

MUNIZ, Mariana Lima. MIGUEL, Diogo Horta. A Improvisação no processo artístico e pedagógico de criação do espetáculo *Fábulas Errantes* - Galpão Cine Horto. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes/UFMG; UFMG; Professora titular; UFMG; Mestrando em Artes; bolsa CAPES.

## RESUMO

O Projeto Cine Horto Pé na Rua, criado há nove anos pelo Galpão Cine Horto (BH), tem como objetivo dar continuidade à formação de atores profissionais na experimentação do Teatro de Rua. O espetáculo *Fábulas Errantes* é o resultado deste projeto e estreou em Junho de 2013. O ponto de partida para a criação da peça foram os contos dos Irmãos Grimm e teve a improvisação, a partir do *Sistema Impro* de Keith Johnstone, como principal ferramenta na criação de personagens e cenas pelos atores. Além disso, pretendia-se que o espetáculo fosse itinerante e que fossem usados os lugares próprios das praças e parques - brinquedos infantis, árvores, coretos, entre outros - como espaços da cena, recriando o espetáculo a cada novo lugar de apresentação. A partir da utilização do sistema no processo de criação do espetáculo, pode-se observar que os conceitos, exercícios e jogos propostos por Keith Johnstone permitiram: interação e consciência de grupo entre os atores; desbloqueio criativo nas propostas feitas durante o processo; desenvolvimento da espontaneidade com ótima proposição dos atores a partir das diretrizes de direção e facilidade de adaptação e fluxo de criação diante das mudanças exigidas por cada novo local de apresentação.

**Palavras-chaves:** Improvisação. Teatro de Rua. Formação de atores.

## ABSTRACT

The Project Cine Horto Pé na Rua, created nine years ago by Galpão Cine Horto (BH), aims to continue the professional actors' training in the trial of Street Theatre. The show *Fábulas Errantes* is the result of this project and had his debut in June 2013. The starting point for the creation of the piece were the tales of the Brothers Grimm and had the improvisation, based on Impro System by Keith Johnstone, as its main tool in creating characters and scenes by actors. Furthermore, it was intended that the show was itinerant and they were used spaces' own squares and parks - such as toys, trees, gazebos, among others - as areas of the scenes, recreating the spectacle every new place of presentation. From the use of the system in the process of creating the show *Fábulas Errantes* may be noted that the concepts, exercises and games offered by Keith Johnstone allowed: interaction and group consciousness among actors; unlocking the creative proposals made during the process, development of spontaneity with great proposition of actors based on proposed direction and ease of adaptation and creation flow before changes required by each new place of presentation.

**Keywords:** Improvisation. Street Theatre. Actors training.

Este texto tem como objetivo refletir sobre o processo de criação do espetáculo de rua *Fábulas Errantes*, baseado nos contos originais dos irmãos Grimm, com direção de Mariana Lima Muniz, assistência de direção de Diogo Horta Miguel, e realizado pelo Galpão Cine Horto, o centro cultural do Grupo Galpão em Belo Horizonte, no projeto *Cine Horto Pé na Rua*.

Criado em 2005, este projeto surge do desejo do Grupo Galpão de realizar com os alunos do Cine Horto um projeto de pesquisa e criação voltado para o teatro de rua. A proposta é dar continuidade ao processo de formação de atores profissionais, proporcionando a um grupo selecionado uma experiência de montagem na rua.

A criação de *Fábulas Errantes* se deu dentro desse contexto de pesquisa e criação proporcionado pelo Cine Horto, aliado ao projeto de mestrado “O Sistema Impro na formação de atores: experiências dos cursos de Graduação em Teatro da EBA/UFMG e da UFSJ” no PPG-Artes da EBA/UFMG. A proposta para a montagem de 2013 feita por Chico Pelúcio, ator do Grupo Galpão e diretor do Cine Horto, era fazer um espetáculo que rompesse com a estrutura tradicional do teatro de rua e que pudesse incorporar a improvisação, técnica sobre a qual dedicamos nossas pesquisas nos últimos sete anos.

Dessa forma, a criação do espetáculo se deu partir de três referenciais: os “Contos Maravilhosos, Infantis e Domésticos” dos Irmãos Grimm, o diálogo com os espaços do Parque Municipal Américo Renné Gianetti e o Sistema Impro de Keith Johnstone. Adiante, analisaremos como se deu o diálogo entre esses referenciais na criação do espetáculo *Fábulas Errantes*, com foco para as potencialidades geradas a partir do trabalho com a improvisação teatral durante todo o processo.

## O processo de criação de *Fábulas Errantes*

Diante do pouco tempo disponibilizado para a criação do espetáculo, de fevereiro a junho de 2013, a direção optou pela proposição de uma referência inicial que pudesse conduzir o processo de montagem: os contos dos Irmãos Grimm. A escolha desta referência foi bastante intuitiva e não descartava a improvisação como processo de criação e, eventualmente, como resultado frente ao público. A definição de um referencial narrativo para as propostas cênicas teve por objetivo otimizar o tempo e fechar um círculo de probabilidades (JOHNSTONE, 1992) para o processo criativo.

