se limita ao resultado. 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 com maior propriedade um projeto.

Mônica Moura (2015) alega 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 novos modos de criação que estabelecem uma correlação entre o design e outras áreas de atuação, e essa interdisciplinaridade pode solucionar de maneira mais efetiva a complexidade do cotidiano.

Machado Junior (2017) complementa a ideia salientando acerca da versatilidade e da pluralidade que os espaços destinados a arte admitem, como as instalações por exemplo. O autor (2017) discorre sobre as fronteiras relacionadas à funcionalidade e como estas se transformaram em outros questionamentos e reflexões, abarcando a interdisciplinaridade e seu papel em atender a sociedade contemporânea. Neste contexto, tempo e espaço têm uma relação de diálogo e complementação, sendo que, por mais diversas que sejam as manifestações artísticas, todas elas apresentam uma característica comum: a construção de um espaço cênico.

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

Esse espaço cênico expandido carrega a possibilidade de momentos únicos, pois conta não só com a imprevisibilidade desse novo cenário e de suas características contextuais, bem como com as descobertas que podem surgir dessa interação. Cada ambiente tem histórias e significados próprios, atribuídos por todo repertório apresentado e pelas interações das pessoas que circulam por ele, memórias e ações que complementam a totalidade da obra.

Elcio Rossini (2012) apresenta em seu artigo Cenografia no teatro e nos espaços expositivos: uma abordagem além da representação, que a cenografia é um recurso que se constrói no espaço para oferecer ao espectador uma experiência sensível do conteúdo escolhido, principalmente, por meio de elementos visuais, como a cor, as imagens, como também mediante elementos sensoriais, como o próprio percurso ou vivência da obra. 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, se apoia em recursos interdisciplinares.

3 O grupo Archigram como marco de transformações do pensamento da arquitetura e do design

Nos anos de 1960 e 1970 a arquitetura de vanguarda se reestabeleceu como um instrumento de crítica política, social e cultural, naquele momento a sociedade começava a se recuperar de um contexto de guerra, possibilitando que muitos países apresentassem um desenvolvimento econômico e tecnológico.

Sob essa nova perspectiva de desenvolvimento tecnológico, arquitetos da época questionaram sobre a arquitetura tradicional e as novas possibilidades de se construir o meio urbano, elaborando assim, manifestos e desenhos inusitados. Nessa circunstância surgiram experimentações com colagem, música, performance, mobiliário, design gráfico, zines, instalações, eventos e exposições.

Um dos movimentos e coletivos que revolucionaram, expandiram e questionaram a arquitetura e o design convencional, foi o Archigram¹ (1961-1974), formado por Peter Cook, Ron Her-ron, Warren Chalk, Dennis Crompton, David Greene e Mike webb. Suas propostas tinham um caráter inovador e extraordinário, como exemplos, o desenvolvimento de 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 contemporânea e neo-futurista. De acordo Steiner (2009), o grupo emergiu do modernismo e do contexto de vanguarda dos anos de 1950 e sua linguagem visual expressou a integração entre arquitetura, a tecnologia e os sistemas complexos. O Archigram lançou nove edições de uma revista ilustrada, 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 impulsionado pela tecnologia. Esse movimento importante possibilitou discussões sobre as possibilidades da arquitetura e do design e a ampliação do interesse conceitual referente aos objetos arquitetônicos, questionando principalmente os locais e contextos que tais objetos pudessem ocupar.

Esse projeto vislumbrado pelo Archigram propôs um novo modelo de cidade na qual existia uma infraestrutura central, que se incorporava e se conectava às residências modulares. Esse ciclo estaria em constante evolução e essa base forneceria todas as necessidades, transportes e serviços a essa cidade em movimento. Isso se esbarra na ideia de como seria recriar um cenário urbano alternativo.

O coletivo é uma referência importante porque as cidades do futuro se assemelham, de certa forma, ao modo flexível e cooperativo que os festivais de trance acontecem. Obviamente, particularidades os diferenciam, mas ambos se assemelham na iniciativa de propor uma sociedade de essência verdadeira, liberal e conectada com os sentidos e sentires.

