



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES

CENOGRAFIA APLICADA AO CAMPO DA INTERNET

MYLLENA MIRANDA TEIXEIRA

ORIENTADOR: RONALD TEIXEIRA

Trabalho de conclusão de curso
apresentado à Escola de Belas Artes da
Universidade Federal do Rio de Janeiro,
como parte dos requisitos necessários à
obtenção do grau de bacharel em Artes
Cênicas – Cenografia

RIO DE JANEIRO
2024

MYLLENA MIRANDA TEIXEIRA

Cenografia aplicada ao campo da internet

Trabalho de conclusão de curso apresentado no curso de graduação em Artes cênicas - Cenografia na Universidade federal do Rio de Janeiro com requisito de obter o título bacharelado em cenografia.

Orientador: Ronald Teixeira

RIO DE JANEIRO 2024

CIP - Catalogação na Publicação

M997c Miranda Teixeira, Myllena
 Cenografia aplicada ao campo da internet /
Myllena Miranda Teixeira. -- Rio de Janeiro, 2024.
 29 f.

 Orientador: Ronald Teixeira.
 Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Artes Cênicas: Cenografia,
2024.

 1. Cenografia. 2. Internet. 3. audiovisual. 4.
youtube. 5. globalização. I. Teixeira, Ronald ,
orient. II. Título.

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO EM
ARTES CÊNICAS - CENOGRAFIA

ATA DE DEFESA

Nome: MYLLENA MIRANDA TEIXEIRA

DRE: 121045799

Título do Projeto: Cenografia aplicada ao campo da internet

Orientação: Ronald Teixeira da Cunha

A sessão pública foi iniciada às 12:06 h, realizada de modo presencial. Após a apresentação do trabalho de conclusão de curso a estudante, foi arguida oralmente pelos membros da Banca Examinadora e foi considerada: APROVADA / APROVADA COM LOUVOR APROVADA COM RESSALVAS / REPROVADA, de acordo com os seguintes critérios:

	Sim	Parcial	Não
O (A) estudante demonstra competência para expressar uma linguagem própria como artista cênico	X		
O projeto evidencia fundamentação teórica com relação ao material que lhe serviu de base e diálogo com o contexto artístico e cultural a que se vincula o projeto	X		
O (A) estudante demonstra capacidade de organização do projeto gráfico, explicitando domínio com relação a formas, volumes e texturas	X		
O (A) estudante utiliza com propriedade os meios de representação gráfica, o raciocínio espacial, a proporção, o equilíbrio e a harmonia das criações	X		
O (A) estudante demonstra capacidade para realizar a aplicação prática do projeto: confecção, adequação de materiais, orçamento, realização de protótipos e modelos	X		
O (A) estudante apresentou Memorial Descritivo		X	

Comentários: *A aluna na defesa de seu trabalho traz ineditismo ao investigar a cenografia no campo da internet, criando aproximados com a cenografia contemporânea e prepara de modo pioneiro um guia prático profissionalizante.*

Membros da Banca Examinadora

Assinatura

Ronald Teixeira da Cunha (orientador)

Cássia Maria Fernandes Monteiro

Cleiton França de Almeida

Antonio de Souza Pinto Guedes (coordenador)

gov.br

Documento assinado digitalmente

ANTONIO DE SOUZA PINTO GUEDES

Data: 11/12/2024 17:23:52-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Myllela Miranda Teixeira (estudante)

MYLLENA MIRANDA TEIXEIRA

Cenografia aplicada ao campo da internet

Relatório final apresentado à Universidade Federal
do Rio de Janeiro com parte das exigências para a
obtenção do título de bacharel em artes cênicas -
cenografia.

Rio de Janeiro, 12 de dezembro de 2024

Banca examinadora

Orientador Prof. Ronald Teixeira

Prof. Cleiton Almeida

Prof. Cassia Monteiro

SUMÁRIO

01 Introdução	01
02 Objetivo	02
03 Justificativa	03
04 Processo de realização de projeto cenografico	08
05 Definição de projeto cenográfico Netolab	11
05.1 01. Levantamento e estudo preliminar.....	11
05.2 02. Projeto - paleta de cores e definição de material em geral.....	12
05.3 03. Projeto executivo.....	13
05.4 04. Orçamento.....	14
05.5 05. Acompanhamento de projeto.....	15
05.6 06. Montagem e Desmontagem.....	15
06 Metodologia	16
07 Conclusão	17
08 Cronograma	19
09 Bibliografia	20

AGRADECIMENTOS

Dedico esse trabalho ao meu pai José, minha irmã Rayssa e minha mãe Cleane, os seres humanos mais importantes da minha vida e que me auxiliaram durante o processo de construção desse trabalho de conclusão. Nunca me deixaram faltar nada e me incentivaram sempre a estudar;

Aos meus sobrinhos Gustavo e Giovanna que sempre continuavam a me dar ideias para esse projeto;

Ao meu namorado Gustavo, que me apoia todos os dias sempre oferecendo o suporte necessário. Esteve ao meu lado durante todo esse período e nunca me deixou desistir deste projeto;

Também agradeço aos meus amigos, Liz, Ana e Gabriela que me apoiaram fornecendo suporte diário uma à outra em todos os momentos da vida;

Ao Caju, por ter entrado na minha vida, e mesmo infelizmente não estando mais nela, nunca irei esquecer que sempre me apoiou em todas ocasiões e nunca me deixou desistir;

A Pati e Bia por estarem comigo sempre que precisei e me apoiaram nos piores momentos, agradeço por existirem na minha vida;

A Carla, que me instruiu nesse mundo dedicado à cenografia. Muito obrigada por ter fé em mim e me ajudar sempre quando preciso, além de ser minha maior referência para ser uma profissional melhor;

Por fim, a todos professores que estiveram presentes na minha educação ao longo da vida e que nunca duvidaram do meu potencial. Principalmente o meu professor e orientador Ronald Teixeira pelo incentivo diário e por dedicar seus ensinamentos e sabedoria ao meu projeto com encontros leves e produtivos ao meu lado, e ao professor e coordenador do curso Antonio Guedes que sem o seu suporte não conseguiria ter realizado metade dos trabalhos que tive a oportunidade de realizar ao longo da faculdade.

