

Álison Jardel Pereira Silva
Marco Antonio Santoro Salvador

Pedagogia do Averso

Princípios da Palhaçaria
aplicados à Educação



1ª Edição



Rio de Janeiro, 2022

Pedagogia do Averso:
Princípios da Palhaçaria aplicados à Educação

Álison Jardel Pereira Silva
Marco Antonio Santoro Salvador

Pedagogia do Averso:
Princípios da Palhaçaria aplicados à Educação

1ª Edição



Rio de Janeiro, 2022

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

S586 Silva, Álisson Jardel Pereira

Pedagogia do avesso: princípios da palhaçaria aplicados à educação /
Álisson Jardel Pereira Silva; Marco Antonio Santoro Salvador. 1. ed. -
Rio de Janeiro: Imperial Editora, 2022.

80 p.

Bibliografia: p. 78-80.

ISBN: 978-65-5930-020-4

1. Ensino fundamental - Estudo e ensino. 2. Educação. 3.
Palhaços. 4. Afeto (Psicologia). 5. Comunicação interpessoal. 6. Corpo.
I. Salvador, Marco Antonio Santoro. II. Título.

CDD 372

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

RESUMO

Este trabalho é resultante de um minucioso processo de acúmulo de teorias educacionais, investigações acadêmicas e práticas pedagógicas cotidianas construídas a partir da pesquisa “A palhaçaria como vivência para a construção de vínculos afetivos entre docentes e discentes”, no âmbito do Programa de Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica, do Colégio Pedro II – RJ. Denominado de Produto Educacional, tal pesquisa e consequente trabalho pedagógico desenvolvido para o ensino/aprendizagem no cotidiano escolar, pode ser caracterizado como um curso de formação profissional, construído a partir do suporte teórico apresentado e dos dados coletados, e tem suas bases no conceito de iniciação de palhaços, nos instrumentos formativos da palhaçaria e nos princípios do estado de palhaço. O objetivo principal deste Produto Educacional é refletir sobre a dimensão interacional do fazer pedagógico a partir dos princípios da palhaçaria, tendo como proposta que os participantes sejam protagonistas e vivenciem práticas da formação do palhaço e que possam refletir, debater e organizar possibilidades de transpor estas experiências para a sua prática cotidiana, possibilitando transformar qualitativamente as suas relações em sala de aula. A partir deste processo podemos concluir que o professor, ao vivenciar experiências palhacescas, tenha condições de ser protagonista deste processo e ressignificar as suas relações interpessoais em sala de aula, a partir de alguns aspectos postos em relevo pelos Princípios da Palhaçaria: o desenvolvimento de um olhar mais empático sobre si e sobre os outros; o engajamento de seus alunos a partir de um estado de expectativa e do uso de lógicas não-usuais; a manifestação de interesse e do contágio desse interesse por parte da audiência; do desenvolvimento de um estado de atenção consciente; do desenvolvimento da conexão e coparticipação da audiência em suas ações; e da abordagem a partir de uma lógica lúdica.

Palavras-chave: palhaçaria; educação; relações interpessoais; corporeidade.

Sumário

APRESENTAÇÃO.....	9
“E O PALHAÇO? O QUE É?”	14
Bufão: a genealogia do grotesco	14
<i>Commedia dell’arte</i> : uma sátira social	16
Circo: o espetáculo de proezas	18
A arte da Palhaçaria.....	18
ESTADO DE PALHAÇO E PRINCÍPIOS DA PALHAÇARIA.....	20
Princípio da Vulnerabilidade.....	26
Princípio do Estranhamento	28
Princípio da Interação.....	28
Princípio da Lógica da Contradição	30
Princípio do Jogo.....	30
O ESTADO DE PRESENÇA NA MEDIAÇÃO DE AFETOS	32
PEDAGOGIA DO AVESSO – PRINCÍPIOS PALHACESCOS APLICADOS À EDUCAÇÃO	37
Organização do curso	37
Procedimentos nos encontros de trabalho	38
O ambiente de vivência	38
A avaliação	39
Observações	39
MÓDULO I – PRINCÍPIO DA VULNERABILIDADE.....	40
Dinâmicas do Módulo I.....	41
Jogos de disponibilidade física	41
Dança guiada por partes do corpo I.....	41
Roda de apresentação	42
Vivência do brincar livre	43
Jogos de confiança e integração	43
Picadeiro	45
Escrita de carta para a sua criança	46
Exploração de objetos.....	46
Roda de conversa.....	46

Materiais complementares.....	48
MÓDULO II – PRINCÍPIO DO ESTRANHAMENTO	49
Dinâmicas do Módulo II	51
Jogos de disponibilidade física	51
Dança guiada por partes do corpo II.....	51
Jogos de confiança e integração	51
Em busca da perfeição	52
Picadeiro II	52
Apresentação do objeto	52
Uso inusitado de objetos.....	52
História com objeto	53
Venda de produto misterioso (solo e em dupla).....	53
Venda de objeto inusitado (solo e em dupla)	53
Pequena cena com uso inusitado de objeto	54
Roda de conversa.....	54
Materiais complementares.....	55
MÓDULO III – PRINCÍPIO DA INTERAÇÃO	56
Dinâmicas do Módulo III	57
Jogos de disponibilidade física	57
Dinâmicas com objetos (bastões, tecidos).....	57
Jogo da imitação	57
Jogo do espelho	57
Hipnotismo colombiano	58
Jogo da dublagem	59
Gamelô	59
Conversa privada	59
Banda.....	60
Apresentação da cena com objeto	60
Construção de cena baseada em fracasso	60
Roda de conversa.....	60
Materiais complementares.....	61
MÓDULO IV – PRINCÍPIO DA LÓGICA DA CONTRADIÇÃO	62

Dinâmicas do Módulo IV	63
Jogos de disponibilidade física	63
Dança guiada por partes do corpo III	63
Roda das transformações	63
Livrando-se da prova	64
Morte súbita.....	64
Mal-entendido.....	64
Formas não-usuais de resolver problemas cotidianos	64
Apresentação de cena baseada no fracasso.....	65
Uma música para você.....	65
Roda de conversa.....	65
Materiais complementares.....	66
MÓDULO V – PRINCÍPIO DO JOGO	68
Dinâmicas do Módulo V	69
Jogos de disponibilidade física	69
Dança do horrível	69
Vendo um esporte.....	70
Jogo da bola	71
Cabo-de-guerra	71
Envolvimento em duplas	72
Entrar, olhar e sair	72
O que eu sei fazer de melhor	73
Roda de apresentação	73
Música que me define.....	73
A grande festa.....	73
Roda de conversa.....	73
Materiais complementares.....	74
CONSIDERAÇÕES FINAIS	76
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	78

APRESENTAÇÃO

O palhaço é uma figura mundialmente conhecida, seja com o nariz vermelho, roupas coloridas, ou sem maquiagem, no circo, na rua ou no palco. Ao nos depararmos com esta figura e seu modo próprio de agir, nos preparamos para rir, sermos enganados ou fugir com medo. Entretanto, de acordo com o que assistimos, experimentamos, conhecemos e pesquisamos, nunca nos mantemos impassíveis diante um palhaço.

Além dos lugares comuns onde esperamos encontrar os palhaços, eles também atuam em enfermarias, campos de refugiados, lugares longínquos dos grandes centros, expondo a si mesmos no objetivo de levar mais graça a quem precisa. Essa polivalência do palhaço incita o questionamento sobre onde mais e de quais outras formas o palhaço e seu ofício podem beneficiar a sociedade.

É a partir do meu lugar de professor, pesquisador da Educação e palhaço, observando a minha própria prática profissional e as transformações que a minha vivência enquanto palhaço provocaram em minha atuação docente, principalmente no campo das relações com os meus alunos, é que resulta de forma acadêmico/pedagógica, este trabalho.

Ao vivenciar a palhaçaria (o fazer próprio do palhaço) experimento formas mais conscientes de lidar com as relações intrapessoais e interpessoais. Os frutos dessa experimentação não são colhidos somente em performance: o palhaço não representa, ele é. O palhaço não é uma personagem, é a ampliação e dilatação dos meus aspectos humanos (BURNIER, 2009). O meu fazer pedagógico é permeado pela minha vivência de palhaço. A partir desse “ser-palhaço”, o meu fazer pedagógico ganha uma nova qualidade à medida que eu percebo um maior e melhor engajamento de meus alunos.

Todo o treinamento do palhaço objetiva a descoberta de um “estado” diferenciado por parte do praticante. “O estado de palhaço é levar ao extremo a importância da relação, com o íntimo e também com o fora, o parceiro, os objetos de cena, as pessoas do público.” (PUC CETTI, 2017, p. 79). O despertar desse estado passa pela vivência e descoberta de diferentes possibilidades de relação entre o próprio corpo e o exterior, baseadas em uma consciência do mundo ao redor com um olhar renovado. Soares (2007, p.110) ao falar sobre essa consciência diz que

O palhaço nasce do engano, da deflagração das fraquezas e limitações humanas. Esse processo de formação se torna um duro e ao mesmo tempo belo exercício de se conhecer, de perceber o outro, de descobrir e explorar o espaço como se fosse a primeira vez. O palhaço traz um mundo novo para dentro daquele já conhecido, recria lugares, desestabiliza relações estruturadas de poder e estimula a comunicação. O fato de aceitar seu próprio ridículo o libera para transformar o erro em recurso, em possibilidades de mudança.

Enquanto palhaço, estudo minhas fragilidades e imperfeições, e como usá-las a meu favor. Vivencio minha vulnerabilidade perante uma audiência, exercito novos olhares sobre os ambientes, objetos e pessoas. E por meio de todas essas experiências me disponibilizo a me relacionar de uma forma diferenciada com a minha audiência, já que é no território da conexão que o palhaço atua. O que percebo a partir das experiências é a

construção qualitativa nas minhas relações com meus alunos: me torno mais atento, mais disponível ao diálogo, mais acolhedor.

Alguns questionamentos por intermédio das experiências cotidianas e da literatura da área nos desafia ao entendimento: outros professores-palhaços vivenciam também essa qualidade em suas relações com os alunos? É possível levar isto a outros professores? O que existe na experimentação da palhaçaria que pode ser ofertado a outros professores, no intuito de aperfeiçoar a dimensão humano-relacional de seu fazer pedagógico? Quais as contribuições da vivência da palhaçaria na construção das relações interpessoais dos professores com os alunos?

A **Pedagogia do Avesso – Princípios palhacescos aplicados à Educação** é uma tentativa de explorar essas questões e levar a docentes a possibilidade de experimentar um pouco a palhaçaria e levar algum benefício para a sua prática pedagógica.

A **Parte I** deste trabalho apresenta os fundamentos da palhaçaria e tenta convencer o leitor de que experimentar a palhaçaria é um processo benéfico para os professores e professoras. A **Parte II** traz uma proposta de orientações práticas didático/pedagógicas de como iniciar, experimentar e criar novas reflexões sobre este processo, resumido no Quadro 1.

Boa viagem!

Quadro 1 - Apresentação do Curso de Extensão

1. Identificação do curso	
1.1. Título do curso	Pedagogia do Avesso – Princípios da Palhaçaria aplicados à Educação
1.2. Área Temática	Educação
1.3. Local de Realização	Espaços amplos, como auditórios ou salas desmobiadas
2. Características do curso	
2.1. Modalidade	Curso de Extensão
2.2. Forma de oferta	Presencial
2.3. Carga horária total	20 horas, divididas em 5 encontros com 4 horas de duração cada um.
2.4. Número de vagas	Mínimo de 10 e máximo de 16.
2.5. Público-alvo do curso	Educadores e estudantes de licenciaturas.
3. Estrutura e funcionamento	
3.1. Objetivo geral	
refletir sobre a dimensão interacional do fazer pedagógico a partir dos princípios da palhaçaria	

3.2.Objetivos específicos	
<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar os princípios da palhaçaria à prática pedagógica; - Conhecer possibilidades de atuação em sala de aula a partir do jogo do palhaço; - Analisar o fazer pedagógico enquanto ação performática. 	
3.3.Justificativa	
<p>O ensino é uma atividade relacional: a cognição é intermediada por meio das relações socioafetivas no ambiente escolar. Porém, o caráter interacional do ensino é geralmente negligenciado na formação pedagógica. Além disso, este é um aspecto delicado e difícil para um trabalho formativo. Assim, este curso se justifica por ser a palhaçaria um método que prioriza a prática pedagógica que possui o seu foco no aperfeiçoamento da relação e da interação com o outro, sendo um potencial recurso de aperfeiçoamento da dimensão interacional dos professores, já que um dos papéis do palhaço é capturar sua audiência, engajá-los por completo em seu jogo.</p>	
3.4.Metodologia	
<ul style="list-style-type: none"> - Oficinas práticas a partir dos percursos formativos da palhaçaria; - Apresentação e leitura de textos sobre a temática específica; - Debates a partir de vídeos, filmes e documentários sobre a temática. 	
3.5.Critérios de Avaliação	
<p>A avaliação será formativa, baseada na experiência pessoal de cada participante ao vivenciar as dinâmicas propostas, não havendo formas corretas ou erradas de execução.</p>	
4. Conteúdos programáticos	
4.1. Módulo I	<ul style="list-style-type: none"> - Princípio da Vulnerabilidade; - O Estado de Palhaço; - O fracasso do palhaço; - Aspectos da fisicalidade; - Dinâmicas práticas (jogos teatrais).
4.2. Módulo II	<ul style="list-style-type: none"> - Princípio do Estranhamento; - O olho que tudo vê; - O palhaço é um estrangeiro; - O palhaço não diz não; - Dinâmicas práticas (jogos teatrais).
4.3. Módulo III	<ul style="list-style-type: none"> - Princípio da Interação; - Busca pelos anjos; - Triangulação; - Jogo com objetos e com o ambiente; - Dinâmicas práticas (jogos teatrais).
4.4. Módulo IV	<ul style="list-style-type: none"> - Princípio da Lógica da Contradição; - Relação fracasso x sucesso; - O palhaço e os problemas; - Dinâmicas práticas (jogos teatrais).

4.5. Módulo V	<ul style="list-style-type: none">- Princípio do Jogo;- Ludicidade;- Performance e afetividade.- Dinâmicas práticas (jogos teatrais).

Fonte: o autor

PARTE I - FUNDAMENTOS

“E O PALHAÇO? O QUE É?”¹

Os nomes e as indumentárias mudam, mas o arquétipo permanece o mesmo ao longo dos tempos: toda cultura, em qualquer momento da história humana, tem figuras que se dedicam a fazer rir, seja quebrando as regras sociais, seja parodiando os ritos ou apontando as incongruências do que é humano.

Ao longo de suas diversas manifestações, essa figura ganhou diversos nomes: grotesco, truão, bobo, excêntrico, tony, augusto, jogral, bufão, *clown*, palhaço. Essa multiplicidade de designações e conceitos que se apresentam em uma longa temporalidade gera confusão até hoje. Portanto, neste trabalho o termo utilizado para se referir a essa figura será palhaço².

A palavra **palhaço** deriva do italiano *paglia*, que significa **palha**, e era o material utilizado para preencher os colchões na Itália renascentista. As roupas dos cômicos da época eram feitas do mesmo tecido grosso e listrado utilizado no revestimento desses colchões, com partes afofadas nas partes mais salientes do corpo, no intuito de proteção contra as constantes quedas. Os palhaços primitivos, então, se assemelhavam aos colchões de palha (THEBAS, 2005; BURNIER, 2009)

A partir da obra de Castro (2005) e de Thebas (2005), podemos traçar um histórico da presença da figura do palhaço nas diversas sociedades ao redor do mundo, desde primórdios da humanidade. Entretanto, esta pesquisa concentrará a atenção em três movimentos cômicos que constituem a base de origem do palhaço contemporâneo: a bufonaria, a *commedia dell'arte*³ e o circo.

Bufão: a genealogia do grotesco

A figura do bufão remonta à Antiguidade, encarnada nos mimos e pantomimos, e se solidifica na Idade Média, como um contraponto à seriedade das representações cênicas dos mistérios e dos autos (MATOS, 2014). Sua presença era marcante nas festas populares, em uma atuação pautada pela paródia aos ritos sérios e solenes, utilizando-se de uma linguagem blasfematória e apresentando-se com um corpo grotesco e deformado.

Esta figura realizava uma inversão das hierarquias do período medieval e renascentista, utilizando-se da exposição de si como uma carta de privilégios que o permitia parodiar e blasfemar as figuras sociais superiores, como membros da Igreja e nobres. Desta forma, o bufão se encontrava em um patamar superior às forças que o

¹ Do tradicional verso: “E o palhaço o que é? / É ladrão de mulher. / E o palhaço o que foi? / Ladrão de boi.”

² Nos estudos sobre palhaçaria é possível encontrar divergências sobre o uso dos termos “palhaço” e “*clown*”. Nesta pesquisa, trato os termos como sinônimos, utilizando preferencialmente “palhaço”, por se tratar de vocábulo da língua portuguesa. Nas referências onde o termo *clown* aparece, manteve-se o vocábulo original.

³ O termo *commedia dell'arte* tem como significado “comédia de ofício”, pois as companhias que constituíram esse movimento artístico apresentavam uma organização semelhante às corporações de ofício presentes na Idade Média. É um termo que denota a profissionalização e a distinção de outras manifestações cênicas populares da época (FO, 1998)

oprimia, escancarando as disfuncionalidades do sistema vigente. O riso, assim, era um instrumento de críticas. Sobre este poder do riso, Bordin (2013, p. 14) diz que “o riso da paródia é potencialmente crítico, pois possui uma estrutura de desmoralização ao zombar do poder e está intrínseco ao jogo do bufão desde sua origem”.

O bufão apresentava-se como uma figura marginalizada, por vezes um anão ou um corcunda. Castro (2005, p. 36) fala sobre a construção estética da figura dos bufões

Na cabeça, um chapéu cheio de longas pontas com guizos em cada uma delas. Na mão, um cetro – a *marotte* -, símbolo da loucura. A roupa é colorida, com triângulos de cores diferentes, como a de um Arlequim. Na cintura, uma espada de madeira e um bastão com uma bexiga de porco cheia de ervilhas secas que, de quando em quando, ele bate no chão, pontuando suas brincadeiras com um som forte e cômico.

A marginalidade dos bufões, aliada à sua potencial loucura, lhes permitia discursar livremente sobre os poderosos, seus costumes e os absurdos sociais que estes perpetravam,

Ainda na Idade Média, vemos a ascensão dos bobos da corte, bufões profissionais que serviam a nobres e reis e tinham a função de ser conselheiros e falar aquilo que ninguém ousava, pois a eles era outorgado o direito de ser livre em suas ações a partir de sua loucura. Sobre o ofício de transgressor profissional que o bufão exercia, Mendes (2008, p. 155 *apud* REIS, 2013, p. 367) diz que

O bufão, em sua loquacidade, sua vivacidade exuberante e exaltação corporal, é figura que ultrapassa claramente os limites da dramaturgia cômica. Ele é a ‘vertigem do cômico absoluto’ de que fala Baudelaire. Transformado em instituição social, como o Bobo das cortes europeias, é um paradoxo vivo que tem intrigado historiadores e antropólogos. Como pode alguém ter a função de ser louco, ter o dever da incongruência? O Bobo não pertence à corte nem se opõe a ela; ninguém mais perto do poder, ninguém mais longe dele. Ao mesmo tempo um solitário, que não fala em nome de qualquer grupo, e um elemento obrigatório da festa.