¹ Peter Cook é arquiteto, professor e escritor inglês. Foi um dos fundadores do Archigram e atualmente dá palestras ao redor do mundo e leciona na University College London. Ronald James Herron (1930-1994) foi um arquiteto e professor inglês, que ficou bastante conhecido por seu trabalho no coletivo Archigram, foi também um dos fundadores da revista que possui o mesmo nome. Dennis Crompton é arquiteto, palestrante e escritor inglês. David Greene nasceu em Nottingham, em 1937, é poeta e diretor, suas preocupações se estenderam às possibilidades conceituais da arquitetura. Mike Webb nasceu em Henley no Thames em 1937, além de arquiteto também é artista.

Juntamente com outros projetos como o *The Walking City* e o *The Instant City*², as ideias principais do coletivo investem sobre 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.

4 Os Festivais de cultura psicodélica

A ideia de projetar objetos instalacionais para compor na cenografia de um festival surgiu da vontade de criar uma atmosfera alegórica e sinestésica, uma espécie de portal para uma imersão sensorial, capaz de transportar as pessoas para uma paisagem onírica, encantadora, viva e imaginativa. Proporcionar uma experiência transformadora de forma orgânica, visando o design como experiência para quem se interessa pela troca artística, por descobertas perceptuais, bem como para aqueles que se interessam pela técnica construtiva, com enfoque no público que participa dos festivais de cultura alternativa e psicodélica.

Os festivais de cultura psicodélica são eventos multiculturais que surgiram de encontros, celebrações e que permitem a vivência coletiva do ambiente 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 primeiros registros dos estados elevados de consciência foram descobertos através de pinturas rupestres que descreviam essas experiências transcendentais e por meio desses desenhos pôde-se descobrir a origem do que chamamos hoje de arte visionária. A arte visionária foi a primeira manifestação artística que descreve por meio dos desenhos esses estados alterados de consciência, é uma estética muito presente tanto nas culturas originárias ao redor do mundo, quanto nas culturas aborígenes e indígenas, e que na contemporaneidade se encontra também relacionada aos festivais de cultura alternativa por essa ligação com o transe a partir desses estados alterados de consciência.

Uma das maiores referências da contemporaneidade, quando se trata de arte visionária, é o artista Alex Grey³, que começou sua carreira trabalhando no departamento de anatomia da *Harvard Medical School*, onde desenvolveu exposições para o museu anatômico e preparou cadáveres para dissecação para estudantes de medicina. A partir desse momento, começou a fazer desenhos anatômicos e dos sistemas nervoso, esquelético, cardiovascular, linfático e

² The Walking City foi projetada por Ron Herron em 1964 e era composta por estruturas nômades com formas de animais. Elas eram capazes de estar em qualquer lugar, pois atravessam mares e desertos. Esses veículos-cidades gigantes mediam cerca de 400 m de comprimento por 220 m de altura. Em relação a infraestrutura da cidade, esta oferecia habitações, escritórios, setores comerciais e serviços públicos e privados. Havia também a possibilidade de agregar equipamentos extras, como hospitais. Instant City, foi um projeto de uma "cidade nômade", que se desloca, elemento por elemento, transportada por caminhões, helicópteros ou dirigíveis. Instant City (cidade instantânea), pousa sobre uma cidade que já existe. Cidade-rede ou primeira cidade global, não está mais presa à lógica da localização fixa. Segundo Fábio Duarte (Arquitetura e Tecnologias de Informação, 1999), seria a "metametrópole informacional".

³ Alex Grey nasceu *Columbus, Ohio, EUA* e é um artista visionário americano e casado com Allyson Grey desde 1977. Especialista em obras gigantes e ultra detalhadas que convidam o espectador a refletir sobre assuntos relacionados a consciência coletiva e espiritualidade. Autor de vários filmes, obras e livros, já teve seu trabalho celebrado pelo Museu de Arte Contemporânea de *San Diego* em 1999, pelo *the New York Times* em 2002 e em vários artigos, revistas, exposições e conferências psicodélicas. Em 1996, fundou a COSM - Chapel of Sacred Mirrors junto de sua esposa, uma organização sem fins lucrativos que atua como escola, galeria e um espaço de pesquisa sobre a consciência, corpo, alma e a espiritualidade.

muscular. Devido ao seu sucesso, desenvolveu ainda mais sua técnica alinhada a sua espiritualidade e a vontade de estudar sobre a consciência humana.

