

Design de espaços efêmeros em Belo Horizonte: a contribuição dos docentes da Escola de Design da UEMG

Alessandra Santos Lima da Cunha

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa se propôs a realizar uma investigação sobre o desenvolvimento dos espaços efêmeros em Belo Horizonte, tendo como ponto de partida os principais designers que são, ou já foram, professores da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) e que atuaram nesse campo a partir dos anos de 1990. Com o aprofundamento do conhecimento sobre o campo do espaço efêmero, em especial na capital mineira, visou-se contribuir para a ampliação de pesquisas sobre essa área de atuação do designer – que ainda é pouco discutida na teoria – e colaborar para o desenvolvimento e registro da história do design em Minas Gerais.

O enfoque na pós-modernidade, iniciada a partir de 1989, diz respeito a um novo sistema do tempo social que contribuiu para a sensação de aceleração das relações em sociedade e da valorização da efemeridade, prevalecendo a vivência do momento atual. Segundo Lipovetsky (2004), o período definido pelo pós-moderno, indicador de uma nova temporalidade social marcada pelo senso de realizar as coisas no aqui-agora, abriu espaço para o estado cultural por ele definido como hipermodernidade (LIPOVETSKY, 2004).

Percebe-se, nesse momento, uma alteração na forma de lidar com o mundo, que é valorizado pelo transitório e pelo fugaz. Esse novo paradigma temporal tanto influencia as questões sociais quanto as culturais, logo, considera-se que o “espaço (social) é um produto (social)” (LEFEBVRE, 1991, p. 73, tradução nossa). Há, portanto, a necessidade de ampliar

o conhecimento sobre esses novos tipos de ambientes, reconhecidos na presente pesquisa como espaços efêmeros, que são ambientes que apresentam um caráter temporário e uma única oportunidade de atingir seus objetivos comunicacionais.

Diante do cenário mineiro, optou-se por delimitar espacialmente o objeto de estudo em Belo Horizonte. Tendo em vista que o estudo está relacionado à área do design, foram selecionados quatro designers – indicados por Maria Bernadete Santos Teixeira, uma das principais figuras da história do curso de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) – que estavam inseridos nesse campo do espaço efêmero a partir da década de 1990 e que foram, ou são, professores da UEMG. São eles: Paulo Rossi, Alencar Ferreira, Heleno Polisseni, Yuri Simon e Cláudio Santos.

Com base no contexto exposto, para sanar as lacunas referentes à história do campo do espaço efêmero belo-horizontino, assim como conhecer alguns dos principais personagens inseridos nessa cena, a pergunta problema que guia o presente trabalho é a seguinte: “como ocorreu o desenvolvimento do campo do espaço efêmero em Belo Horizonte a partir da participação de docentes da UEMG e da década de 1990?”

Tratando-se de um campo ainda pouco ocupado pelos designers, quando comparado com outros profissionais que atuam na área (arquitetos, artistas e luminotécnicos, por exemplo), é natural que se encontrem fontes limitadas para o embasamento teórico do tema associado ao design. Nesse sentido, o desenvolvimento da presente pesquisa sobre o projeto de espaços efêmeros se torna importante justamente por ampliar o conhecimento sobre o assunto e aproximá-lo do campo do design.

Acredita-se que a importância e a oportunidade da pesquisa residem justamente no ato de registrar os papéis desses profissionais, que contribuíram para o crescimento e definição do campo do espaço efêmero em Belo Horizonte; e no fato de ampliar o conhecimento sobre a referida área e a própria história do design mineiro.

A primeira etapa dos procedimentos metodológicos foi destinada à pesquisa bibliográfica e documental, que se dividiu em: coleta de dados, análise dos dados obtidos e apresentação dos resultados. A pesquisa bibliográfica resultou na coleta de informações sobre os espaços efêmeros a partir de livros, artigos, anais de congresso, dissertações e teses;

enquanto a documental tem o intuito de obter informações em fontes primárias (fotografias, vídeos e projetos) sobre os cinco designers estudados e sobre os projetos de espaços efêmeros por eles desenvolvidos.

A segunda etapa da pesquisa consistiu na aplicação de entrevistas e tratamento de dados. Inicialmente submetidas ao Conselho de Ética através do registro na plataforma Brasil, a pesquisa foi aprovada sob o número CAAE 13535519.3.0000.5525. De acordo com Triviños (1987), as entrevistas semiestruturadas são compostas de questionamentos básicos pré-estabelecidos e que possibilitam um novo campo de interrogativas que surgem a partir das respostas fornecidas pelo entrevistado. Escolhido o procedimento, foram realizadas as entrevistas com cinco profissionais selecionados, a fim de compreender como eles iniciaram sua carreira no campo dos espaços efêmeros, quais foram seus primeiros projetos na área e suas principais contribuições para o desenvolvimento desse novo campo de atuação. Os dados coletados foram analisados e selecionados para a redação do texto final da pesquisa.

OS ESPAÇOS EFÊMEROS

Os espaços efêmeros, aqui em questão, dizem respeito aos ambientes temporários, os quais possuem um delimitado tempo para existir. A definição de espaço efêmero pode ser compreendida como o ato de projetar um espaço de caráter temporário, com um curto ciclo de vida. O termo efêmero tem origem na palavra grega *ephēmeros*, a qual representa uma condição caracterizada por um estado passageiro, isto é, que tem o seu fim determinado. Carnide (2012) afirma ainda que a obra efêmera anuncia uma criação com tempo de vida estabelecido, cuja duração ocorre de forma transitória e que prevê sua própria destruição.

Em decorrência de sua transitoriedade e de sua oportunidade singular de comunicação com seu público-alvo, os espaços efêmeros devem transmitir uma mensagem ao visitante de forma direta, causando o maior impacto possível com os materiais disponíveis para a sua execução. A respeito da classificação desses espaços, eles podem assumir um caráter de longa duração, curta duração ou itinerante. Os principais tipos de espaços que se enquadram nessa tipologia são: *stands*, feiras, exposições, instalações artísticas, unidades de pop-up,

festas celebrativas ou simbólicas, vitrines, ambientações teatrais, entre outros.

Sobre essa comunicação, o espaço efêmero tem como objetivo transmitir uma ideia com a menor quantidade possível de matéria, tempo e energia. No contexto atual, essa característica – efêmera – dos espaços se adequa a uma nova realidade, de atingir o espectador, mesmo que causando uma mera impressão, de maneira rápida e eficiente. Isso permite atrair o público-alvo de uma empresa ou marca e gerar interesse no referido grupo social (MIOTTO, 2016). Percebe-se, assim, a importância de estudar o fenômeno desde a sua essência mais teórica – social, econômica e cultural – até suas particularidades mais práticas – projeto e execução.

Contexto belo-horizontino

Segundo os relatos dos designers entrevistados apresentados a seguir, a maioria tem seu início de atuação no campo dos espaços efêmeros a partir de meados de 1990, com exceção de Paulo Rossi, que atua no ramo há cerca de 40 anos. Apesar de considerar, através dos testemunhos dos entrevistados, que um dos momentos de expansão da área de design de espaços efêmeros se deu entre os anos 1990 e 2000 em Belo Horizonte, não discordamos que o início da criação desses espaços se deu em um período bem anterior ao referido. Isso porque, conforme Rossi (2019), desde a década de 1970 ele já possuía clientes que o contratavam para o planejamento e realização de eventos.