RESUMO: Este trabalho visa estudar a crescente relevância da criação de espaços cenográficos de modo específico para plataformas de internet onde temos uma integração significativa de elementos arquitetônicos adaptados ao audiovisual.

PALAVRAS-CHAVE: Cenografia; Internet; audiovisual; youtube e globalização.

ABSTRACT: This work aims to study the growing relevance of creating scenographic spaces specifically for internet platforms where we have a significant integration of architectural elements adapted to audiovisual.

KEYWORDS: Scenography; Internet; audiovisual; YouTube and globalization.

INTRODUÇÃO

Com o avanço das tecnologias e a democratização do acesso à internet surgem novas questões sobre como lidar com a inclusão das linguagens cinematográficas e com a internet nas artes cênicas contemporâneas. Nesse contexto, é importante investigar quais são os benefícios dessa convergência de performances espetaculares, que antes eram restritas aos teatros e performatividades cênicas.

O estudo será complementado pela apresentação de dois trabalhos realizados durante o meu período na faculdade, direcionados para plataformas na internet.

OBJETIVO

Objetivo Geral:

- O presente projeto de pesquisa visa elucidar estudantes de cenografia de acordo com a minha experiência sobre as novas formas no campo de se projetar cenários, destacando a importância da cenografia não apenas no teatro e cinema, mas também em produções para a internet, que apontam uma crescente relevância no mercado de trabalho. O projeto pretende servir como um guia atualizado sob a minha perspectiva que de certa forma, capacita esses estudantes a explorarem e aplicarem seus conhecimentos em diversos meios audiovisuais.

Objetivos Específicos:

- Explorar as novas possibilidades de aplicação da cenografia em plataformas digitais, como transmissões ao vivo, podcasts e vídeos, demonstrando a flexibilidade e o potencial criativo oferecidos por essas mídias;
- Intensificar a união de conhecimentos tradicionais de cenografia com as demandas e tecnologias contemporâneas, como por exemplo: a realidade aumentada, chroma key e ambientes virtuais, ampliando as habilidades dos estudantes de cenografia para atuarem em diferentes formatos de produção audiovisual;
- Investigar e documentar as novas funções e profissões emergentes no campo da cenografia digital, proporcionando aos estudantes uma visão clara das oportunidades de carreira e das habilidades necessárias para se destacarem nesse setor;
- Facilitar o acesso a recursos e ferramentas que possibilitem a produção de conteúdo audiovisual para a internet, incentivando a criação de produções independentes e a experimentação criativa em novos formatos;
- Analisar o impacto da pandemia na transformação das práticas cenográficas e no desenvolvimento de novas formas de interação entre público e conteúdo, oferecendo uma perspectiva atualizada sobre as tendências e desafios do setor.

JUSTIFICATIVA

A escolha do tema do meu trabalho de conclusão de curso se baseia principalmente na minha trajetória profissional, que ao longo dos anos me proporcionou experiências na área de cenografia especificamente para o campo da internet. Acredito que com o contexto da minha jornada, desde a formação inicial até as atividades mais recentes serviria como um guia para entender as influências e aprendizagens que me trouxeram até o presente momento.

Minha trajetória teve início com o curso de Cinema Documentário no SESC Rio que teve parceria com a Casa Voz, onde atuei como uma espécie de cenógrafa e produtora de arte na produção do documentário *"Eu sou charque e você carne seca"*. Essa experiência, que se deu ao longo de 2018 me permitiu adquirir conhecimentos sobre a prática da cenografia e ampliou minha percepção sobre a criação de ambientes como profissão. Com o objetivo de melhorar minhas habilidades comecei um curso de modelagem digital, focando especialmente na criação de mobiliários e pequenos objetos. Em 2021 entrei na faculdade de Cenografia na UFRJ. Durante esse período, tive a oportunidade de me aprofundar em programas de modelagem digital, principalmente nas aulas de Geometria Descritiva, com o professor Álvaro, além de realizar meu primeiro trabalho como assistente de direção de arte em um videoclipe.



Figura 1 – Pôster do Documentário “Eu sou charque e você carne seca”.

Fonte: SESC RIO sede Ramos.

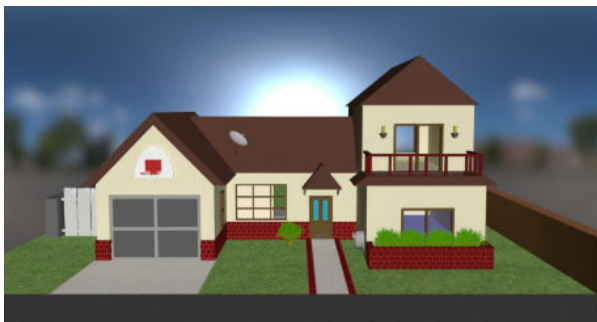


Figura 2 – Projeto de geometria descritiva II
Fonte: Autoral

Em 2022, comecei a estagiar na escola de samba Engenho da Rainha, com o professor Léo Jesus, onde desenvolvi habilidades práticas em cenografia e adereçagem. No mesmo ano também fui selecionada para uma vaga de estágio na PLAY9, onde trabalhei por dois anos como estagiária de cenografia, atuando em produções voltadas para internet e streaming. Essa experiência foi crucial para o meu desenvolvimento profissional já que pude aplicar meus conhecimentos em cenografia em um ambiente de produção dinâmica e inovador e em plataformas que consumo com mais frequência.

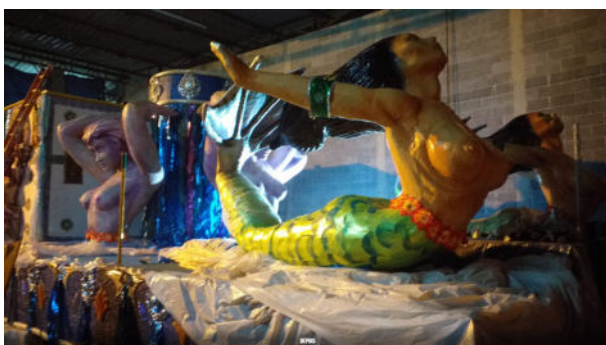


Figura 3– Alegoria Engenho da Rainha
Fonte: Jesus. Leonardo Augusto.