A proposta inicial partiu do interesse da autora por todo o contexto relacionado aos festivais psicodélicos e pela vivência da mesma que participa assiduamente dos mesmos desde 2014, além do desenvolvimento do seu trabalho artístico que é muito influenciado pela arte visionária e também, da premissa de que as estruturas instalacionais fizessem parte da 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 foi a de compor atmosferas dentro dos festivais, nas galerias de arte, nos espaços que interligam uma pista de dança à outra, e que 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. O que totalizava as experiências sensíveis na pista de dança.

Os festivais contam com um público bem abrangente, já que se trata não só de uma festa, mas de um grande movimento cultural e artístico. Existem pessoas e famílias que frequentam os festivais desde o início do movimento psicodélico eletrônico, no início dos anos de 1970, e que acolheram esse estilo de vida, bem como pessoas que conheceram a cena eletrônica atualmente e começaram a fazer parte desse movimento.

Seja por meio da atuação profissional, o público-alvo abrange desde cenógrafos, designers, músicos, vjs, performers, artistas visuais e visionários, produtores, organizadores, equipes de redução de danos, saúde, limpeza, cozinha etc. – como pessoas que são apaixonadas pela música trance e pela recreação e senso de comunidade que é desenvolvido nos festivais. O que une um público tão diverso e abrangente é o amor pela cultura psicodélica e pela intensidade das sensações vivenciadas nesse espaço/casa efêmero.

4.1 A Estrutura de um Festival

Os festivais passam por uma constante transformação, o que agrega cada vez mais tecnologia, linguagens artísticas e estéticas aos eventos. O foco principal é a música e esse investimento permite que o desenvolvimento cultural desse segmento se desenvolva cada vez mais. A qualidade dos aparelhos de som, a computação gráfica, a linguagem visual, a cenografia, o marketing, as artes performáticas e experimentais que envolvem e contribuem para a criação de um espetáculo voltado para uma experiência sensorial única e completa são cruciais.

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, distorções e ilusões ópticas 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, imagine como é admirável e 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.

À noite a atmosfera nos transporta para um verdadeiro espetáculo, os sons são menos melódicos e mais ruidosos, inspirados nos sons da floresta. As fogueiras são acesas, a lua e o céu estão em seu ápice e as sinestesias pulsam até o amanhecer. Além de andamentos (BPM) mais acelerados, a música costuma dialogar com o uso de estímulos visuais mais intensos por meio da luminotecnica, dos elementos gráficos que reagem a luz negra, da vibração das pessoas que se fantasiam e compõe a celebração, 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 fundamentais são: palco principal (*mainfloor*), *chillout* (palco alternativo), galeria de arte, espaço kids, espaço de consciência, redução de danos, camping e área de alimentação.

O palco principal - conhecido como *Main Floor* é o coração do festival, é nesse espaço que as atrações principais se apresentam na companhia de performers de todos os tipos, é onde tem a maior concentração de pessoas durante o festival e é o palco que necessita de maior investimento técnico e estrutural.

O palco alternativo *chillout* é um espaço sonoro mais tranquilo, propício 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, ele funciona apenas durante o dia.

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, recreações holísticas, palestras, rodas de conversa, cinema e oficinas.

Alguns eventos enaltecem artistas criando plataformas de exposições artísticas, no espaço da galeria de arte, o público consegue ter um contato com artistas visionários e suas criações tradicionais e experimentais. São telas, trabalhos com linhas - *stringart*, ilustrações, esculturas, estamperia, *live paintings*, bem como linguagens artísticas executadas por meio de técnicas inimagináveis e em diversas superfícies. Além da riqueza artística material, esse espaço possibilita uma troca artística muito rica através de aulas, palestras e oficinas.

Os espaços de permanência e trânsito são microambientes 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, contribuindo assim com a multiplicidade desse movimento cultural.

