

FABRICAR E PROJETAR COMO UM EXERCÍCIO DE CRIAR EM PRESENÇA:

POR QUE OS ARTISTAS DA CENA NÃO SÃO INCENTIVADOS A FABRICAR?

Palavras-chave: Artes da cena, fabricação, materiais.

Lourenço Martins Marques; Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG); Belo Horizonte; Minas Gerais; Brasil;
lourencomarques@gmail.com;

Este texto discute processos de fabricação nas artes da cena, questionando por que artistas não são incentivados a fabricar os diferentes aparatos que compõem o fazer cênico. A relevância da pesquisa reside na proposta de repensar a figura humana como única protagonista, convocando a uma escuta ativa dos materiais no processo criativo. O objetivo é problematizar as práticas de projeto, design e criação a partir de uma perspectiva que reconhece os materiais como partícipes, inspirando-se em autores como Tim Ingold (2015; 2022) e Isabelle Stengers (2018) e nas cosmologias ameríndias descritas por Igor Rodrigues (2022). A metodologia adotada combina revisão teórica, análise crítica e aproximações conceituais entre práticas cênicas e saberes antropológicos e filosóficos. Os resultados apontam para a urgência de envolver artistas diretamente na fabricação de seus dispositivos cênicos, propondo uma ética da criação “em presença”, em que materiais e humanos coparticipam. Conclui-se que essa aproximação com os materiais pode reconfigurar noções de projeto e criação, deslocando a centralidade do humano para um fazer que emerge da relação com os materiais e com o mundo.

Nas artes da cena, ao longo dos últimos cem anos, a hierarquia que privilegia o texto em relação aos demais elementos da cena tem sido desafiada, questionando a organização do processo criativo (Lindgren, 2021). De maneira mais evidente, desde a década de 1960, observa-se um movimento crescente que busca destacar as visualidades

da cena. Impulsionado pela Quadrienal de Praga¹, esse movimento coloca em foco áreas como cenografia, luz e figurino, direcionando a atenção para os materiais empregados na criação de manifestações cênicas diversas. Esse deslocamento tende a desestabilizar hierarquias tradicionais da cena: com a visualidade no centro, o texto dramático, diretores e coreógrafos cedem espaço para esculturas e traquitanas, e profissionais da cenografia e do figurino passam a ocupar o núcleo do acontecimento artístico. Esse destaque conferido aos elementos visuais afeta o movimento dos *performers*, a elaboração temática das obras e a percepção e análise dos eventos cênicos. Ao deslocar o foco do ator humano para os arranjos materiais criados por cenógrafos e figurinistas – ou “designers da cena” –, não surpreende que conceitos da antropologia e da filosofia relacionados com a questão da agência sejam mobilizados para repensar o papel dos elementos não humanos na cena. A centralidade dos materiais altera não apenas a visualidade ou a hierarquia cênica, mas convida a problematizar a própria noção de projeto.

Tim Ingold (2015; 2022) apresenta algumas críticas às tradicionais teorias que discutem as noções de projeto, design, criação e fabricação apoiadas principalmente no modelo hilemórfico. O termo hilemórfico deriva das palavras gregas “hyle” (matéria) e “morphe” (forma) e refere-se à ideia de que a criação só acontece quando uma forma externa é imposta a uma matéria passiva. Essa visão, que remonta a Aristóteles, domina, segundo Ingold, grande parte do pensamento ocidental sobre produção e design. No entanto, Ingold argumenta que essa concepção não reflete a realidade dinâmica e interativa dos processos de criação. Estamos acostumados a pensar no fazer como um projeto: é preciso começar com uma ideia sobre onde queremos chegar ou o que queremos criar; depois, reunir o material necessário; o processo terminará quando o material assumir a forma intencionada (Ingold, 2022, p. 40). Para Ingold, porém, fabricar não é um ato que ocorre à parte do mundo, mas emerge de histórias partilhadas entre humanos, materiais e o ambiente. Nem todas as madeiras são indicadas para a confecção

1 A Quadrienal de Praga é o maior evento internacional sobre cenografia, arquitetura e todos os elementos que compõem uma performance teatral. Acontece na capital da República Tcheca desde 1967. Para mais: <https://pq.cz/about/>

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

de telhados, móveis ou instrumentos musicais; cada uma delas tem um temperamento e uma história de crescimento e, ao se entrelaçar aos movimentos e histórias humanos, poderá assumir as mais diferentes formas. Os nós, a organização das fibras, o terreno no qual a planta se desenvolveu, o volume das chuvas, o momento da coleta e o tipo de tratamento que uma peça recebeu vão interferir de maneira decisiva nas suas possibilidades de uso e no desenrolar da execução de um serviço.

Nesse sentido, a propriedade dos materiais não se limita a sua dimensão objetiva, a suas qualidades físicas ou químicas. Questionando a objetividade por trás das noções de propriedade e qualidade dos materiais, Ingold argumenta que se trata mais de uma ocorrência do que de um dado. As propriedades dos materiais não são atributos fixos, mas são processuais e relacionais. Elas não são nem determinadas objetivamente nem apenas subjetivamente imaginadas, “mas praticamente experimentadas” (Ingold, 2015, p. 65). As propriedades dos materiais emergem de seu envolvimento com todo o ambiente, em suma, elas “não são atributos, mas histórias” (Ingold, 2015, p. 69).