Figura 4 –Cenário café com Farani
Fonte: Autoral.

Em 2023, continuei a trabalhar na PLAY9 enquanto conciliava com meus estudos na faculdade buscando além de atuar na empresa também expandir meu portfólio com trabalhos freelancers especialmente voltados para o universo dos games. Atualmente, no último ano da faculdade, continuo minha atuação como freelancer, com foco em eventos de jogos e na criação de cenários para produções audiovisuais e digitais.

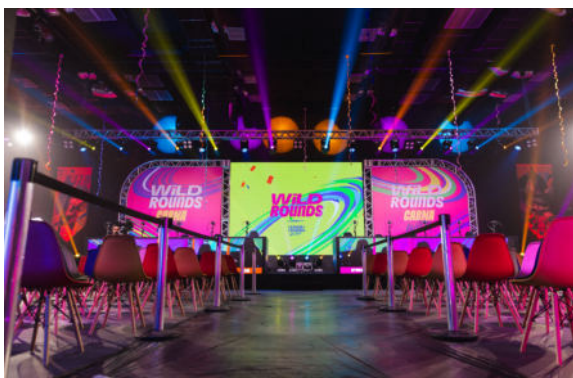


Figura 5 –Cenário Carnawild wild rift

Fonte: <https://finallevel.com.br/>

Portanto, refletindo sobre minha trajetória, considero que a escolha desse tema para meu TCC é uma forma de organizar e documentar as experiências que marcaram minha formação, crescimento profissional e principalmente o meu interesse na área da cenografia. Além de que acredito que este trabalho pode contribuir para a compreensão dos desafios e das oportunidades na área de cenografia e produção, especialmente no contexto contemporâneo das produções para internet e eventos aos novos estudantes de Cenografia ou interessados no assunto.

A expansão tecnológica na cenografia permite que os cenógrafos desenvolvam ambientes que respondem em tempo real as interações do público, criando uma experiência sensorial única e personalizada, atualmente temos o uso da Inteligência artificial, por exemplo como um mecanismo, mas até que ponto o uso de IA e novas tecnologias nesse contexto seria necessário ou até mesmo validado como arte/performance.

Recentemente, as mídias tradicionais do audiovisual, como a televisão e as salas de cinema, têm compartilhado espaço e público com a internet, uma plataforma que surgiu em 1960 e desde então vem se desenvolvendo e sendo uma das principais ferramentas da globalização.

Hoje em dia, ela introduziu uma interação direta e instantânea entre o público e os produtores de conteúdo online através de chats ao vivo em plataformas como a twitch e youtube por exemplo, com transmissões em tempo real (lives) e outras formas de comunicação instantânea.

A cenografia tem desempenhado um papel fundamental na cultura da Grécia Antiga, no século V a.C., era utilizada para evocar espaços através de pinturas em tendas, ilustrando contextos das peças teatrais da época. Ao longo dos séculos, testemunhamos uma grande evolução, que inicialmente restrita ao teatro, se expandiu para o cinema, a televisão e, mais recentemente, para plataformas na internet.

No contexto contemporâneo do séc XXI, estamos vivendo uma era marcada pela proliferação de novos formatos de conteúdo, como podcasts/videocasts, transmissões ao vivo e vídeos de diversos conteúdos em plataformas digitais. Durante a pandemia, especialmente nos momentos mais críticos, as transmissões virtuais se tornaram o método mais viável para o mercado audiovisual continuar suas produções, minimizando os impactos adversos e garantindo a continuidade das atividades culturais mesmo com as restrições decorrentes da COVID-19.



Figura 6 –Live de Marília Mendonça bate recorde mundial com 3,2 milhões de visualizações simultâneas
Fonte: Youtube

Esses novos formatos estão redefinindo a forma como a informação circula em nosso cotidiano. A imersão dos usuários nas mídias digitais tem impulsionado uma demanda crescente por atualização e o consumo de conteúdo, que o usuário se interessa,

resultando em um aumento gradual na frequência e na demanda por produções audiovisuais.

Essa mudança na dinâmica de consumo cria novas oportunidades e desafios para a cenografia, que se adapta para atender às necessidades no ambiente digital. Dentro desse mesmo contexto, a internet traz o encontro de profissionais de todas as áreas, envolvendo tecnologia, educação, design, entre outras, resultado da globalização decorrente da imersão do usuário em ambientes cibernético, com aproximadamente 5,61 bilhões de conectados segundo o “*Panorama Mundial do digital de 2024*”.

A integração de áreas eram anteriormente limitadas a televisão e ao cinema como principais plataformas, agora se expande para atender a crescente demanda por novos formatos e experiências a literalmente um celular de distância, resultando em um campo de atuação dinâmico que está em constante evolução. Essa evolução não só amplia as possibilidades criativas, mas também democratiza o acesso à produção e ao consumo de mídias audiovisuais, permitindo que novos atores, influenciadores ou outros profissionais que antes não tinham espaço nas mídias tradicionais possam se expressar e alcançar diversos públicos. Além disso, o surgimento de novas funções e profissões nesse setor, como os designers UX, social media e os produtores de conteúdo digital por exemplo, comprova a necessidade de uma adaptação constante das demandas de um público cada vez mais exigente devido a formalização e profissionalização desses espaços.

Neste novo cenário, a cenografia oferece uma infinidade de possibilidades criativas, permitindo que os cenógrafos desenvolvam ambientes que respondem em tempo real as interações do público que vão desde o uso de tecnologias como o chroma key para a inserção de cenários virtuais, a criação de cenários físicos em estúdios profissionais ou até mesmo na casa dos criadores de conteúdo.