Acredita-se que, com o reconhecimento a nível superior do curso de Desenho Industrial da FUMA no âmbito federal entre os anos de 1965 e 1967, ocorreu uma maior divulgação do curso e da profissão de designer. Esta até então era pouco difundida, tendo em vista que o primeiro curso reconhecido na história do design foi o da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) do Rio de Janeiro, que iniciou suas atividades acadêmicas em 1963.

Outro importante ponto de destaque para o tema do design de espaços efêmeros em Belo Horizonte é o forte caráter cultural da cidade, decorrente da história de seu desenvolvimento. A cidade mineira, desde o planejamento para sua construção, tinha como intuito ser a nova capital do estado e a Praça da Liberdade, desde o início, foi inserida nesse cenário,

da era do novo, do período da República, da modernização e do avanço nas mais diversas áreas do conhecimento.

Belo Horizonte emerge num contexto histórico assinalado por acontecimentos e modificações importantes no Brasil, como atestam a abolição da escravidão; a Proclamação da República; os avanços na ciência e na técnica, com suas repercussões no desenvolvimento da indústria e das cidades; a imigração moderna etc. A cidade se ergue na infância da República simbolizando uma nova era, propugnando uma ruptura com o passado e uma aproximação identitária com o novo (BAGGIO, 2005, p. 44).

Percebemos, assim, que a cidade foi projetada para ser uma cidade do futuro, do desenvolvimento, das possibilidades e do crescimento. A Praça da Liberdade, que inicialmente foi projetada para abrigar, segundo o Circuito da Liberdade¹, “o centro administrativo, com a construção das secretarias do estado e do Palácio da Liberdade, sede e o símbolo do governo”, teve sua inauguração em 1898. Posteriormente, o local se tornou palco de fatos importantes para a história do estado e do país, além de ter se tornado um projeto reconhecido pelo governo em 2010 (o Circuito Cultural Praça da Liberdade) e ter alcançado o título de um dos maiores complexos culturais do Brasil, em 2014, fazendo parte dele importantes organizações como: Centro de Arte Popular Cemig, Cefart Liberdade, BDMG Cultural, MM Gerdau – Museu das Minas e do Metal, Espaço do Conhecimento UFMG, Centro Cultural Banco do Brasil, Casa Fiat de Cultura e, no final de 2019, inaugurado o Espaço Cultural da Escola de Design da UEMG.

Nesse contexto, percebe-se que a cidade proporciona um grande incentivo à cultura de modo geral, favorecendo o acontecimento de exposições, shows, concertos, espetáculos teatrais, feiras, festividades, entre diversos outros tipos de espaços temporários. A seguir, buscamos registrar e reconhecer o trabalho de importantes designers – seja por titulação ou por atuação – que são ou já foram professores da UEMG e que contribuíram para o desenvolvimento do campo desses referidos espaços em Belo Horizonte a partir da década de 1990. Para tanto, foram realizadas entrevistas com importantes nomes do design belo-horizontino, e alguns até mesmo internacional: Paulo Rossi, Alencar Ferreira, Heleno Polisseni, Yuri Simon e Cláudio Santos.

1. Disponível em: <https://bit.ly/2U0NiF6>. Acesso em: 30 jun. 2019.

Paulo Roberto Rossi formou-se em Desenho Industrial pela FUMA em 1977 e lecionou na então UEMG na década de 1990 e início dos anos 2000, ministrando aulas e participando do Laboratório de Design Gráfico por cerca de seis anos. Entre outras titulações, Rossi estudou História da Arte na Universidade Federal de Minas Gerais e realizou especialização em Museografia pelo International Centre for the Study of the Preservation and Restoration of Cultural Property (ICCRIM) em Roma, na Itália.

Segundo o designer, ele começou a trabalhar com os espaços efêmeros a partir das agências de propaganda, nas quais, até então, não havia a distinção entre espaços promocionais ou não promocionais. Foi ainda durante a graduação, por volta da década de 1970, que Rossi começou a trabalhar na agência Promom Propaganda, na qual ele passou a ter um maior contato com o mundo dos espaços efêmeros, uma vez que havia que planejar eventos, atendendo a clientes que realizavam feiras fora de Belo Horizonte. Assim, a partir dessas demandas, Rossi passou a viajar para planejar e executar esses espaços temporários, que, segundo ele, apresentavam um processo criativo, metodológico e de escolha de materiais um pouco diferenciado em relação aos espaços mais duradouros, como o ambiente doméstico.

Entre festas, exposições, feiras, desfiles e stands, Rossi atua na área dos espaços efêmeros há cerca de 40 anos, realizando projetos que atendem a nível local, nacional e internacional. Em Belo Horizonte, o designer é conhecido como “o cara das festas” ou “o cara dos eventos”, apresentando uma reputação que é reconhecida pelo fruto de seus inúmeros projetos ao longo das décadas.

Ainda sobre o início de sua carreira, em entrevista a Jana Coimbra, do site “Inesquecível Casamento”², Rossi (2017) afirma que a primeira festa produzida por ele foi o aniversário de 15 anos da irmã, a qual foi um dos primeiros eventos a ter um DJ³ em Belo Horizonte, tendo ocorrido no período do surgimento da música eletrônica. Foi a partir dessa experiência que o designer mineiro percebeu que projetar eventos seria o segmento que realmente queria fazer profissionalmente. A partir de então, começou a realizar vários tipos de eventos e criou o Nouveau Produções, empreendimento que durou

2.
Disponível em:
<https://inesquecivelpasamento.com.br/inesquecivelpasamento-mg/>.

3.
Disc jockey – artista que
reproduz e seleciona
as mais diversas
composições sonoras.

cerca de 22 anos em parceria com uma sócia. Atualmente, ele trabalha na sua empresa Paulo Rossi Eventos em Belo Horizonte, cidade na qual atuou na maior parte de sua carreira profissional, apesar de também realizar projetos fora do estado e também do país.

Rossi atuou igualmente por muitos anos na área da cultura, especialmente em projetos museográficos. Um dos trabalhos mais relevantes de Rossi no final da década de 1990 foi a exposição “Florença: tesouros do Renascimento”. A exposição foi recebida nos meses de agosto e setembro de 1999 no Museu Histórico Abílio Barreto, em Belo Horizonte, contando com obras de grandes nomes como Leonardo da Vinci e Botticelli. Segundo a Folha de S. Paulo (1999), foram trazidas à capital mineira cerca de treze obras de artistas do renascimento italiano. Obras estas que só haviam sido expostas anteriormente em Nova York no ano de 1994 (Fig. 1, Fig. 2, Fig. 3).

Figura 1: à direita acima, recorte do Jornal Estado de Minas, 13 de novembro de 1999.

Fonte: acervo do Museu Histórico Abílio Barreto.

Figura 2: à direita abaixo, recorte do Jornal Estado de Minas, 26 de agosto de 1999.

Fonte: acervo do Museu Histórico Abílio Barreto.



Figura 3: à esquerda, recorte do Jornal Diário do Comércio, 16 de outubro de 1999. Fonte: acervo do Museu Histórico Abílio Barreto.