Igor Morais Mariano Rodrigues (2022), ao abordar a tecnologia dos trançados dos povos do Mapuera, apresenta uma cosmologia na qual humanos e não humanos se constituem mutuamente, entrelaçados por processos contínuos de relação e fabricação. Segundo o autor:

a tecnologia dos trançados dos povos do Mapuera é composta por tramas sociais de conhecimentos humanos de vários povos (yana), cuja excelência produtiva requer negociar com (e absorver saberes de) outros seres e mundos, integrando, assim, aspectos pragmáticos, simbólicos, cosmológicos, ontológicos e históricos. (Rodrigues, 2022, p. 3)

Podemos constatar, por esse relato, que não só existe um ensinamento mobilizado pela própria agência vegetal, como, ao ser transformado em cesto ou outro artefato, o vegetal continua a carregar consigo sua história de planta e seu pertencimento a determinado território. Essa dinâmica dos povos do Mapuera é radicalmente distinta da operação de transformar coisas em mercadorias para consumo. As coisas, ao serem transformadas e ao transformarem os artesãos, participam na produção de uma

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

existência comum. Segundo Rodrigues, para além da importância produtiva dos trançados, cabe destacar que “para trançar, dentre outras práticas, é preciso saber se relacionar com outros seres” (Rodrigues, 2022, p. 153). Nesse contexto, a fabricação está no cerne da existência coletiva; nele, pessoas e diferentes materiais, ou diferentes seres, constituem-se mutuamente. Esses processos e movimentos participam ativamente da dinâmica dos povos, interferindo continuamente nas relações que eles estabelecem com o mundo e entre si.

O exemplo mencionado acima evidencia como os processos de fabricação no contexto do Mapuera participam da constituição das pessoas e de seus territórios. No campo da cena, ao incluir materiais como parceiros dos processos criativos, ampliamos nossa percepção sobre quem são nossos interlocutores e sobre as possibilidades de criação. Não se propõe aqui importar as concepções ameríndias para o contexto das artes, mas, inspirados nelas, buscar outras maneiras de lidar com os materiais com os quais trabalhamos, tomando as noções de projeto, design e fabricação como oportunidade de aproximação e diálogo com os diferentes materiais.

Retomando a discussão sobre hierarquias na cena, cabe perguntar também se, ao delegarmos a fabricação a cenógrafos e figurinistas ou ao terceirizá-la, não estaremos afastando os artistas do embate direto com os materiais? Para aproximar os artistas da cena desses materiais, seria necessário envolvê-los nos processos de fabricação. Isso permitiria que os materiais participassem da criação não só como suporte visual ou disparador coreográfico, mas como seres implicados nos processos artísticos. “Seguir os materiais”, como propõe Ingold (2015) (inspirado em Deleuze e Guattari), seria um primeiro passo para incluir no horizonte cênico o que a tradição moderna relega à matéria inerte.

Isabelle Stengers (2018) sugere desacelerar os processos moldados pela lógica do progresso, da ciência e da economia. Essa desaceleração abriria espaço para considerar variáveis humanas e não humanas frequentemente ignoradas. A proposta não visa criar um mundo comum idealizado, mas instaurar hesitação sobre o que consideramos “bom” ou “justo”, questionando os saberes técnicos e juízos humanos tidos como universais. Segundo a autora, os empreendedores, amparados por tal visão, sentem-se no direito de

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

explorar tudo e todos, sem medir as consequências. Para ela, é preciso consultar também os “[...] invisíveis que não partilham as razões humanas, que são insensíveis aos ‘compromissos’, mas que cabe consultá-los pois a sua existência significa que os humanos não são os detentores daquilo que faz sua ‘identidade’” (Stengers, 2018, p. 461).

Se, num exercício imaginativo, transpomos a proposta da autora para o contexto das artes da cena, não seria o caso de nos aventurarmos nos entrelaçamentos dos quais os materiais participam, complexificando assim nossas proposições (Stengers, 2018, p. 455), na tentativa de incluir e aprender com os materiais? Esse gesto poderia deslocar a autoridade conferida aos humanos, convocando-os a decidir na presença dos materiais.

O que se pretende, portanto, é problematizar as noções de projeto, design e criação nas artes da cena, defendendo a fabricação e a relação com materiais como um canal de diálogo com não humanos. Metodologicamente, a pesquisa parte de formulações de Tim Ingold, Isabelle Stengers e de cosmologias ameríndias descritas por Igor Rodrigues para analisar criticamente a relação entre humanos e materiais. Por fim, conclui-se que envolver os artistas da cena diretamente na fabricação, permitindo que o fazer artístico emergja da relação ativa com os materiais e o ambiente, pode reconfigurar noções de projeto e criação, deslocando a centralidade conferida ao humano e reconhecendo os materiais como copartícipes.

REFERÊNCIAS

INGOLD, Tim. **Estar vivo**: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição. Petrópolis: Vozes, 2015.

INGOLD, Tim. **Fazer: antropologia, arqueologia, arte e arquitetura**. 1. ed. São Paulo: Vozes, 2022.

LINDGREN, Christina. Unfolding a vision embedded in a garment: Three tools from a toolbox for generating performance from costume design. **Studies in Costume & Performance**, Volume 6, Issue 2, Dec 2021, p. 201-215.



**V COLÓQUIO DE
PESQUISA EM
DESIGN E ARTES**

5, 6 e 7 de novembro 2025

RODRIGUES, Igor. **Tramas da tecnologia**: etnoarqueologia da variabilidade dos trançados dos povos do Mapuera. Tese de doutorado. São Paulo: MAE-USP. 2022: p. 153-201.

STENGERS, Isabelle. A proposição cosmopolítica. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, Brasil, n. 69, p. 442-464, abr. 2018. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2316-901X.v0i69p442-464>. Acesso em: 6 abr. 2025.