Figura 7 –Videocast Netolab com uso de chroma key como solução mais barata
Fonte: Youtube



Figura 8 –Cenário físico principal do canal da Netolab.

Fonte: Youtube

A escolha do tipo de cenografia é em grande parte, determinada pelo nicho específico do conteúdo e pela identidade visual que o criador deseja comunicar ao seu público, geralmente a ID visual é criada também com o auxílio de um designer. Por exemplo, um canal de jogos pode optar por cenários digitais imersivos que remetem aos universos dos jogos, enquanto um podcast sobre literatura pode se beneficiar de um ambiente físico mais aconchegante e intimista. Para isso, é fundamental que o cenógrafo responsável pela criação do ambiente realize uma pesquisa detalhada sobre as preferências do público, o que pode ser feito tanto pelo próprio profissional quanto por pesquisadores de mídia especializados.

PROCESSO DE REALIZAÇÃO DE PROJETO CENOGRÁFICO.

Para a execução de cada projeto cenográfico, para mim, é necessário seguir um processo estruturado como este abaixo, embora o método de trabalho possa variar de acordo com as especificidades de cada profissional.

01. Levantamento e Estudo Preliminar

- Recebimento do briefing;
- Estudo espacial;
- Estudo de referências.

02. Projeto

- Definição da paleta de cores e texturas;
- Definição de materiais e acabamentos;
- Definição de iluminação prática cenográfica;
- Definição de mobiliários e objetos;
- Apresentação de maquete 3D da cenografia;
- Até seis ajustes do projeto cenográfico renderizado.

03. Projeto Executivo

- Caderno técnico detalhado para construção, contendo medidas, especificações de materiais, cores e acabamentos;
- Memorial descritivo;
- Lista de aluguel e/ou compra de mobiliários;
- Detalhamentos e especificações gerais.

04. Orçamentos

- Contato com fornecedores parceiros para obtenção de valores de execução da cenografia proposta, conforme detalhamento e especificações de materiais e medidas definidos na etapa de Projeto Executivo (caso o fornecedor já esteja determinado, o serviço não será contabilizado).

05. Execução e Acompanhamento

- Visitas ao galpão do fornecedor contratado para acompanhamento da execução do projeto, conforme o caderno técnico, garantindo o bom acabamento das peças.

06. Montagem e Desmontagem

- Acompanhamento da execução e instalação da cenografia na locação durante as diárias de montagem;
- Desmontagem e descarte do material após o evento.

A partir do briefing enviado por pelo cliente, irei buscar um projeto inicial para que seja mais fácil obter um orçamento de execução com os fornecedores. Contudo, é uma proposta inicial, que pode sofrer alterações ao longo do projeto, então pode ser considerado novos materiais e equipamentos. Em seguida, os valores de contratação deverão contemplar cada etapa do processo, desde a etapa 1 até a 6, além de incluir, quando necessário, o acompanhamento do projeto fora do estado. Esse acompanhamento envolve visitas ao galpão do fornecedor contratado para monitorar a execução do projeto de acordo com o detalhamento no caderno técnico, assegurando o bom acabamento das peças. Os valores deverão incluir também as despesas com passagens de ida e volta, hospedagem, alimentação e transporte, quando necessário.

Além disso, se por algum motivo o cliente optar por cancelar o projeto durante sua execução em que ideias e propostas já tiverem sido discutidas e desenvolvidas, deve ser cobrado uma porcentagem proporcional à parte do projeto já entregue ao cliente. O pagamento também deve ser realizado da seguinte forma:

- 50% do valor da etapa PROJETO para início do trabalho (no aceite da proposta e assinatura do contrato);
- 50% restantes do valor da etapa PROJETO na entrega do Projeto Executivo.

O valor do acompanhamento deverá ser pago antes da viagem ou gerenciado por um membro da equipe, garantindo que não haja problemas maiores.

No final das informações fornecidas ao cliente pode ser apresentado um contrato que é feito para proteger ambas as partes, assegurando o pagamento e o cumprimento das atividades acordadas, tanto pelo cliente quanto pelo contratante. Esse modelo de contrato pode ser facilmente encontrado no site do jusbrasil como modelo de contrato freelancer, oferecendo uma base legal para formalizar o acordo entre as partes envolvidas e possibilita alterações caso necessário para cada caso/projeto.

Com base na pesquisa, e nessas informações de como realizar um projeto cenográfico, conseguimos entender que o audiovisual atualmente não está restrito exclusivamente ao cinema, teatro e TV, dando abertura para as novas plataformas: o audiovisual para a internet. Então, para dar continuidade na pesquisa, será apresentado o projeto “ Cenário Canal Netolab” , trabalho realizado seguindo as adequações cenográficas necessárias para esse ambiente.

DEFINIÇÃO DE PROJETO CENOGRÁFICO

01. Levantamento e estudo preliminar

No projeto ‘Cenário Canal Netolab’, se deu início primeiramente com o levantamento e estudo preliminar do local, a partir do qual foi recebido o briefing do cliente que como tinha em foco seu canal em jogos e cultura pop e queria que seu cenário se adequasse aos temas do seu conteúdo. Com base nesse briefing, foi necessário realizar o levantamento do espaço, bem como estudar as referências apresentadas que precisavam ser adequadas ao local. O espaço em questão era um quarto simples, que acabou sendo transformado em um estúdio, pois, para o cliente, era vantajoso ter um estúdio em casa com mais conforto e segurança.