Tendo como principal característica a subversão ao sistema social estabelecido e a crítica mordaz sobre as incongruências de seus tempos, o bufão é um ancestral do palhaço moderno, sendo considerado um palhaço em estado bruto, não lapidado (BURNIER, 2009).

O bufão opera a partir da exposição e da ameaça ao outro dominante e neste processo ele atinge a sua liberdade e planta sonhos de liberdade aqueles que são oprimidos. Essa exposição ocorre a partir de si, do próprio corpo e da própria fala, num movimento de dilaceração de si, num lançar-se sem medo das consequências.

O bufão não está restrito a uma prática que remonta a tempos idos, sendo uma figura ativa no pensamento cultural e na prática teatral contemporânea. Lecoq⁴ (2010) trouxe a figura do bufão como uma vivência ativa dentro de seu pensamento pedagógico

⁴ Jacques Lecoq (1921-1999) foi ator, mímico e professor de arte dramática. Utilizou-se de sua experiência corporal como ginasta e professor de educação física para investigar o corpo como instrumento de interpretação e expressão do ator, sistematizando suas pesquisas em um método de treinamento de atores inovador e eficiente, em voga até os dias atuais. Foi precursor na sistematização de uma formação de palhaços para atores, fora da tradição circense.

da atuação teatral. Ao investigar as atitudes e o comportamento daqueles que zombam de tudo, o pedagogo se deparou com a figura do bufão. Em seu processo, os atores reinventavam seus corpos, a partir da desfiguração e do exagero e essa reinvenção reverberava em seus discursos blasfemos.

Figura 1 – Bufão



Fonte: Íris Samagaio Silva

Este comportamento blasfematório e de exposição social sem preocupar-se com as consequências ecoa no comportamento do palhaço contemporâneo, principalmente encontrado naqueles que atuam nos espaços públicos, jogando, de formas desagradáveis e até obscenas, com os transeuntes desavisados.

Commedia dell'arte: uma sátira social

A *commedia dell'arte* é uma forma de teatro popular que aparece na Itália renascentista do século XVI, se desenvolvendo posteriormente na França e permanece até o século XVIII. Tem suas raízes nas festas populares da Roma Antiga, incorporando os jogos de mímicos e farsistas populares da Idade Média (FO, 1998; BURNIER, 2009; ARAÚJO & SPERBER, 2019).

Esta forma teatral tem como marca o caráter de profissionalismo dos seus atuantes, sendo o termo *dell'arte* relacionado a **ofício**. Assim, os atores eram profissionais associados mediante um estatuto próprio (FO, 1998). Essa característica se contrapõe ao, até então, amadorismo presente nas manifestações cênicas europeias.

Esse caráter profissional também teve um papel importante na estruturação de uma primeira pedagogia do fazer teatral, já que se buscava uma maestria de atuação que só era possível a partir de um treinamento exaustivo com os atores mais velhos, considerados mestres (ARAÚJO & SPERBER, 2019).

Com uma característica itinerante, essa forma teatral teve uma grande aceitação na época, pois apresentava o universo cotidiano do público utilizado como base para a satirização. Os tipos característicos da época e os costumes eram ridicularizados e utilizados em situações grotescas e exageradas.

Os personagens principais eram fixos e representados por máscaras e construções corporais características. Estes personagens eram agrupados em três núcleos: os velhos, personificações das classes abastadas, intelectuais e militares da época, alvo das zombarias; os empregados, ou *zanni*, os servos e empregados, astutos, enganadores, famintos e pobres, eram os responsáveis pelas cenas cômicas e confusões; e os enamorados, representando a juventude sonhadora, apaixonada e sensível.

Figura 2 – Arlecchino



Fonte: Íris Samagaio Silva

Duas são as contribuições principais que a *commedia dell'arte* traz a palhaçaria contemporânea: o uso de máscaras e o comportamento da dupla de cômicos. O nariz do palhaço, considerado a menor máscara do mundo, é descendente direto das meias-máscaras utilizadas pelos cômicos *dell'arte* e tem as bases de seu treinamento de uso no treinamento estruturado desde a Renascença (ARAÚJO & SPERBER, 2019). Os *zanni*, com suas proezas e confusões, eram representados, principalmente, por dois personagens: *Brighella* e *Arlecchino*. Sobre eles, Burnier (2009, p. 207) diz que “o primeiro fazia o público rir por sua astúcia, inteligência e engenhosidade. De respostas espirituosas, era arguto o suficiente para fazer intrigas, blefar e enganar os patrões. Já o segundo tipo de criado era insensato, confuso e tolo”.

Esta relação entre os dois tipos de servos é a base para o comportamento da dupla clássica de palhaços contemporâneos, o Branco e o Augusto.

Circo: o espetáculo de proezas

Embora o ofício de cômico remonte aos primórdios da humanidade, como uma figura que alivia a tensão dos ritos sagrados e questiona os comportamentos morais, e tenha se feito presente da Antiguidade à era Contemporânea, o palhaço como hoje conhecemos surge junto ao nascimento dos circos no século XVIII.

Philip Astley, um ex-sargento auxiliar da cavalaria e hábil treinador de cavalos, foi o inventor do circo moderno em 1768 na Inglaterra. Ele inventou o conceito de picadeiro, ao utilizar a força centrífuga criada por um cavalo galopando em círculo como facilitadora do equilíbrio de um cavaleiro (BURNIER, 2009).

A partir deste conceito, outras modalidades de proezas físicas foram sendo adicionadas ao espetáculo circense: malabaristas, equilibristas, acrobatas, domadores de animais. Na época de Philip Astley, surge um número onde habilidosos cavaleiros se fingiam de camponeses simplórios e desastrados tentando montar pela primeira vez. As extravagâncias e fracassos destes personagens arrancavam gargalhadas do público presente (BURNIER, 2009; THEBAS, 2005). Assim, surgiam os palhaços de circo.

Com o passar do tempo, os palhaços de circos foram incorporando outras habilidades artísticas e pequenas cenas, conhecidas como **entradas**, a seus repertórios. Utilizando-se de paródias, habilidades acrobáticas e um pensamento ágil e ácido, eles entretinham o público e faziam rir, aliviando as tensões que um espetáculo de proezas físicas causava aos presentes.

A arte da Palhaçaria

No século XIX, o palhaço chega aos palcos dos cabarés europeus, mesclando números técnicos (acrobacias, malabarismos, contorcionismos) com cenas teatrais. No início do século XX, com o advento e popularização do cinema, conhecemos um dos palhaços mais famosos de todos os tempos: Carlitos, através do ator Charles Chaplin.

A partir desta época, também se consolidam os dois tipos principais de palhaço: o Branco e o Augusto, resquícios dos *zanni* da *commedia dell'arte*, que geralmente trabalham juntos. Fo (1998, p. 305), diz que “No mundo dos clowns só existem duas alternativas: ser dominado [...] ou dominar, assim surge a figura do patrão, o clown branco. E os Toni, os Pagliacci, os Auguste lutam para sobreviver”.

O palhaço Branco encarna o intelectual e está sempre tentando encontrar maneiras de conseguir ascender socialmente. Assim, arquiteta planos e artimanhas, não sentindo remorso em ludibriar e usar o parceiro de cena para alcançar o que quer, porém sempre tem os planos frustrados por sua própria inabilidade ou por percalços externos. Sua aparência tenta imitar as classes sociais abastadas, apresentando-se de smoking, gravata borboleta e cartola, porém com peças descombinadas.

O palhaço Augusto é o bobo, o ingênuo, sempre age de boa-fé. É atrapalhado, mas acaba escapando dos problemas de formas involuntárias e absurdas. Está sujeito ao domínio do Branco, mas acaba por superá-lo. Apresenta-se com roupas gigantes ou esfarrapadas, de cores berrantes.

Figura 3 – Branco e Augusto



Fonte: Íris Samagaio Silva

Mais que a nomenclatura ou a roupagem, o que interessa a esta pesquisa é a função social que o palhaço exerce: revelar a nossa humanidade através de nossas fraquezas, dores, tragédias, ilusões, infantilidades, vulnerabilidades. Nas palavras de Reis (2013, p. 80), o palhaço é o “artista que celebra suas próprias falhas, defeitos, fragilidades e fracassos”. O descomprometimento do palhaço, sua ingenuidade e marginalidade o dão o poder de zombar de tudo e de todos impunemente, brincando com as instituições e valores oficiais estabelecidos. O prazer surge na plateia, na forma de riso, a partir da identificação com as incoerências, incoesões e imprevisibilidades do palhaço. O palhaço age sem medo dos julgamentos e das consequências que suas ações podem trazer.

O palhaço utiliza-se de diversas técnicas e situações para gerar o engajamento de seu público e, conseqüentemente, o riso. Este ‘fazer’ próprio do palhaço é chamada de palhaçaria, conceituada como a experiência cênica de um atuante que engaja a audiência num estado de atenção, de forma consciente, usando, principalmente, a exposição de si como objeto do riso do outro (REIS, 2013). Assim, palhaço é o “atuante que mantém uma plateia conectada a sua apresentação por meio da exposição de suas ações como objeto principal do riso” (REIS, 2013, p. 34). Estes são os conceitos de palhaço e palhaçaria que norteiam esta pesquisa.

A formação do palhaço se dá a partir da observação e exploração da natureza cômica de si próprio. A partir de vivências teatrais, o aspirante a palhaço é levado a confrontar e aceitar seus erros, desajustes e fracassos e a utilizá-los como forma de conexão com a plateia. Um palhaço não é uma personagem inventada, mas uma projeção pessoal de algo que costumamos esconder das pessoas em geral e é revelado a partir das vivências do cômico. Um palhaço não é um ator atuando, mas sim uma pessoa vista por outra lente (SOARES, 2007; BURNIER, 2009; PUCETTI, 2017).

A partir dos treinamentos e vivências, o palhaço aprende a lidar com as pessoas, com as situações e o mundo ao redor de formas não-usuais e criativas, exercendo, a todo momento, um olhar diferenciado sobre o mundo.

ESTADO DE PALHAÇO E PRINCÍPIOS DA PALHAÇARIA

O percurso de formação do palhaço institui-se a partir de suas vivências de iniciação, fundamentadas nos conjuntos de práticas listadas anteriormente, e segue através de todas as suas experiências práticas, em um movimento contínuo. Assim como o ser humano que o baseia, o palhaço está em constante transformação e construção. Este constante refazer-se e descobrir-se objetiva aperfeiçoar o modo específico e característico do palhaço atuar sobre o mundo.

A este modo característico de agir do palhaço dá-se o nome de Estado de Palhaço.

O Estado de Palhaço é um conceito criado por Lecoq (2010) para caracterizar esse momento em que o atuante **está** um palhaço, em que ele não é o próprio sujeito-ator, mas ao mesmo tempo não é um personagem. Ele explica que o atuante deve estar sempre num estado de reação e surpresa sem deixar que sua performance seja deliberadamente controlada pela audiência.

Puccetti (2017, p. 23), caracteriza o Estado de Palhaço como “o ‘jogo’ entre palhaço e público, a capacidade do palhaço interagir com ‘cada indivíduo’ da plateia, usando seu repertório de ações, de gags e de ideias”. Para o autor, o Estado de Palhaço obedece a três parâmetros principais: a lógica própria do palhaço, caracterizada como a sua forma de compreender e lidar com as situações do mundo e expressa a partir de suas ações e reações; o diálogo com cada espectador e as conexões que são construídas; e o jogo propriamente dito, caracterizado como uma série de relações, ideias e situações que o palhaço estabelece com o público a partir de seu repertório. O autor esclarece que o Estado de Palhaço

seria o “despir-se” de seus próprios estereótipos, buscando uma vulnerabilidade que revela a pessoa livre de suas armaduras. É a redescoberta do prazer de brincar, o se permitir e simplesmente ser. É um estado de afetividade, no sentido de ser tocado, vulnerável ao momento e às diferentes situações. É se deixar surpreender, enquanto ator e palhaço, sem se apegar ao que é premeditado, mesmo quando segue uma partitura codificada. (PUC CETTI 2017, p. 79)

Rabelo (2014) apresenta, em sua pesquisa, um aprofundamento no conceito de Estado de Palhaço, apresentando-o como proveniente de um estado de consciência alterada, a partir do qual o atuante se comporta de uma maneira extracotidiana, de forma espetacular para ser visto por uma plateia. Neste estado, o atuante constrói a intencionalidade de envolver o espectador, de atrair sua atenção, promovendo uma atuação psicofísica diferenciada, na qual há a capacidade de fazer saltos com o pensamento e de relacionar-se com a plateia de forma expandida e canalizada. Concomitante a este estado alterado, o atuante atribui ludicidade a suas ações, o que caracteriza o jogo constante do palhaço.

Este estado só é possível porque existe um **outro** que observa, age e reage às atuações do palhaço. Esse encontro acaba por afetar a atuação do palhaço, ao mesmo tempo em que o palhaço revela o seu mundo particular ao público, convidando-o a adentrá-lo, participar do jogo e ser, também, afetado. A conexão com o outro é o território da ação do palhaço. Puccetti (2017, p. 38) afirma que

o palhaço atua a partir de um estado de presença pleno de disponibilidade para o outro e para o jogo. O intenso contato com os potenciais internos do palhaço e o encontro/diálogo com o público geram um estado de brincadeira e comunhão capaz de elevar os dois lados a um nível de conexão e entrega bem superior ao do cotidiano.

Podemos relacionar o Estado de Palhaço às teorias de jogos descritas por Huizinga (2014) e Caillois (1990).

Para Huizinga (2014), o jogo é uma atividade primordial do gênero humano, profundamente enraizada em nossa realidade. Na concepção do autor é a partir do jogo que nasce a cultura em suas mais variadas manifestações: sob a forma de ritual e de sagrado, de linguagem e de poesia, permeando todas as artes expressivas e atividades competitivas, assim como nas artes do pensamento e do discurso. O jogo se estende de tal forma na constituição de nossas sociedades, que se enraíza nas noções de tribunal judicial, no combate e na guerra.

O autor aponta para uma necessidade primordial e anterior a humanidade de brincar, pois o jogo está presente no comportamento animal.

Nas palavras do autor, o jogo poderia ser conceituado como

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 2007, p. 33).

Embora para Huizinga, não exista uma relação direta ou intrínseca entre o que é cômico e a prática do jogo em si, encontramos ecos do Estado do Palhaço quando o autor apresenta certas características essenciais do jogo:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 2014, p. 16)

Dentro deste conceito é possível relacionar o estado diferenciado de consciência do palhaço ao fato do jogo ocorrer de forma **não-séria**, exterior à vida habitual. A forma do palhaço se relacionar intimamente com o público e o espaço ao redor caracteriza a absorção que o jogo provoca no jogador. Além destas características, o autor afirma que os jogadores, principalmente as crianças, quando estão em jogo, acreditam de tal forma no jogo e no mundo recriado em torno desta prática, que esta crença está além da mera

representação ou imitação, tornando-se a própria realidade por um período. Assim, uma criança ao brincar de ser um pássaro não está simplesmente imitando o pássaro, mas se torna o próprio pássaro dentro do universo lúdico. Segundo Huizinga (2014, p. 17):

a criança fica literalmente ‘transportada’ de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem, contudo, perder inteiramente o sentido da ‘realidade habitual’. Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é ‘imaginação’, no sentido original do termo.

Esse estado que o jogo proporciona é buscado e experimentado pelo atuante quando em performance a partir do Estado de Palhaço, um estado de verdadeira crença nas suas ações ilógicas: “o *clown* é como uma criança que, quando brinca, acredita integralmente na sua brincadeira” (BURNIER, 2009, p. 217)

Assim como a criança, o palhaço se entrega ao jogo de forma contínua e intensa. Para Huizinga (2007) a intensidade com a qual o jogo nos cativa e os seus poderes de fascinação não tem uma resposta racional. Por ultrapassar a esfera da vida humana, o jogo não se baseia em elementos conscientes. É na própria fascinação, na intensidade e paixão que residem as características fundamentais do jogo. Assim, movido pelo prazer que causa, o jogo se torna uma necessidade imperativa.

Um dos mecanismos de atuação do palhaço se dá através da máscara. Das muitas linhas de experimentação que fundamentam esse aspecto da palhaçaria, podemos afirmar que a mais comum advém da pedagogia de Lecoq (2010), na qual os participantes experimentam a performance a partir do uso de diversas máscaras. Estas máscaras se originam das mais diversas manifestações culturais e apresentam, segundo Fo (1998) dois propósitos fundamentais para os seres humanos. O primeiro é bloquear os tabus. Transvestido com a máscara, o mascarado pode agir fora dos limites do que é socialmente sancionado, sem que sua ação infrinja as regras. O segundo propósito é transforma-se em outro, animal, ser ou pessoa, e a partir disso vivenciar esta transformação.

Sobre o aspecto da ação humana sob a máscara e sua correlação com o jogo, Huizinga (2014, p. 16) aponta que

A capacidade de tornar-se outro e o mistério do jogo manifestam-se de modo marcante no costume da mascarada. Aqui atinge-se o máximo a natureza “extra-ordinária” do jogo. O indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa. Os terrores da infância, a alegria esfuziante, a fantasia mística e os rituais sagrados encontram-se nesse estranho mundo do disfarce e da máscara.

Ao agir a partir da máscara, o palhaço encarna em si aspectos da ludicidade e recebe a permissão social para performar de forma livre.

Huizinga ainda aponta as interseções entre o jogo e o fenômeno estético. Segundo o autor

as palavras que empregamos para designar seus elementos (do jogo) pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é ‘fascinante’, ‘cativante’. (HUIZINGA, 2014, p. 13)

A palhaçaria, como abordada nesta pesquisa, encontra-se dentro do campo da estética, por se tratar de um fenômeno cênico. Assim, podemos utilizar as palavras citadas pelo autor para descrever as ações do palhaço em jogo: há tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião no fazer palhacesco. E, quando executado a partir de uma interação profunda com o público, o jogo do palhaço enfeitiça a audiência e a cativa.