Muita tecnologia envolve o espaço contemporâneo da trance quando se trata de musicalidade. Thiago Pinheiro (2018), musicista a frente do seu tempo, que já tocou com Stevie Wonder e dividiu palco com artistas como Gilberto Gil, pondera que o psytrance é um estilo focado na dança, tocado em sistemas de áudio de alta potência, criando uma atmosfera 3D, em que o foco é a imersão total do público. O objetivo é o de uniformizar a experiência em todo o espaço.

Outro exemplo da evolução tecnológica nesses festivais, está na frequente associação da música com trabalhos gráficos em movimento. VJs, filmes, projeções e mais recentemente, palcos com projeção mapeada em formatos distintos e em múltiplas superfícies, proporcionam 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 seus efeitos tridimensionais, possibilitados pela fusão da estrutura física com a imagem digital.

Ao dissertar sobre os cenários no âmbito estético-formal, Juscelino Machado Junior (2017) considera que os elementos plásticos e visuais dos cenários configurados nessa ambiência se comunicam mais pela visualidade, conformando unidades gráficas por intermédio de uma materialidade ou por meios digitais. 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, quando entra em relação com os outros elementos. O autor (2017) ainda considera 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.

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 por um conceito e todas as partes conversam entre si na tentativa 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 transcendentais, o foco principal é sentir, estar inteiramente no tempo zero, no qual 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.

Nota-se que nesses eventos, a tecnologia se hibridiza e ganha nova forma associada a técnicas bioconstrutivas, nas 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, biomimética, construções vernaculares, entre outras.

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 do movimento caracterizado como Land art, Earth Art ou Earthwork, que surgiu no final da década de 1960 e teve como característica principal o uso de recursos naturais e do meio ambiente para construir obras artísticas e instalações, geralmente monumentais. Essa vertente artística se aproxima bastante das técnicas bioconstrutivas, permaculturas e vernaculares.

Por exemplo, o festival Mo:Dem: 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.

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 repleta de sustentabilidade. Hoje, o Boom é um festival multidisciplinar, transgeracional e intercultural. Em 2004, o festival começou a desenvolver projetos para se tornar totalmente autossustentável, 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.

5 Acerca dos modos de arquitetar espaços “outros” por meio do design efêmero e da cenografia

Diante todas as questões levantadas, refletindo-se acerca dos modos de ambientar espaços “outros”, apoiando-se na relação interdisciplinar entre arte, teatro, design e arquitetura, foi desenvolvido o trabalho de conclusão de curso, que se respaldou em ampliar os limites do design. Assim, este trabalho refletiu parte dos diálogos entre tais áreas que se complementam, se misturam e se hibridizam. Essa multidisciplinaridade entre o design, as artes visuais, a arquitetura e a cenografia, possibilitou a criação de um projeto mais aberto e imprevisível.

Nesta abordagem sobre arquitetura e design efêmeros, é inevitável tratar do contexto que envolve a criação de uma 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 tridimensionais, a fim de proporcionar uma experiência mais imersiva ao público.

Ao abordar a cenografia como 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. 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 e complementando, desse modo, um dos os processos de construção de um espetáculo.

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 artístico/cenográfico. Nos anos de 1970, 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.

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 e pode surgir a partir de um conceito e através de soluções criativas, fazendo uso de projeções, luminotecnica, estruturas e objetos cênicos criados com uma grande diversidade de materiais.

O campo expandido do design abarca as 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 à margem. A autora (2015) afirma que produções artesanais podem valorizar a produção em design ampliando a esfera de atuação sem restringir soluções e objetos às 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, a autora (2015) 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. Ainda, Moura (2015) aponta que a concepção, a criação e a projeção, bem como a recepção e interação do usuário, são estimuladas diante de uma nova e diferenciada atitude e proposta.

Ao tratar de 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, 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.

Nessa perspectiva, o movimento (percurso ou imersão sensorial) também 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 mover-se. Sendo assim, o projeto aqui apresentado, foi pensado para que a cada vez que as estruturas forem montadas e a cada nova interação e contexto específico, ganhassem uma nova configuração, já que cada pessoa carrega uma memória corporal e espacial distinta e única.