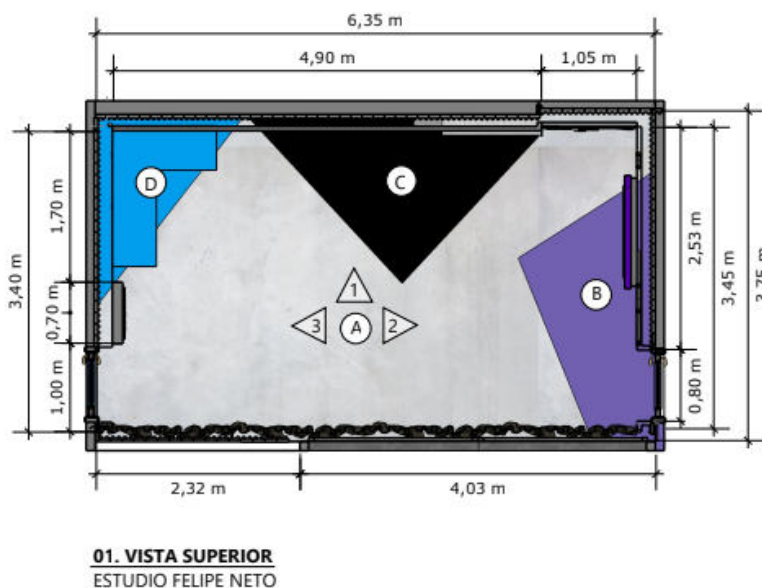


Figura 9 – Foto Teste de paleta de cores do estúdio antes da reforma, e planta com medidas do espaço disponível para reforma.

Fonte: Autoral, 2023.

02. Projeto - paleta de cores e definição de material em geral

Na segunda parte do projeto, trabalho com a definição da paleta de cores e texturas como visto na **Figura 01**, seguida pela escolha dos materiais e acabamentos com uma lista para auxiliar o produtor de arte. Em sequência, foi determinada a iluminação prática cenográfica, buscando sempre garantir uma harmonia estética e funcional para o ambiente e as lentes da câmera que em relação ao enquadramento, as cenografias para internet geralmente em sua grande maioria possuem tamanho reduzido comparado a produções teatrais ou cinematográficas ,levando em consideração que usam-se geralmente os planos de câmera médios e americano.







Enquadramento	Inglês	Inglês 2	Português	Português 2
	Wide shot	Long shot	Plano Aberto	Plano Aberto
	-	Medlum long shot	Plano Americano	Plano Americano
	Mid shot ou Medium shot	Mid shot ou Medium shot	Plano Médio	Mela-figura
	Mid shot	Medlum close-up	Plano Próximo	Plano Médio
	Close-up	Close-up	Close-up	Primeiro Plano
	Extreme close-up	Big close-up	Big close-up	Primeiííssimo Primeiro Plano

Figura 10 : Tipos de plano de câmera.

Fonte: CANALCLAQUETE - Canal de youtube . Disponível em

<https://youtu.be/rJE-wisdybU?si=LmqRfarTYZqbD3yO>

A definição dos mobiliários e objetos também foi realizada levando em consideração as necessidades e preferências estéticas do cliente. Como parte do processo, foi apresentada por fim, uma maquete 3D da cenografia, proporcionando uma visualização mais precisa do espaço. Além disso, foram feitos até seis ajustes no projeto cenográfico renderizado, garantindo que o resultado final atendesse às expectativas do cliente e à proposta inicial.

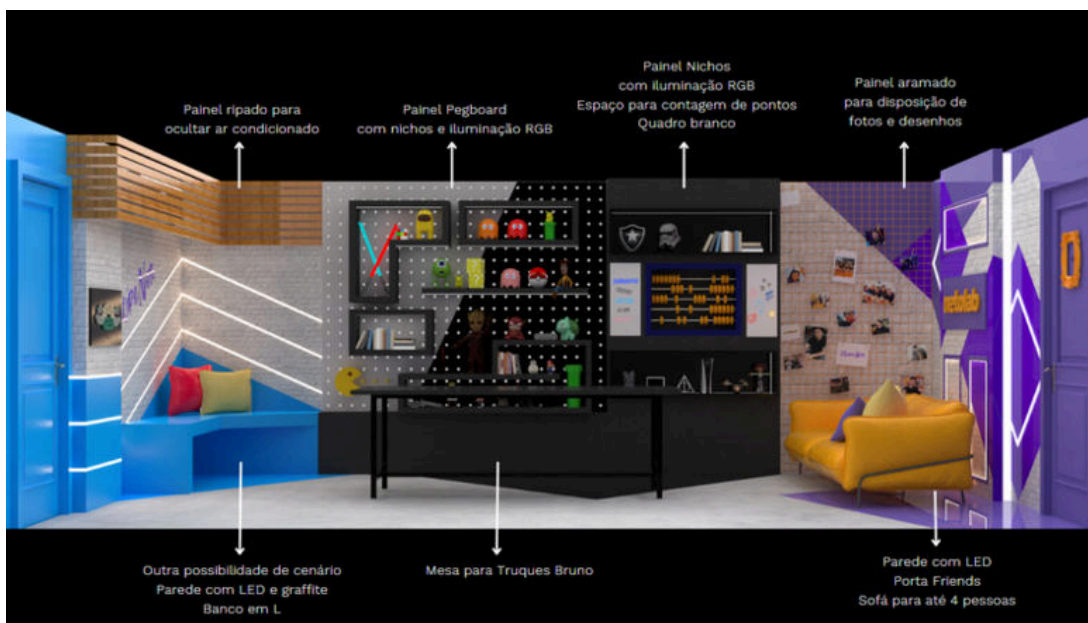


Figura 11 – Versão final do cenário na maquete 3D com suas devidas especificações de uso e materiais.
Fonte: Autoral, 2023.

03. Projeto executivo

Passando da fase de aprovação do projeto renderizado na maquete 3D com os possíveis enquadramentos a serem utilizados no espaço, temos a elaboração do projeto executivo, que consiste na elaboração de um caderno técnico detalhando todas as mudanças para a construção, contendo todas as medidas, especificações de materiais, cores e acabamentos. Além disso, também é elaborado um memorial descritivo que descreve de forma precisa cada etapa e característica do projeto, uma lista de aluguel e/ou compra de mobiliários, conforme as necessidades do projeto e por fim, são realizados os detalhamentos e especificações gerais, que visam garantir a execução correta e conforme previsto no projeto.

