

CALVINO E SHAKESPEARE NO ATELIER DE PROJETO

Criatividade e originalidade no processo de ensino-aprendizagem da arquitetura

GOUVEIA, ANNA PAULA SILVA (1); BERNARDI, NÚBIA (2); CASTRO, THALITA CARVALHO MARTINS DE

1. Arquiteta, Profa. Dra. Departamento de Artes Plásticas, Instituto de Artes. Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP.

Av. Albert Einstein, 951, Cidade Universitária Zeferino Vaz, Campinas, SP.

annagouveia@iar.unicamp.br

2. Arquiteta, Profa. Dra.; Departamento de Arquitetura e Construção, Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo. Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP.

Av. Albert Einstein, 951, Cidade Universitária Zeferino Vaz, Campinas, SP.

nubiab@fec.unicamp.br

3. Graduanda, Curso de Arquitetura e Construção, Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo. Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP.

Av. Albert Einstein, 951, Cidade Universitária Zeferino Vaz, Campinas, SP.

thalita.cmcastro@yahoo.com.br

Resumo

Este artigo relata uma atividade didática de projeto em arquitetura para alunos ingressantes, na qual o ponto de partida se deu pela análise de textos de grande valor literário, um deles uma peça de teatro. Partindo do pressuposto de que ler obras de literatura ativa a imaginação visual, foi proposto aos alunos a apreciação de alguns capítulos de Cidades Invisíveis de Ítalo Calvino e quatro peças de Shakespeare. Esta escolha se deu também em função do método empregado no exercício de projeto: a combinação. Os alunos deveriam combinar uma das obras de Shakespeare com uma das Cidades de Calvino, resultando não em um novo texto, mas em um cenário para uma encenação de rua. Apesar da técnica da combinação propiciar a mistura dos dois elementos, um deles tem preponderância valorativa sobre o outro. Neste caso, Calvino deveria dar a base da configuração do cenário para a trama narrada por Shakespeare.

Palavras-chave: ensino-aprendizagem da arquitetura, literatura, teatro.

INTRODUÇÃO

Este artigo relata uma atividade didática de projeto em arquitetura para alunos ingressantes, na qual o ponto de partida se deu pela leitura e análise de duas obras literárias, uma delas uma peça de teatro. Dois autores de prestígio e de incontestável importância para a literatura mundial, cujos

trabalhos se separam no tempo por quarto séculos. Em primeira instância devemos esclarecer o porquê da literatura no contexto de projeto.

Orhan Pamuk, considerado o principal romancista turco da atualidade, mas também fervoroso leitor, esclarece: *“ler é criar na mente nossa própria versão filmada do texto. Podemos levantar os olhos da página para descansá-los num quadro da parede, no cenário fora da janela, ou na vista mais além, mas a mente não registra nada disso: ainda estamos ocupados em filmar o mundo imaginário do livro. Para ver o mundo imaginado pelo autor, para encontrar felicidade nesse outro mundo, deve-se usar a própria imaginação. Ao dar-nos a impressão de sermos não apenas espectadores de um mundo imaginário, mas em parte um dos seus criadores, o livro nos proporciona o êxtase do criador no isolamento.”* (PAMUK, 2010, p.139).