A definição de jogo trazida por Caillois (1990) é semelhante à de Huizinga. Para o autor o jogo é uma atividade humana livre, delimitada, improdutiva, incerta, regulamentada e fictícia. O aspecto da incerteza do jogo, mencionado pelos dois autores, se relaciona diretamente a prática do palhaço na medida que este atua sem mirar um resultado premeditado, reagindo as situações e agindo a partir de uma liberdade criativa. Huizinga (2014) aponta o caráter de tensão que a incerteza provoca e essa tensão é criada na audiência pelo palhaço, mantendo-a interessada em suas ações através da incerteza do que ele pode fazer. O público sempre espera a queda e o fracasso do palhaço, mas nunca sabe como isso vai acontecer.

Figura 4 – Palhaço em jogo



Fonte: Íris Samagaio Silva

Caillois classifica as diferentes manifestações do jogo através da sua natureza imperativa, sendo estas a competição, a sorte, o simulacro e a vertigem. De maneira a não classificar de forma rígida os jogos a partir das qualidades de sua natureza principal, o autor nomeia os jogos em *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

O autor utiliza o termo *agon* para definir o grupo de jogos que apresentam aspectos de competição, do embate. Os jogos deste grupo testam as habilidades, naturais ou adquiridas, dos jogadores. Para o autor, *agon* “apresenta-se como forma pura do mérito

peçoal e serve para manifestá-lo” (CAILLOIS, 1990, p. 33-35). Os jogadores podem fazer uso somente de suas qualidades, habilidades e decisões.

Os jogos de *agon* tem como predomínio a habilidade, o esforço, a resistência, o saber, a paciência, o treinamento e a qualificação (TELES, 2017).

Se na prática de *agon*, o resultado do jogo depende das habilidades dos jogadores, em *alea*, a participação desses se restringe a jogar e esperar os resultados. Neste grupo de jogos, o resultado não depende das qualidades ou habilidades dos jogadores, sendo eles meros espectadores do desenrolar do jogo, totalmente passíveis aos resultados. Aqui, em nada podem interferir, pois suas jogadas são meramente apostas. O vencedor não o é por mérito, mas pelo acaso da sorte e esta muda a todo momento.

Embora os animais possam vivenciar os jogos de *agon*, *mimicry* e *ilinx*, a vivência dos jogos *alea* é exclusiva aos seres humanos. Na *alea* predomina a aleatoriedade, a sorte, o acaso, o risco e a passividade (TELES, 2017).

Mimicry são os jogos de simulação. Nos jogos desta categoria, o jogador cria e aceita livremente um novo universo fictício, distinto da vida real, no qual ele, temporariamente, abandona a sua personalidade original e se transveste de uma outra, fazendo crer para si e para os outros, jogadores ou espectadores, a verdade desta nova persona.

O ponto central dos jogos de *mimicry* é o ato de vestir uma máscara, de forma literal ou figurativa, de modo a expressar a credibilidade de uma outra personalidade necessária ao funcionamento do jogo. Para o funcionamento do jogo, é vital a aceitação desse outro que se compõe e desse novo mundo que se constrói e se apresenta. Mímica e disfarce são aspectos fundamentais a esta classe de jogos.

No *mimicry* predomina a imaginação, o mimetismo, a ilusão, a interpretação e a aceitação de um mundo fictício (TELES, 2017).

Caillois propõe o termo *ilinx* para os jogos de vertigem. Os jogos desta categoria têm o intuito de quebrar o eixo de equilíbrio em busca das sensações vertiginosas que alcançam o pavor e o pânico, mas que despertam, através destas, a adrenalina que suscita prazer e diversão. Medo, transe, estonteamento, desvanecimento da realidade, pânico, êxtase, estão entre os efeitos que os jogos de *ilinx* causam aos jogadores.

O autor exemplifica algumas práticas de *ilinx* na

prática dos dervixes dançarinos ou dos *voladores* mexicanos. Escolhi-os intencionalmente já que os primeiros se aproximam, na técnica que empregam, de certos jogos infantis, enquanto os segundos evocam, sobretudo, os sofisticados recursos da acrobacia e do alto voo. Os dervixes buscam o êxtase girando sobre si mesmos num movimento que se acelera a batidas de tambor cada vez mais rápidas. O pânico e a hipnose da consciência são alcançados pelo paroxismo de rotação frenética, contagiosa e partilhada. Os *voladores* sobem ao alto de um mastro de uns vinte a trinta metros. Amarram-se pelos pés, de modo que possam efetuar toda a queda de cabeça para baixo. Antes de atingir o solo, fazem treze piruetas que se vai alargando em forma de espiral. (CAILLOIS, 1990, p. 43-44)

Os jogos de *ilinx* ocorrem tanto no nível físico quanto no psíquico, e nele predomina o desequilíbrio, a vertigem, a adrenalina, o pavor, o pânico, a desordem e o caos (TELES, 2017).

Cabe ressaltar que Caillois (1990) traz a ideia de hibridismo entre as categorias de jogos, ao apontar que um mesmo jogo pode pertencer a duas categorias concomitantemente. Por exemplo, pode haver *agon* (competição) e *alea* (azar ou sorte) em um mesmo jogo, como é o caso do dominó, do gamão e de muitos dos jogos de baralho: “O acaso preside à composição das ‘mãos’ de cada jogador e estes, em seguida, exploram, o melhor que puderem e com vigor que tiverem o quinhão que uma sorte cega lhes reservou.” (CAILLOIS, 1990, p. 37)

Na perspectiva da palhaçaria, há uma aproximação do Estado do Palhaço com a categoria de jogos *mimicry*, no sentido em que o palhaço e suas situações são construídas a partir de uma máscara em uma realidade momentânea a parte do mundo real, com suas próprias regras.

A mimicry é invenção incessante. A regra do jogo é uma só: para o actor consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o conduza à recusa da ilusão; para o espectador consiste em prestar-se à ilusão sem recusar a priori o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar, durante um dado tempo, como um real mais real do que o real (CAILLOIS, 1990, p. 43).

Entretanto, embora aproximado do *mimicry*, o jogo proposto pelo palhaço quanto em relação com o público é atravessado pelo hibridismo. *Agon*, *alea* e *ilinx* surgem em sua atuação, principalmente a partir da paródia destes jogos. Ao lutar boxe com um voluntário do público ou competir pulando cordas, temos os jogos *agon*. Quando propõe jogos de azar, como cartas ou dados, temos um simulacro dos jogos *alea*. Ao andar de monociclo, perna-de-pau ou na corda bamba, o palhaço oferece ao público a vertigem de *ilinx*.

O palhaço cria ao redor de si um espaço suspenso das regras da realidade e abarca a audiência a participar deste novo mundo fictício. O trabalho maior é conseguir manter o público engajado de forma a ser crível, apesar das roupas, da maquiagem e das situações absurdas experimentadas. A vivência do Estado de Palhaço proporciona as condições necessárias a esta empreitada.

É necessário ressaltar que esse estado de operação do palhaço não se faz presente plenamente e imediatamente na iniciação, mas é um processo construtivo constante. Após o processo inicial, o atuante precisa aprimorar-se tanto tecnicamente quanto através da prática do palhaço (BURNIER, 2009). Dentro dos meios da palhaçaria, os palhaços mais velhos são vistos com certa reverência, pois somente com o tempo, a vivência e a idade, se adquire a maestria em operar neste estado.

Mas como, objetivamente, o atuante opera a partir do Estado de Palhaço? Quais são os efeitos práticos que este estado produz? Qual a lógica que sustenta esse estado?

Indícios para responder a estas questões e elucidar o funcionamento do Estado de Palhaço podem ser encontrados a partir da análise da obra de Reis (2013), intitulada *Caçadores de Riso*, na qual o autor esmiúça os fundamentos da dramaturgia própria do palhaço e apresenta um profundo histórico sobre o palhaço e sua atuação; a pesquisa de Rabelo (2014), dedicada a analisar os estados alterados de presença e consciência do palhaço, as formas de acessá-los e como se manifestam na cena, a partir da relação com o espaço e o público; e à pesquisa de Puccetti (2017), em que o autor apresenta

possibilidades pedagógicas da formação e treinamento do palhaço. A partir da análise destas obras, é possível identificar alguns princípios a partir dos quais o palhaço age.

Um ponto anterior aos conceitos apresentados através dos princípios da palhaçaria é a ideia da Fisicalidade do palhaço. Esta ideia sustenta e perpassa todos os princípios, sendo intrínseca ao fazer do palhaço num nível primordial. O palhaço não atua a partir de psicologismos: todas as suas emoções, pensamentos e reações são corporificadas. Ele não fica triste, a tristeza se apodera de seu corpo inteiro, dos pés à cabeça. Nas palavras de Puccetti (2017, p. 23-24), “o palhaço tem suas reações afetivas e emotivas, todas corporificadas em partes precisas de seu corpo, ou seja, sua afetividade e seu pensamento transbordam pelo corpo”.

A construção do Estado de Palhaço se dá a partir da corporificação de suas reações perante o mundo que o afeta e, a partir disso, ele vai compondo o modo do seu corpo se comunicar, o seu léxico próprio. Sobre este processo de Fisicalidade do palhaço, Rabelo (2014, p. 55) declara que

O corpo desenha no espaço, através das ações, a poesia do palhaço, suas emoções, pensamentos e memórias. A iniciação, por sua vez, visa tornar este corpo mais sensível, ampliando sua capacidade de afetar-se diante do mundo, a partir da descoberta de um *estado* energético que possibilita esta ampliação.

O palhaço começa a se conscientizar sobre a sua Fisicalidade nos processos iniciáticos e a somatória de suas experiências vai concretizando e aprimorando este aspecto. Sobre sua Fisicalidade, o palhaço assenta as possibilidades de ação através dos Princípios da Palhaçaria

Princípio da Vulnerabilidade

O palhaço expõe seus fracassos e falhas sem medo de críticas ou consequências. Neste estado, a audiência cria laços empáticos de identificação, já que o erro é um traço comum a todos os seres humanos. Dunker e Thebas (2019) apresentam este princípio como o mais importante dentro do fazer do palhaço. Rabelo nomeia este princípio de “vazio”, que para ela “é um estado de abertura para si e para o mundo, propiciado pela quebra de bloqueios mentais e pela concentração em seus próprios estados” (RABELO, 2014, p. 83).

É necessário que o palhaço “esteja vazio de pensamentos, em uma atitude de escuta do seu corpo em relação aos seus impulsos e afetos, a qual proporciona uma abertura para o imprevisto e para o jogo” (RABELO, 2014, p. 83). Se o palhaço cria expectativas em relação ao que o público vai ou não pensar sobre ele e sua performance, torna-se difícil está presente e criar as conexões necessárias para o seu jogo acontecer. O público percebe a rigidez de um palhaço que não se deixa penetrar pelo olhar do outro.

Este princípio versa sobre a afetividade do palhaço, principalmente sobre sua capacidade de ser afetado pelos julgamentos alheios e transformá-los em ação cênica. “A afetividade do palhaço em cena demonstra sua inteireza e vulnerabilidade, no sentido de

que está plenamente envolvido no que faz, deixando-se afetar pelo ambiente” (RABELO, 2014, p. 66).

Figura 5 – Vulnerabilidade



Fonte: o autor

A construção imagética do palhaço enquanto um ser destoante do meio que o cerca é um ponto interessante para a efetivação desse princípio. As roupas descombinadas, os acessórios de cores berrantes e os sapatos grandes que o palhaço usa, assim o são por um motivo muito simples: não são coisas dele. Dunker e Thebas (2019, p. 79) enfatizam esse fato sobre o palhaço ao afirmarem que ele “simboliza nossa natureza humana, essencialmente despossuída, errante e perdedora”. Para Soares (2007, p. 110)

O palhaço nasce no engano, na deflagração das fragilidades e limites da condição humana, num processo de criação que se desenvolve no duro e ao mesmo tempo belo exercício de conhecer-se, de percepção do outro, de descoberta e exploração do espaço como se fosse pela primeira vez.

Ao longo de nossas biografias, construímos nossos papéis e identidades e por vezes, em situações de fracasso, somos levados a sustentar estes papéis diante o olhar crítico da sociedade. Durante este processo de cristalização dos papéis sociais que desempenhamos, podemos ser levados a ignorar a nossa condição de errantes, esquecendo de nossa provisoriedade e precariedade no mundo.

Durante nossa jornada humana no planeta Terra, vamos abandonando nossos sonhos, nossos projetos, nossos conhecimentos, nossas capacidades, nossa jovialidade. Somos perdedores, só temos o momento presente de fato. Compreendendo e aceitando este fato, o palhaço conseguirá baixar as suas guardas, tirar as máscaras cotidianas e exercitar a sua escuta do outro e do mundo. Ao se perceber perdedor, descobre-se que não há nada a defender (DUNKER & THEBAS, 2019).

O “vazio” proporcionado pela vivência deste princípio proporciona ao palhaço a ação a partir de uma calma interior, livre de emoções turbulentas, o capacitando a responder prontamente às mudanças do mundo que o cerca.

Princípio do Estranhamento

O palhaço tem um olhar inaugural e despido de preconceitos ou julgamentos sobre o mundo e suas possibilidades, ao modo do olhar infantil: tudo lhe é novo, tudo é fantástico. “O palhaço é alguém que recupera a arte de se espantar com o mundo e com os outros” (DUNKER & THEBAS, 2019, p. 34). Não há impossibilidades em seu mundo, os aborrecimentos são momentâneos e ele aceita o fluxo dos acontecimentos como coisa natural. Para Burnier (2009, p. 217), o palhaço “entende as coisas em um nível primário e ingênuo”.

Para o palhaço, o mundo é um lugar estranho, pronto a ser explorado. Ele se atenta às situações e peculiaridades como se fosse a primeira vez que as encontra. Para Dunker e Thebas (2019, p. 34), “o palhaço é como um estrangeiro que chega em uma situação e começa a se comportar de forma imprópria”. Castro (2005, p. 12) diz, sobre este olhar do palhaço, que “tudo o que não tem importância lhe interessa”. O mundo, para ele, é um lugar extremamente interessante, sendo o palhaço um ser em constante deslumbre. Este interesse pelo mundo é partilhado com a audiência, trazendo-a para o mundo particular criado pelo palhaço. Por estar em um mundo novo, onde nada é pré-estabelecido, o palhaço age sem medo de errar.

Este princípio determina que o modo do palhaço interagir com o mundo e as situações parte de sua experiência empírica, construída a partir da relação e dos afetos imediatos, sem um pensamento ou análise anterior.

O constante descobrir do palhaço o traz um senso de urgência: tudo ocorre no agora. Assim, o palhaço não se preocupa com as consequências dos acontecimentos ou de suas próprias ações. Quando algo ocorre fora do previsto, ele aceita a nova situação e lida com ela. A ação do palhaço “se dirige no sentido da não imposição de uma ação externa, mas da sua descoberta. O palhaço, primeiramente, aprende a reconhecer algo ou alguém, a realidade, o ambiente, a situação. Ele recebe, ao invés de propor. Descobre, no lugar de fabricar” (SOARES, 2007, p. 112-113).

Para Rabelo (2014), este princípio se conecta com o anterior na medida em que o palhaço consegue estabelecer um estado de abertura para a recepção de afetos externos e, só então, a partir daí estabelecer as suas ações.

Princípio da Interação

Uma das principais regras do palhaço e que move o seu agir é a “necessidade que o *clown* tem de estabelecer a relação com o público e, desde o primeiro instante, voltarmos nossa escuta do olhar para fora de nós mesmos, como um exercício de distanciamento do nosso próprio ego” (WUO, 2016, p. 113).

O palhaço está atento às pessoas e ao mundo ao redor. Ele está consciente sobre os acontecimentos que ocorrem no espaço que ele ocupa. Ele tudo olha, seu olhar está voltado para fora o tempo todo (WUO, 2005). É necessário perceber as reações das pessoas e convidá-las a adentrar no universo que o palhaço cria. Ele conduz “‘pela mão’

uma a uma, as pessoas do público, induzindo-as a serem coparticipantes no jogo estabelecido.” (PUCCETTI, 2017, p. 115).

O jogo de afetos que o palhaço tece a partir das relações determina a qualidade de suas ações em performance, pois cada interação transforma o fazer do palhaço de uma forma positiva ou negativa. Esta relação ocorre em via dupla: o público também é afetado pelo palhaço, reconhecendo nele um pouco de si. Lecoq (2010, p. 217) afirma que “Não se representa um *clown* **diante** de um público, joga-se **com** ele⁵”.

Para Rabelo (2014), o palhaço tem a capacidade de selecionar os afetos que o tocam, ampliando os positivos e transformando os negativos através do jogo, de forma potencializar a relação com o público de forma sempre positiva.

O fazer da palhaçaria somente existe por existir um público. É a partir do diálogo com o público que o palhaço se constitui e a ação ocorre. Para Puccetti (2017, p. 16) “este é um dos princípios fundamentais do palhaço: o estar sempre em diálogo”.

O autor supracitado segue dizendo que

O “diálogo” do palhaço com as pessoas do público, em suas mais diversas possibilidades, é fundamental para a ação cênica acontecer em sua plenitude (sendo um espetáculo ou um pequeno número). Quando o palhaço atua, o público deixa de ser apenas aquele que vê; ele participa e é parte integrante do que acontece em cena, é um observador ativo. Quando o palhaço entra em cena, e a “entrada” é um dos procedimentos mais importantes do palhaço, é como se jogasse uma isca que vai fisgar alguém da plateia e, através desse primeiro contato, amplia sua relação, estendendo-a para as demais pessoas como se envolvesse numa rede. No fundo, o palhaço é um “pescador” de olhares. (PUCCETTI, 2017, p. 115)

Ao conectar-se com o público, o palhaço se conecta com os seus desejos, fantasias e expectativas, percebendo nuances, peculiaridades e mudanças e utilizando estes elementos como meio de fortalecer a relação com a audiência. Este diálogo, enquanto relação mútua de afetar e ser afetado, não ocorre somente com o público, mas com o ambiente e objetos ao redor com os quais o palhaço interage.

Através do treinamento, o palhaço exercita um olhar mais acurado e presente sobre o que ocorre ao seu redor. No linguajar próprio da palhaçaria, o palhaço está sempre à procura dos “anjos”, situações das quais podem surgir potenciais momentos de integração com o público.

Ele se relaciona com tudo o que faz, não olha com distanciamento, olha com proximidade envolvente, relacionando-se com tudo à sua volta. Quem observa um *clown* ao se relacionar com as coisas percebe logo que ele é, de certa forma, um curioso que penetra naquilo que vê, dependente da interação, do momento, das pessoas, dos objetos, olhando com afinco. Ele olha porque quer ser percebido e quer ser olhado. Quer aparecer. Precisa aparecer para revelar de perto o que ele é. Por isso, muitas vezes, sentimos haver uma invasão em nossa pessoa quando um *clown* nos olha. (WUO, 2016, p. 117)

Para que consiga operar devidamente a partir deste princípio e se relacionar profundamente com o as pessoas, os objetos e o mundo ao redor, o palhaço necessita estar

⁵ Destaques do próprio autor

em uma atitude de disposição em ser afetado (Princípio da Vulnerabilidade) e com os olhos abertos às possibilidades ao seu redor (Princípio do Estranhamento).