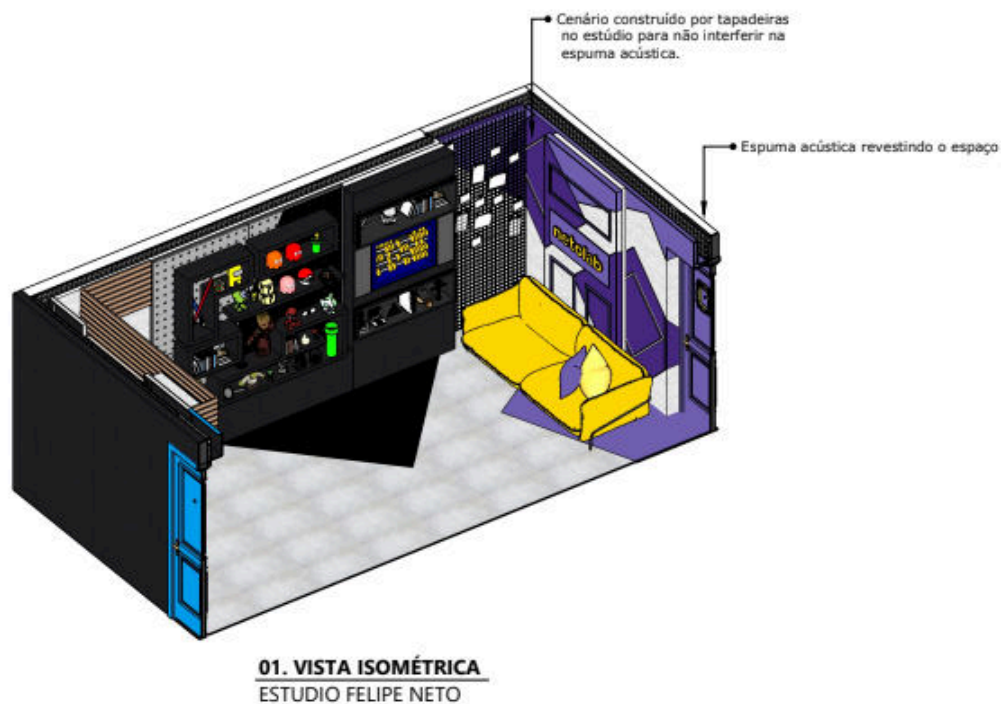


Figura 12 – Versão final maquete cenário 3D

Fonte: Autoral, 2023..

04. Orçamento

A etapa seguinte deveria tecnicamente ser orçamento, que envolve o contato com fornecedores, cenotécnicos e profissionais da área para a definição dos valores de execução da cenografia proposta, levando em consideração o detalhamento e as especificações de materiais que foram apresentados na etapa anterior do Projeto Executivo. Caso já exista um fornecedor previamente estabelecido, como foi o caso desse projeto em específico, o serviço relacionado não será contabilizado no orçamento.

05. Acompanhamento de projeto

Por fim, temos a etapa de acompanhamento do projeto. Nesta etapa, são realizadas visitas ao galpão do fornecedor do cenário contratado para a execução dele. O objetivo principal é acompanhar o progresso da construção do projeto, conforme o detalhamento

especificado no caderno técnico. Durante essas visitas é verificado o bom acabamento das peças ou possíveis falhas, assegurando que todas as especificações sejam atendidas com qualidade e se possível consertar as peças antes do transporte final.

06. Montagem e Desmontagem

O acompanhamento da execução contínua durante as diárias de montagem, quando a cenografia é instalada na locação, conforme o projeto aprovado. Neste em específico, o cenário é fixo, logo não houve desmontagem.

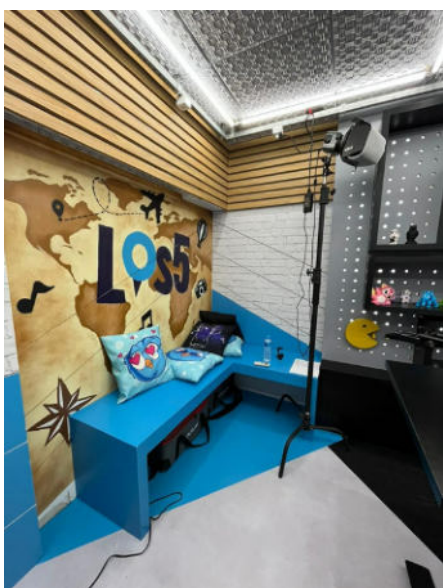
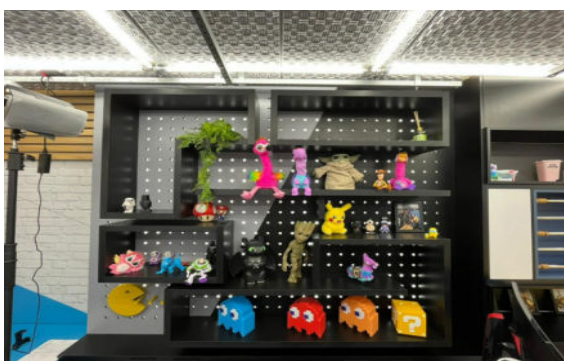


Figura 13,14,15 e 16 – Versão final do cenário executado no espaço

Fonte: Fotos Autorais, 2023. Conteúdo disponível em

https://youtu.be/-t0I2_Xa

METODOLOGIA

A parte inicial da metodologia deste trabalho surgiu junto com o meu primeiro estágio profissional onde me interessei bastante na área do audiovisual e comecei a buscar livros a respeito do meio para as novas mídias, para aprender mais sobre o mercado. Acabei me deparando com pouco conteúdo escrito mas na pandemia que foi um grande divisor de águas, consegui encontrar alguns materiais como “*CENOGRAFIA DIGITAL NA CENA CONTEMPORÂNEA*” onde busquei métodos mais ligados a arquitetura para aprender a detalhar projetos.

A partir disso, retomei a minha busca por mais materiais sobre no início de 2024 para dar início ao meu projeto de conclusão de curso onde ainda em estágio profissional busquei me informar com profissionais da área sobre como deveria dar início ao projeto e como abordar uma pesquisa sobre esse mercado integrando um projeto autoral .