MÉTODO

Partindo do pressuposto de que ler obras literárias ativa a imaginação visual, propusemos aos alunos a leitura de alguns capítulos de Cidades Invisíveis de Ítalo Calvino e peças teatrais de William Shakespeare. Cidades Invisíveis de Ítalo Calvino (2003) “tem sido utilizado, mundo afora, não apenas como uma obra literária profunda e inspiradora, mas também como substrato para reflexões e pesquisas do fenômeno urbano, e, ainda, como ponto de partida didático para ensinar os alunos de arquitetura a olhar e a pensar sobre a cidade. Seduzidos pelo texto, amadurece neles a compreensão de que, diante dela, estão diante de algo muito mais complexo do que o projeto de um edifício, e de que o universo urbano se estende muito além até mesmo do que o “urbanismo” possa abarcar” (MONTEIRO, 2009, p. 229). Os contos, ou melhor, as cidades escolhidas para leitura foram: 'As cidades e o desejo' (1,3, 4 ou 5), 'As cidades e os símbolos' (1, 3 ou 5), 'As cidades e as trocas' (1, 2, 4 ou 5) e 'As cidades contínuas' (1, 2, 3 ou 5). As tramas e histórias das obras selecionadas da produção teatral de Shakespeare têm em seu contexto cenários urbanos de indiscutível precisão ou de total aleatoriedade formal, mas essencialmente se constituem espaços construídos pela concretude da matéria ou pela volatilidade dos sonhos. Foram quatro as peças selecionadas: 'A comédia dos erros', 'Muito barulho por nada', 'O mercador de Veneza' e 'A tempestade'. A escolha desses autores se deu também em função do método a ser empregado no desenvolvimento do exercício de projeto: a combinação. Acostumados a trabalhar com analogia, os alunos de arquitetura facilmente interpretam uma obra visual, gráfica ou plástica para gerar um novo produto.

Bianchi (2008, p.48) relata que a criatividade pode ser estimulada observando o problema de perspectivas variadas, alterando padrões mentais consolidados e elaborando novas conexões. A autora também coloca que pela análise da literatura específica, grande parte dos métodos

utilizados na criação em arquitetura, baseia-se em estímulos visuais. Segundo Van Der Lugt (apud BIANCHI, 2008) a utilização de uma técnica de expressão verbal ou escrita torna a vinculação de idéias mais eficaz, do que quando se utiliza somente desenhos. Rosenmann e Gero (apud BIANCHI, 2008) apresentam métodos conhecidos de geração de idéias em arquitetura, tais como combinação e mutação de formas e analogias.

No exercício que aqui apresentamos ao invés de figuras ou obras visuais utilizamos textos literários para o procedimento da combinação. Desta forma os alunos deveriam combinar uma das obras de Shakespeare com uma das Cidades dos textos de Calvino, resultando não em um novo texto, mas em um projeto de cenário para uma encenação de rua, ou seja, um cenário para ambiente urbano e não para um palco fechado. A proposta deveria também responder a alguns outros atributos do espaço cenográfico como a facilidade para montagem e mobilidade (apresentação itinerante) e a representação de toda a dinâmica da encenação (a peça completa). É importante ressaltar que apesar da técnica da combinação propiciar a mistura dos dois elementos a serem combinados, um deles tem preponderância valorativa sobre o outro. No nosso caso, Calvino deveria dar a base da configuração do cenário para a trama narrada por Shakespeare.

Apresentamos aos alunos a seguinte proposta de combinação:

- Peça 1: 'A Comédia dos Erros' para 'As cidades e o desejo' 1,3, 4 ou 5;
- Peça 2: 'Muito barulho por nada' para 'As cidades e os símbolos' 1, 3 ou 5;
- Peça 3: 'O mercador de Veneza' para 'As cidades e as trocas' 1, 2, 4 ou 5;
- Peça 4: 'A Tempestade' para 'As cidades contínuas' 1, 2, 3 ou 5.

Dentre as 20 cidades descritas no livro de Calvino, as 15 sugeridas aos alunos apresentavam maiores possibilidades de elaboração de cenários, pois acrescentavam ao imaginário literário características especiais de espaços urbanos. Desta maneira, tornou-se possível estabelecer inúmeras relações formais para as descrições de cada cidade, geradas a partir da diversidade criada no imaginário do leitor. Na maioria das descrições das cidades imaginárias, Calvino aborda a morfologia das mesmas, mas não define especificamente um cotidiano social.

Na proposta do exercício o contexto social foi dado pelas peças pré-selecionadas de Shakespeare. Para tanto, foram estabelecidas as seguintes relações entre os contos e as peças: Em 'As cidades e o desejo' - Dorotéia, Despina, Fedora e Zobeide - são discutidas as relações de um conjunto familiar repleto de contradições e angustias. Este contexto teve seu reflexo na peça 'A Comédia dos Erros', "... meu triste fim não foi causado por falta vergonhosa, mas por puro sentimento paterno..." (SHAKESPEARE, 2000, p.14). 'Muito barulho por nada' forneceu seu contexto semântico: "... o noivado, o casamento e o arrependimento podem ser comparados a

uma giga escocesa, um minueto e uma pavana...” (SHAKESPEARE, 2000, p.18) e poderia ser relacionada às cidades Tamara, Zoé e Olivia denominadas ‘As cidades e os símbolos’.