Princípio da Lógica da Contradição

A linhagem dos palhaços analisada nesta pesquisa tem como uma característica principal a preocupação com a forma de agir, com o modo de resolver as questões e desafios, diferente dos palhaços americanos que se preocupam mais com o número em si, com o que o palhaço o vai fazer. Para Burnier (2009, p. 205), os palhaços aqui apresentados

se preocupam principalmente com o *como* o palhaço vai realizar seu número, não importando tanto o *que* ele vai fazer; assim, são mais valorizadas a lógica individual do *clown* e sua personalidade; esse modo de trabalhar é uma tendência a um trabalho mais pessoal.

O palhaço apresenta uma lógica própria ao enxergar e lidar com o mundo ao seu redor, sempre fugindo do que é obvio ou comum, visando encontrar uma forma singular de agir, um ponto de vista particular que guia suas reações diante das situações, conforme sua individualidade. Para Soares (2007, p. 112) “o palhaço recusa a coerência da lógica psicológica. A lógica do palhaço é instintiva, se constrói no seu corpo, e é com ela que o palhaço pensa”. Sendo um ser complexo, ele exerce a não-unicidade de si, pautando suas ações a partir da incompatibilidade de sua lógica pessoal com a lógica da realidade. Assim, ele resolve problemas simples de maneiras complexas e problemas complexos de maneiras simples: um palhaço tem diversas maneiras de pegar o seu chapéu do chão e usar as mãos é a última possibilidade.

A partir da construção de um corpo extracotidiano, o palhaço experimenta formas não usuais, criativas e até absurdas de lidar com o mundo, já que “a ação cotidiana está impregnada de uma lógica que se submete ao pragmatismo, à utilidade das coisas. Por outro lado, a ação extracotidiana não tem compromisso senão com o jogo proposto pelo ator” (RABELO, 2014, p.82).

Embora, em um primeiro momento, a lógica do palhaço pareça irracional, ela não o é. Ela parte de um pensamento inusitado, não ordinário, baseado nas formas inéditas do palhaço compreender o mundo (Princípio do Estranhamento) e na sua capacidade de agir sem se afetar negativamente pelo olhar crítico da audiência (Princípio da Vulnerabilidade). Ela é uma lógica pessoal.

Princípio do Jogo.

O palhaço recria o mundo de forma lúdica, abarcando a audiência dentro deste processo, colocando-a como cúmplice. Porém, tudo o que ele faz é muito sério e verdadeiro, por mais ridícula e absurda que seja a situação vivida. Este estado de jogo

guia as ações do palhaço, principalmente na construção de suas improvisações. Através do olhar de Rabelo (2014, p. 73), podemos aprofundar este conceito:

Quando o *clown* atua, ele joga. Um dos principais elementos da improvisação, para o palhaço, é o jogo. O improviso é um jogo em que o palhaço brinca de se relacionar com tudo que está à sua volta. O jogo é onde se encontra a essência de um *clown*, o prazer de brincar.

Uma imagem clássica que temos sobre os palhaços é aquela na qual ele chama um voluntário para que participe de sua brincadeira ou “pregue peças” em transeuntes quando está trabalhando na rua. Também podemos pensar e assistir os palhaços brincando na rua, seja com animais, seja modificando o funcionamento cotidiano de um espaço, como parando o trânsito, dançando em um poste ou interferindo em uma fila de banco.

Assim como as crianças, ele opera a partir de uma lógica lúdica, recriando a realidade segundo suas regras particulares e convidando a audiência para fazer parte deste novo mundo. O único objetivo da brincadeira e do jogar, para o palhaço, é a própria diversão, é o riso e satisfação tanto de si quanto da audiência.

Puccetti (2017, p. 23) define o jogo do palhaço como sendo o conjunto que engloba “as pequenas ideias, micro-situações e relações criadas entre palhaço e público pela interação de seu repertório com as reações do público”. Para o autor, este é um aspecto essencial do Estado do Palhaço.

Ao analisarmos o jogo do palhaço sob a ótica da teoria dos jogos de Caillois (1990), percebemos que este estado tem as características do que o autor classifica por *paidia*: é uma manifestação espontânea, improvisada, por vezes agitada e excessiva em energia. Também tem como característica ser uma manifestação desordenada e desregrada, não respondendo a qualquer tipo de convenção.

O jogo está na base da atuação do palhaço e ocorre mesmo em espetáculos formalizados e roteirizados. A partir da excitação provocada pelo jogo, o palhaço sustenta a sua presença e a sua conexão com público. Mesmo que não haja improviso na atuação do palhaço, o jogo sempre deverá estar presente.

Através do jogo o palhaço conduz a plateia e a faz acreditar no que ele propõe, acordando com ela as regras de funcionamento de seu mundo fictício. Porém, a plateia também aceita que o palhaço pode transformar estas regras, já que ele opera a partir de uma lógica contraditória. Esta expectativa causada pelo fator da surpresa gera uma tensão que, quando rompida de maneiras adequadas, é a geradora do riso.

O jogo do palhaço é permeado pelo fracasso. Ao trabalhar e aceitar o que nos gera medo (o erro, o fracasso, o ridículo), o palhaço gera alívio ao público e se conecta com ele. Porém a insatisfação causada pelo erro não perdura por muito tempo, o palhaço logo a transforma em outra oportunidade, outro momento do jogo e outra chance de errar. Por vezes, o palhaço se satisfaz com o seu fracasso.

No Princípio do Jogo é possível encontrar o entrelaçamento dos princípios anteriores: o palhaço não teme fracassar (Vulnerabilidade) ao pensar e agir de uma forma não usual, não cotidiana (Lógica da Contradição). Sua interação com as situações surge do modo diferente que ele lida com o mundo (Estranhamento) e, a soma de tudo isso, o conecta a sua audiência (Interação).

O ESTADO DE PRESENÇA NA MEDIAÇÃO DE AFETOS

A afetividade (e as consequentes interrelações que se estabelecem a partir dela) é uma dimensão da corporeidade humana que permeia tanto a constituição da pessoa quanto a prática pedagógica, sendo um componente fundamental, mesmo que relegada a segundo plano nos processos educativos. Igualmente, é um aspecto de central relevância no trabalho da palhaçaria, sendo a base para a edificação dos princípios que sustentam o Estado de Palhaço enquanto um “estado de afetividade, no sentido de ser tocado, vulnerável ao momento e às diferentes situações” (PUC CETTI, 2017, p. 79).

A afetividade tem uma relevância na constituição do Estado de Palhaço, principalmente, a partir do Princípio da Vulnerabilidade e do Princípio da Interação. A partir do primeiro princípio, o palhaço busca perceber as suas emoções, a interferência destas em sua performance e busca por meios de manter um controle objetivo sobre elas, a fim de não ser levado por estados emocionais alterados. No segundo princípio, o palhaço busca perceber as emoções emanadas pelo público, buscando modulá-las, a partir do jogo, a fim de criar laços empáticos para o aprofundamento da relação com a assistência.

Ao olharmos para o fazer pedagógico, encontramos um cenário no qual o docente lida, de um lado, com seus próprios afetos e emoções gerados em um momento de exposição em sala de aula, quanto, pelo outro lado, com o turbilhão de afetos e emoções emanados pelo grupo de alunos. E tanto um (afetos internos) quanto o outro (afetos externos) determinam a qualidade da interação em sala de aula e, por consequência, a efetividade do ato pedagógico.

Tanto o fazer do palhaço quanto o fazer docente são atividades que têm no corpo o seu palco principal de ação, expresso a partir da comunicação e das relações socioafetivas que estabelece com a sua audiência. Assim, do mesmo modo que a palhaçaria é considerada uma performance, o fazer pedagógico também o pode ser. Neste caso, performance pode ser definida como “toda atividade de um determinado participante, numa dada ocasião que possibilita influenciar de alguma maneira, todos ou alguns dos outros participantes” (GOFFMAN, 1959, p.15 *apud* BELLO, 2013, p. 59). O conceito do termo performance com o qual este trabalho dialoga extrapola os sentidos dados pelas artes e se aproxima de uma ideia de performance mais ampla, uma performance social, cotidiana.

Quando em performance, o docente/palhaço estabelece uma relação com a sua audiência, afetando-a e sendo mutuamente afetado por ela. Sobre a performance específica do professor, Bello (2013, p. 60) se refere a ela como “o modo de ser professor, em que o corpo é utilizado como elemento fundamental na prática pedagógica, com o objetivo, entre outras coisas, de se comunicar com os alunos, nem sempre verbalmente”. Mesmo que não tenha a intencionalidade, o docente está em performance quando em sala de aula e a inconsciência deste fato irá afetar o ser fazer pedagógico em sua totalidade, como apontado por Placco (2006). Na performance docente encontramos os elementos

próprios da dimensão humano-interacional da docência: as relações com o outro, o corpo, os movimentos, os gestos, a voz, a comunicação (SOUZA & PLACCO, 2016).

Nas artes presenciais, como o teatro ou a dança, a performance se dá de forma efetiva a partir do que se convencionou chamar de “estado de presença” ou, simplesmente, “presença”. Quando observamos a palhaçaria, a presença do palhaço é concomitante ao Estado de Palhaço que ele vivencia. Puccetti (2017, p. 38) nos diz que

o palhaço atua a partir de um estado de presença pleno de disponibilidade para o outro e para o jogo. O intenso contato com os potenciais internos do palhaço e o encontro/diálogo com o público geram um estado de brincadeira e comunhão capaz de elevar os dois lados a um nível de conexão e entrega bem superior ao do cotidiano.

Bello (2013) e Duenha e Nunes (2017) apontam que a presença é um conceito difícil de ser designado objetivamente, por ser uma característica que é percebida, porém não apreendida. Partindo de um referencial físico, “a presença se refere às coisas que estando à nossa frente, ocupam espaço, são tangíveis aos nossos corpos e não são apreensíveis, necessariamente, por uma relação de sentido” (GUMBRECHT, 2010 *apud* BELLO, 2013, p. 62). Partindo deste conceito, podemos atribuir um primeiro sentido à presença como sendo a forma de que o palhaço/docente utiliza, quando em vivência presencial, para concentrar a atenção da audiência em si sem utilizar-se de recursos semânticos para tal.

Duenha e Nunes (2017) apresentam algumas possibilidades conceituais do que é a presença: “a presença como aura e atribuição prévia do artista; a presença que se faz entre os corpos em conexão com o ambiente; a presença como energia e dilatação; e a presença como possibilidade de afeto/convite” (*ibidem*, p. 100).

Figura 6 – Aura de presença



Fonte: Íris Samagaio Silva

Podemos, então, pensar a presença como atributo que se exprime a partir da tangibilidade corpórea do palhaço/docente ao conseguir concentrar a atenção da audiência para si de um modo não semântico e construir possibilidades de afetos mútuos entre si e a sua audiência.

Provavelmente, em nossos percursos dentro das instituições de ensino, já nos deparamos com professores que parecem ter um magnetismo próprio e a capacidade de cativar e envolver a sua audiência de uma forma que não conseguimos compreender racionalmente, mas conseguimos experienciar. Bello (2013) aponta esta característica em docentes que conseguem criar um ambiente de compartilhamento de experiências, significando de maneira positiva os conhecimentos que ele traz aos seus alunos.

Agir a partir de um estado de presença “exige do artista a capacidade de escuta, consciência de si e do que o cerca, considerando nessa relação o modo singular de cada corpo agir e reagir” (DUENHA & NUNES, 2017, p. 101). Quando falamos da performance do palhaço, estas exigências são as mesmas que norteiam os princípios da palhaçaria. Assim como, encontramos estas mesmas exigências na performance docente, a partir de um olhar interrelacional. Agindo segundo estas exigências, o docente consegue acolher as emergências provenientes dos encontros e tornar a sua aula um local de trânsito de afetos.

Tanto na performance do palhaço quanto na ação docente, os corpos envolvidos não são meros receptores de informação, mas são corpos ativos, envolvidos na experiência compartilhada, transformando-se mutuamente a partir dos afetos que emergem do encontro e que significam o acontecimento, seja a apresentação ou a aula.

A presença é assim o atributo que desperta a atenção e mantém o interesse da audiência no evento que ocorre, sendo um convite a vivência e ao compartilhamento de experiências mútuas.

Runtz-Christian (2011) observa que o estado de presença docente gera um engajamento maior de seus alunos nas vivências propostas, assim como respeito e admiração, em oposição a professores com os quais os alunos não se sentem conectados ou cativados. A autora prossegue dizendo que “quando o professor se utiliza de sua presença para estabelecer relação com seus alunos, assentar sua autoridade, ele dá, para ser visto e ouvido, um saber reconhecido por todos como importante.” (*ibidem*, p. 44)

Quando se encontram em performance, tanto o palhaço quanto o docente apresentam um comportamento diferenciado do habitual. Para Bello (2013, p. 70), “quando o ator ou o professor estão atuando, a presença se intensifica e se expressa por componentes de ordem física (o olhar, a escuta, a voz, a postura), intelectual (papel, imaginação, concentração, profissionalismo) ou psicológica (personalidade, sedução).”

Esta forma diferenciada remete a busca do corpo extracotidiano do palhaço e a ação a partir deste, de forma espetacular para ser visto e ouvido por uma audiência.

Runtz-Christian (2011) apresenta interseções entre o fazer performático e o fazer docente e acredita que os professores podem se beneficiar da formação própria dos artistas performáticos. Para a autora “os fundamentos da formação do trabalho do ator, certamente, ajudarão a professora a desenvolver tais competências (relacionais), cujas aptidões e performances o ajudarão a demonstrar seu entusiasmo pela matéria ensinada e por consequência, suscitar e manter a atenção dos alunos” (*ibidem*, 2011, p. 48). Assim

como a autora defende o caminho do autor como recurso para os docentes, esta pesquisa apresenta a palhaçaria como este possível caminho de aperfeiçoamento.

A conscientização da prática docente enquanto uma prática performática pode trazer novas perspectivas aos professores, potencializando as suas interações com os alunos e tornando a sala de aula um local de compartilhamento de experiências a partir da emergência de afetos mútuos que transformam tanto o professor quanto o aluno. Nesse sentido, partindo do pressuposto de que a Palhaçaria é uma experiência que provoca no participante a possibilidade de relacionar-se com as outras pessoas e com o ambiente de uma forma mais atenta e lúdica, é possível afirmar que a palhaçaria pode ser uma ferramenta no aperfeiçoamento das relações interpessoais dos professores a partir do aperfeiçoamento de seu estado de presença em sala de aula.

O Estado de Palhaço se faz a partir da presença do atuante, sendo manifesta independentemente da performance cênica do palhaço, e esta presença quando vivenciada no cotidiano do docente pode tornar-lhe capaz de aprofundar as suas percepções sobre sua afetividade e o jogo de mútuos afetos que permeia a sala de aula, possibilitando a significação dos conhecimentos partilhados. O olhar, a escuta, a voz, a postura, os movimentos, a espontaneidade são todos componentes da dimensão humano-interacional da docência e são aspectos que ganham relevo no desenvolvimento da presença do professor.

Um educador-palhaço que vivencia e opera a partir dos Princípios do Estado de Palhaço pode ressignificar as suas relações interpessoais em sala de aula, a partir do desenvolvimento de um olhar mais afetivo sobre si e sobre os outros; do engajamento de sua audiência a partir de um estado de expectativa e do uso de lógicas não-usuais; da manifestação de interesse e do contágio desse interesse por parte da audiência; do desenvolvimento de um estado de atenção consciente; do desenvolvimento da conexão e coparticipação da audiência em suas ações; e da abordagem a partir de uma lógica lúdica.

Deste modo, a palhaçaria pode contribuir no aperfeiçoamento interpessoal e, a partir do olhar de Gardner (1995), no aprofundamento intrapessoal, já que essa seria a capacidade de uma pessoa para se autoconhecer e estar bem consigo mesma, administrando seus sentimentos e emoções a favor de seus projetos. Significa dimensionar as próprias qualidades de trabalho de maneira efetiva e eficaz, a partir de um conhecimento apurado de si próprio, ou seja: reconhecer os próprios limites, aspirações e medos e utilizar esse conhecimento para ser eficiente no mundo. E a palhaçaria, como apontado por Ferracini (2006), necessita da atuação dos afetos do palhaço nesses dois sentidos: para fora e para dentro.

Assim, a palhaçaria é capaz de auxiliar o docente ao trazer à prática cotidiana dos professores os mesmos princípios que permitem a palhaços experienciar e se relacionar com o mundo a partir de um **estado dilatado** de si, onde se tem uma maior consciência em relação a si e ao mundo ao redor; um estado de relaxamento, onde as relações são mediadas a partir da espontaneidade; um olhar mais empático, reconhecendo sua própria vulnerabilidade e lidando com seus erros e fracassos com um enfoque positivo. A partir da experimentação de uma **consciência palhacesca**, é possível trazer ao professor a mesma lógica que sustenta o palhaço em suas relações: o entendimento de ser vulnerável em sua humanidade, diante de outro ser que o observa.

PARTE II – APLICAÇÃO

O objetivo principal deste curso é refletir sobre a dimensão interacional do fazer pedagógico a partir dos princípios da palhaçaria, tendo como proposta que os participantes vivenciem práticas da formação do palhaço e que possam refletir, debater e organizar possibilidades de transpor estas experiências para a sua prática cotidiana, transformando as suas relações em sala de aula.

Os percursos formativos da palhaçaria visam despertar em cada participante a espontaneidade, a escuta, a prontidão, a rapidez de ação e raciocínio para a solução de problemas. Estes percursos propõem reflexões e práticas que possibilitam uma melhor compreensão e conhecimento de si e do próprio corpo, utilizando-se da observação e da relação com o outro como meios de manifestar as potencialidades expressivas. Assim, espera-se que, a partir das vivências e discussões propostas, os participantes possam agir conscientemente sobre aspectos de sua afetividade em sala de aula que podem ter sido pouco salientadas nos processos de formação e prática docente convencionais.

Desta forma, a partir das vivências, experimentações e estudos acadêmicos, podemos afirmar que o professor, ao vivenciar experiências palhacescas, possa ser conduzido a ressignificar as suas relações interpessoais em sala de aula, a partir de alguns aspectos postos em relevo pelos Princípios da Palhaçaria: o desenvolvimento de um olhar mais empático sobre si e sobre os outros; o engajamento de seus alunos a partir de um estado de expectativa e do uso de lógicas não-usuais; a manifestação de interesse e do contágio desse interesse por parte da audiência; do desenvolvimento de um estado de atenção consciente; do desenvolvimento da conexão e coparticipação da audiência em suas ações; e da abordagem a partir de uma lógica lúdica.

Organização do curso

O curso está organizado em 5 encontros/ módulos, cada um dedicado a um Princípio da Palhaçaria, com 4 horas cada um. Estes encontros podem ser realizados em formato intensivo, como nas iniciações da palhaçaria, em uma semana; ou um encontro por semana, por exemplo, na forma que for mais viável ao dinamizador e aos participantes.