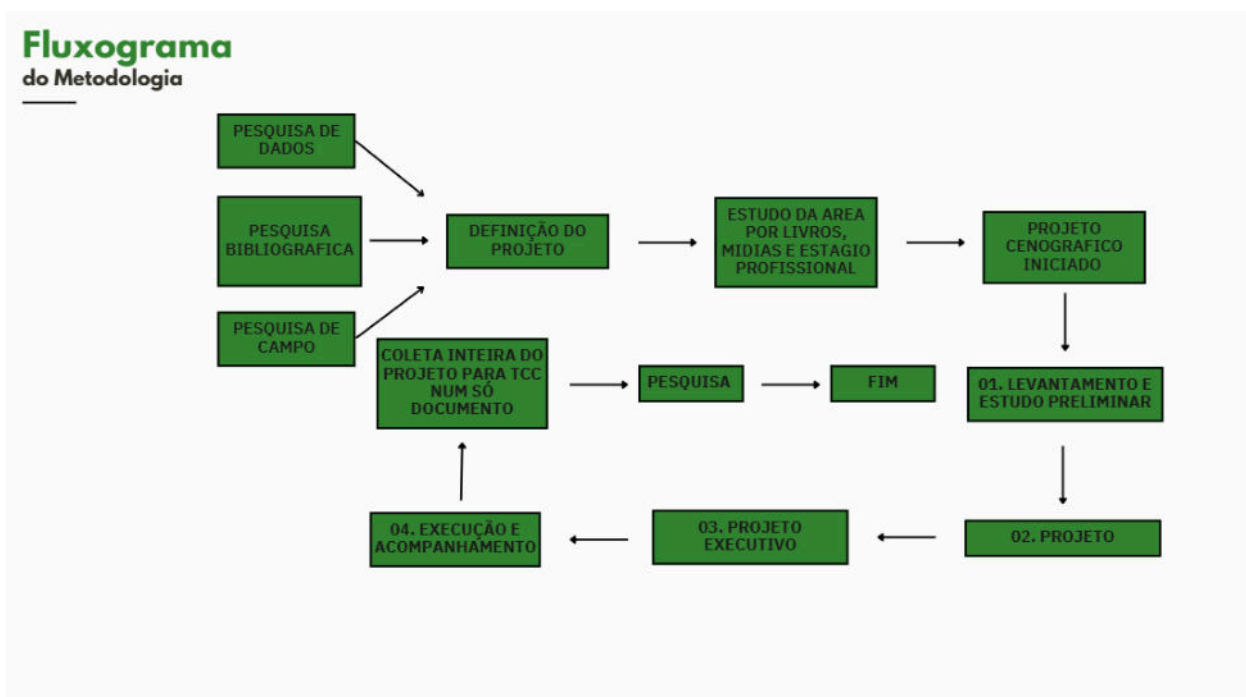


Figura 17 – Fluxograma de metodologia

Fonte: Autoral, 2024.

CONCLUSÃO

O estudo presente na evolução da cenografia especialmente em plataformas digitais, revela um lugar em constante transformação e adaptação às novas demandas do mercado audiovisual contemporâneo. Com a internet cada vez mais presente no nosso cotidiano, surgem novas oportunidades e desafios para os cenógrafos, que precisam entender e integrar as tecnologias emergentes, como a realidade aumentada, o chroma key e os ambientes virtuais, para criar experiências imersivas e interativas como foi apresentado. O projeto "Cenário Canal Netolab" exemplifica essa transição ao adaptar a cenografia tradicional para um estúdio na própria casa do criador de conteúdo dedicado ao seu trabalho, evidenciando as possibilidades criativas e a flexibilidade necessárias para atender às especificidades de plataformas como YouTube e Twitch e muitas outras que já existem e podem existir futuramente. A minha pesquisa de conclusão também destaca a importância da adaptação do cenário às exigências do formato audiovisual, levando em conta fatores técnicos como o enquadramento da câmera e a interação do público em tempo real, que enfatiza a necessidade de uma abordagem técnica rigorosa, desde o levantamento preliminar do espaço até o acompanhamento da montagem e desmontagem do cenário, se tornando responsável pelo projeto como um todo.

O papel do cenógrafo também atualmente não se limita mais a um espaço físico, mas também se expande para um cenário digital que possibilita novas formas de consumo e interação com o conteúdo como vimos com o uso do chroma key. Além disso, a pandemia acelerou a transformação das práticas cenográficas, reforçando a importância da adaptação das produções audiovisuais às novas formas de consumo digital, como as transmissões ao vivo e os podcasts. Isso abriu portas para novos profissionais e novas funções, ampliando as possibilidades de atuação dos cenógrafos no mercado atual.

Em suma, o campo da cenografia digital é muito amplo e atualmente repleto de possibilidades, demandando dos profissionais uma combinação de conhecimentos técnicos e principalmente criativos. As novas plataformas de comunicação proporcionam uma democratização do acesso à produção e ao consumo de conteúdos, ao mesmo tempo em que redefinem os limites da arte e da performance.

Minha experiência de apenas cinco anos na área de cenografia digital tem sido até o momento intensa e enriquecedora, mas não se trata apenas de um recorte de diversos projetos, mas sim de um processo contínuo de adaptação e conhecimento contínuo . Em cada trabalho realizado, busquei além de aplicar os conhecimentos adquiridos explorando novas ferramentas e pessoas que já trabalham na área buscando uma rede de apoio e troca de informações, programas e plataformas que constantemente surgem nesse meio. A evolução das tecnologias e das necessidades do mercado demanda uma atualização constante, o que me impulsiona a sempre buscar aperfeiçoamento e inovação.