Foi possível, neste estudo, encontrarmos inúmeras abordagens que contemplam as áreas de conhecimento ligadas as artes, à arquitetura efêmera, à engenharia e ao teatro. Algumas destas são chamadas 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-se, seja pelo estímulo de agentes naturais externos, como o vento por exemplo, ou através da interação humana.

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 as estruturas projetadas possibilitam dar forma para situações enquanto cenário ou como suporte para eventos artísticos e culturais.

6 Acerca do processo experimental de criação dos objetos sensoriais: a etapa de criatividade

Em 2015, ao progredir nos estudos relacionados ao campo visual, a autora elaborou uma plataforma online a fim 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 toda a essência artística da autora se fundiu com a versatilidade do design e sua linguagem multifacetada.

Cordulia é o nome científico de um gênero de libélula, da família corduliidae, a simbologia desse animal se conecta ao mundo onírico, lúdico, ao mundo das ilusões e por ser esse inseto sensível, preza por viver em ambientes que tem equilíbrio ambiental. Esse estúdio criativo, nasceu de modo a estabelecer um portal de conexão entre as pessoas, com seu universo de sensibilidades, sentimentos, sensações e sinestésias, como facilitador de acesso a esse lugar que carrega subjetividades e coletividades, explorando a poesia visual e toda a sua materialidade.

Por meio de técnicas mistas, trabalha na criação de ilustrações, tatuagens e design gráfico com o intuito de despertar a aura sensível presente em cada ser. Conciliando a essência Cordulia com o projeto em questão, a ilustração e o experimentalismo aparecem como palavras base dessa iniciativa que busca expandir a linguagem visual. Os objetos cinéticos interconectados com o espaço trance, cuja intenção foi proporcionar experiências sensoriais provenientes da interação, foram idealizados como instalações.

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 foi a proposição de sua adequação diferentes conceitos, já que cada festival tem uma esfera distinta e é construído a partir de uma linguagem artística diferente. Assim, cada instalação de objetos espaciais seria criada a partir de um conceito único e sem a reprodução de um modelo existente, ou seja, se pautaria na personalização.

O presente projeto tratou especificamente 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 poderiam agregar cenários como os do *mainfloor*, *chillout*, espaço kids, bem como poderiam criar uma atmosfera/caminho se utilizando da própria natureza do lugar, como pendentes nas árvores que circundam as pistas de dança. Cada instalação foi construída inspirada no conceito do festival, a intenção era que as criações se mimetizassem com outras

construções e obras dentro do festival, que conta com uma produção colaborativa em que vários artistas, arquitetos, designers criam juntos a composição desse espaço cênico. A ideia era que os objetos criados se adaptassem à linguagem visual de cada festival, levando em conta o clima, os materiais disponíveis no lugar, o conceito, a paleta de cores, etc.

Pensando nisso, a etapa de criatividade foi estruturada a partir de um briefing que levou em consideração o conceito abordado no festival Mundo de Oz, a localização do mesmo e a possibilidade de materializar essa estrutura de objetos instalacionais.

O festival Mundo de Oz, que atualmente acontece na Aldeia Outro Mundo, 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 já foram citados acima.

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

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.

O festival proporciona aos seus frequentadores uma forma de conhecimento e de capacitação 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 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/espaço, a sociedade, ao futuro das crianças, como também abarca vários outros aspectos que buscam integrar.

Após o briefing, se deu a etapa de pesquisa de referências, materiais e história do festival. A pesquisa de referências resultou em um brainstorming de cores e formas e outro de materiais, seguidos pela criação de moodboards.

Os moodboards e brainstormings foram marcados pela biomimética como também orientados pelos conceitos de estruturas “desplegables”, debatidos amplamente por Esther Adrover (2015). Estas estruturas desafiam o convencionalismo e as convenções estéticas, introduzindo a quarta dimensão do Tempo como elemento chave de um processo de transformação. A autora (2015) recorda que a indústria aeroespacial se interessou pelas estruturas “desplegables” desde os anos de 1950, destinando numerosas aplicações nessa indústria. Como exemplos, temos as estruturas de grande tamanho, como satélites, telescópios, células solares e antenas. O transporte também encontrou aplicações e, atualmente, estão investigando estruturas itinerantes e de rápida montagem, sobretudo de estruturas “desplegables” leves, em camadas de edifícios adaptáveis e aplicações móveis ou temporais, como os refúgios de emergência utilizados em desastres naturais ou operações militares.