Em ‘O mercador de Veneza’ o autor estabelece um universo de intercâmbios de produtos e valores repletos de tramas: “... quantias não pagardes, concordais em ceder, por equidade uma libra de vossa bela carne, que do corpo vos há de ser cortada...” (SHAKESPEARE, 2000, p. 29). Desta forma, esta peça poderia ser relacionada com ‘As cidades e as trocas’ - Eufêmia, Cloé, Ercília e Esmeraldina. A obra ‘A Tempestade’ situa sua narrativa em um cenário tomado pelas forças da natureza que compelem os personagens a serem náufragos numa ilha selvagem. “... para ouvires o fim de nossos longos dissabores marítimos. Chegamos a esta ilha...” (SHAKESPEARE, 2000, p. 23). Assim, poderia estar relacionada a um dos contos das cidades Leôni, Trude, Procópia ou Pentesiléia, pertencentes ao grupo ‘As cidades contínuas’.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O exercício foi realizado por grupo de três alunos. As peças foram sorteadas e ficou a cargo do grupo estabelecer a combinação com um dos contos, por exemplo: para a peça 1, o grupo poderia escolher um dos quatro contos de ‘As cidades e o desejo’. Para fazer esta escolha o grupo deveria antes ler a peça teatral e responder a algumas questões elaboradas pelas professoras, em forma de questionário intitulado ‘Entendendo a Narrativa’. Apenas com base nestas respostas é que foi permitido aos alunos determinar qual o conto de Calvino seria utilizado. Após a leitura das peças e contos e de palestra com professora convidada sobre processo criativo - conceitos e métodos, foi realizada uma oficina de interpretação. Nesta oficina um professor também convidado externo, diretor de teatro e arquiteto, desenvolveu com os alunos atividades específicas do ofício do ator e do espaço de palco. Foi possível trabalhar as relações entre o espaço de representação do drama e a execução do gesto dramático. Nesta atividade foram trabalhados também os atributos da atuação do personagem que tem impacto na construção do cenário, como o posicionamento em cena, fala e movimento, sequência e dinamismo de ações, olhar e locomoção, ritmo e velocidade.

Após esta prática os alunos tornaram-se mais conscientes das especificidades deste exercício de projeto e desenvolveram um programa de necessidades, no qual se buscou estabelecer as qualidades e limitações que o espaço cênico pode acarretar à interpretação, compreendendo como a colocação de um cenário pode ser determinante para o desenvolvimento da história. Segundo Del Nero (2009), o cenógrafo deve dominar volumes, cores, luzes, para que sirvam ao momento histórico.

Para a formalização do projeto foram estabelecidos procedimentos de trabalho em entregas cuidadosamente programadas, que possibilitassem o detalhamento de todo o processo, da análise dos textos à geração de idéias e às imagens visuais, deste o início até o momento da entrega final. Assim as análises das obras selecionadas e todo o seu universo imaginário foram documentados em uma série de materiais gráficos e textuais: memorial justificativo, questionário 'Entendendo a Narrativa', 'diário de bordo', pranchas de apresentação e maquete física. memorial justificativo incentivou o entendimento dos contextos históricos das peças e dos contos. Inicialmente se deu a compreensão da peça de William Shakespeare nas suas articulações sociais, econômicas, culturais. Posteriormente buscou-se vislumbrar no contexto formal de uma das cidades de Ítalo Calvino o contexto urbano correspondente à peça teatral. O questionário 'Entendendo a Narrativa' solicitava ao grupo uma análise da obra literária a partir da descrição dos principais personagens, do contexto espaço-temporal, do contexto paisagístico e das possibilidades de adaptação cênica e dramática para outros contextos urbanos, contemporâneos ou não.