A exposição foi fruto de um acordo entre as cidades de Belo Horizonte e Florença, um intercâmbio cultural, que previa também um curso a ser realizado com especialistas italianos sobre restauração de obras de arte na capital mineira. Segundo o recorte do jornal belo-horizontino *Gazeta Mercantil*, consultado no acervo do MHAB, publicado em 14 de setembro de 1999, “a exposição foi montada de forma a construir uma linha evolutiva a partir das premissas do Renascimento até a afirmação do Maneirismo. As obras também destacam a cultura florentina dos séculos XV e XVI”. Contudo, ao buscar registros fotográficos no acervo do museu, informou-se que a instituição já não mais possuía as fotos da exposição, que foi a segunda realizada no museu após sua fundação. Todavia, a partir do acervo pessoal de Rossi, obtiveram-se imagens (Fig. 4, Fig. 5) do catálogo da exposição com fotos das obras expostas.

Figura 4: à esquerda, catálogo da exposição “Florença: tesouros do Renascimento”, de 1999.

Fonte: acervo pessoal de Paulo Rossi.

Figura 5: à direita, uma das obras expostas de Sandro Botticelli e escola: *Madona com Menino e o jovem São João Batista*.

Fonte: acervo pessoal de Paulo Rossi.



Com uma visão experiente sobre o assunto, após 40 anos de atuação na área, Rossi (2019) acredita que a perspectiva para os espaços efêmeros é ilimitada, pois, com o passar dos tempos, surgem vários tipos de eventos e inúmeras possibilidades de realização.

Às vezes os eventos são realizados em locais pré-existentes ou às vezes você cria. Às vezes a gente aluga um espaço de evento, e nesse espaço a gente cria toda uma cenografia para receber o evento, então a perspectiva é grande, ilimitada, e a cada dia a gente tem mais e mais eventos e as necessidades são cada

vez maiores para a criação disso, para personalizar os eventos (ROSSI, 2019).

Ele acrescenta ainda que “a criação [...] efêmera traz o diferencial para o evento”, possibilitando a personalização desses espaços temporários. Ademais, Rossi (2019) acredita que a importância dos espaços efêmeros como campo de atuação profissional para o designer é indiscutível, pois, se para a execução desses espaços é essencial utilizar o design, significa que ele é uma importante ferramenta para o planejamento dessa tipologia espacial. Logo, faz-se um campo de atuação também para os designers.

Um dos trabalhos mais recentes de Rossi foi o evento de lançamento da nova coleção de vestuário do Clube Atlético Mineiro 2019/2020 (Fig. 6 e Fig. 7), que contou com um desfile e um coquetel de lançamento. O designer realiza o evento para o clube de futebol anualmente há cerca de 15 anos e, em 2019, o lançamento ocorreu na Sua Sala Eventos, no Ponteio Shopping, em Belo Horizonte.



Figuras 6 e 7: evento de lançamento da nova coleção do Clube Atlético Mineiro (2019).

Fonte: acervo pessoal de Paulo Rossi.

Em uma entrevista concedida a Paulo Navarro, do Jornal “O Tempo”⁴, Rossi relata que trabalhou por bastante tempo realizando projetos museográficos e expográficos. Contudo, devido à baixa remuneração no planejamento desse tipo de ambiente, decidiu ampliar sua atuação para eventos. Casamentos, bailes de debutantes, eventos corporativos, entre outros, fazem parte de sua extensa experiência profissional no mundo dos projetos de espaços efêmeros. Durante a entrevista, o designer comenta:

4.
Disponível em:
<https://bit.ly/2KQrXKH>.
Acesso em: 1 jul. 2019.

“trabalhei anos em projetos de museus e exposições. O que me levou aos eventos foi a baixíssima remuneração, que perdura até hoje nos mais diversos setores da cultura”.

A jornada profissional de Paulo Rossi é bastante longa no campo do design de espaços efêmeros. Como citado anteriormente, são praticamente quatro décadas de atuação, com trabalhos que são não só realizados em Belo Horizonte como também em outras cidades ou até mesmo em outros países, a exemplo de uma festa de casamento realizada na Toscana, na Itália (Fig. 8 e Fig. 9).



Figuras 8 e 9: casamento realizado na Toscana, 2018.

Fonte: acervo pessoal de Paulo Rossi.

Desse modo, é indiscutível o pioneirismo e as contribuições de Rossi para o âmbito dos espaços efêmeros, sendo seu trabalho reconhecido por vários docentes atuais da UEMG, que na época foram seus colegas e alunos, como a professora Maria Bernadete Santos Teixeira, Alencar Ferreira, entre outros. A pesquisa aqui realizada reflete apenas um recorte do trabalho de Rossi que, devido a sua vasta atuação, necessitaria de maior aprofundamento sobre sua trajetória profissional.

Alencar Ferreira

Alencar Ferreira é graduado em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual, em 1995, pela Fundação Mineira de Arte Aleijadinho, a antiga FUMA. Alencar foi professor da UEMG nos cursos de graduação de Design de Ambientes e Design Gráfico entre 1998 e 2015, período no qual também lecionou a disciplina optativa de “design do efêmero”. Com uma vasta experiência em espaços temporários, o designer foi

também diretor de cenografia na antiga empresa LAB Design, escritório no qual foi sócio da designer Mariana Misk Moysés durante 18 anos, de 1999 a 2015, em Belo Horizonte.

Alencar ingressou no campo dos espaços efêmeros ainda durante a graduação, quando foi convidado para planejar uma exposição da FUMA, com sua colega Andréia Costa. Em 1992, foi aluno de Paulo Rossi, o qual também trabalhava na Secretaria do Estado de Cultura e tinha acesso aos diversos eventos relacionados à área dos espaços efêmeros. A partir desse contato e aproximação com Rossi, especialmente por terem trabalhado juntos no Laboratório de Design Gráfico (LDG) na época, Alencar foi então introduzido ao campo dos espaços efêmeros, ao mundo dos eventos.

No ano de 1992, tive o primeiro contato com Paulo Rossi. Ele era meu professor e orientador de projetos no LDG, onde eu também trabalhava. Paulo também era museólogo na Secretaria Estadual de Cultura de Minas Gerais. Ele era responsável por projetos de museus e exposições de arte e cultura. A posição que Paulo ocupava proporcionou ao laboratório oportunidades muito ricas nessa área; ele levava para lá projetos de exposições de grande porte e complexidade muito interessantes. Como eu trabalhava no laboratório, eu acabava participando direta ou indiretamente de todo o processo. Posso afirmar que Paulo Rossi abriu meus horizontes e me apresentou muitas coisas dessa área. Outra pessoa que não posso deixar de mencionar, que foi importante na minha entrada nessa área, foi a professora Maria Bernadete Santos Teixeira, que era a coordenadora do LDG. Os dois contribuíram muito para o sucesso da minha carreira (FERREIRA, 2019).

Ao descobrir o campo dos espaços efêmeros, como menciona o designer, por puro instinto e vontade de trabalhar na área, ele buscou observar e participar de montagens de exposições, na área de museografia e, mais tarde, do planejamento e execução de eventos, juntamente com Paulo Rossi. Percebe-se, assim, que o primeiro contato de Alencar com o referido campo foi na própria universidade, a partir dos professores mencionados.