Cada módulo é composto por um conjunto de jogos, exercícios, vivências e dinâmicas que constituem as categorias dos percursos formativos da palhaçaria, a saber: exploração sensível; improvisação; máscara e autodescoberta; fisicalidade; mecanismos de comicidade; relação com o espaço e objetos; e relação com o outro. Vale salientar que, por se tratar de um curso com objetivos específicos junto às práticas pedagógicas, algumas categorias serão mais aprofundadas que outras.

As dinâmicas são de cunho prático, pois a corporeidade do docente é um aspecto fundamental no desenvolvimento dos aspectos abordados por este curso. Cada módulo termina com uma roda de conversa sobre as vivências do encontro e suas conexões com a prática docente.

As dinâmicas utilizadas nos encontros foram selecionadas tanto a partir do trabalho de formadores do teatro e da palhaçaria, quanto da própria vivência pessoal do autor.

O número ideal de participantes para esse curso é entre 10 e 16 pessoas.

Procedimentos nos encontros de trabalho

É interessante que o dinamizador dos encontros tenha alguma experiência prévia com a prática de jogos teatrais e da palhaçaria⁶. Isso possibilitará que o trabalho flua a partir de uma certa intuição, advinda da prática do dinamizador, assim como permite que haja modificações nos procedimentos de acordo com as diversas realidades de formação.

Durante a prática das dinâmicas, busca-se a participação e a vivência mais do que uma forma perfeita de execução de ordens. Assim, o dinamizador deve se atentar para instruir os participantes de forma objetiva e clara. Enquanto os participantes estiverem em ação, as instruções e observações devem ser as mais simples e objetivas possíveis, tomando-se cuidado para que não se torne um envolvimento do tipo aprovação/desaprovação. As instruções durante a prática têm o objetivo de manter o participante no momento presente, consciente dos processos que está vivenciando.

O dinamizador deve tentar manter um clima de trabalho de concentração e descontração, sem se tornar impositivo. Por mobilizar situações, por vezes, desconfortáveis para os participantes, o dinamizador deve ter o cuidado de observar os limites de cada um envolvido, evitando situações de estresse que possam vir a bloquear o processo.

Cada módulo tem uma série de conceitos que guiam o trabalho e a discussão. É interessante que o dinamizador se aprofunde nesses conceitos para que o trabalho flua de maneira adequada. A discussão destes conceitos pode ser feita tanto de forma isolada, no início ou no fim do módulo, ou pode intermediar as vivências. É importante que os participantes contribuam com a discussão a partir de suas próprias experiências.

O ambiente de vivência

Um lugar adequado para a realização do curso consiste em uma sala grande, sem mobília e sem impedimentos arquitetônicos. O palco de um auditório ou teatro seria o lugar ideal. Este lugar deve ser livre de interferências externas, assim um lugar aberto não é adequado. É importante lembrar que as vivências se baseiam na exposição, portanto os participantes devem se sentir a vontade, sem observadores externos ou transeuntes.

É interessante que o local escolhido tenha banheiros próximos, para evitar a ausência prolongada dos participantes. O dinamizador deve sugerir que cada participante leve sua própria garrafa de água para beber com o objetivo de não perder partes do processo contextualizado e extrair o máximo de sua experiência pedagógica.

⁶ Para um aprofundamento, sugere-se o estudo dos livros “Jogos para atores e não atores”, de Augusto Boal; “Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin” e “Improvisação para o teatro”, ambos de Viola Spolin.

O dinamizador deve providenciar os acessórios necessários para a execução de algumas dinâmicas, como bastões, tecidos, brinquedos e outros objetos. Estes acessórios podem ser guardados em caixas. Um sistema de sonorização também pode ser necessário, porém não é um item imprescindível. A utilização de músicas pode ser um facilitador no trabalho de dinamizadores iniciantes.

A avaliação

O dinamizador não deve avaliar a participação nas dinâmicas em termos de ‘bem executado’ ou ‘mal executado’; mas sim, ouvir os participantes quanto às experiências vividas em cada atividade. Não há parâmetros de acerto, o importante é que os participantes participem!

Ao fim de cada módulo, há a proposta de uma roda de conversa. Este momento não deve ser utilizado para a avaliação estrita das atividades vivenciadas, mas para explorar as sensações dos participantes, como as dinâmicas os tocaram e, talvez o mais importante, como estas experiências podem se conectar às práticas docentes cotidianas.

Observações

Em todos os encontros, é necessário que o dinamizador se atente a algumas questões que proporcionam um conjunto de aprendizagens mais profundos e qualitativos:

- As dinâmicas são físicas, então é importante que os participantes estejam com todo o corpo engajado o tempo todo;
- A respiração adequada e facilitadora é um ponto central na realização de todo esse percurso. Então, deve ser lembrado deste processo regularmente, principalmente quando se perde o foco nas dinâmicas e atividades propostas;
- Os participantes não competem uns contra os outros, as percepções e compreensões de conceitos embasados na cooperação e solidariedade devem ser base das atitudes e comportamentos dos participantes. Entretanto, devem ser incentivados a dar o seu máximo possível, respeitando os seus devidos limites, sem alcançar a sensação de desconforto;
- É importante que as dinâmicas sejam lúdicas, criativas e divertidas para todos.

MÓDULO I – PRINCÍPIO DA VULNERABILIDADE

Este módulo versa sobre o Princípio da Vulnerabilidade, a partir do qual o palhaço exerce a franqueza de se expor e de expor suas falhas e fracassos sem se deixar abalar pelo julgamento social.

A partir desse princípio, o educador-palhaço pode lidar com seus erros e fracassos de uma forma menos grave, conseguindo não ser tão afetado pelas aleatoriedades da existência e estendendo esse olhar empático para os desajustes de sua audiência⁷. Ao se perceber enquanto um ser falho e incompleto, é possível humanizar as relações com o outro, construindo uma relação mais consciente e compassiva.

O objetivo deste módulo é levar o professor a refletir sobre o fracasso, as fraquezas e as incertezas como possibilidades naturais da existência humana. A palavra-chave deste módulo é **exposição**.

Os principais conceitos abordados nesse módulo são:

- **o Estado de palhaço:** este é o modo de ser próprio de palhaço. Este conceito permeia e sustenta todo o curso e é bem detalhado no capítulo “Estado de Palhaço e princípios da palhaçaria”. É importante que o dinamizador domine esse conceito e, preferencialmente, já o tenha vivenciado;
- **o fracasso do palhaço:** dentro de uma sociedade de alta performance, onde o fracasso, as fraquezas, as vulnerabilidades são vistas como defeitos e marcas de vergonha, o palhaço é aquele que celebra o seu fracasso. Mais informações na seção de “Materiais complementares” desse módulo;
- **aspectos da fisicalidade, como a respiração e o relaxamento:** estes aspectos são pontos de grande importância, pois manter o corpo relaxado e a respiração sob controle nos auxilia na manutenção de um estado de clareza mental. O dinamizador pode lembrar com os participantes os momentos em que, ao se depararem com uma situação de tensão, como a respiração e a tonicidade muscular se modificaram. E o inverso também: situações nas quais manter o controle respiratório auxiliou na manutenção de um estado mais calmo. O dinamizador deve sempre estar atento aos padrões de respiração e tonicidade dos participantes, intervindo quando necessário. Estes aspectos devem ser lembrados em todos os módulos.

As dinâmicas selecionadas para este módulo são:

1. Jogos de disponibilidade física;
2. Dança guiada por partes do corpo;
3. Roda de apresentação;
4. Vivência do brincar livre;
5. Jogos de confiança e integração;
6. Picadeiro;
7. Escrita de carta para a criança que fui;

⁷ Neste caso, defino audiência como o grupo de alunos em relação com o educador.

8. Exploração de objetos;
9. Roda de Conversa.

Dinâmicas do Módulo I

Jogos de disponibilidade física

Estes jogos têm como objetivo iniciar o trabalho, preparar os corpos e integrar o grupo, de forma lúdica e divertida. O dinamizador pode escolher algumas atividades e utilizá-las até que perceba que o grupo está ativo e pronto para o prosseguimento.

Algumas sugestões de jogos são:

- Formas variadas do jogo **pique-pega** (também conhecido como “pegador”) – Pique-pé: o pegador deve pisar no pé dos outros jogadores; Pique-barriga: o pegador deve encostar na barriga dos outros jogadores, enquanto eles escondem a barriga abraçando uns aos outros; pique-bunda: o pegador deve encostar no bumbum dos outros jogadores, enquanto eles escondem o bumbum ao encostá-lo no bumbum dos outros jogadores; pique-elefante: o pegador deve imitar, com os braços, a orelha e a tromba de um elefante, enquanto tenta pegar os outros jogadores;
- Jogos infantis e variações – Jogos de roda, como cirandas, escravos de Jó etc.;
- Danças diversas
- Outras possibilidades!

Dança guiada por partes do corpo I

Para este jogo, o dinamizador pode utilizar músicas com ritmos bem marcados, principalmente para iniciantes, ou algum instrumento de percussão.

O jogo começa com os participantes dançando livremente pelo espaço. No começo, a dança será tímida, por isso o dinamizador deve dar instruções que façam o grupo ir se soltando. É importante lembrar que todo o corpo deve estar em ação, todo o corpo deve dançar. O dinamizador pode pedir para os participantes explorarem alturas diferenciadas em relação ao solo e movimentos diferentes. Contrações e expansões do movimento são caminhos importantes.

Quando os participantes estiverem mais à vontade com a dança, o dinamizador instrui que uma determinada parte do corpo guia a dança:

- *“Agora, vocês devem dançar a partir do cotovelo! É o cotovelo que guia a dança, que dita os movimentos! O cotovelo tem vida própria e o corpo segue!”*

O dinamizador instrui os participantes para explorarem as possibilidades de movimento que as diversas partes do corpo sugerem:

- *“Agora é o pescoço que guia a dança! Como o corpo reage? Como o corpo se adapta?”*

As diversas partes do corpo podem ser utilizadas nessa dinâmica, tanto partes externas quanto internas, grandes ou pequenas. A imaginação é o limite!

Roda de apresentação

Depois que os participantes estiverem aquecidos, pode-se iniciar as apresentações. O dinamizador pode, anteriormente, colocar um crachá de identificação em cada participante, constituído do nome escrito num pedaço de fita crepe.

Os participantes devem ser organizados em roda.

A primeira dinâmica é feita com a música “**Olaria do Povo**”⁸, que deve ser ensinada aos participantes e cantada ao som de palmas na marcação do tempo:

“Fulano vai ter que entrar
Na olaria do povo
Fulano vai ter que entrar
Na olaria do povo
Ele desce com o vaso
Velho e quebrado
E sobe com o vaso novo”⁹

Quando o participante tem o nome chamado, ele entra na roda e precisa fazer os movimentos indicados pela música de descer com o vaso velho e subir com o vaso novo.

A segunda dinâmica é feita com a música “**Assim que sua mãe lava a saia**”¹⁰, que também deve ser ensinada ao grupo e cantada ao som de palmas:

“ô fulano na beira da praia
Como é que sua mãe lava a saia?
Ô fulano na beira da praia
Como é que sua mãe lava a saia?
É assim, é assim, é assim
É assim que sua mãe lava a saia
É assim, é assim, é assim
É assim que sua mãe lava a saia”¹¹

O participante entra na roda ao ser chamado e mostra aos demais como sua mãe lava a saia. O dinamizador deve instruir os participantes a serem criativos nesse momento. Na primeira repetição dos versos “É assim, é assim, é assim/ É assim que sua mãe lava a saia”, o participante no centro da roda faz a demonstração. Na segunda repetição, todos os participantes devem imitá-lo.

⁸ A música pode ser ouvida em <https://www.youtube.com/watch?v=0HEEyQiBIE8&ab>

⁹ Música da cultura popular

¹⁰ A música pode ser ouvida em <https://www.youtube.com/watch?v=mK4Fe9qLYLA&ab>

¹¹ Música da cultura popular

A terceira dinâmica da roda de apresentação é a “apresentação com fósforo”. O dinamizador deve providenciar uma caixa de fósforos. O participante, na sua vez de falar, deve riscar um fósforo e deve se apresentar, falando tudo o que for possível sobre si, antes que o fósforo queime por completo. Quando o fósforo queima ou se apaga, ele deve parar de falar e passar a caixa de fósforo para o outro participante.

Ao fim, o dinamizador pode ou não abrir espaço para apresentações mais formais ou deixar este momento para a roda de conversa ao fim do encontro.

Vivência do brincar livre

Nesta dinâmica, o dinamizador espalha pelo ambiente brinquedos e objetos diversos e instrui para que os participantes brinquem, simplesmente.

- *“Brinquem! Brinquem de verdade, não finjam que estão brincando!”*

Neste primeiro momento, os participantes são instruídos a brincarem sozinhos, se concentrando na brincadeira que estão desenvolvendo. A brincadeira deve partir da relação com o objeto e o participante não pode se relacionar com outro participante.

Quando o dinamizador perceber que os participantes estão bastante envolvidos em sua brincadeira, ele pode instruí-los a partilhar das brincadeiras com os outros.

- *“Agora, observem os outros participantes! Descubram brincadeiras interessantes que vocês queiram participar! Iniciem brincadeiras com os outros amigos! Partilhem suas brincadeiras!”*

A ideia é que um ambiente de brincadeira desregrada se construa. Dois caminhos são possíveis para a finalização dessa dinâmica: o grupo pode caminhar para uma algazarra desfredda ou as brincadeiras podem ir mingando até perderem as suas funções. O dinamizador deve ficar atento em qual momento encerrar a dinâmica.

Jogos de confiança e integração

Este conjunto de dinâmicas são apresentados por jogos de risco e integração do grupo, com o objetivo de proporcionar novos estímulos aos participantes e a criação de confiança enquanto um grupo.

A primeira dinâmica é o jogo da **corrida de olhos fechados**. Puccetti (2017, p. 113), apresenta esta dinâmica:

Um a um os alunos precisam fazer uma corrida de um lado a outro na sala. Essa corrida tem que ser o mais veloz possível, sem frear no meio. Eu fico na outra ponta da sala amparando os aprendizes. A regra é que eles só param quando eu os segurar. Fazemos essa corrida de olhos abertos e depois de olhos fechados e repetimos muitas vezes. Essa ação simples – correr – provoca alterações internas no aprendiz enquanto ele faz a corrida. Algo muda nele durante a corrida. Quando ele chega do meu lado, eu peço que ele olhe para os outros alunos (o público) e deixe que eles vejam exatamente o estado (às vezes uma nova corporeidade aparece) com o qual terminou a corrida. Deixar-se ver, sem esconder ou mudar o que aconteceu durante a corrida. Existem diferenças muito grandes quando se faz a corrida de olhos abertos ou fechados, e isso varia de um para outro.

A próxima dinâmica é a **travessia da corda bamba**, apresentada por Wuo (2016, p. 126-127):

O exercício dá-se da seguinte forma: fazemos uma fila e começamos a bater a corda; peço que os participantes passem pela corda sem pular; em seguida, peço que pulem uma vez, depois duas, três, quatro, cinco, seis vezes; as formas de pular são as mais diferenciadas, pois cada participante pula como quer, entra na corda do jeito que prefere; em seguida, batemos a corda mais rápido, “foguinho”; então, fazemos cobrinha no chão para que as pessoas saltem.

(...)

A travessia é feita num primeiro momento por todos os participantes, equilibrando-se como se fosse uma corda bamba de verdade, mas ali ela é posta no chão. De olhos abertos, os participantes cruzam a corda de um lado ao outro. Esse contato tem por objetivo criar uma familiaridade do pé com a corda, dando base para o outro momento de passar na corda. Todos passam e brincam com a imagem de uma corda bamba de verdade. Após a passagem de todos, peço que se sentem e que se preparem para a seguinte etapa, que é andar na corda com os olhos vendados.

Peço um voluntário e vou buscá-lo; seus olhos são vendados e levo-o ao início da corda para que faça a travessia sozinho. Ele pisa com os pés descalços na corda. Faço algumas perguntas: qual o nome, CIC, RG, se a família sabe que ele está ali e que vai fazer a travessia. Em seguida, solto a sua mão e ele fica só. Em seguida, anuncio o número e o nome do artista da corda bamba, invento uma nacionalidade para ele e um nome artístico (...)

Em seguida, peço silêncio.

A regra é que, se a pessoa cai, deve segurar-se na corda de qualquer forma – com as mãos, com os pés – e sempre estar com alguma parte do corpo ligada à corda. Quando não consegue sair do lugar, vou dando comandos de voz, encorajando o participante ou pedindo ajuda à torcida para se concentrar na travessia do outro e, algumas vezes, peço incentivos em voz baixa, torcendo para que o neófito consiga atravessar. Caso seja muito difícil, apoio o participante, dando-lhe a minha mão.

A próxima dinâmica é o jogo de **João Bobo**. Os participantes se dividem em grupos de 4 ou 5 pessoas. Uma delas fica no centro, enquanto os outros seguram e impulsionam o seu corpo. Aquele que fica no centro deve manter o corpo firme (nem relaxado, nem tenso), os braços juntos ao corpo e os olhos fechados, a coluna alinhada sem deslocar o quadril. Aqueles que empurram devem seguir o ritmo natural do peso em direção ao outro companheiro, mantendo sempre as mãos em contato com o corpo de quem está no centro. Na medida em que a confiança cresce, pode-se variar a distância em relação ao corpo que é jogado e segurado. É feito um rodízio, para que todos participem do centro.

A última dinâmica é o **salto**. Um participante de cada vez se afasta do restante do grupo uma distância suficiente que ele possa pegar impulso. Os outros participantes formarão duas fileiras paralelas, um participante de frente para o outro com as mãos dadas. As duplas da frente devem ficar um pouco abaixadas em relação ao restante do grupo. O participante, então, ao comando do dinamizador, corre e se joga sobre os braços estendidos do grupo, que funcionarão como um amortecedor. O dinamizador pode incentivar gritos e algazarra para incentivar os saltadores.

Picadeiro

A dinâmica de **picadeiro** é o momento no qual os participantes se expõem para a audiência e tem as suas singularidades desnudas. Segundo Puccetti (2017, p. 27)

Os exercícios de “picadeiro” têm como base a situação de exposição, às vezes até de constrangimento, que surge quando o palhaço está frente a um público, pressionado pela necessidade de estabelecer um diálogo de mão dupla, onde o riso é a ferramenta que vai construir a conexão.

Neste momento, os participantes formam uma plateia e o dinamizador escolhe uma pessoa para ir ao picadeiro. O sentido geral dessa prática é explorar o “sentido de inadequação, como alguém que chega a uma festa à fantasia sendo o único convidado fantasiado” (PUC CETTI, 2017, p. 27).

Primeiramente, o dinamizador pergunta o nome do participante e começa a fazer uma série de perguntas aleatórias.

