

**ATIVIDADE DO DESIGNER EM GRUPO DE TEATRO UNIVERSITÁRIO**

Nikolas da Silva Ribeiro

Giancarlo de Aguiar

## Resumo

A presente pesquisa mostra a contribuição do acadêmico de designer ao grupo de teatro ELÊUSIS, mostrando o desenvolvimento contínuo para estabelecer uma identidade visual do grupo de teatro universitário.

Durante a pesquisa, o acadêmico desempenhou o papel de Designer, ajudando na criação de uma logo para o grupo de teatro, através de pesquisas fundamentadas, e com ideias dialogadas entre membros do grupo.

palavras-chave: Teatro, Design, Criação.

**1 INTRODUÇÃO**

Sendo um projeto que busca estabelecer uma identidade visual, foi necessário realizar uma pesquisa através de metodologias recomendadas para a prática do Designer.

Tais metodologias buscam elaborar projetos através de problematizações, realizando pesquisas, análises, debates, para chegar num modelo ideal, que irá resolver o problema estabelecido.

O objetivo dessa metodologia de criação da imagem visual é ter uma boa base teórica, para então ter uma bagagem de conhecimento o suficiente para construir um projeto de alta qualidade na prática. Esses princípios teóricos serão introduzidos a seguir no tópico sobre o desenvolvimento.

## 2 DESENVOLVIMENTO

Refletimos primeiramente sobre os fundamentos das bases teóricas, aspectos associados a natureza e o homem, e a harmonia entre si, e como reproduzir esse tema através, principalmente, das artes cênicas.

Como AGUIAR (2022) estabelece:

(...) Priorizamos a trajetória de um caminho que demonstre a importância das artes integradas para a expressão da natureza humana, do simbólico e do ecológico, para isso, trazemos diferentes cenários de atores e espectadores profissionais ou universitários para compor as diversas ações de narrativas artísticas no panorama da arte e cultura.

Com isso em mente, foi sugerido que a busca por uma identidade visual partisse das culturas nacionais e internacionais que tivessem os elementos da natureza, ou a natureza em sua totalidade, como protagonista nos aspectos culturais. Dentre as culturas selecionadas, as que mais destacaram foram os grupos tribais localizados na Grécia antiga, e, nacionalmente, as diversas culturas indígenas existentes no país. Suas produções artísticas tem imenso valor histórico e cultural, e demonstram uma identidade que usa a natureza como principal símbolo para uma série de tradições e rituais.

Na pesquisa da cultura Grega, foram expostas as técnicas artísticas mais conhecidas, desde o período pré-helênico. Partindo da época do estilo Proto-Geométrico (1) (séc. XI a X a.C) até a época do estilo Helenístico (séc. III a.C. a I d.C.) A propósito da cultura Indígena, foi analisado as produções artesanais das culturas indígenas Marajoara, Karajá, Kadiwéu, Xingu, Yanomami e Kaingang. Suas produções mais conhecidas, que foram conservadas desde as épocas ancestrais, são vasos de cerâmica, bonecas de cerâmica, utensílios de palha, acessórios faciais e pinturas faciais.

## 2.1 Materiais e Métodos

Os principais recursos necessários para a produção de uma marca na época atual são softwares de edição de imagem, para ilustração de figuras vetorizadas, elas são um pacote completo quando se busca uma plataforma de produção de identidades visuais de alta qualidade.

Principal software: Adobe Illustrator, do pacote Adobe, cujo foco tem Vetores, ou seja, imagens que podem ser criadas e modificadas livremente sem prejudicar sua qualidade.

De acordo com Santos (2010):

(..) segmentos de reta orientados, que possuem todos a mesma intensidade (também designada por norma ou módulo), mesma direção e mesmo sentido.

Enquanto isso, a metodologia de pesquisa foi baseada na que foi elaborada por Bruno Munari (2002), da qual foi diluída de forma que pudesse se encaixar nos critérios e parâmetros necessários para o projeto.

## 2.2. Etapas da pesquisa

O método Munari parte do princípio da problematização, que busca explorar as propriedades de um problema para poder pensar em sua solução. Em seguida, a partir das conclusões da problematização, é realizada uma pesquisa, uma coleta de dados, até chegar na fase de testes, experimentações.

Por exemplo: quando for relativa a uma pesquisa para criar um produto que irá para o mercado, é essencial realizar uma pesquisa de audiência, de concorrência. De como que o mercado opera, e quais são as preferências do seu público alvo. Todas as informações devem contribuir para enriquecer a construção de tal produto. Por fim, a partir das conclusões da pesquisa, serão feitos protótipos, e a partir dos protótipos, começará a ser construído o modelo final do projeto.

Com a metodologia Munari em mente, as primeiras etapas foram de problematização: Problematizar, definir os objetivos, metas, compreender a proposta do projeto, discutir ideias entre os participantes. No entanto, a marca já tinha um nome definido, e uma identidade já escolhida, o que permitiu que

alguns processos conceituais já fossem concluídos. Restaria somente que, a partir das pesquisas sobre os temas principais, fossem elaboradas as primeiras ideias para a marca.

### 3 CONCLUSÃO

O resultado final da marca foi o mais simples, com formas orgânicas, cores vibrantes, remetentes a natureza, teve-se um foco, desde o início com as ideias principais. Embora essa etapa do projeto tenha sido concluída, o grupo de teatro Elêusis segue adiante. A marca em si ainda não encontrou seu modelo definitivo, dado que o projeto poderá ser modificado com o passar do tempo. Portanto, o grupo continuará crescendo, formulando sua identidade, com novas ideias, novos significados, e futuras manifestações culturais para o mundo acadêmico.

### REFERÊNCIAS

TORRES, Rafael Agusti. Clásica em Arqueología. Cerámica Griega del Periodo Geométrico, 2020.

RIBEIRO JR, Wilson A. A arte helenística. Graecia Antiqua. São Carlos, SP, 2001.

RIBEIRO JR., Wilson A. Ânfora protogeométrica. Portal Graecia Antiqua, São Carlos. URL: [greciantiga.org/img.asp?num=0336](http://greciantiga.org/img.asp?num=0336). Data da consulta: 16/07/2024.

SANTOS, Reginaldo J. Matrizes, Vetores e Geometria Analítica. Minas Gerais: UFMG, 2010.

MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem Coisas. Ed. Martins Fontes, São Paulo, SP, 2002.

Sobre o(s) autor(es)

Giancarlo de Aguiar, Professor da Unoesc. Doutor em Filosofia da Cultura, Pós-Doutorado em Psicologia Socioambiental, e-mail: [giancarlo.aguiar@unoesc.edu.br](mailto:giancarlo.aguiar@unoesc.edu.br)

Nikolas da Silva Ribeiro: Graduação em Design pela Unoesc Videira. e-mail: [nikolassr@live.com](mailto:nikolassr@live.com)

Figura 1: Amphora protogeométrica



Fonte: greciantiga.org

Figura 2: Vasos de Cerâmica Marajoara



Fonte: atibaiaartesanato.com.br

Figura 3: Ilustrações Iniciais.



Fonte: Criação do Autor: Nikolas da Silva Ribeiro

Figura 4: Protótipos Elaborados Elêusis I



Fonte: Criação do Autor: Nikolas da Silva Ribeiro

Figura 5: Protótipos Elaborados Elêusis II



Fonte: Criação do Autor: Nikolas da Silva Ribeiro

Figura 6: Imagem da Marca Elêusis



Fonte: Criação do Autor: Nikolas da Silva Ribeiro