A autora (2015) amplia a definição, evidenciando que as estruturas “desplegables” se expandem e/ou contraem devido a suas propriedades geométricas, materiais e mecânicas. Essas estruturas comportam muitas possibilidades de criação de ambientes e experiências dinâmicas. Como são leves e transportáveis, se adaptam a uma sociedade que muda e evolui constantemente. Além do mais, são estruturas que empregam de forma eficiente a energia, os recursos, os materiais e o espaço, abraçando o conceito de sustentabilidade (Adrover, 2015, tradução nossa).

Nesta mesma linha de raciocínio, Peter Collins em seu livro "Changing Ideals in Modern Architecture" constrói uma metáfora que relaciona a construção com o corpo. Na biologia existem funções orgânicas classificadas em nove categorias: digestão, nutrição, circulação, respiração, secreção, ossificação, geração, irritabilidade e sensibilidade. E todos esses processos metabólicos podem ser correspondentes de todas as funções de um edifício e nesta perspectiva: o edifício respira por meio de suas aberturas, tem um esqueleto que é sua estrutura, uma pele sensível para sua fachada, um sistema circulatório de fluxos de água, ventilação e energia e um metabolismo para digestão, nutrição e secreção com a entrada de recursos e a saída de resíduos.

A pesquisa experimental durante a criação dos protótipos foi imprescindível, tanto na tentativa de compreender como reaproveitar recursos disponíveis quanto para a compreensão das dinâmicas de movimentos possíveis, mais do que a preocupação com a estética dos modelos, materializar o projeto em escala menor foi uma maneira de descobrir caminhos que pudessem agregar uma complexidade visual a esses objetos sensoriais.

Pensou-se em uma estrutura que composta por camadas que gerassem diversas possibilidades de composição de imagens. O “desenho” dos arcos que compunham tais imagens foram gerados por meio de testes e fazem parte do repertório artístico gerado na etapa de criatividade bem como na poética de trabalho desenvolvida no estúdio Cordulia. A experimentação essencial na tentativa de promover a interação entre público e obra através da sensorialidade evocada pelo objeto.

Algumas fotocollagens foram desenvolvidas na tentativa de ambientar e ilustrar as estruturas nos espaços do festival.

Figura 1 – Fotomontagem ilustrando um dos objetos propostos ambientados



Fonte: Os autores

Figura 2 - Maquete do objeto proposto



Fonte: Os autores

Após a etapa de criatividade, iniciou-se o desenvolvimento dos protótipos, feitos de bambu, evidenciando uma das técnicas de bioconstrução pesquisadas durante o processo de trabalho. Atualmente, considera-se que essa pesquisa ampliou os olhares frente aos caminhos artísticos e suas relações com o campo do design como também sua mediação junto à tecnologia e engenharia de produtos.

7 Considerações finais

Neste processo experimental de concepção dos objetos espaciais, uma das questões mais instigantes e significativas atreladas ao seu funcionamento se refere ao movimento das estruturas gerado pela interação com o público. Este movimento, por sua vez, deveria ser cada

vez mais fluido, exigindo muitos testes e estudos, os quais levaram a autora para uma imersão *in loco* por cinco meses, estagiando em uma comunidade local, a qual lidava diretamente com as técnicas bioconstrutivas pesquisadas. Conjuntamente a esta residência artística, a pesquisa apontou a necessidade de uma análise mais consistente de similares, como estudos de referência a fim de entender melhor como outros profissionais atribuíam tais movimentos a objetos complexos.

Algumas referências essenciais foram levantadas, como o trabalho de Reuben Margolin, Fiber Lab, Anthony Howe, entre outros, mestres das artes cinéticas. Por meio desses estudos a autora entendeu outras possibilidades criativas que uniam design, arte e arquitetura, em uma linguagem autoral e efêmera.