Desde o início do processo, a proposta de levar estes contos para a rua, lugar heterogêneo e democrático, provocou grande expectativa e inquietação na equipe artística. Isso porque seria preciso tratar temas como violência, morte e abandono de crianças; ou criar personagens que decapitam crianças ou as abandonam à sua própria sorte; ou até mesmo lidar com o recorrente final feliz, a solução mágica que coloca tudo em seu lugar. Com todas essas indagações presentes, nos debruçamos nos mais de seiscentos contos e em suas interpretações psicanalíticas, guiadas principalmente por Bruno Bettelheim (2002), através do livro *Psicanálise nos contos de fada*.

Entre o primeiro encontro com os atores, em dezembro de 2012, e o primeiro dia de ensaios, em fevereiro de 2013, decorreram-se pouco mais de dois meses. Foi proposto aos atores que lessem todos os contos neste período e escolhessem um personagem, um tema, uma história, um objeto, um espaço ou qualquer outro estímulo que gerasse, a partir da improvisação, uma pequena cena, individual ou coletiva, a ser apresentada no Parque Municipal Américo Renné Gianetti.

Dessa forma, foi definido o segundo referencial para a criação do espetáculo, o Parque Municipal, localizado no centro de Belo Horizonte. Essa escolha se deu porque no parque há árvores, bichos, águas, brinquedos de madeira, pontes e uma infinidade de espaços e personagens que dialogavam com os contos e davam muito material ao improviso. Portanto, começamos nosso primeiro dia de ensaio no parque e entendemos que tínhamos que montar nosso espetáculo lá e não em uma sala de teatro vazia e neutra.

Assim, os encontros foram mesclando treinamento corporal, vocal ao Sistema Impro<sup>1</sup> aplicado à criação de cenas em diferentes cenários delineados pelo parque. Frequentemente, nos deparávamos, ao chegar, com grupos e pessoas de vários tipos com diferentes motivos para estar ali e que começaram a interferir positivamente em nosso trabalho, chegando a incluir nossos ensaios em suas programações matinais. A partir da reação desse nosso público-criador, fomos tomando decisões e compondo com o espaço e a plateia nossas *Fábulas Errantes*.

Escolhemos duas histórias praticamente desconhecidas, João meu ouriço e Pé de Zimbro, a partir das improvisações de mais de 35 contos durante o primeiro mês de ensaio e conversas entre direção, atores e dramaturgia. Percebemos que havia um eixo comum entre elas: são histórias cujo protagonista masculino passa por uma série de provações, sendo recusado pelo genitor em seu nascimento, até sua redenção no final feliz.

## **O Sistema Impro no processo de criação**

Entre as décadas de 1950 e 1960, o professor Keith Johnstone (1992) realizou uma série de observações e experiências práticas sobre espontaneidade, criatividade, processos criativos e teatro. O seu trabalho foi pautado desde o início pela improvisação, inicialmente como prática de treinamento de ator e posteriormente como prática cênica em si apresentada diante do público, sendo uma das principais vertentes da improvisação como espetáculo.

A improvisação para Johnstone é, em linhas gerais, uma técnica de desbloqueio da criatividade a partir da aceitação do erro e do fracasso como condições inerentes à criação. A Impro, nome dado aos espetáculos de improvisação e o sistema de treinamento de improvisadores, permite que os

---

1 Esse método de trabalho, criado por Keith Johnstone, foi recentemente denominado pela pesquisadora Theresa Robbins Dudeck (2013) de Sistema Impro uma vez que é preciso que todos os componentes, as teorias, pedagogias, jogos, exercícios e conceitos, trabalhem harmoniosamente para a sua melhor funcionalidade.

atores se coloquem diante do outro sem acordos prévios, no calor da ação, a fim de criar uma cena improvisada com narrativa, personagens, relação e etc., e que desperte e mantenha o interesse da plateia. No entanto, a Impro exige um tempo grande de aprendizagem de mecanismos de construção cênica e dramatúrgica e, principalmente, de des-aprendizagem da perfeição e da originalidade como valores únicos de apreciação de uma obra artística.

Conceitos como aceitação, bloqueio, oferta, escuta, rebote, quebra de rotina, reincorporação e status compõem a estrutura básica do Sistema Impro que, apesar de serem voltados para a formação de improvisadores, também podem ser práticas construtivas para processos de criação e de treinamento de atores, como pudemos observar no processo de criação do *Fábulas Errantes*.

Sobretudo nos dois primeiros meses de ensaio, os atores tiveram um treinamento de Impro com foco para o trabalho coletivo e para o desbloqueio das capacidades criativas. Segundo Keith Johnstone, nossa educação nos condiciona para darmos respostas certas a todo momento, o que nos faz ter medo de errar e, portanto, bloqueia nossas ideias. Sendo assim, a base inicial do Sistema Impro é um conjunto de jogos de oferta/bloqueio/aceitação que proporciona ao ator mudar a forma como ele se relaciona com suas propostas e as dos demais atores do coletivo.