É válido ressaltar que, segundo Freitas (2017), a FUMA teve seu primeiro aluno egresso do curso de Desenho Industrial no ano de 1963, o primeiro designer formado pela instituição. A partir de 1970, a duração do curso passa de três para quatro

anos de formação (FREITAS, 2017) e, no período em que Alencar ingressa no curso, este tinha duração de cinco anos. Consequentemente, podemos afirmar que ele fez parte da décima turma de designers formados pela FUMA, integrando um grupo relativamente novo de profissionais em Belo Horizonte.

Em 1998, após voltar de uma estadia de três anos na Europa, onde cursou dois anos de um programa de doutorado na Universidade de Barcelona, ele trabalhou também com passarelas de moda e *visual merchandising* (vitrines). Nesse período, em Belo Horizonte, Alencar abriu uma empresa juntamente com a designer Mariana Misk Moysés, a LAB Design, na qual teve a oportunidade de trabalhar com projetos de espaços efêmeros para as vitrines das lojas Sputnik, uma marca de roupas muito conhecida na década de 1980.

Apesar de enxergar todos os seus trabalhos como importantes para sua carreira, Ferreira (2019) afirma que alguns foram bastante marcantes para ele, seja como profissional seja como pessoa. Um dos projetos que o designer apresenta um carinho especial foi o Baile de Debutantes (Fig. 10, Fig. 11 e Fig. 12) realizado em 2008 pela Fiat para as filhas dos

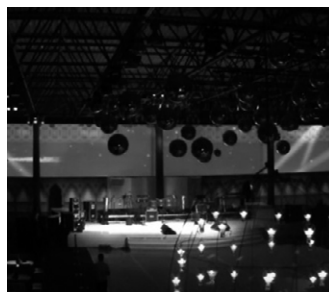
Figura 10: Baile de Debutantes da Fiat (2008).

Fonte: acervo pessoal de Mariana Misk Moysés.



Figuras 11 e 12: Baile de Debutantes da Fiat (2008).

Fonte: acervo pessoal de Alencar Ferreira.



funcionários da empresa, das quais muitas das cerca de 200 meninas não teriam a oportunidade de realizar uma festa de 15 anos. Esse projeto foi realizado por Alencar e sua então equipe do LAB Design, em contrato com a Fiat – empresa na qual a marca dos designers trabalhou durante cerca de quatro anos.

Grande parte do trabalho de Alencar está relacionado ao projeto de eventos – espaços de festas, shows e apresentações teatrais – que, por sua própria natureza, são temporários. Todavia, o designer também apresenta uma vasta experiência com exposições e peças gráficas, tornando seu trabalho bastante rico e diversificado. Um exemplo de espaço expográfico projetado por Alencar, enquanto orientador de projetos no LDG/UEMG, foi a linha do tempo da história da cadeira que abriu a exposição “1 pessoa 10 cadeiras” (Fig. 13 e Fig. 14), que fazia parte da IV Bienal Brasileira de Design (2012).



Figuras 13 e 14: Mostra “1 pessoa, 10 cadeiras” (2012).
Fonte: Acervo de Alencar Ferreira⁵.

Por fim, um dos trabalhos mais recentes do designer foi um evento privado para uma debutante em Belo Horizonte. O conceito da cenografia da festa foi baseado no Cyber Punk, que é um subgênero de ficção científica conhecido pela alta tecnologia. O espaço, a sala de eventos Sua Sala, foi totalmente transformada pelo jogo de luzes, painéis de LED e pela mistura de tecnologia e glamour – definido pelo designer como Cyber Glamour (Fig. 15, Fig. 16, Fig. 17 e Fig. 18).

A respeito da metodologia utilizada para projetar esses espaços efêmeros, de forma geral, Ferreira (2019) afirma que

5.

Disponível em: <https://bit.ly/2xn7AvC>. Acesso em: 28 de jun. 2019.

Figura 15: à esquerda,
Evento privado (2019).

Fonte: acervo pessoal
da autora.

Figuras 16, 17 e 18:
Evento privado (2019).

Fonte: acervo pessoal de
Alencar Ferreira.

Fotografia do evento por:
Rafael Motta.



utiliza para o desenvolvimento três *briefings*, sendo eles: o de pré-projeto, de projeto e de pré-produção. No primeiro, são realizadas para o cliente perguntas a respeito do tipo e do porte do espaço, das questões de segurança, acessibilidade, possíveis dificuldades, os tipos de materiais que podem ser utilizados e os desejos pessoais do cliente para com o espaço. No segundo momento, do *briefing* de projeto, este é desenvolvido a partir da adaptação de todas as informações coletadas na etapa anterior, que auxiliam no conhecimento das limitações e possibilidades do projeto. Além disso, é feita uma comparação com a etapa anterior, em relação à ideia e ao conceito desenvolvidos, para identificar a necessidade de retirar ou colocar algum elemento específico no espaço. E, por fim, o *briefing* de pré-produção é a etapa de testes das ideias desenvolvidas no projeto para realizar, então, a montagem final. Nesse momento, portanto, o *briefing* final é feito para verificar se está tudo conforme o desejo do cliente e se algo precisa ser ajustado. Segundo o designer, as etapas permitem que ele alcance o máximo de sucesso e o mínimo de erros possíveis na execução final do ambiente.

Desse modo, percebe-se que Alencar Ferreira esteve inserido em um contexto do design de espaços efêmeros em Belo Horizonte bastante abrangente, desde meados de 1992

até a atualidade, 2019. Dentro desse panorama, podemos considerar que o designer foi uma das principais figuras do campo dos projetos de espaços efêmeros em Belo Horizonte, sendo reconhecido por vários colegas de profissão, que inclusive ainda fazem parte do corpo docente da UEMG, como os professores Maria Bernadete Santos Teixeira e Wadson Gomes Amorim, além do próprio Heleno Polisseni Cordeiro (professor aposentado da instituição).

Heleno Polisseni

Heleno Polisseni Cordeiro obteve sua primeira graduação no curso de Administração de Empresas pelo Centro Universitário Newton Paiva, em 1995. Seguindo seu percurso acadêmico, decidiu fazer uma segunda graduação, formando-se em Design de Produto pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), no ano de 1997, em Belo Horizonte. A carreira de Heleno no campo do design apresenta uma experiência bastante diversificada; atuou como professor durante 17 anos nos cursos de design na UEMG; foi cenógrafo de teatro de mais de 40 produções e também diretor de arte de três curtas-metragens.

A inserção do designer no âmbito dos espaços efêmeros ocorreu ainda em meados da década de 1990, e segundo Heleno, ele começou a trabalhar com cenografia por volta de 1994, por acaso, quando foi convidado por alguns colegas que trabalhavam na área, entre eles o professor Yuri Simon, para projetar cenografia para peças teatrais. Uma das primeiras cenografias projetadas por Heleno foi dedicada à peça “Pobre super-homem” (Fig. 19 e Fig. 20), de Brad Fraser, e que foi indicada ao prêmio SESC-SATED⁶, nas categorias de: espetáculo, texto, direção, ator, atriz, figurino, cenário e iluminação.

6. Prêmio resultado da parceria entre o Serviço Social do Comércio de Minas Gerais (SESC) e o Sindicato dos Artistas e Técnicos em Espetáculos de Diversões de Minas Gerais (SATED), que visa homenagear e contemplar os artistas que se dedicam às áreas de teatro, dança e cinema no estado mineiro.

Figuras 19 e 20: peça “Pobre Super-Homem”.

Fonte: acervo pessoal de Heleno Polisseni.