Quanto às contribuições, percebe-se no campo expandido do design, a conquista de um espaço ambiental, escapando da escala do objeto e se aproximando de uma escala arquitetural e urbana. Pelo caráter autoral e poético, a arte se encontra com design na produção de um objeto “utilitário”, o qual, mesmo não dispondo de uma função prática, cumpre uma utilidade. Pela metodologia, o campo da arquitetura é correspondido pelos métodos e técnicas de criação artística, um elo entre passado e futuro. O resgate de técnicas e aplicações bioconstrutivas ancestrais para a constituição de ambientes instalacionais, pautados pelas subjetividades e identidades, servem como ferramentas para diluir ortodoxias tradicionais que suprimem as diferenças - em muitas situações, violentamente.

Nessa perspectiva, as linguagens podem ser compreendidas por meio do ambiente circundante, evidenciando que corpo e ambiente estabelecem influências um sobre o outro. Como agentes, homem e ambiente se inter-relacionam (ambiente que produz o homem; homem que produz o ambiente), ou seja, o espaço, assim, deixa de ser representação, e assume-se como um processo de construção, ou seja, um lugar fenomênico a ser preenchido pelas ações, revelando a emergência do espaço como uma experiência sensível (Ferrara, 2007).

8 Referências

ADROVER, Esther Rivas. **Estructuras desplegables: Arquitectura, ingeniería y diseño**. Barcelona: PROMOPRESS, 2015.

ARCHIGRAM. **Imagem de referência**. Site. Disponível em <<https://pt.furniturehomewares.com/>>. Acesso em 10.04.2022.

ALDEIA OUTRO MUNDO, **Projeto de apresentação**, [s.n]. p. 13. 2017.

BOOM FESTIVAL. **Sobre o festival**. Site. Disponível em <<https://boomfestival.org/boom2022/>>. Acesso em 12.06.2019.

CASTILLO, Sonia Salcedo del. **Cenário da arquitetura da arte – montagens e espaços de exposições**. Coleção Todas as Artes. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

COOK, Peter. **Sobre o Plug in city**. Site, archdaily. Disponível em <<https://www.archdaily.com.br/br/01-166703/the-plug-in-city-1964-slash-peter-cook-archigram>>. Acesso em 12.06.2019.

FERRARA, L. D'A. (org.) **Espaços Comunicantes**. São Paulo: Annablume; Grupo ESPACC, 2007.

GREY, Alex. **Sobre o artista e sobre a Arte visionária**. Site. Disponível em <<https://www.alexgrey.com>>. Acesso em 10.04.2022.

LEFEBVRE, Henri. **Urban Revolution**. 1 ed. Editora: Univ Of Minnesota Press. 2003. p. 224

MACHADO JUNIOR, Juscelino Humberto Cunha. **Cenários Performáticos: derivações de uma arquitetura em movimento**. Tese. Doutorado em Artes Cênicas, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017. p. 630

MO:DEM, MOMENTO DEMENTO FESTIVAL. **Sobre o festival**. Site. Disponível em <<https://modemfestival.com>>. Acesso em 12.06.2019.

MOURA, Mônica. **Design Contemporâneo: poéticas da diversidade no cotidiano**. São Paulo: Editora UNESP, 2015. p. 21

MUNDO DE OZ, **sobre o festival**. Site, 2019. Disponível em <<https://www.mundodeoz.art.br/>>. Acesso em 05.04.2019.

PAMPLONA, Letícia. **A arte psicodélica na estampa artesanal**. Tcc. Graduação em Design de Moda, 2006.

PEQUENO, Fernando. **Lygia Pape e Hélio Oiticica conversações e fricções poéticas**. 1 ed. Editora: Apicuri, 2013. p. 128

RIVAS ADROVER, Esther. **Estructuras desplegables, Arquitectura, ingeniería y diseño**. Promopress. 2015.

ROSSINI, Élcio. **Cenografia no teatro e nos espaços expositivos: uma abordagem além da representação**. Transinformação, v.24, n. 3, 2012. p. 157 - 164

Sobre Land art. Blog e plataforma online siagutatemp, 2015. Disponível em <<https://siagutatemp.wordpress.com/2013/06/28/arte-notureza-land-art/>>. Acesso em: 08.11.2018

STEINER, Hadas A. **Beyond Archigram - The structure of circulation**, Reino Unido. Editora: Taylor & Francis Ltd, 2008. p. 272