- *“Onde você mora? Explique como é o seu trabalho. Como você prepararia uma torta de frango?”*

O dinamizador deve lembrar, sempre, que o participante controle a respiração quando ficar muito ansioso. O olhar atento do dinamizador é muito importante nesse momento, pois ele deve buscar pelos gestos em fuga, que são pequenas ações, dinâmicas ou reações que surgem no corpo quando estamos em situação de exposição: um tique na boca, um tamborilar de dedos, um bater de pé, o corpo que pendula. (PUC CETTI, 2017)

Ao captar um gesto em fuga, o dinamizador chama a atenção para este gesto, o evidenciando e o colocando em jogo.

- *“Que interessante! Você mata formigas com os pés enquanto fala! Agora recite a receita novamente, enquanto mata formigas com vontade!”*

A ideia é que o participante vá se conscientizando desses gestos, os naturalizando com parte de si e relaxando quando em exposição diante do grupo.

Após todos participarem do picadeiro de apresentação, a segunda parte dessa dinâmica é a apresentação de uma super-habilidade. O dinamizador pede para que todos os participantes pensem em algo que somente eles sabem fazer, por mais ridículo ou estranho que seja. Então, um a um, eles devem ir ao picadeiro e apresentar essa habilidade. O dinamizador deve enfatizar que essa habilidade deve ser demonstrada de forma grandiosa, como se fosse a coisa mais fantástica do universo.

Figura 7 – O picadeiro



Fonte: o autor

Escrita de carta para a sua criança

Esta é uma proposta para ser feita em casa. Cada participante deve escrever uma carta para a criança que foi sobre essa criança. Relembrar o quanto essa criança foi importante na sua constituição de adulto, os prazeres e dificuldades de ser criança.

O palhaço está conectado diretamente a nossa criança interior, esse é um exercício que visa um caminho de reconexão com essa criança. A carta pode ou não ser compartilhada com o grupo no próximo encontro, assim como as impressões sobre a escrita e as sensações que vieram à tona.

Exploração de objetos

Esta também é uma tarefa para ser feita em casa. Cada participante deve escolher um objeto simples e cotidiano, como uma caneta ou uma tesoura e deve observá-lo atentamente: cores, material, peculiaridades, funcionalidades. Essa exploração deve ser feita com a intenção de quem vê o objeto pela primeira vez. As características do objeto devem ser escritas em um papel. O objeto deve ser trazido no próximo encontro.

Roda de conversa

Neste momento, os participantes se sentam em roda para compartilhar as sensações e pensamentos que a vivência desse módulo proporcionou. O dinamizador deve sempre lembrar que não existem acertos ou erros nesse processo. A discussão deve ser conduzida no intuito de ‘costurar’ as experiências vividas no encontro com sensações,

situações e práticas do cotidiano pedagógico. O Princípio da Vulnerabilidade é o guia desse módulo, então questões podem ser levantadas em torno desse princípio. É interessante que o dinamizador prepare perguntas ou temas geradores para esse momento.

Algumas perguntas norteadoras para esse momento podem ser:

- Como você mobiliza sua afetividade dentro do seu fazer pedagógico?
- Você sente à vontade com o seu corpo e seus movimentos em sala de aula?
- Quais momentos desse módulo dialogam, em qualquer sentido, com sua prática cotidiana?

Quadro 2 – Resumo do Módulo I

Encontro 1 – Princípio da Vulnerabilidade
<p>Objetivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Levar o professor a refletir sobre o fracasso, as fraquezas e as incertezas como possibilidades naturais da existência humana
<p>Palavras-Chave</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exposição
<p>Conceitos</p> <ul style="list-style-type: none"> • o Estado de palhaço; • o fracasso do palhaço; • aspectos da fisicalidade, como a respiração e o relaxamento.
<p>Procedimentos e dinâmicas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jogos de disponibilidade física; 2. Dança guiada por partes do corpo; 3. Roda de apresentação; 4. Vivência do brincar livre; 5. Jogos de confiança e integração; 6. Picadeiro; 7. Escrita de carta para a criança que fui; 8. Exploração de objetos; 9. Roda de Conversa.

Fonte: o autor

Materiais complementares

FUNDAMENTOS DE PALHAÇARIA E COMICIDADE FÍSICA

Neste curso, você conhecerá técnicas, fundamentos e aspectos essenciais da arte da palhaçaria e da comicidade física, a partir de noções vindas de diversas áreas, com dicas práticas, relatos inspiradores, pinceladas históricas e reflexões que vão ajudar você a dar os primeiros passos nessa arte ou mesmo a criar seus próprios espetáculos.

Disponível em https://ead.sesc.digital/cursos/course-v1:sescsaopaulo+c006+2021_palhacaria/sobre

PRA FAZER PAPEL DE PALHAÇO – uma websérie de palhaçaria

Conduzida pelo palhaço Ricardo Gadelha, PRA FAZER PAPEL DE PALHAÇO apresenta aos espectadores elementos fundamentais da palhaçaria. A série aborda temas como a história da palhaçaria, figurino, ferramentas técnicas da linguagem, além de discutir pautas urgentes da contemporaneidade como as questões raciais, sociais e de gênero, num papo sobre os limites éticos do Riso.

Disponível em <https://www.youtube.com/playlist?list=PLcSqdhgV2bjQbpkI0z-AcfG5RGIHyImpl>

MÓDULO II – PRINCÍPIO DO ESTRANHAMENTO

O cerne desse módulo é a capacidade do palhaço em observar o mundo como se fosse a primeira vez, exercendo um olhar inicial e desbravador sobre o mundo. A partir desse princípio, o palhaço se torna capaz de perceber obviedades, detalhes e padrões que fogem ao olhar cotidiano.

Quando transposta para o fazer pedagógico, essa perspectiva possibilita ao educador-palhaço a capacidade de se interessar verdadeiramente por aquilo que ele apresenta à sua audiência, fazendo com que ela participe deste interesse; assim como o permite demonstrar interesse pelas narrativas e possibilidades que a audiência o traz, criando assim elos empáticos.

Ademais, este princípio traz ao educador-palhaço um estado de atenção consciente, tornando-o presente no tempo do agora o que, provavelmente, o conecta de forma mais potente à sua audiência.

O objetivo deste módulo é que o participante experimente observar o mundo ao seu redor fora dos pensamentos e conceitos pré-concebidos. As palavras-chave desse módulo são: **interesse, aceitação, escuta**.

Os principais conceitos analisados nesse módulo são:

- **O olho que tudo vê:** o palhaço está o tempo todo atento com o que acontece fora de si, com os objetos, os lugares, as pessoas. Há uma comunicação mútua entre o palhaço e o mundo externo. Sobre isso, Wuo (2016, p. 113) diz:

A primeira e principal regra é que o olhar esteja voltado o tempo todo *para o espaço externo*. Incluo isso durante o aquecimento, o qual também faço, verbalizando: “você olha para tudo e tudo olha você com escuta”, como num picadeiro de circo, em que a forma circular produz um certo tipo de escuta concentrada e seletiva, propiciando concentração e foco. Desde o início, estabelecemos a relação da pessoa com o seu exterior, com o colega, e tudo o mais que venha a ser feito é *para fora*, para o outro. Verbalizo novamente “saia de você mesmo”. Imaginamos que o teto, o chão, a parede, a cadeira, a janela, a bolsa, o sapato, a blusa, enfim, todos os objetos que estiverem no espaço da sala de trabalho, naquele momento, têm olhos e escutas para que possamos penetrar em suas formas energéticas e vibratórias. Essa primeira regra é composta pela necessidade que o *clown* tem de estabelecer a relação com o público e, desde o primeiro instante, voltarmos nossa escuta do olhar para fora de nós mesmos, como um exercício de distanciamento do nosso próprio ego.

- **o palhaço é um estrangeiro:** para o palhaço, o mundo sempre é um lugar novo, sobre o qual ele ainda está descobrindo as regras de funcionamento. É como uma criança, para a qual as coisas do mundo adulto não fazem sentido. Ele está, o tempo todo, não adaptado aos lugares. Isto faz com que o palhaço descubra coisas novas sobre situações cotidianas, assim como faz com que ele acabe criando diversos problemas. Para Dunker e Thebas (2019, p. 34):

O palhaço (...) é alguém que recupera a arte de se espantar com o mundo e com os outros, por isso ele é tão frequentemente retratado como alguém ingênuo e que ainda “não sabe das coisas”. Pois bem, o palhaço é como um estrangeiro que chega em uma situação e começa a se comportar de forma imprópria. Ele faz aquelas perguntas ou toma aquelas atitudes que adoramos ver as crianças

fazerem, pois revelam a estrutura de verdade de uma situação. Ele nos lembra que, um dia, todos nós perguntamos por que as coisas são assim, em vez de simplesmente “seguir o fluxo da repetição cotidiana”

- **o palhaço não diz não:** o palhaço não nega os estímulos que chegam a ele, mesmo que negativos. Ele acha tudo interessante. Como o mundo é sempre um lugar novo, a sua primeira reação é analisar o que está lhe ocorrendo antes de qualquer ação. E esta ação tende a transformar os acontecimentos em ações positivas ou interessantes para o palhaço.

As dinâmicas presentes nesse módulo são:

1. Jogos de disponibilidade física;
2. Dança guiada por partes do corpo II;
3. Jogos de confiança e integração;
4. Em busca da perfeição;
5. Picadeiro II;
6. Apresentação do objeto;
7. Uso inusitado de objetos;
8. História com objeto;
9. Venda de produto misterioso (solo e em dupla);
10. Venda de objeto inusitado (solo e em dupla);
11. Pequena cena com uso inusitado de objeto;
12. Roda de conversa.

Figura 8 – O olho que tudo vê



Fonte: o autor

Dinâmicas do Módulo II

Jogos de disponibilidade física

O dinamizador pode iniciar o trabalho com as mesmas dinâmicas utilizadas no Módulo I ou trazer novas possibilidades. O importante é criar condições para que os participantes se movam e despertem o seu corpo.

Dança guiada por partes do corpo II

Esta dinâmica começa como a Dança guiada por partes do corpo I. Ao chegar ao momento em que o corpo passa ser guiado pelas partes, o dinamizador pede para que os participantes explorem as maneiras de se locomover pelo espaço de acordo com o que a parte do corpo sugere.

- *“Agora o ombro guia a dança! Deixe o ombro te levar, ele é o centro da dança! Agora ande pelo espaço a partir do ombro! Que forma de caminhar o ombro te sugere?”*

O dinamizador segue sugerindo formas de locomoção de acordo com cada parte de corpo. É importante lembrar aos participantes para explorarem as diferentes alturas em relação ao solo.

Jogos de confiança e integração

O dinamizador pode utilizar algumas das dinâmicas propostas no Módulo I ou adaptá-las.

Além disso, aqui temos a dinâmica da **roda da atenção**. Os participantes, andando em roda, tentam encontrar um ritmo em comum. Qualquer participante pode propor movimentos, porém esses movimentos devem ser em uníssono, tornando impossível saber quem iniciou o movimento. Freitas (2019, p. 101) explica a sua experiência com este jogo:

Em roda começamos a andar num sentido aleatório, porém definido no exato momento. A proposta é andar, respirar junto, encontrar o mesmo ritmo. Se um inverter o sentido da roda, todos invertem, temos que agir no mesmo pulso. Para fazer meia-volta juntos é necessário um alargamento da escuta. Nessa roda de atenção existiam alguns comandos: inverter o sentido, parar, saltar. Tudo isso era permitido, porém todos esses movimentos tinham que ser em uníssono, ou seja, não ficar visível quem estava propondo. (...) O importante é não se impor, é aqui onde não-fazer é fazer. É um fato perceptível na roda da atenção: quando se quer propor demais, soa como falta de escuta e nos embaralhamos. Fizemos isso, atravessamos uns por cima dos outros, violentamente a propor e propor. Contudo, também acertamos o passo e, quando nos ouvíamos, arrisco dizer, era uma vibração uníssona.

Em busca da perfeição

O dinamizador pede para os participantes andarem pelo espaço e procurarem por alguma coisa que os chame a atenção: um objeto, um buraco, uma rachadura. Os participantes devem, então, observar esse achado como se fosse pela primeira vez e explorá-lo com a máxima concentração e nos mínimos detalhes, utilizando-se dos mais diversos sentidos. Quando se derem por satisfeitos, os participantes vão em busca de outro achado.

Picadeiro II

Semelhante ao picadeiro do Módulo I. O dinamizador coloca uma cadeira diante do público e pede para o participante entrar e se sentar. Antes de se sentar, o participante deve olhar nos olhos de cada um dos presentes. O ponto importante dessa dinâmica é que o participante tem que interagir com todos os estímulos sonoros que acontecem, interrompendo a sua ação: se um carro passa na rua, o participante para a sua ação e observa o barulho; se alguém da plateia ri, o participante para a sua ação e observa o riso, até que ele cesse; se a cadeira fizer barulho, o participante observa o barulho. O importante aqui é a concentração: toda vez que o participante se desconcentrar ou deixar um estímulo passar, ele deve reiniciar a sua entrada. Quando o participante conseguir sentar-se, o dinamizador pede para que ele conte uma história engraçada, embaraçosa ou estranha que tenha lhe acontecido. É importante observar os gestos em fuga e incorporá-los à história, de forma exagerada, assim como observar os trejeitos.

- *“Você pode recontar essa parte da história, mas utilizando essa mordida na língua que você faz? Isso, exagere mais um pouco!”*

É importante manter o foco na respiração, nos estímulos e colocar todo o corpo em ação.

Apresentação do objeto

Esta dinâmica acontece no formato de picadeiro. Cada participante deve ir à frente da plateia e apresentar o seu objeto observado durante a exploração de objetos do Módulo II, sem nomeá-lo, a partir de suas características e funcionalidades. É importante focar nas peculiaridades e aspectos que comumente são ignorados.

Uso inusitado de objetos

Esta dinâmica segue a partir dos objetos apresentados e se divide em dois momentos e é apresentada por Wuo (2016, p. 122):

No primeiro momento, os alunos pegam um objeto e entram em cena para mostrar o que sabem fazer com ele sem planejar. No segundo, pegam o mesmo

objeto e procuram ter uma ideia sobre o que aquele objeto proporciona-lhes. Não necessariamente tem de ser a utilidade usual do objeto. Antes, deve procurar enxergar outras possibilidades proporcionadas pela manipulação, criando uma situação, uma pequena partitura criativa. Por exemplo: pego uma flor; essa flor está dentro de minha bolsa; ela parece que chora dentro da mesma como um bebê; abro a bolsa, olho para a pequenina flor e beijo-a; pego um regador e rego a bolsa; em outro momento, ouço vozes; de novo, abro a bolsa, a flor fala comigo, já está um pouquinho maior, cresceu; num terceiro momento, ela já está grande, então coloco adubo e água na bolsa; ouço vozes novamente, abro a bolsa e a flor sai falando: “Mamãe! Mamãe!”; fico feliz e mostro para o público.

É importante ressaltar para que os participantes busquem ideias a partir das funcionalidades do próprio objeto: como pode-se utilizar um livro para ser um travesseiro? Será que só se deitar nele é suficiente? Talvez pode-se folheá-lo e dormir entre suas folhas.

História com objeto

Esta dinâmica é feita em forma de picadeiro. Três ou quatro participantes vão à frente da plateia de cada vez e utilizam seus objetos para contar uma história, conforme explica Soares (2007, p. 142):

Em círculo, os jogadores contam juntos uma história a partir do uso do objeto. O exercício acontece em três etapas: na primeira rodada, o objeto é o tema da história que eles constroem; na segunda rodada o objeto adquire variadas funções na história construída; e na terceira rodada, são utilizados vários objetos para construir a história.

Venda de produto misterioso (solo e em dupla)

Esta dinâmica é feita em forma de picadeiro. Primeiro, cada participante deve apresentar uma propaganda, no intuito de convencer a plateia a comprar, de um produto misterioso. Ele deve pensar em um objeto cotidiano e construir a propaganda a partir das características, funcionalidades e particularidades do objeto. Em seguida, após todos tiverem participado, a dinâmica se repete com duplas tentando vender um produto misterioso previamente combinado.

O dinamizador deve instruir os participantes quanto a respiração, o ritmo e a concentração durante o exercício.

Venda de objeto inusitado (solo e em dupla)

Esta dinâmica se assemelha a anterior, porém o objeto agora deve ser um objeto inusitado, estranho ou extravagante.

Pequena cena com uso inusitado de objeto

Esta é uma proposta para ser construída em casa e apresentada no próximo encontro. Os participantes devem escolher um objeto e construir uma pequena cena mais complexa e estruturada, com início, meio e fim, fazendo um uso inusitado desse objeto.

É importante lembrar aos participantes que os usos inusitados devem seguir as funcionalidades e características do objeto: um chapéu é melhor para cozinhar comidas dentro do que para varrer o chão.

Roda de conversa

Esta dinâmica é a mesma do módulo anterior, porém centrada no Princípio do Estranhamento e seus desdobramentos.

Algumas perguntas norteadoras para esse momento podem ser:

- Como anda a sua curiosidade?
- Você ainda consegue se sentir um aprendiz diante do cotidiano?
- O que deslumbra você?

Quadro 3 – Resumo do Módulo II

Encontro 2 – Princípio do Estranhamento
Objetivo <ul style="list-style-type: none">• Observar o mundo ao seu redor fora dos pensamentos e conceitos pré-concebidos.
Palavras-Chave <ul style="list-style-type: none">• Interesse;• Aceitação;• Escuta.
Conceitos <ul style="list-style-type: none">• O olho que tudo vê;• O palhaço é um estrangeiro;• O palhaço não diz não.
Procedimentos e dinâmicas <ol style="list-style-type: none">1. Jogos de disponibilidade física;2. Dança guiada por partes do corpo II;

3. Jogos de confiança e integração;
4. Em busca da perfeição;
5. Picadeiro II;
6. Apresentação do objeto;
7. Uso inusitado de objetos;
8. História com objeto;
9. Venda de produto misterioso (solo e em dupla);
10. Venda de objeto inusitado (solo e em dupla);
11. Pequena cena com uso inusitado de objeto;
12. Roda de conversa.

Fonte: o autor

Materiais complementares

AGA-BOOM – Teatro de Comédia Física e Artes Circenses.

Enraizado no estilo teatral europeu único e na linguagem universal da palhaçada, Aga-Boom rompe as barreiras da linguagem e da cultura com a arte da palhaçada, o humor da comédia física e a excitação encantada da infância.

Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/Uca3qDdHejqSWJzZ2-BW62og> e <http://www.agaboom.com/>

MÓDULO III – PRINCÍPIO DA INTERAÇÃO

O palhaço está sempre em relação com o público, com o ambiente e os objetos ao redor. Esta relação e os aprofundamentos possíveis constituem o tema central desse módulo.