A cenografia da peça tem seu conceito baseado em um *loft*, com a construção do espaço a partir de peças verticais intercambiáveis, espécie de módulos, que ao serem movimentadas delimitavam espaços diferentes, como a sala e o quarto, por exemplo. Além disso, outros elementos são pensados quando se trata de cenografia, como a luz e narrativa relacionada à história da peça, como afirma Heleno sobre a ambientação:

Construção visual conjuga elementos de transformação, subjetivação e figuração. De acordo com o texto, projeções de palavras e imagens, como balões das revistas em quadrinhos, indicavam os locais onde se passava a ação, o tempo e o subtexto da personagem. Biombos de tela de metal limitavam os espaços compostos por objetos nas cores primárias significativas do Super-Homem (vermelho, amarelo e azul), e correspondentes a cada personagem. A ação nos remetia a cenas cinematográficas, e a histórias em quadrinhos em movimento (CORDEIRO, 2019a).

Contudo, seu campo de atuação nos espaços efêmeros não se restringiu apenas ao teatro, e logo outras áreas foram surgindo, como os shows, os stands, o cinema e as exposições. Um exemplo da atuação de Heleno no campo do cinema, como diretor de arte, é o premiado⁷ curta-metragem “Deus me livre” (2001), Fig. 21 e Fig. 22, de direção de Alexei Divino.

7.

O projeto ganhou quatro prêmios: 1º Prêmio de Estímulo ao Curta-metragem de Minas Gerais (Projeto Premiado), Guarnicê do Maranhão 2002 (Melhor Roteiro), Guarnicê do Maranhão 2002 (Melhor Ator – Samir Hauaji) e Festival de Cinema de Juiz de Fora (Menção Honrosa).



Figuras 21 e 22:
curta-metragem
“Deus me livre”.

Fonte: acervo pessoal
de Heleno Polisseni.

Nesse projeto, o designer desenvolveu a cenografia em consonância com a narrativa do filme: a “ambientação em uma fazenda de café centenária e em uma pequena cidade da Zona da Mata mineira. Utilização da iconografia e costumes do

interior de Minas Gerais como base para a criação dos cenários e figurinos” (CORDEIRO, 2019a). O filme se tratava de um diabo que estava cansado de ser superado pela maldade do ser humano e resolveu ir ao céu devolver a Deus o inferno.

A partir dessa vasta experiência com o projeto de espaços efêmeros, o designer afirma que há uma distinção em planejar essa tipologia espacial em relação aos ambientes duradouros, ou até mesmo sobre os produtos. Essa diferença, que caracteriza o espaço efêmero, é a predominância da linguagem, da transmissão de uma ideia que é materializada no espaço de modo a compor ou apoiar uma narrativa.

Além disso, Cordeiro (2019b) também acredita que cada tipo de espaços efêmeros apresenta sua peculiaridade, como por exemplo: o teatro preza pela capacidade de duração e pela manutenção dos elementos que compõem o cenário, enquanto no cinema, as peças que compõem a ambientação são, em sua grande maioria, pouco duráveis e descartáveis. Assim, a decoração e a composição do espaço consistem em materiais leves, como plástico e papel, por exemplo.

Um dos projetos mais recentes do designer no ramo foi uma ambientação para o cinema, realizada para a emissora Globo: o “Dia de Reis” (2018), no qual participou da direção de arte. Segundo Heleno Polisseni, o filme é uma comédia romântica, que a partir da direção artística tem o objetivo de voltar um olhar de afeto e lirismo para o sertão mineiro.

Para se opor à geografia do médio São Francisco, os interiores de Ilíria serão aconchegantes, com as texturas dos tapetes e rede de balanço em tear combinadas com colchas e almofadas de fuxico colorido. No atacado comercial, a profusão de sacas, mantimentos, apetrechos de selaria, utensílios de cozinha e rolos em exposição de tecido de chita estampada cumprem a mesma função - trazer vibração e cor para ajudar a construir o tom de leveza que a narrativa convoca (CORDEIRO, 2019a).

De acordo com Cordeiro (2019b), o cenário mais importante para o enredo do filme é a casa de Olívia, que é o coração da história, “em contraponto direto com o Atacado de Orsino – representações do feminino e do masculino, bem delimitadas” (CORDEIRO, 2019a). Tanto a sala quanto a cozinha (Fig. 23 e Fig. 24) da casa, onde foram realizadas as gravações, tiveram que ser totalmente reformuladas – mobiliário, objetos, materiais,



Figura 23: à esquerda, Cenário da cozinha, “Dia de Reis” (2018), antes.

Fonte: acervo pessoal de Heleno Polisseni.



Figura 24: à direita, Cenário da cozinha, “Dia de Reis” (2018), depois.

Fonte: acervo pessoal de Heleno Polisseni.

cores. Segundo o designer, foram inseridos no espaço elementos visuais, especialmente objetos cotidianos, que lembrassem o arquétipo de Minas Gerais, que trouxessem aconchego.

Tendo em vista que o espaço apresenta um período limitado para a gravação das cenas, todos os detalhes do ambiente que constituem o cenário são catalogados previamente, especificando cada objeto, material e cor que precisam estar presentes na ambientação. Desse modo, o designer garante que tudo seja planejado e executado no tempo disponível para as gravações do filme.

Para Cordeiro (2019), o projeto dos espaços efêmeros requer uma abordagem diferenciada, que se distingue do projeto tradicional pela necessidade de pensar em fatores como local de execução e período de tempo disponível. Contudo, as etapas para o desenvolvimento de projetos para os espaços efêmeros podem ser divididas, genericamente, em três: o problema, a ideia/solução e a execução. Ainda de acordo com o designer, a primeira etapa seria destinada à identificação do problema; em seguida, a segunda fase refere-se à parte criativa, de ideia ou solução para o espaço; e por fim, na última etapa seria implementada a ideia, a execução e materialização da solução.

Percebe-se que, apesar de seguir um passo a passo semelhante a um projeto de produtos ou ambientes, o design de espaços efêmeros apresenta alguns cuidados específicos para serem pensados previamente, como por exemplo: a duração do espaço montado, os materiais que podem ser utilizados ou não e, especialmente, o local ou a arquitetura que irá abrigar o projeto. O designer deve, portanto, planejar o ambiente de acordo com o tempo disponível para a execução do projeto, duração do ambiente e, por fim, a desmontagem.

Yuri Simon da Silveira é mestre em Design pelo Programa de Pós-graduação em Design da UEMG (2017), realizou uma especialização em Artes Plásticas e Contemporaneidade pela Escola Guignard (2003) e se formou em Desenho Industrial pela UEMG (1997). De 1992 a 2007, Yuri atuou como professor de iniciação teatral em cursos livres e faculdades. Desde os seus 24 anos, Yuri já frequentava o espaço teatral e apresentava um enorme interesse pela área, o que fez com que trocasse a graduação em Engenharia Elétrica pela de Desenho Industrial. Graças à experiência no curso de engenharia, Yuri desenvolveu uma maior habilidade para realizar projetos de iluminação para a cena teatral.

Em 2007, o designer tornou-se professor da Escola de Design da UEMG, lecionando diversas disciplinas, entre elas, e a mais atual, a de Design Cênico. Para Silveira (2019), o conceito de espaços efêmeros ainda apresenta pontos fracos, o que faz com que o designer prefira utilizar a conceituação de design cênico. Esse termo, por outro lado, se torna bem mais claro para o designer, que trabalha com cenografia e teatro há mais de 30 anos.

