



Centro Universitário Belas Artes de São Paulo

Título: Comparação Entre as Técnicas do Teatro de Improviso com o
Processo Criativo no Design de Interiores

Aluna: Vivian Andrea Molinari Bosio

Curso: Design de Interiores- 6o semestre.

RM: 09100618

Professor Orientador: Me. Paulo Sérgio Teixeira

Objetivo

Neste estudo vamos estabelecer possíveis ligações entre as técnicas de improvisação teatral como processo criativo do design de interiores. Pretende-se analisar a rigidez vista na abordagem do designer quando enfrenta um projeto novo, especialmente no processo de criação, e propor aproximações com as técnicas de improviso para uma análise comparativa desta metodologia.

A improvisação é uma vertente do teatro com um profundo estudo por trás da execução em cena do ator improvisador. Estas técnicas incluem a escuta da dramaturgia, a aceitação das propostas dos atores, generosidade em abrir mão de suas idéias, e confiança tanto em você como em quem você está encenando. Sempre focando no desenvolvimento de idéias livremente associadas.

A pesquisa busca receber índices que podem ser aproximados aos processos criativos de produtos e ambientes com os processos de criação do teatro de improviso. Transformar uma linguagem, no caso, a linguagem do improviso, em uma linguagem de criação do design. Acredita-se que designers estão com medo cada vez mais, de inovar ao criar soluções para seus projetos. Estão sempre enquadrados nos moldes estabelecidos pela sociedade, seguindo tendências e modismos da época. Queremos ver o designer ter a liberdade, vista no improviso, para poder deixar a sua criatividade fluir sem medo de criar. O designer também precisa ter a generosidade e confiança do improvisador em cena para “improvisar” no design. Como no teatro, a criação no design parte da aceitação das idéias e conceitos do cliente, aprendendo a ter o desapego de suas idéias quando não convém ao cliente.

Design de Interiores no Brasil

Há tempos temos visto o design de interiores crescer muito no Brasil. Cada ano diversas feiras, exposições e palestras são ministradas nessa área, e cada vez mais designers estão sendo formados por faculdades, cursos técnicos ou até livros que prometem preparar seus leitores para o mercado. Em meio a tanto crescimento, diversos nomes estão ganhando poder, tendências estão sendo ditadas, e consequentemente, interiores que antes eram completamente personalizados, são agora enquadrados em um padrão estético.

Em determinados casos, o cliente que procura um designer de interiores, normalmente já vem com uma imagem do ambiente que quer em mente. Muitos

olham para revistas, se encantam com algum ambiente, e querem trazer aquela imagem para a sua realidade. Mas aquele espaço nem sempre é a melhor solução para o estilo de vida da pessoa, parte do designer perceber as necessidades do cliente, e traduzir aquilo de alguma maneira criativa e eficiente no espaço. Muitos designers, porém, não tem a liberdade para fazer isso, querem satisfazer as idéias prontas de seus clientes, e acabam projetando cópias de um ideal, não tão ideal assim. Designers precisam perceber isso, e romperem os paradigmas que formam nossos conceitos de moradia. Nem sempre uma casa com formato básico de quarto, sala, cozinha e banheiro é o melhor para a pessoa, e cabe ao profissional, estudar e entender o estilo de vida do cliente para propor renovações.

Outro fator que possa gerar os “moldes residenciais”, talvez esteja no processo de criação dos ambientes. Muitos seguem o mesmo padrão para projetar espaços. Existem diversos livros no mercado ensinando pessoas como criar um projeto de interiores, e isso gera um resultado linear, com uma diversificação mínima. Com tempo, os designers que, em sua essência, deviam inovar e proporcionar soluções novas, acabam trabalhando em “piloto automático”, e reciclam o reciclado do reciclado. Nitidamente, qualquer designer segue uma metodologia para a sua criação, mas ele deve personalizar a sua metodologia a cada projeto, permitindo mudanças orgânicas que acompanham o estado do profissional. Como seres humanos, estamos sempre olhando o mundo com novos olhares. A cada informação nova que recebemos, traduzimos isso de maneiras diferentes. O processo de criação tem que estar flexível, e ter sempre um diálogo entre profissional e processo.