No 'diário de bordo' cada aluno registrou de forma gráfica ou escrita a maneira pela qual iniciou o projeto e o rumo que este tomou durante todo o seu processo. Muitas vezes arquivaram desenhos rápidos ou croquis, utilizados para debates entre os próprios integrantes do grupo, combinando formas, cores, estruturas espaciais e diversos outros elementos. As pranchas de apresentação e a maquete deveriam explicar as soluções enquanto reflexos diretos dos processos adotados pelos grupos em cada projeto cenográfico.

Comparando os procedimentos didáticos aos conceitos de Kneller (1978) pode-se dizer que as diversas fases deste processo permitiram:

- Preparação (leitura dos textos): investigação minuciosa do objeto de pesquisa e imersão no assunto, buscando materiais para familiarizar-se com o problema e analisando idéias alheias - pontos fortes e fracos, erros e acertos; Incubação (memorial justificativo e 'diário de bordo'): fase mais longa e em parte não consciente.
- Conexão entre as idéias surgidas na preparação, gestação das soluções através de recombinação, memorização, distanciamento, rejeição de hipóteses; Iluminação ('diário de bordo'): resolução do problema pela reestruturação imediata da percepção e dos elementos e integração das idéias (inspiração);
- Verificação (pranchas de desenhos, maquete e apresentação): fase de revisão e análise crítica.
- Julgamento e experimentação da solução criada.

Este conjunto de etapas despertou no aluno a necessidade de entender novos métodos e possibilidades, gerando o conhecimento de outros repertórios. Assim, o exercício estabeleceu a tradução das obras literárias em imagens mentais (paisagens) e destas para imagens gráficas e estereográficas (desenhos e maquetes). Possibilitou também estabelecer relações espaciais entre os atributos das cidades e o trabalho do ator, resultando em cenários originais, adequados à execução das cenas. Os resultados apontaram que combinar de forma não usual linguagens diversas, porém inerentes ao repertório do aluno, pode contribuir para fomentar o imaginário configurando-se num método de estímulo à criatividade aplicado ao exercício de projeto em arquitetura. Os alunos foram ousados a ponto de terem apresentado as propostas cenográficas de maneiras inusitadas, seja mostrando a sequência da encenação, as mudanças de cenário e a localização dos atores pela maquete ou através da execução do gesto dramático com trabalho do próprio corpo, aplicando a experiência da oficina de interpretação.

Referências Bibliográficas

- BIANCHI, Giovana. *Métodos para estímulo à criatividade e sua aplicação em arquitetura*. 2008. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Engenharia Civil e Arquitetura e Urbanismo, Universidade Estadual de Campinas, Campinas.
- CALVINO, Ítalo. *As cidades invisíveis*. Tradução Diogo Mainardi. São Paulo: Folha de São Paulo, 2003.
- DEL NERO, Cyro. *Máquina para os deuses: anotações de um cenógrafo e o discurso da cenografia*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.
- KNELLER, G.F. *Arte e ciência da criatividade*. São Paulo: IBRASA, 1978.
- MONTEIRO, Evandro Zigiatti. *Cidades Invisíveis visitadas – uma leitura de Ítalo Calvino para compreender a paisagem urbana*. Resenhas online Janeiro 2009, ano 8, vol. 85. Disponível em <<http://www.vitruvius.com.br/resenhas/textos/resenha229.asp>>. Acesso em set.2009.
- PAMUK, Orhan. *Outras Cores*. Ensaio e um conto. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- SHAKESPEARE, William. *A Tempestade*. Editora Virtual Books, 2000. Disponível em: <http://virtualbooks.terra.com.br/freebook/shakespeare/a_tempestade.htm>. Acesso em set.2009.
- _____. *A Comédia dos Erros*. Editora Virtual Books, 2000. Disponível em: <http://virtualbooks.terra.com.br/freebook/shakespeare/Comedia_dos_errores.htm>. Acesso em set.2009.
- _____. *Muito Barulho por Nada*. Editora Virtual Books, 2000. Disponível em: <http://virtualbooks.terra.com.br/freebook/shakespeare/muito_barulho_por_nada.htm>. Acesso em set.2009.
- _____. *O Mercador de Veneza*. Ebooks, 2000. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/mercador.pdf>>. Acesso em set.2009.