Nesse sentido, as cenografias podem assumir caráter transitório – efêmero – ou caráter permanente. Dotadas dessa última característica, os projetos cenográficos já não se enquadram na conceituação de design de espaços efêmeros. Sobre a atuação do designer, Silveira (2019) afirma que um dos seus primeiros trabalhos nessa área, tendo em mente a noção de projeto aplicada à cena, ocorreu em 1994. Nesse momento, ele passou a desenvolver projetos cenográficos e propostas de iluminação muito mais complexas, bem como passou a se basear em um pensamento mais voltado à questão de projeto (SILVEIRA, 2019).

Um dos primeiros trabalhos do designer foi a cenografia da peça “Os fuzis da senhora Carrar”, em 1990, na qual Silveira (2019) atuou como diretor do espetáculo e também elaborou a cena. A peça, de Bertolt Brecht, é um clássico da dramaturgia mundial, que trata da luta de indivíduos pela defesa da democracia e do combate ao fascismo. Segundo Silveira (2019), na peça havia uma temática associada aos pescadores. Ele conta que buscou trazer soluções que remetessem a essa ideia, trazendo redes, texturas e uma iluminação que ora mostrava a cena à frente da rede e ocultava a cena atrás dela,

ora fazia o inverso, permitindo criar uma espacialidade e uma dinâmica para a cena. Infelizmente, não há registro visual da peça, uma vez que nesse período não havia tanta preocupação em fotografar ou gravar essas produções.

Silveira (2019) revela que o designer só tem a ganhar em meio a esse campo de tantos outros profissionais, pois graças ao pensamento sistêmico e multidisciplinar do designer, ele consegue articular o projeto desses espaços de maneira dinâmica, e também por ter a possibilidade de trabalhar cada elemento espacial em uma composição.

Por fim, um dos trabalhos que o designer considera mais importantes e que marcou sua carreira foi a peça “Pobre super-homem”, para a qual ele convidou Heleno Polisseni para trabalhar com ele e desenvolveram uma cenografia com novas técnicas, novos pensamentos e soluções para a criação e mudança de cena. Bem como dito anteriormente por Cordeiro (2019b), Silveira (2019) relata a criação de biombos que se movimentavam ao longo do desenvolvimento da peça para criar e representar diferentes espaços. Segundo ele, também foi utilizado um conceito pouco comum na época, o de projeção simultânea, que foi utilizada tanto para repetir o texto dos atores, dando localização espacial, como também transmitia informações que facilitavam a compreensão dos espectadores, sem a necessidade de que fossem faladas.

Usamos um conceito que era pouco explorado, o de projeção simultânea. [...] A gente fez toda a projeção em power-point, depois faz a máscara que cobre a tela, afere as medidas, [...] tudo muito artesanal para obter a projeção mapeada. Era uma tela oval, que lembrava um balão de história em quadrinho, ao mesmo tempo estilizada, porque tinha uns cordames amarrando em uma estrutura metálica. [...] Esses balões, essas projeções, se repetiam no texto dos atores, davam um elemento de localização, como “casa de [...]”, “cemitério”, como também transmitiam informações (SILVEIRA, 2019).

Yuri ressalta a importância de se pensar os aspectos comunicacionais na cena, no teatro, os quais foram se desenvolvendo ao longo dos anos de experiência de Silveira (2019), mas que foram despertados especialmente na peça supracitada,

na qual ele teve o grande desafio de repensar as revistas em quadrinhos para trazer para o espetáculo.

Atualmente, Yuri Simon trabalha como professor na Escola de Design da UEMG, na qual também participa do Centro de Extensão, e continua atuando em projetos cenográficos. Graças a sua vasta experiência no âmbito do teatro, da iluminação e dos projetos cenográficos, Silveira (2019) já realizou diversos trabalhos da área em Belo Horizonte e em outras cidades de Minas Gerais, ressaltando a importância de sua atuação para o design mineiro e belo-horizontino.

Cláudio Santos

Cláudio Santos Rodrigues é formado em Comunicação Social, na área de Publicidade e Propaganda, pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (1993) e obteve o título de Mestre em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais em 2015. No início da sua carreira, Cláudio teve a experiência de trabalhar com alguns escritórios de artes gráficas e, posteriormente, de multimídia. Nesse momento, Cláudio passou a ter seu primeiro contato com o planejamento de espaços temporários, propondo soluções de multimídia e de espaços interativos para museus.

Após desenvolver alguns recursos pioneiros para esse campo, Cláudio decidiu montar seu próprio local de trabalho. Entende-se, assim, que grande parte da carreira do designer está associada à trajetória da sua empresa. Em 1996 nasce a Voltz Design, uma parceria do designer com sua sócia Alessandra Maria Soares, tornando-se um escritório de design com sede em Belo Horizonte que conta com uma equipe de designers de formação diferenciada, possibilitando a realização de um trabalho de equipe em conjunto com engenheiros, programadores, roteiristas e arquitetos, por exemplo.

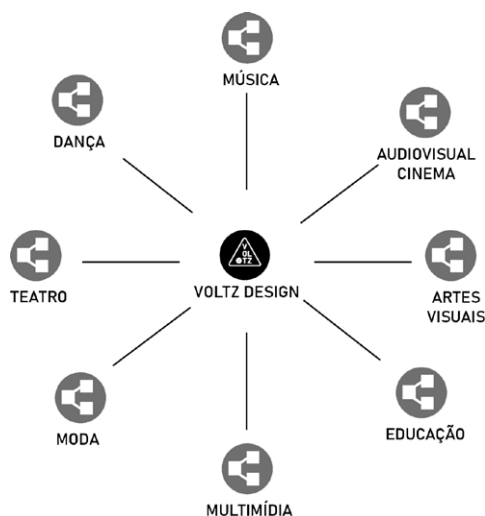
Desse modo, o escritório Voltz Design é uma empresa multidisciplinar, que atua em diversos campos culturais, tais como: a música, o cinema, as artes visuais, a educação, a multimídia, a moda, o teatro e a dança. Dentro desses eixos, a empresa de Cláudio e Alessandra apresenta uma vasta experiência de 22 anos de atuação em projetos gráficos e ambientação de espaços efêmeros.

A entrada no campo do design de espaços efêmeros para a empresa foi uma consequência de sua atuação. Dentro da Voltz,

Cláudio e sua equipe passaram a trabalhar com vários projetos culturais, área que se tornou um forte viés da empresa. Um dos primeiros trabalhos realizados pela Voltz foi um projeto para a produtora belo-horizontina Motor Music. Inicialmente, a marca solicitou a criação e o planejamento da loja da produtora; mas não tardou para que a empresa se tornasse responsável pela materialização do conceito da Motor Music nos shows internacionais produzidos por eles em Belo Horizonte.

Figura 25: áreas de atuação da Voltz Design.

Fonte: acervo Voltz Design.