Mas como fazemos isso? Designers precisam expandir o seu olhar, e parar de focar somente no resultado final. Olhar além do problema. Vemos esse trabalho no treinamento de improvisadores teatrais. Existe uma necessidade de ampliar a escuta e olhar para a situação de maneiras diferentes. Uma nova perspectiva. *Lucrécia D'Alessio Ferrara* aponta diferenças do processo de associação, podendo ser por contiguidade ou por similaridade, em seu livro “*Olhar Periférico*”, “A associação por contiguidade é marcada pela recorrência ou pelo hábito de associar idéias correlacionadas ao nível da experiência, o que empalidece ou, pelo menos, empobrece a originalidade ou o caráter criativo da produção de idéias; a associação

por similaridade, ao contrário, coloca em realce aquele aspecto criativo, visto que não é a semelhança entre idéias ou fatos que permite a associação, mas é ela, a associação, como controle do raciocínio, que produz a semelhança.” Aqui, Ferrara diferencia entre os processos de associação por contiguidade e por semelhança. Ao invés de focar na solução dos problemas, o designer deveria focar no processo que eventualmente poderá leva-lo a uma solução, mas mesmo se ele explorar um conceito, uma associação, que não leve diretamente a uma solução viável para o seu problema, ele vai usar aquele novo conhecimento como inspiração, podendo então, chegar a uma solução. Quanto mais abstrata a relação entre os dois pólos de uma idéia associada, mais criativa ela tende ser.

No improviso, vemos a importância destas associações por similaridade. Para o ator improvisar uma cena que fuja de ideais já correlacionadas, existem diversos treinos que praticam a livre associação de ideais. A priori, estas associações são feitas com um baixo índice de diferença. Muitos usam o que chamamos de muletas de cena, onde usam uma solução para a cena, que já teria atingido certo nível de sucesso previamente. Isto, ao longo do tempo, satura as cenas. Por exemplo, é comum encontrar cenas situadas na praia, onde o grupo de atores, já tem um papel definido, ou seja, um representa as ondas, outro representa crianças brincando e assim por diante. Ou seja, eles usam um formato, para poder expandir a cena.

A Improvisação Teatral

Nos últimos tempos, o improviso tem crescido com grande força. Grandes nomes como Avery Schreiber, Viola Spolin, Augusto Boal e Keith Johnstone, ajudaram a estabelecer o improviso como uma técnica teatral. Ainda existem grandes debates sobre a credibilidade do improviso no teatro, muitos ainda acreditam que para ser uma peça teatral, precisamos de três polos; o público, o ator e o texto. O improviso não se encaixa no último item, o texto, e não pode ser ensaiado, já que não existe um roteiro para as cenas. É neste aspecto que muitos não consideram o improviso uma vertente do teatro, mas sim uma ferramenta para ensaiar e aquecer os atores antes de entrar em cena.

Apesar de não ter como ensaiar a improvisação, existe como treinar e aguçar o olhar para melhor atingir o nível de liberdade artística para improvisar. Estes

treinos ensinam a praticar a aceitação, o status, a plataforma e a escuta da cena e dos atores, por meios de jogos e exercícios. Alguns jogos também treinam a sua capacidade de livre associação de ideias, memória, atenção e prontidão, itens essenciais para um bom desenvolvimento de cena.

Técnicas de Improvisação Teatral

Ao contrário da crença popular, existem muitos treinos e práticas por trás de um espetáculo de improviso. Apesar das cenas não serem ensaiadas, os atores tem que passar por um rigoroso treinamento com técnicas de improviso. Somente com muita prática, o improvisador consegue expressar suas ideias com fluidez, fazendo com que para muitos, a cena pareça ensaiada. Como previamente mencionado, existem diversos formatos de improviso no teatro, mas todos utilizam os mesmos princípios no seu treinamento. As técnicas mais utilizadas no improviso são aceitação, escuta, plataforma e status.

A aceitação é considerada uma técnica essencial para o avanço de cenas improvisadas. Ensina os improvisadores a se desprenderem de suas ideias, e aceitarem as propostas de seus companheiros. Quando um improvisador nega uma proposta, também conhecido como bloqueio, os atores tem que redirecionar, muitas vezes, a cena inteira, o que causa uma tensão, tanto para a plateia, como para os atores.

Um bloqueio também é capaz de quebrar a confiança dos atores. Quando um improvisador entra em cena, é essencial que ele entre disposto a aceitar qualquer ideia, e espere o mesmo dos outros improvisadores do jogo. Quando um improvisador recebe um bloqueio, tido como falta em diversos formatos de improviso, ele corre o risco de perder a sua audacidade em cena, com o medo de ser bloqueado novamente, o que leva a uma cena mal elaborada.