Quando começamos, pudemos observar a dificuldade que os atores tinham de aceitar as próprias propostas e as dos demais, distanciando da espontaneidade do jogo. Esse fator é prejudicial para qualquer processo criativo, pois trava as improvisações e não permite a descoberta em cena. Os encontros para o treinamento de Impro se encaminharam, portanto, no sentido de modificar esse comportamento, permitindo que os atores pudessem criar livremente, sem medo e aceitando as propostas uns dos outros.

A importância do coletivo para a realização desses jogos foi outro aspecto relevante para a interação e a consciência de grupo entre os atores e, também, para minimizar o pré-julgamento de propostas. Imbuídos da ideia de que cada proposta tinha o seu valor, todos se colocavam mais disponíveis e confiantes para arriscarem-se na criação das cenas.

Para encontrar um jogo de improviso específico desse trabalho e que, inclusive, pudesse chegar a ser feito diante do público, levantamos diversos elementos dos contos dos Grimm e nos apropriamos deles. Fizemos um inventário de espaços, personagens, objetos, elementos da natureza e situações recorrentes nas histórias. Quando começamos a improvisar cenas maiores, fomos misturando elementos de várias histórias e experimentando narrativas improvisadas tendo como referência o universo Grimm.

Além dessa aproximação e envolvimento com os contos, os atores foram também experimentando personagens e diferentes maneiras de contar as histórias e de se relacionar com os espaços. A criação dos personagens durante a montagem e as constantes alterações de qual ator faria qual personagem, mantiveram o caráter improvisacional das cenas. Com a finalização do espetáculo, os personagens mantiveram muitas das características do jogo improvisado entre os atores e com o público. Encontramos um importante espaço para a improvisação durante o espetáculo,

tratando de manter a cena viva e apropriando-nos do acaso e do imprevisto sempre existentes no Teatro de Rua.

Com o desenvolvimento do processo e a definição dos contos que iriam compor o espetáculo, os elementos trabalhados através da Impro foram importantes para o desenvolvimento da capacidade de adaptação e disponibilidade dos atores para novas propostas. Apesar de termos optado por não incluir o jogo improvisado em cena, por uma questão de tempo para o trabalho da Impro como espetáculo diante do público, as experimentações no parque eram constantes e os atores precisavam se adaptar a cada novo espaço buscado. Acreditamos que a prontidão e a abertura para o jogo proporcionadas pelo trabalho com a Impro contribuíram positivamente para a finalização do espetáculo e sua posterior adaptação aos diversos espaços nos quais se apresentou depois de sua estreia em junho de 2013.

O caráter mutável do espetáculo que se adapta significativamente a cada novo espaço, fez com que o treinamento e as bases da Impro continuem orientando o processo de apropriação espacial a cada nova apresentação. Assim, sem chegar a fazer um espetáculo de improviso, acreditamos, que a Impro potencializou a capacidade de reação dos atores em cena a partir do treinamento da escuta, da aceitação e da permissão para o jogo e que isso deu uma característica interativa e divertida muito importante ao espetáculo.

Concluindo esse breve relato, podemos aferir que a prática do Sistema Impro se mostrou fundamental para o treinamento dos atores e também para a criação do espetáculo *Fábulas Errantes*. A partir da utilização do sistema no processo de criação do espetáculo, pode-se observar que os conceitos, exercícios e jogos propostos por Keith Johnstone permitiram: interação e consciência de grupo entre os atores; desbloqueio criativo nas propostas feitas durante o processo; desenvolvimento da espontaneidade com ótima proposição dos atores a partir das diretrizes de direção e facilidade de adaptação e fluxo de criação diante das mudanças exigidas por cada novo local de apresentação.

## Referências

- BETTELHEIM, Bruno. *Psicanálise nos contos de Fada*. Tradução: Arlene Caetano. Rio de Janeiro: Ed. Paz e Terra, 2002.
- DUDECK, Theresa Robbins. *Keith Johnstone: A Critical Biography*. London: Bloomsbury Methuen Drama, 2013.
- GRIMM, Jacob & Wilhem. *Contos Infantis, Domésticos e Maravilhosos*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- JOHNSTONE, Keith. *Impro. Improvisation and the theatre*. New York: Routledge, 1992.
- MUNIZ, Mariana Lima. *La Improvisación como espectáculo*. Tese Doutoral. Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Fábulas Errantes: fantasma e desejo dançando no meio da rua, no olho do furacão. XVII Jornada do Aleph – Escola de Psicanálise. Belo Horizonte, 05 de outubro de 2013.*

ARTE DA CENA:  
A PESQUISA EM  
DIÁLOGO COM  
O M U N D O

VII Reunião Científica  
da ABRACE

27 a 29.outubro.2013  
UFMG - Belo Horizonte



PENIDO, Bete & MUNIZ, Mariana Lima. *Fábulas Errantes*. Belo Horizonte, 2013. (texto dramaturgico não publicado).