A gente começou muito trabalhando para a área de música. [...] A gente começou a trabalhar para uma produtora que surgiu aqui em Belo Horizonte, que chamava Motor Music, e aí nossa primeira atuação foi criar um espaço para a loja deles, que teve um prazo de duração de uns 3 anos, mas nesses 3 anos eles [Motor Music] começaram a produzir os primeiros shows internacionais de música independente em Belo Horizonte. Então acabava que a gente sempre estava ligado, também, a ter que transportar o conceito visual da Motor Music para esses espaços que eram sempre os mais diferentes espaços de shows (RODRIGUES, 2019).

Com o passar do tempo, a Motor Music foi crescendo em suas proporções, passando a produzir festivais relacionados às novidades da música internacional, como o Eletronika. A partir desse período, do final da década de 1990, a Voltz passou a

transportar os conceitos e a identidade da Motor Music (Fig. 26 e Fig. 27) para estes eventos em espaços públicos maiores, como o Parque Municipal de Belo Horizonte, por exemplo, ocupando os lugares da cidade. Além dos eventos musicais, por volta do mesmo período, o escritório também atuou com o Festival de Dança e com a Mostra Mundial de Cinema (Indie), ampliando seu leque de experiência no que tange aos espaços efêmeros.



Figuras 26 e 27: projetos para o Motor Music (1996-1999).

Fonte: acervo Voltz Design.

Percebe-se que, desde a década de 1990, existe um campo em ascensão sobre os espaços efêmeros – o dos ambientes e eventos temporários. Como visto anteriormente, fazem parte dessa tipologia espacial os concertos musicais, apresentações teatrais, exposições, instalações, entre outros, os quais em sua grande maioria estão inseridos no âmbito cultural. E é justamente nesse eixo que a Voltz Design desenvolveu a maior parte de seus projetos, resultando em uma vasta experiência.

A respeito do design de espaços efêmeros, Rodrigues (2019) afirma que “o desafio maior é entender o que cada espaço vai oferecer de potencialidade”. Para o designer, é essencial que nesses espaços temporários, o projeto idealizado consiga dialogar tanto com a arquitetura quanto com a paisagem de cada lugar, para transmitir de forma adequada os conceitos e a identidade visual desejados. Desse modo, torna-se essencial explorar as potencialidades que cada espaço pode oferecer a partir de suas características específicas.

No campo da moda, a empresa do designer mineiro atuou em parceria com estilistas atualmente renomados, como Ronaldo Fraga e Jotta Syballena, que foram uns dos primeiros

a participar de grandes eventos de moda no nível nacional no final dos anos 90. Segundo Rodrigues (2019), foi nesse período também que a Voltz começou a atuar em projetos cenográficos – que poderiam ser realizados fisicamente ou através de recursos audiovisuais – para desfiles de moda, que até então possuíam menores dimensões. Com o surgimento dos grandes eventos nacionais da moda, como o São Paulo Fashion Week (SPFW) e o Fashion Rio, o escritório mineiro passou a ampliar sua equipe de trabalho para atender a esses desfiles de grandes formatos, atuando com profissionais de outras áreas, como os arquitetos e cenotécnicos. Nesse contexto, o escritório se tornava responsável por incorporar visualmente as ideias e os conceitos das coleções elaborados pelo estilista no palco do desfile e, posteriormente, para os pontos de venda desses produtos. Como exemplo dessa atuação, tem-se o projeto cenográfico para o desfile da marca Lei Básica (Fig. 28 e Fig. 29) no Fashion Rio (2005).



Figuras 28 e 29: cenografia para desfile da marca Lei Básica, Fashion Rio (2005).

Fonte: acervo Voltz Design.

Para a elaboração desses projetos de espaços efêmeros, a metodologia utilizada por Cláudio – bem como pela Voltz – consiste em sintetizar o conceito visual em um pôster ou peça gráfica, para a partir desse elemento transpor a ideia para o espaço, materializando o conceito em sua tridimensionalidade – seja através de materiais tangíveis, seja através de recursos de multimídia. Assim, inicialmente o projeto se desenvolve em torno de uma ideia, uma concepção principal, que está relacionada à mensagem que se busca transmitir, para em seguida compor a espacialidade do ambiente com elementos relacionados ao tema central.

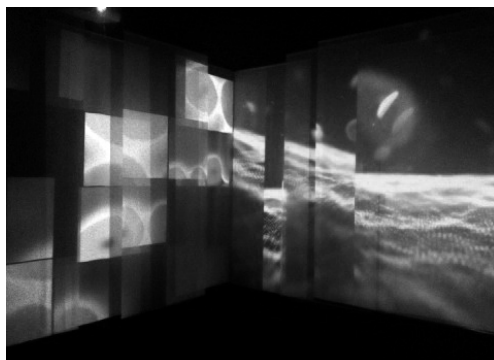
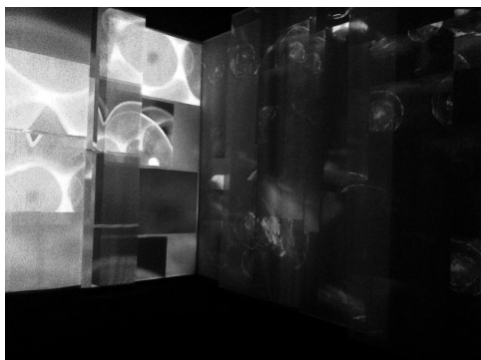


Um dos trabalhos mais recentes de Cláudio com sua equipe da Voltz Design é “O Desmedido, Humano” (Fig. 30), uma instalação audiovisual projetada para o laboratório Hermes Pardini entre 2016 e 2017. Conforme Cláudio, a instalação, que foi realizada no Centro Cultural Banco do Brasil de Belo Horizonte (CCBB-BH), dialogava com a exposição ComCiência de Patrícia Piccinin, que também estava abrigada no CCBB-BH e cujo tema de ambos os espaços era o corpo humano.

Figura 30: instalação “O Desmedido, Humano”.

Fonte: acervo do site Voltz Design⁸.

8.
Disponível em:
<https://bit.ly/31UBa9t>.
Acesso em: 7 out. 2019.



O ambiente foi criado pela parceria entre Cláudio Santos, Alessandra M. Soares e Chico de Paula – um dos parceiros da Voltz em diversos projetos audiovisuais. Segundo Rodrigues (2019), o espaço permitia um “[...] olhar para o interior do corpo humano, por meio de diferentes sensações”. Baseado no corpo humano, na Genética, da Terapia Celular e Citogenética, criou-se uma interpretação sensorial aplicada ao ambiente, que, além de o tornar imersivo, também representava a estrutura física humana sob uma diferente perspectiva (RODRIGUES, 2019).

Figuras 31 e 32: instalação “O Desmedido, Humano”.

Fonte: acervo do site Voltz Design.

Sobre o processo de composição e execução da instalação, Rodrigues (2019) ressalta como materializou o conceito no espaço:

A exposição tinha três grandes projeções em 17 telas cenográficas sobrepostas com tecidos semitransparentes fragmentados, criando camadas e efeito de profundidade. Convidamos Henrique Roscoe para editar imagens de órgãos e elementos em 3D e estruturas captadas por meio de exames de imagem, como cadeias de DNA, batidas do coração, ressonâncias magnéticas e radiografias. A sonorização do espaço também foi meticulosamente elaborada. A sala foi ambientada com pufes para que os visitantes vivenciassem a experiência de forma confortável. Para isso, além das imagens que foram trabalhadas plasticamente, com fragmentação e composição cromática, o coletivo O.ST produziu uma trilha sonora original, que remetia aos sons internos do corpo humano, misturada com uma sonoridade sintética e poética (RODRIGUES, 2019).