A escuta é a lição mais importante, e ao mesmo tempo a mais difícil para um improvisador. Pode ser aplicada em diversos contextos do teatro de improviso, sendo que tem que ser usado com o ator dentro e fora das cenas. No teatro, toda e qualquer informação nova tem que fazer algum sentido, mesmo que futuramente, para o contexto geral da cena. Os dados tem que estar todos interligados. Mesmo em uma peça, onde até as ideias mais absurdas podem ser propostas, todas tem que estar embasadas de alguma maneira. Desde as características físicas do

personagem, até o cenário que esta sendo imaginado. O público esta constantemente ligando as informações dadas pelo ator, com informações previamente apresentadas. Quando ele percebe uma relação, isso traz um alto grau de veracidade a cena, o que engaja a plateia muito mais.

A plataforma consiste em detalhar diversos fatores da cena, para a compreensão dos atores e do público. Uma boa plataforma, é aquela que com pouca narração das ações, explica o por que, aonde e quem é o personagem encenado pelo o ator. Normalmente, a plataforma é a primeira coisa a ser estabelecida na cena. É a partir da plataforma que a cena pode avançar e outros atores podem dar continuidade a ela.

A maneira mais comum de informar a plataforma para a plateia é “desenhando” os objetos da cena, no espaço. Fingir abrir uma torneira, e logo mexer no cabelo implica estar em um banheiro. Andar devagar e corcunda normalmente representa uma personagem velho. Parte do improvisador, analisar situações da vida real, a trazê-las para o palco.

Status define a ordem de poder dos personagens na cena. Muitas vezes inclui, mas não é restrito a, o poder hierárquico dos personagens, como patrão e empregado. Mas também pode ser definido pela reação dos personagens a certas informações.

A magia da improvisação esta na realização de que todas as cenas executadas, nunca serão repetidas; todas as cenas são únicas, e é esta uma das coisas que atrai o publico a improvisação. Existem vários formatos de improvisação teatral. Cada um tem uma forma de apresentação e regras próprias. Os mais famosos são o Match, TheatreSport, Catch, e entre outros. Todos se baseiam nos fundamentos da improvisação; cenas criadas na hora, com estímulos da platéia que variam entre temas, estilos e títulos.

A Educação e o Design

Criamos uma sociedade que tem medo de errar, algo comum e natural do ser humano. A educação nos dias de hoje, pressiona alunos a acertarem. Serem os *melhores*. Isso limita as suas visões ao resolverem questões apresentadas na escola. Quando alunos focam em *acertar*, dificilmente terão a capacidade de abrir o olhar, e investigar o problema com diferentes pontos de vista, que na teoria, é o que

a educação busca fazer, despertar o olhar do aluno.

O que escolas deviam mostrar para os alunos de hoje, é que o erro no processo de aprendizagem é que gera conhecimento. Se não erramos, não aprendemos. As instituições de ensino treinam os alunos a não errarem, dão o conhecimento mastigado, pronto. O aluno não passa pelo processo de reflexão e absorção do conteúdo. Os que têm facilidade e maturidade para compreender aquilo que está ensinado, serão '*bem sucedidos*' no universo educacional. Já os alunos que necessitam entender o processo do conhecimento, tem que correr atrás desta informação, ou acomodam-se como fato de serem alunos *razoáveis*.

Essa técnica de ensino, de dar o conteúdo pronto para o aluno, no ensino superior, não mostra bom rendimento. O design baseia-se no processo e em como o problema se transforma em uma solução. Segundo *Roti Nielba Turim* em seu livro *Aulas – Introdução ao Estudo das Linguagens*, "... a experiência como signo descontextualizado não tem valor de aprendizado. O valor reside no seu processo, nos degraus de passagem de um estágio para o outro na incorporação do conhecimento." O que *Turim* quer dizer com isso, é que o resultado das experiências que geram conhecimento não é o que qualifica aquilo como boa informação, mas sim o processo que levou a experiência chegar a um resultado. O ensino precisa adotar esta metodologia, onde eles apresentam uma experiência ao aluno para que ele entenda o processo que leva ao conhecimento de certo dado, ao invés de apresentar somente o resultado final, e esperar que eles tenham as ferramentas lógicas para associar aquilo. Ou seja, hoje em dia existe um hiato no processo de aprendizagem.

Este processo não tem receita, não tem regras. Cada aluno tem que experimentar e criar o seu próprio processo, e mesmo esse processo individual tem que estar aberto a adaptações e mudanças. Um aluno que passou a vida inteira absorvendo o conhecimento diluído, não vai saber lidar com o processo criativo do design. Um processo onde a tentativa e o erro desempenham um papel muito importante.

Como um aluno, que foi sempre acolhido pela falsa segurança do ensino, onde tudo tinha uma receita, um *HowTo*, se desprende de todo o seu conhecimento para analisar um problema sob outro olhar? É nisso que o ensino falha. Nem todos

os problemas tem uma solução padronizada, pois se fosse assim, não precisaríamos de designers para propor novas soluções.