O principal objetivo desse módulo é levar o docente a perceber e exercitar possibilidades de interações a partir do que é oferecido pela audiência e pelas situações cotidianas. As palavras-chave do encontro são **conexão** e **afetos**.

Ao atuar em sala de aula a partir deste princípio, o educador-palhaço pode ser capaz de observar atentamente cada um dos presentes em sua audiência, percebendo reações, motivações e sentimentos e utilizando estes elementos tanto para potencializar o seu fazer pedagógico quanto para aprofundar as conexões com a própria audiência, ao promover identificações e alinhamentos.

Ao exercitar este olhar mais atento, o educador-palhaço deixa de ignorar fatos, mas os engloba em suas ações, fazendo com a audiência seja coparticipante de sua atuação, construindo e estreitando os laços simpáticos e empáticos que unem a audiência ao educador-palhaço.

Os principais conceitos discutidos nesse módulo são:

- **busca pelos anjos:** o palhaço está sempre em busca de situações inusitadas no ambiente a partir das quais possa construir a sua situação. Pode ser uma pessoa com uma roupa diferente, um cachorro que passa, um som produzido por alguma coisa. Estes são os “anjos”, situações que podem salvar a performance do palhaço;
- **triangulação:** A triangulação se configura num jogo, no qual o palhaço compartilha com o público o foco de suas ações, estabelecendo uma comunicação direta, olho no olho com cada pessoa da audiência, o que lança o público para dentro da ação e constrói com ele um vínculo de cumplicidade. Wu (2016, p. 120) a define como “uma técnica presente no acervo do cômico popular, em que o ator contracena jogando com seu colega de cena e, em seguida, comenta, de forma verbal ou não verbal, gestual, olhando e revelando para o público, algum aspecto dessa relação”;
- **jogo com objetos e com o ambiente:** o palhaço utiliza os objetos e o próprio espaço ao redor como elementos de seu jogo, ressignificando-os de acordo com a sua necessidade. O palhaço não só está no espaço, ele ocupa o espaço. E objetos nunca são somente objetos.

Os procedimentos e dinâmicas desse módulo são:

1. Jogos de disponibilidade física;
2. Dinâmicas com objetos (bastões, tecidos);
3. Jogo da imitação;
4. Jogo do espelho;
5. Hipnotismo colombiano;
6. Jogo da dublagem;

7. Gramelô;
8. Banda;
9. Conversa privada;
10. Apresentação da cena com objeto;
11. Construção de cena baseada em fracasso;
12. Roda de conversa.

Dinâmicas do Módulo III

Jogos de disponibilidade física

O dinamizador pode iniciar o trabalho com as mesmas dinâmicas utilizadas no módulo anterior ou trazer novas possibilidades. O importante é criar condições para que os participantes se movam e despertem o seu corpo.

Dinâmicas com objetos (bastões, tecidos)

Cada participante recebe um bastão de madeira e deve se movimentar pelo espaço explorando as formas que o seu corpo é afetado pela dinâmica de movimentação de cada objeto. Os bastões têm diferentes tamanhos e pesos. A mesma dinâmica é feita com pedaços de diferentes tecidos. (PUC CETI, 2017)

O dinamizador deve instruir os participantes a experimentar diferentes formas de se mover e de caminhar no espaço a partir da manipulação dos objetos, seja sentindo suas qualidades, seja lançando-o no ar e deixando a inércia do objeto criar padrões de movimento em seu corpo.

Jogo da imitação

Os participantes caminham pelo espaço observando uns aos outros, procurando trejeitos e maneirismos na forma de andar e se movimentar dos companheiros. Então, eles passam a imitar um dos participantes. A cada comando, eles escolhem outra pessoa para analisar e imitar.

É importante que os participantes busquem não caricaturizar os companheiros.

Jogo do espelho

Spolin (2008, p. 120) apresenta esse jogo:

Objetivo: Ajudar os jogadores a ver como o corpo todo; refletir e não imitar o outro.

Foco: Em refletir perfeitamente o gerador dos movimentos.

Descrição: Divida o grupo em duplas. Um jogador fica sendo A, o outro B. Todas as duplas jogam simultaneamente. A fica de frente para B. A reflete todos os movimentos iniciados por B, dos pés à cabeça, incluindo expressões faciais. Após algum tempo, inverta as posições de maneira que B reflita.

Notas: 1. Cuidado com as suposições. Por exemplo, se B faz um movimento conhecido, o jogador A antecipa e assume o próximo movimento, ou ele fica com B e o reflete?

2. Observe o espelho verdadeiro. Se B usar a mão direita, A usa a mão direita ou esquerda? Não chame a atenção dos jogadores para esse fato de maneira cerebral. (...)

3. As mudanças devem ser feitas sem interromper a fluência do movimento entre os jogadores.

Hipnotismo colombiano

Figura 9 – Hipnotismo



Fonte: o autor

Este é um jogo clássico do Teatro do Oprimido. O grupo faz um círculo, onde dois dos participantes se posicionam ao centro e iniciam o jogo. Turle (2021, p. 34) apresenta o jogo:

PRÁTICA: um ator põe a mão a poucos centímetros do rosto de outro; este, como hipnotizado, deve manter o rosto sempre a mesma distância da mão do hipnotizador, os dedos e os cabelos, o queixo e o pulso. O líder inicia uma série de movimentos com as mãos, retos e circulares, para cima e para baixo e para os lados, fazendo com que o companheiro execute com o corpo todas as estruturas musculares possíveis, a fim de equilibrar e manter a mesma distância entre o rosto e a mão. A mão hipnotizadora pode mudar, para fazer, por exemplo, com que o ator/atriz hipnotizado seja forçado a passar por entre as pernas do hipnotizador. As mãos do hipnotizador não devem jamais fazer movimentos muito rápidos, que não possam ser seguidos. O hipnotizador deve ajudar seu parceiro a assumir todas as posições ridículas, grotescas, não usuais: são precisamente estas que ajudam o ator a ativar estruturas musculares pouco usadas e a melhor sentir as mais usuais. O ator vai utilizar certos músculos esquecidos do seu corpo. Depois de uns minutos, trocam-se o hipnotizador e o hipnotizado. Alguns minutos mais, os dois atores se hipnotizam um ao outro: ambos estendem sua mão direita, e ambos obedecem a mão um do outro.

Variante 1:

Exercício: Hipnose com as duas mãos.

Mesmo exercício. Dessa vez, a atriz dirige duas de suas companheiras uma com cada mão. A líder não deve parar o movimento nem de uma mão nem da outra. Esse exercício é para ela também. Pode cruzar suas mãos, obrigar uma parceira a passar por debaixo da outra (sem se tocarem). Cada corpo deve procurar seu próprio equilíbrio, sem se apoiar sobre o outro. A líder não pode fazer movimentos muito violentos; ela não é um uma inimiga, mas uma aliada, mesmo se está tentando sempre desequilibrar suas parceiras. Depois, troca-se de líder, de maneira que as três atrizes possam experimentar ser a hipnotizadora. Após uns minutos, as três atrizes em triângulo, hipnotizam se umas às outras, estendendo, à sua direita, sua mão direita e obedecendo à mão direita da outra que vem pela esquerda.

Jogo da dublagem

Esse é um jogo de picadeiro para ser feito em duplas. As duplas se posicionam de frente para a plateia. Um dos participantes fala sem produzir som, enquanto o outro tenta dublá-lo. Cada participante tem que se manter coerente em sua construção, evitando falar aleatoriedades: deve-se buscar um fio condutor do assunto e mantê-lo durante o jogo.

Gramelô

Gramelô é a forma aportuguesada de *grammelot*. Fo (1998, p. 97) explica que

Grammelot é uma palavra de origem francesa, inventada pelos cômicos *dell'arte* e italianizada pelos venezianos, que pronunciavam *gramlotta*. Apesar de não possuir um significado intrínseco, sua mistura de sons consegue sugerir o sentido do discurso. Trata-se, portanto, de um jogo onomatopeico, articulado com arbitrariedade, mas capaz de transmitir, com acréscimos de gestos, ritmos e sonoridades particulares, um discurso completo.

Assim, o gramelô é um jogo onde os participantes inventam que falam outros idiomas, buscando utilizar o sotaque e as estruturas das falas. Fo (1998, p. 99) diz que “para se contar uma história em *grammelot* é necessário possuir uma bagagem dos estereótipos sonoros e tonais de mais evidentes de um idioma, além de uma clara consciência de seus ritmos e cadências”.

Dois participantes por vez vão à frente da plateia e vivenciam uma situação qualquer, porém devem se comunicar em gramelô. A situação deve ter início, meio e fim.

Uma variação desse jogo é a “entrevista”, em que um participante faz o papel de um repórter, outro de um falante de uma língua estrangeira e um terceiro é um intérprete, mediando a comunicação entre o repórter e o estrangeiro.

Conversa privada

Dois participantes vão à frente da plateia. Eles devem tentar ter uma conversa sobre um assunto privado, como um segredo ou uma revelação. Porém, a plateia está em

jogo também, como um terceiro elemento, que não pode saber sobre o assunto conversado. Os dois participantes devem encontrar formas de conversar, mantendo a plateia alheia ao assunto. As reações da plateia devem ser incorporadas à cena. Não se pode utilizar de cochichos, a conversa tem que ser audível.

Banda

Todos participam juntos. Em círculo, cada participante deve fazer um som com o corpo. Este som deve manter-se em um ritmo constante. Os outros participantes vão produzindo sons de maneira que eles possam se harmonizar e compor uma melodia juntos. Pode ser repetido diversas vezes, com diferentes explorações dos sons produzidos.

Apresentação da cena com objeto

Os participantes apresentam a cena que construíram a partir da proposta do módulo anterior.

Construção de cena baseada em fracasso

Esta é uma proposta para ser realizada em casa. Cada participante deve construir uma pequena cena completa, com início, meio e fim, na qual ele tenta realizar uma atividade cotidiana, porém fracassa de formas diversas e inusitadas.

Roda de conversa.

Esta dinâmica é a mesma do módulo anterior, porém centrada no Princípio da Interação e seus desdobramentos.

Algumas perguntas norteadoras para esse momento podem ser:

- Quais desafios você tem ao se relacionar com os discentes?
- Como usar os espaços da escola a favor do trabalho pedagógico?

Quadro 4 – Resumo do Módulo III

Encontro 3 – Princípio da Interação
Objetivo <ul style="list-style-type: none">• Perceber e exercitar possibilidades de interações a partir do que é oferecido pela audiência e pelas situações cotidianas.
Palavras-Chave <ul style="list-style-type: none">• Conexão;

- Afetos.

Conceitos

- Busca pelos anjos;
- Triangulação;
- Jogo com objetos e com o ambiente.

Procedimentos e dinâmicas

1. Jogos de disponibilidade física;
2. Dinâmicas com objetos (bastões, tecidos);
3. Jogo da imitação;
4. Jogo do espelho;
5. Hipnotismo colombiano;
6. Jogo da dublagem;
7. Gramelô;
8. Banda;
9. Conversa privada;
10. Apresentação da cena com objeto;
11. Construção de cena baseada em fracasso;
12. Roda de conversa.

Fonte: o autor

Materiais complementares

Professor Martin Shell

O professor Martin Shell é um palhaço tentando dar uma aula sobre formas eficientes do uso do tempo. Imperdível!

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vvE6R8RN8Ts&t> (parte 1) e <https://www.youtube.com/watch?v=xA3Q9Zgk2Uc&t> (parte 2)

MÓDULO IV – PRINCÍPIO DA LÓGICA DA CONTRADIÇÃO

O palhaço apresenta uma lógica própria ao enxergar e lidar com o mundo ao seu redor, sempre fugindo do que é óbvio ou comum. Essa forma não-usual de pensar e agir surge a partir de seu olhar inaugural e de suas relações estabelecidas com as pessoas e o mundo ao redor.

Transpondo esse princípio para o cotidiano do educador-palhaço, temos duas possibilidades para sua operação.

Em primeiro, ao fugir das rotas óbvias de compreensão e resolução, o educador-palhaço precisa se relacionar com sua audiência de uma forma mais atenta, se permitindo observar e tentando acompanhar a lógica própria que acompanha tanto o pensamento infantil quanto o pensamento individual de cada pessoa. As incongruências apresentadas não são censuradas, mas analisadas na tentativa de entender o que move estas formas de pensar e de quais formas estas dissonâncias podem enriquecer o fazer pedagógico. Assim, não só o educador-palhaço faz parte do mundo próprio do educando, mas, simultaneamente, o traz para o mundo proposto pelo educador-palhaço.

Em segundo, o educador-palhaço, ao exercitar lógicas de pensamento não usuais, pode trazer à sua audiência conteúdos, atividades e vivências de forma mais criativa e lúdicas, utilizando-se de abordagens mais flexíveis e diferenciadas. Ademais é possível criar na audiência, a partir da não obviedade, um senso de expectativa sobre o que pode acontecer, criando um engajamento e oportunizando uma participação mais ativa por parte da audiência.

O objetivo desse módulo é proporcionar ao docente formas não-usuais e criativas para a compreensão e resolução dos problemas e conflitos que possam ocorrer ao seu redor. As palavras-chave desse módulo são **ineditismo** e **resolução**.

Os conceitos trazidos nesse módulo são:

- **relação fracasso x sucesso:** o palhaço é aquele que fracassa. Mais do que isso: ele transcende o fracasso. Beré (2020, p. 7) nos diz que

o palhaço representa aquele que aceita sua condição de desajustado, e tira proveito disso. Os palhaços são desajustados porque não se encaixam (mesmo quando tentam) às formas habituais e cotidianas de fazer as coisas. Fazemos o que fazemos, da maneira que fazemos no nosso dia a dia, apenas porque aceitamos que esse é o modo certo de fazer as coisas.

Dentro de uma sociedade que nos exige uma alta performance, o palhaço nos lembra que fracassar faz parte do que é humano e que, como aponta Morin (2000), a existência humana é cercada por incertezas.

- **o palhaço e os problemas:** Einsenberg (2021, on-line) diz que o trabalho do palhaço é encontrar “maneiras simples de realizar tarefas complicadas, e maneiras complicadas de realizar tarefas simples”. Cada palhaço desenvolve uma forma própria de lidar com problemas e resolvê-los, desafiando, por vezes, a expectativa da audiência. Uma solução pode, muitas vezes, criar outros desafios que precisam ser resolvidos, em um

movimento de espiral, até que o último problema seja resolvido de uma forma totalmente inusitada.

Os procedimentos e dinâmicas presentes nesse módulo são:

1. Jogos de disponibilidade física;
2. Dança guiada por partes do corpo III;
3. Roda das transformações;
4. Livrando-se da prova;
5. Morte súbita;
6. Mal-entendido;
7. Formas não-usuais de resolver problemas cotidianos;
8. Apresentação de cena baseada no fracasso;
9. Uma música para você;
10. Roda de conversa.

Dinâmicas do Módulo IV

Jogos de disponibilidade física

O dinamizador pode iniciar o trabalho com as mesmas dinâmicas utilizadas no módulo anterior ou trazer novas possibilidades. O importante é criar condições para que os participantes se movam e despertem o seu corpo.

Dança guiada por partes do corpo III

Esta dinâmica começa como a dança guiada por partes do corpo I e segue para dança guiada por partes do corpo II. Após as caminhadas guiadas pelas diferentes partes do corpo, o dinamizador pede para que os participantes explorem modos estranhos, excêntricos e incomuns de mover o corpo, buscando um estranhamento no corpo e a expressão de figuras não humanas. A ideia é que os participantes explorem possibilidades de corporeidades desconhecidas e não cotidianas.

“- Vamos! Transformem seus corpos em corpos grotescos! Transformem em não-corpos! Não planejem, somente ajam! Explore a esquisitice em todas as partes do corpo!”

Roda das transformações

Os participantes caminham pelo espaço e devem transformar o seu corpo a partir dos comandos dados pelo dinamizador. O dinamizador irá propor cores, sentimentos, sensações e outros fenômenos que tenham pouca concretude.

“- A palavra é ‘amarelo’. Transformem seus corpos nessa cor. Como o amarelo se move, qual é o peso que ele tem? A palavra é ‘chuva’. Como o seu corpo chove? A palavra é ‘medo’. Como é o corpo do medo? Como ele se move e anda?”

Livrando-se da prova

Esta dinâmica é uma prática de picadeiro e necessita de uma coleção aleatória de objetos disponíveis. Antes de iniciar, os participantes devem escolher um objeto. Então, cada participante por vez vai à frente da plateia com o objeto previamente escolhido. Ele precisa se livrar desse objeto, porém de uma forma não usual.

“-Você está sendo acusado de cometer um assassinato utilizando esse objeto e deve se livrar dele antes que a polícia chegue!”

Morte súbita

Esta dinâmica é uma continuidade da anterior. Cada participante em sua vez vai à frente da plateia, tentando se livrar de seu objeto, porém sem conseguir. Ao fim, ele deve fingir uma morte súbita para não ser pego.

“- Você está tentando se livrar do objeto, porém a polícia chega de repente onde você está! A única forma de escapar é fingindo a própria morte!”

Mal-entendido

Nesta proposta, cada participante deve construir e apresentar uma pequena cena, na qual ele age de maneira a levar a audiência a pensar em uma situação, porém, no fim, é revelado que o participante estava fazendo outra coisa. Por exemplo, o participante pode fazer uma cena na qual parece que ele está fazendo um sanduíche, mas no fim ele está fazendo uma cirurgia. Primeiramente esse exercício é feito de forma individual, depois em duplas e, por fim, em trios. O dinamizador deve proporcionar um tempo para que os participantes possam construir a cena.

Formas não-usuais de resolver problemas cotidianos

O dinamizador irá propor problemas cotidianos (abrir uma fechadura, trocar uma lâmpada, preparar um pão etc.) e cada participante irá apresentar uma forma não usual para resolver esse problema. É interessante que o dinamizador prepare uma lista de situações previamente, no mínimo uma situação para cada participante. A dinâmica inicia com um participante de cada vez diante do público para mostrar a sua resolução. Após todos se apresentarem, pode-se refazer a dinâmica com duplas.

Figura 10 – Resolvendo problemas



Fonte: o autor

Apresentação de cena baseada no fracasso

Essa dinâmica acontecerá em dois momentos. No primeiro momento, cada participante vai diante da plateia apresentar a sua cena construída desde o encontro anterior. Nesse momento, o dinamizador não faz interferências. No segundo momento, após todos se apresentarem, se propõe que os participantes incrementem a sua cena a partir da ideia de **cadeia de problemas**, no qual a resolução de um problema gera outro problema. Nesse momento, é interessante que haja um debate e uma construção coletiva sobre cada cena, com os participantes oferecendo sugestões e dicas.

Uma música para você

Esta é uma proposta para ser feita em casa. Cada participante deve procurar e trazer, no próximo encontro, uma música que defina quem ele é.

Roda de conversa

Esta dinâmica é a mesma do módulo anterior, porém centrada no Princípio da Lógica da Contradição e seus conceitos.