CRONOGRAMA

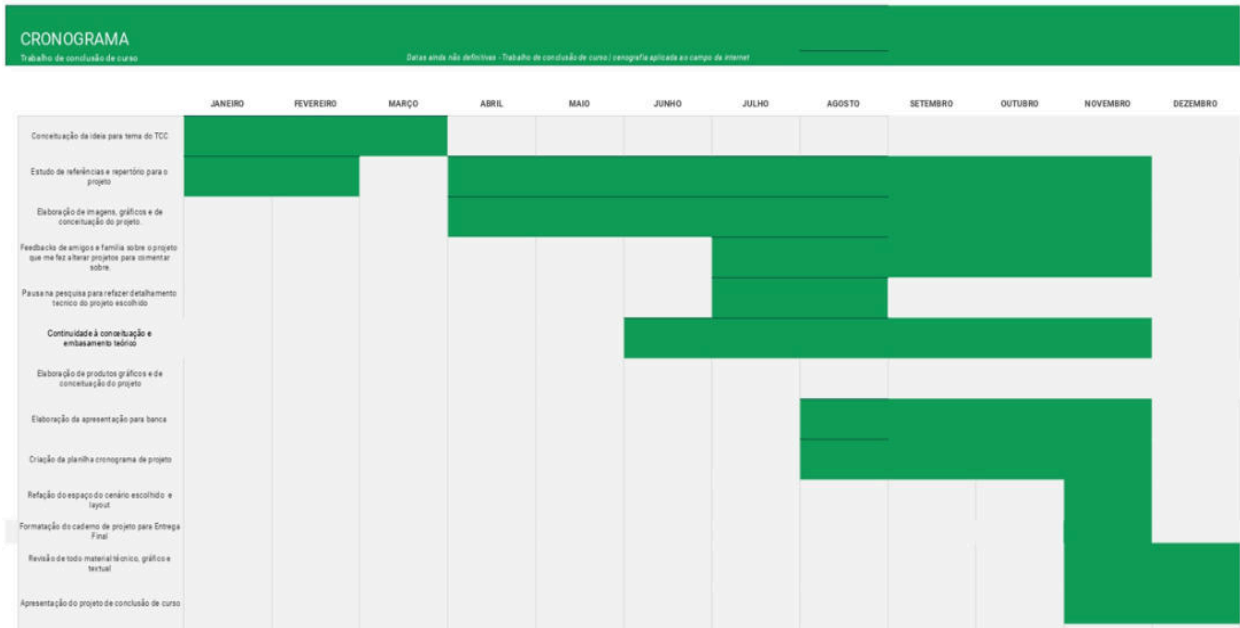


Figura 18 –Cronograma na planilha

Fonte: Autoral, 2024.

CONTEÚDO DE APOIO DA APRESENTAÇÃO:

https://www.canva.com/design/DAGOe3Lqa9A/mxX70wiO5HEsGaMA9WLuGg/edit?utm_content=DAGOe3Lqa9A&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Planilha com cronograma:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1vvNxcFuFiIHxxIvS3qPIvqqkf8PTACMdnYKwIQOBRUI/edit?usp=sharing>

BIBLIOGRAFIA:

SILVA, Ricardo. *Cenografia Digital na Cena Contemporânea*. São Paulo: Editora Senac, 2021.

CASTELLO, L. (2002). **Meu tio era um Blade Runner: ascensão e queda da arquitetura moderna no cinema. Vitruvius**

LÉVY, Pierre. **O Que é Virtual?**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996

CONTEÚDO VIDEOGRÁFICO:

Fonte: CANALCLAQUETE - Canal de youtube . Disponível em <https://youtu.be/rJE-wisdybU?si=LmqRfarTYZqbD3yO>

Fonte: AVMAKERS - Canal de youtube . Disponível em <https://youtu.be/qtd-ymOzCgE?si=mKCWNn1SnMRxRtaA>

Fonte: Felipe Neto - Canal de youtube. Disponível em [INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: COM QUEM NOS PARECEMOS?](#)

Fonte: Camila Farani - Canal de Youtube. Disponível em <https://www.youtube.com/@camilafarani/videos>

Fonte: Marília Mendonça bateu record histórico durante a pandemia - Canal de Youtube. Disponível em

<https://www.youtube.com/watch?v=u5z9UVWo5U4>

<https://oglobo.globo.com/cultura/musica/marilia-mendonca-em-numeros-live-recordista-14-bilhoes-de-cliques-no-youtube-mais-25266765>

ICONOGRAFIA:

Figura 1 – Pôster do Documentário “Eu sou charque e você carne seca”.

Fonte: SESC RIO sede Ramos

Figura 2 – Projeto de geometria descritiva II

Fonte: Autoral

Figura 3– Alegoria Engenho da Rainha

Fonte: Jesus. Leonardo Augusto.

Figura 4 –Cenário café com Farani

Fonte: Cenário Autoral. <https://www.youtube.com/@camilafarani/videos>

Figura 5 –Cenário Carnawild wild rift

Fonte: <https://finallevel.com.br/>

Figura 6 –Live de Marília Mendonça bate recorde mundial com 3,2 milhões de visualizações simultâneas

Fonte: Youtube .

<https://oglobo.globo.com/cultura/musica/marilia-mendonca-em-numeros-live-recordista-14-bilhoes-de-cliques-no-youtube-mais-25266765>

Figura 7 –Videocast Netolab com uso de chroma key como solução mais barata

Fonte: Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=VpEEBB2p-Cg>

Figura 8 –Cenário físico principal do canal da Netolab.

Fonte: Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=BIHGBvz660g>

Figura 9 – Foto Teste de paleta de cores do estúdio antes da reforma, e planta com medidas do espaço disponível para reforma.

Fonte: Autoral, 2023.

Figura 10 : Tipos de plano de câmera.

Fonte: CANALCLAQUETE - Canal de youtube . Disponível em

<https://youtu.be/rJE-wisdybU?si=LmqRfarTYZqbD3yO>

Figura 11 – Versão final do cenário na maquete 3D com suas devidas especificações de uso e materiais.

Fonte: Autoral, 2023.

Figura 12 – Versão final maquete cenário 3D

Fonte: Autoral, 2023.

Figura 13,14,15 e 16 – Versão final do cenário executado no espaço **Fonte:** Fotos Autorais, 2023. **Conteúdo disponível em** [INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: COM QUEM NOS PARECEMOS?](#)

Figura 17 – Fluxograma de metodologia

Fonte: Autoral, 2024.

Figura 18 –Cronograma na planilha Excel

Fonte: Autoral, 2024.