Unindo as Linguagens

Para aproximar as duas linguagens, foi decidido usar jogos de improvisação com temas comuns no universo do design de interiores. Dividimos esta etapa em dois grupos. O grupo dos designers, e o grupo dos improvisadores. O grupo dos designers é uma turma de 36 pessoas do segundo semestre do curso de Design de Interiores, o grupo dos improvisadores, é um grupo de 4 improvisadores que treinam e se apresentam a 2 anos. Os dois participaram das mesmas atividades, com os mesmos enfoques. Segue abaixo a descrição dos jogos:

Iá: Com os participantes em uma roda, um sinal (som e gesto), no caso o “iá”, é passado no sentido horário de participante para participante, seguindo a ordem da roda. O propósito do jogo é eliminar os participantes da roda confundindo-os com comandos predefinidos, que diversifica o sentido do “iá”. Por exemplo, o sentido do iá pode ser mudado com o comando “random”, neste caso, se o iá esta sendo passado para a direita, ele começa a ser passado para a esquerda, e o jogo continua no sentido oposto. Existem infinitos comandos para o jogo que aos poucos são inseridos no jogo dependendo da dificuldade requerida. Se um jogador errar, ou demorar muito para responder, ele é eliminado do jogo. Isto continua até termos dois vencedores.

Jogo de Plataforma: 4 jogadores. A primeira parte do jogo é a descrição do espaço. Um jogador entra em cena por vez, e desenha um objeto no espaço. Assim que os quatro jogadores adicionarem um elemento para o espaço, eles tem que criar uma cena utilizando todos os elementos criados. Os jogadores criam o espaço baseando-se no tema sugerido previamente. O tema neste caso é o perfil de um cliente, como sexo, idade e profissão. Após cada cena, discuti-se os elementos criados, e como foram usados.

O jogo do iá tem o intuito de preparar os jogadores para o jogo. O fato de ser um jogo que exige atenção física e mental, ajuda os jogadores aquecerem para as cenas que estão a vir. Já o Jogo de Plataforma é um jogo comum no improviso que foi escolhido por lidar com o espaço cênico no palco, o que favorece o raciocínio do designer de interiores.

Os improvisadores tiveram, como o esperado, mais facilidade com a parte técnica da improvisação e elaboração de cena. Todos tiveram um bom desempenho na escuta, no status e na aceitação das cenas, porém uma coisa interessante foi analisar a consciência do espaço que os improvisadores tinham. Mesmo com um certo tempo de treino com a plataforma de cena, percebe-se que muitos ainda não tinham noção da proporção dos objetos no espaço. Normalmente faziam camas e sofás muito grandes, ou não sabiam dimensionar o tamanho de uma porta, ou a altura de uma maçaneta. Já os designers, apesar de não terem uma noção técnica de construção de cena, já sabiam dimensionar melhor o espaço.

Outro item interessante que não foi esperado ver, foi a influência que o aquecimento antes dos jogos tem nos jogadores. Tanto com os improvisadores, quanto com os designers, notou-se que o jogo do iá mudou completamente a disposição deles diante das atividades. Especialmente com os designers, que no começo estavam um pouco inibidos e fora de sua zona de conforto, após aquecerem estavam prontos para a atividade principal.

Este conceito de “aquecer”, não é algo comum no mundo do design. Normalmente o projeto é iniciado prontamente, sem qualquer preparação física/mental para a atividade que vai seguir. Temos centenas de exemplos e evidências da importância do aquecimento perante um exercício físico, porém dificilmente encontramos atividades que requerem ou divulgam a importância do aquecimento mental. Talvez se designers comesçassem a praticar suas mentes para entrarem em um estado de criação, estariam abertos a novas soluções para o design, e possivelmente ganhariam no quesito de criatividade, e no tempo que os levou a chegarem a uma resposta.

Talvez esteja na hora de adotar esta metodologia ao mundo criativo do design. Possivelmente pela falta de conhecimento da mente em si, seja uma tarefa mais difícil para elaborar atividades que estimulem a criatividade de uma pessoa, porém se funciona com o raciocínio rápido do teatro de improviso, por que não funcionaria com o design?

Biografia

1. FERRARA, Lucerecia D'Allesio. *Olhar Periférico*. 1 ed. São Paulo: FAPESP, 1993.
2. GIULIO, Carlo Argan. *História da Arte Como História da Cidade*. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
3. JOHNSTONE, Keith. *Impro, Improvisation and Theatre*. 3 ed. New York: Routledge, 1992.
4. TURIM, Roti Nielba. *Aulas, Introdução ao Estudo das Linguagens*. 1 ed. São Paulo: Anneblume, 2007.