Ainda segundo o designer, o projeto necessitou de uma equipe multidisciplinar, a qual incluiu produtores, designers, arquitetos, engenheiros, entre outros; o que corroborou para destacar a importância que tem cada um desses profissionais na elaboração de espaços efêmeros. Além disso, a partir do trabalho de Rodrigues (2019), podemos perceber uma forte influência da tecnologia em seus projetos, despertando o designer para novas possibilidades de criação, imersão, reprodução e reaplicação de materiais e conteúdos nesses espaços temporários.

A trajetória do designer Cláudio Santos – juntamente com seu escritório Voltz – apresenta inúmeras contribuições no campo dos espaços efêmeros em Belo Horizonte, desde a década de 1990 até hoje. Atualmente, Cláudio além de se dedicar a sua empresa é também professor e pesquisador da Escola de Design na Universidade do Estado de Minas Gerais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O universo dos espaços efêmeros ainda é um assunto pouco pesquisado no âmbito acadêmico e que apresenta uma certa complexidade, devido a sua transitoriedade, ao vasto leque de possibilidades e à limitação bibliográfica. Contudo, fica claro após a entrevista com todos os profissionais ora

destacados que é um campo de atuação importante para o designer, o qual, a partir de seu pensamento estratégico e sistêmico, consegue planejar o espaço em sua dinamicidade e propor soluções. Ressalta-se a interdisciplinaridade que o campo do design requer quando da necessidade de realizar um trabalho em conjunto com outros profissionais.

A pesquisa, pautada em uma investigação bibliográfica e documental, assim como na entrevista direta com os personagens selecionados, possibilitou uma coleta de informações relevantes sobre o desenvolvimento da área na década de 1990 na capital mineira. Isso gerou também uma aproximação e uma expansão do conhecimento sobre os espaços efêmeros como campo de atuação dos designers, além de contribuir para o registro de alguns trabalhos dos designers mais conhecidos na área que tinham ou têm uma conexão docente com a Escola de Design da UEMG. A documentação coletada desses trabalhos além de enriquecer o conhecimento permite também que se preserve a memória e a atuação desses profissionais, valorizando a história do design em Minas Gerais, especialmente em Belo Horizonte.

Ademais, foi possível identificar que, apesar de a grande maioria dos profissionais entrevistados trabalhar nas mais diversas áreas dos espaços efêmeros, alguns designers apresentam um maior número de projetos relacionados a um campo específico. Paulo Rossi, apesar de trabalhar em diversas áreas: culturais, corporativas e celebrativas, atualmente tem realizado eventos relacionados à promoção de empresas e festas de casamento de alto padrão. Já Alencar Ferreira realiza projetos de design para festas de aniversário e cenografia para uma empresa de parque de diversões no Canadá, onde trabalha atualmente. Enquanto Heleno Polisseni, em seus últimos projetos, tem executado ambientação e direção para empresas cinematográficas. Yuri Simon foca, desde seu ingresso na área do design, no campo cenográfico e teatral, sejam eles de caráter temporário ou não. E, por fim, Cláudio Santos tem realizado projetos de ambientação para a área cultural, bem como peças de comunicação visual. Assim sendo, percebe-se que há nicho de atuação profissional nos mais diversos campos dos projetos de espaços efêmeros, favorecendo as possibilidades para os designers nesse mercado.

Foi possível ainda perceber que, apesar de atuarem em diferentes eixos da área, os profissionais utilizam a metodologia projetual do design para a elaboração do planejamento dos

espaços efêmeros. A maioria dos entrevistados dividem em três momentos principais o projeto desses espaços: primeiramente, é realizada a coleta de informações e necessidades do cliente – o *briefing*; em seguida é feito um levantamento de equipamentos, materiais, limitações, apresentando as possíveis opções de projeto para o cliente, que irá definir o resultado final; e, por último, a etapa executiva, de realização e materialização do projeto em si.

Espera-se que esse trabalho possa tanto inspirar e incentivar a pesquisa na área dos projetos de espaços efêmeros quanto despertar para o conhecimento sobre o tema. Encoraja-se, também, um registro mais aprofundado de cada um dos profissionais que foram objeto de estudo da pesquisa e também de outros designers importantes que não puderam ser estudados devido ao recorte temporal e institucional da pesquisa.

REFERÊNCIAS

BAGGIO, Ulysses da Cunha. *A luminosidade do lugar*: circunscrições intersticiais do uso do espaço em Belo Horizonte: apropriação e territorialidade no bairro Santa Tereza. 2005. Tese (Doutorado em Geografia) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

BENEVOLO, Leonardo. *História da arquitetura moderna*. Tradução Ana M. Goldberger. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

CARNIDE, S. J. F. *Arquiteturas expositivas efêmeras*. Lisboa: Universidade Técnica de Lisboa, 2012.

CARDOSO, Rafael. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. *Arcos*, v. 1, p. 15-39. 1998.

CORDEIRO, Heleno Polisseni. *Portfólio pessoal de Heleno Polisseni Cordeiro*. Belo Horizonte, 04 jun. 2019a. Disponível em: alesantow@gmail.com. Acesso em: 04 jun. 2019.

CORDEIRO, Heleno Polisseni. *Sobre os espaços efêmeros*. [Entrevista cedida a] Alessandra Santos. Belo Horizonte, jun. 2019b.

FERREIRA, Alencar. *Sobre os espaços efêmeros*. [Entrevista cedida a] Alessandra Santos. Belo Horizonte, jun. 2019.

FOLHA DE S. PAULO. **Exposição:** BH recebe tesouros do Renascimento, 1999. Disponível em: <https://bit.ly/2IxbZ5h>. Acesso em: 7 out. 2019.

FREITAS, A. L. C. O curso de desenho industrial da FUMA: da criação aos primeiros egressos. In: BRAGA, M. C.; ALMEIDA, M. G.; DIAS, M. R. A. C. (org.). **Histórias do Design em Minas Gerais**. Belo Horizonte: EdUEMG, 2017. p. 17-48.

LEFEBVRE, H. **The production of space**. Oxford: Blackwell's Oxford, 1991.

LIPOVETSKY, G. **Tempos hipermodernos**. Tradução: Mário Vilela. São Paulo: Barcarolla, 2004.

MIOTTO, Juliano. **Fabricação digital na arquitetura efêmera, de estantes comerciais, aplicada em visual merchandising**. 2016. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

RODRIGUES, Cláudio Santos. **Sobre os espaços efêmeros**. [Entrevista cedida a] Alessandra Santos. Belo Horizonte, jun. 2019.

ROSSI, Paulo. A hora e a vez da arquitetura de espaços efêmeros. **Revista Edificar**, mar. 2015. Disponível em: <https://revistaedificar.com.br/blog/19-pedro-rossi/70-a-hora-e-a-vez-da-arquitetura-de-espacos-efemeross/>. Acesso em: 20 ago. 2017.

ROSSI, Paulo. **Sobre os espaços efêmeros**. [Entrevista cedida a] Alessandra Santos. Belo Horizonte, mai. 2019.

SILVEIRA, Yuri Simon da. **Sobre os espaços efêmeros**. [Entrevista cedida a] Alessandra Santos. Belo Horizonte, out. 2019.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