Algumas perguntas norteadoras para esse momento podem ser:

- Você improvisa em sala de aula?
- Como você lida com o inusitado em seu cotidiano?
- O que mais te desafia em relação a se programar para a escola?

Quadro 5 – Resumo do Módulo IV

Encontro 4 – Princípio da Lógica da Contradição
Objetivo <ul style="list-style-type: none">• Proporcionar ao docente formas não-usuais e criativas para a compreensão e resolução dos problemas e conflitos que possam ocorrer ao seu redor.
Palavras-Chave <ul style="list-style-type: none">• Ineditismo;• Resolução.
Conceitos <ul style="list-style-type: none">• Relação fracasso x sucesso;• O palhaço e os problemas.
Procedimentos e dinâmicas <ol style="list-style-type: none">1. Jogos de disponibilidade física;2. Dança guiada por partes do corpo III;3. Roda das transformações;4. Livrando-se da prova;5. Morte súbita;6. Mal-entendido;7. Formas não-usuais de resolver problemas cotidianos;8. Apresentação de cena baseada no fracasso;9. Uma música para você;10. Roda de conversa.

Fonte: o autor

Materiais complementares

Mr. Bean

Mr. Bean é capaz de transformar as mais simples situações do dia a dia em cômicas confusões, mostrando bem como é a forma de pensar e agir de um palhaço.

Disponível em <https://www.youtube.com/user/MrBean>

Desajustamento: a hermenêutica do fracasso e a poética do palhaço – Heidegger e os palhaços. Por Marcelo Beré

Nesse artigo, o palhaço é analisado levando em conta o seu fazer artístico; o palhaço é o que o palhaço faz: esse é o princípio básico da poética do palhaço. O artigo propõe um olhar sobre a forma de pensar do palhaço – que aqui é chamada de lógica desajustada – e mostra a hermenêutica do fracasso, na qual a lógica do sucesso se torna questionável.

Disponível em <https://seer.ufrgs.br/presenca/article/view/99055>

MÓDULO V – PRINCÍPIO DO JOGO

Assim como as crianças, o palhaço opera a partir de uma lógica lúdica, recriando a realidade segundo suas regras particulares e convidando a audiência para fazer parte deste novo mundo. O jogo é o momento da manifestação de todos os outros princípios e o tema central desse módulo.

Puccetti (2017, p. 23) define o jogo do palhaço como sendo o conjunto que engloba “as pequenas ideias, micro-situações e relações criadas entre palhaço e público pela interação de seu repertório com as reações do público”. Para o autor, este é um aspecto essencial do Estado do Palhaço.

Barbosa (2017) aponta que o jogo do palhaço tem a capacidade de desfazer a separação existente entre o espaço de atuação e o espaço de expectativa, promovendo uma confluência de afetos e a instauração de uma relação de cumplicidade entre o palhaço e a audiência.

Assim, o objetivo desse módulo é proporcionar que o docente explore a ludicidade em suas ações e construa relações de cumplicidade com a audiência. A palavra-chave desse módulo é **brincar**.

Ao utilizar-se deste princípio em seu fazer pedagógico, o educador-palhaço pode conseguir um maior engajamento de sua audiência, a partir de uma relação mais lúdica e flexibilizada. Ademais, ele pode ser capaz de utilizar-se de mais ludicidade em suas práticas pedagógicas, a despeito de existirem materiais adequados ou não, já que esta ludicidade se manifesta a partir de suas próprias ações e conexões com o mundo, em um movimento de exteriorizar-se.

Um aspecto importante desse princípio é a utilização do corpo enquanto instrumento de ludicidade. Assim, é importante que o palhaço-educador esteja à vontade com o seu corpo, os seus movimentos e sua voz.

Os conceitos analisados aqui são:

- **Ludicidade:** a ludicidade é um fenômeno complexo e não facilmente explicável. Luckesi (2014, p. 18) aponta que a “ludicidade é um estado interno, que pode advir das mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas. Não necessariamente a ludicidade provém do entretenimento ou das brincadeiras. Pode advir de qualquer atividade que faça os nossos olhos brilharem.” Assim, o conceito de ludicidade está mais conectado a um estado do que a uma prática: um docente que esteja de mau humor é incapaz de tornar uma brincadeira agradável. Nesse sentido, Luckesi (*ibidem*, p. 19) segue dizendo que a ludicidade é “um estado interno de bem-estar, de alegria, de plenitude ao investir energia e tempo em alguma atividade, que pode e deve dar-se em qualquer momento ou estágio da vida de cada ser humano”. Esse estado de energia e plenitude é o qual queremos produzir ao experimentar o Estado de Palhaço;
- **Performance e afetividade:** ao compreender que a sua atuação profissional é uma atuação performática, o docente pode utilizar-se dos conceitos e práticas propostos pelos Princípios da Palhaçaria e pelo

desenvolvimento de um Estado de Palhaço para tornar seus laços afetivos com sua audiência mais coesos, possibilitando uma maior efetividade de sua ação docente por meio de seu aspecto interrelacional.

Os procedimentos e dinâmicas desse módulo são:

1. Jogos de disponibilidade física;
2. Dança do horrível;
3. Vendo um esporte;
4. Jogo da bola;
5. Cabo-de-guerra;
6. Envolvimento em duplas;
7. Entrar, olhar e sair;
8. O que eu sei fazer de melhor;
9. Roda de apresentação;
10. Música que me define;
11. A grande festa;
12. Roda de conversa.

Dinâmicas do Módulo V

Jogos de disponibilidade física

O dinamizador pode iniciar o trabalho com as mesmas dinâmicas utilizadas no módulo anterior ou trazer novas possibilidades. O importante é criar condições para que os participantes se movam e despertem o seu corpo.

Dança do horrível

Essa dinâmica é baseada nos escritos de Wuo (2016) e se desenrola em três momentos.

No primeiro momento, essa dinâmica se inicia com a **dança guiada pelas partes do corpo III**, com ênfase na deformação da corporeidade dos participantes.

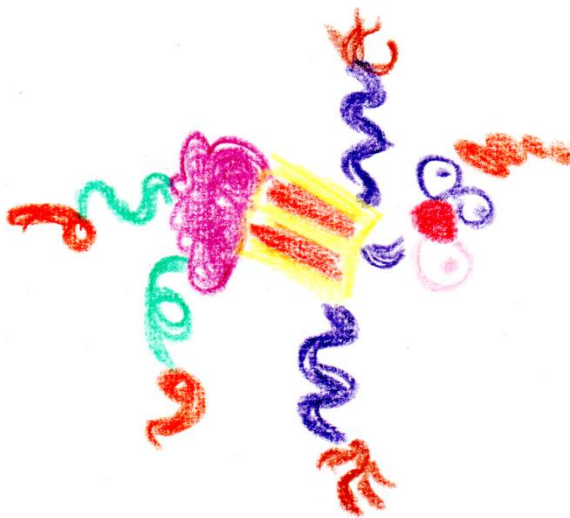
No segundo momento, o dinamizador separa o grupo em duas equipes. A proposta é que cada equipe dance junto, como se fosse um clã ou uma tribo. O dinamizador deve incentivar que os participantes explorem corpos estranhos e produzam sons e ruídos.

O terceiro momento é o momento do conflito entre os grupos e é apresentado por Wuo (2016, p. 130)

Os dois grupos têm um espaço entre eles para a apresentação. Cada membro de grupos opostos vai ao centro e faz a sua demonstração; assim, sucessivamente, todos os participantes vão ao centro e desafiam os outros. Quando todos os participantes terminam a sua demonstração, dançam todos ao mesmo tempo, estabelecendo um verdadeiro caos.

O dinamizador deve providenciar, antecipadamente, uma seleção de músicas diversas para a realização dessa dinâmica.

Figura 11 – Dança do horrível



Fonte: o autor

Vendo um esporte

Esta é uma dinâmica para ser realizada em duas equipes. Cada equipe escolhe um esporte e deve assisti-lo, como se estivesse em uma arquibancada, enquanto a outra equipe assiste. Spolin (2015, p. 49-50) apresenta essa dinâmica:

Pelo acordo grupal, o time decide que esporte irá assistir. Quando chegar ao acordo, o time vai para o palco. Os próprios jogadores devem avisar: "pronto!" quando estiverem prontos.

PONTO DE CONCENTRAÇÃO: em ver.

INSTRUÇÃO: *Veja com os pés! Veja com o pescoço! Veja com o corpo todo! Veja como se fosse 100 vezes maior! Mostre, não conte! Veja com os ouvidos! Use o corpo todo para mostrar o que você está vendo!*

PONTO DE OBSERVAÇÃO:

1. Diga aos alunos de antemão que o evento que eles irão assistir vai se realizar a alguma distância deles (favorece a concentração). Este é o primeiro passo para colocá-los no ambiente. Se a distância não for enfatizada, eles olharão para baixo, nunca se aventurando fora de seu ambiente imediato.
2. Quando o grupo estiver vendo, oriente frequentemente. Se um aluno olhar para você curioso quando você der a instrução pela primeira vez diga-lhe para ouvir sua voz, mas para manter sua concentração em ver. Se o POC¹² (ver) for sustentado (...), a tensão será aliviada e o medo estará a caminho do desaparecimento.
3. Os indivíduos num time não devem ter qualquer interação durante o "ver", mas devem individualmente assistir o evento. Essa é uma maneira simples de obter um trabalho individual enquanto estão dentro da segurança do grupo.

¹² Ponto de Concentração

Jogo da bola

Essa dinâmica também deve ser realizada com o grupo dividido em duas equipes, cada equipe realizando-a em sua vez, enquanto a outra assiste. Spolin (2015, p. 57-58) explica o jogo:

Primeiro, o grupo decide sobre o tamanho da bola e, depois, os membros jogam a bola de um para o outro no palco. Uma vez começado o jogo, o professor-diretor dirá que a bola terá vários pesos.

PONTO DE CONCENTRAÇÃO: no peso e tamanho da bola.

INSTRUÇÃO: *A bola é cem vezes mais leve! A bola é cem vezes mais pesada! A bola é normal novamente!*

AValiação: Todos os jogadores se concentraram no peso da bola? Eles mostraram ou contaram?

PONTOS DE OBSERVAÇÃO:

1. Observe os alunos que usam o corpo para mostrar o relacionamento com a bola. O corpo tornou-se leve e flutuou com a bola mais leve? O corpo tornou-se pesado com a bola mais pesada? Não chame a atenção dos alunos para isso até que o problema tenha sido trabalhado. Se a Avaliação for dada antes que todos tenham ido ao palco, muitos tentarão agradar o professor e representarão leveza ou peso ao invés de sustentar o Ponto de Concentração (que produz espontaneamente o resultado que procuramos).
2. Junto com este exercício, faça com que o grupo jogue beisebol, pingue-pongue, basquete etc.

Cabo-de-guerra

Essa dinâmica é para ser realizada por dois participantes de cada vez. Também é apresentado por Spolin (2015, p. 56)

Os jogadores devem jogar cabo-de-guerra com uma corda imaginária. A corda é o objeto entre eles.

PONTO DE CONCENTRAÇÃO: dar realidade à corda invisível.

INSTRUÇÃO: *Sinta a corda! Sinta sua textura! Sua grossura! Torne-a real*

PONTOS DE OBSERVAÇÃO:

1. A ação corporal deve vir a partir da realidade da corda. Se a concentração completa for colocada no objeto entre os atores, eles usarão tanta energia como se estivessem puxando uma corda de verdade.
2. Observe o aluno que "se encaixa no problema", guiando-se mais pela ação de seu companheiro do que pelo POC. Ainda que possa ser muito esperto, ele está fugindo do problema.
3. Este é um exercício muito importante, uma vez que mostra tanto para os jogadores como para a plateia que - como num jogo - quase todos os problemas podem ser solucionados através da interrelação dos jogadores. Nenhum Jogador pode fazer o exercício sozinho. Ele mostra também a necessidade de dar realidade ao objeto para que haja essa interrelação.

4. Seus jogadores devem sair desse exercício com todos os efeitos físicos de ter realmente jogado cabo-de-guerra (por exemplo: transpirando, sem folego, com as faces coradas etc. Se isto não ocorrer, ao menos parcialmente, então esteja certo de que eles estavam fingindo.

Uma variação dessa dinâmica é realizá-la com mais participantes: dois de cada lado da corda, depois três, depois duas equipes.

Envolvimento em duplas

Essa dinâmica é para ser realizada por dois participantes de cada vez e é apresentada por Spolin (2015, p. 58)

Os jogadores estabelecem um objeto entre eles e começam uma atividade com ele (como no Cabo-de-Guerra). Neste caso, o objeto que eles escolherem determina a atividade (por exemplo: estender um lençol, colocar um cobertor na cama).

PONTO DE CONCENTRAÇÃO: no objeto entre eles.

PONTOS DE OBSERVAÇÃO:

1. Uma maneira de evitar que os alunos-atores planejem (...) é fazer com que cada time escreva o nome de um objeto num pedaço de papel. Colocam-se os papéis numa caixa e cada time pega um pedaço antes de ir ao palco. Isso é agradável para todos.
2. Para este primeiro envolvimento, sugira que o objeto seja do tipo que normalmente sugira uma resposta tátil.

Essa dinâmica pode ser realizada, depois, por três ou quatro participantes de cada vez.

Entrar, olhar e sair

Esta é uma dinâmica de picadeiro feita em dois momentos. Primeiro, cada participante deve entrar diante da plateia, de forma consciente, relaxada e decidida, parar em cena, olhar para cada pessoa na plateia e sair. É importante frisar que os participantes devem manter a concentração o tempo todo e não realizar outras ações. O dinamizador deve lembrá-los de respirar corretamente.

Depois que todos participarem, cada participante refaz a entrada. Desta vez, ao parar no centro de cena, a plateia deve ser incentivada a aplaudir efusivamente o participante, que pode agradecer aos aplausos recebidos e depois sair.

O que eu sei fazer de melhor

Essa também é uma dinâmica de picadeiro. As ‘super-habilidades’ apresentadas no Módulo I serão resgatas e reapresentadas. Cada participante deve tentar mobilizar os conceitos discutidos até o momento e incrementar a sua apresentação.

Roda de apresentação

Os participantes ficam em roda e irão apresentar, novamente, suas super-habilidades, mas desta vez utilizando a orientação de plateia oferecida pela roda. O dinamizador irá apresentar, de forma grandiosa e pomposa, o primeiro participante. Depois, cada participante vai apresentar o próximo a se apresentar.

Música que me define

Essa dinâmica deve ser realizada em roda. Cada participante irá colocar a sua música escolhida e se mover livremente enquanto a música toca.

A grande festa

O dinamizador deve providenciar diversos figurinos e acessórios para essa dinâmica. Pode ser combinado no encontro anterior para que cada participante também traga peças. Cada participante vai se fantasiar como quiser e todos irão vivenciar uma festa, onde devem se divertir e brincar livremente uns com os outros. Pode ser feito a partir de uma lista de músicas.

Roda de conversa

Esta dinâmica é a mesma do módulo anterior, porém centrada no Princípio do Jogo e seus conceitos.

Algumas perguntas norteadoras para esse momento podem ser:

- Você se considera lúdico?
- Como tornar o cotidiano escolar mais lúdico?

Quadro 6 – Resumo do Módulo V

Encontro 5 – Princípio do Jogo
Objetivo

<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar que o docente explore a ludicidade em suas ações e construa relações de cumplicidade com a audiência.
<p>Palavras-Chave</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brincar.
<p>Conceitos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ludicidade; • Performance e afetividade.
<p>Procedimentos e dinâmicas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jogos de disponibilidade física; 2. Dança do horrível; 3. Vendo um esporte; 4. Jogo da bola; 5. Cabo-de-guerra; 6. Envolvimento em duplas; 7. Entrar, olhar e sair; 8. O que eu sei fazer de melhor; 9. Roda de apresentação; 10. Música que me define; 11. A grande festa; 12. Roda de conversa.

Fonte: o autor

Materiais complementares

BUSTER KEATON

Buster Keaton (nascido Joseph Frank Keaton; Piqua, 4 de outubro de 1895 – Los Angeles, 1 de fevereiro de 1966) foi um ator, comediante, diretor, produtor, roteirista e dublê norte-americano.

Nascido no mundo do *vaudeville* (mistura de teatro e circo muito popular nos Estados Unidos) em fins do século XIX, Keaton tornou-se um ícone do cinema mudo ao levar números palhacescos para as telas.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jmbfP1KwIB8> (The Blacksmith - 1922) e <https://www.youtube.com/watch?v=AIEMzrd4LTQ> (Go West – 1925)

LUDICIDADE E FORMAÇÃO DO EDUCADOR

Por Cipriano Luckesi

O artigo trabalha dois temas: o que é ludicidade e a formação do educador para ensinar de modo lúdico. Ludicidade é compreendida como experiência interna de inteireza e

plenitude por parte do sujeito. Para ensinar ludicamente, o educador necessita cuidar-se emocionalmente e, cognitivamente, adquirir as habilidades necessárias para conduzir o ensino de tal forma que subsidie uma aprendizagem lúdica.

Disponível

em:

<https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/download/9168/8976>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os percursos formativos da palhaçaria possuem condições significativas de ser um conjunto de vivências potencialmente benéficas para o aperfeiçoamento da dimensão interacional do fazer pedagógico, por permitir que os participantes observem e experimentem, de forma ativa, aspectos basilares de suas interrelações.

O entendimento do fazer pedagógico enquanto atividade performática também é favorável para uma melhor qualidade da ação docente, pois se existem técnicas e métodos que beneficiam outros atuantes performáticos, os docentes também podem refinar sua performance. Assim, o fazer pedagógico sai do ideário denominado pelo senso comum de dom e passa a ser passível de aperfeiçoamento além de sua dimensão técnico-pedagógica.

É importante apontar que existem possibilidades de diálogo entre a prática da palhaçaria e a teoria das Inteligências Múltiplas de Gardner (1995), principalmente no que tange a Inteligência Interpessoal (a capacidade de reconhecer e entender os sentimentos, motivações, desejos e intenções de outras pessoas, dizendo respeito à capacidade de se relacionar com os outros) e a Inteligência Intrapessoal (refere-se à capacidade das pessoas de reconhecerem a si mesmos, percebendo seus sentimentos, motivações e desejos. Está ligada à capacidade de identificar seus hábitos inconscientes, transformar suas atitudes, controlar vícios e emoções). Esse pode ser um campo para pesquisas futuras potencialmente prolíficas.

O corpo e a corporeidade são os espaços centrais desse trabalho, tanto para docentes quanto para palhaços e palhaças. Esse é um ponto que deve ser lembrado constantemente, pois as relações humanas e a afetividade só existem por existirem corpos que se relacionam. Infelizmente ainda vivemos tempos em que levamos a cabeça para a escola e deixamos o corpo fora dos portões. A partir deste conceito percebemos que existe necessidade de transformação e, talvez, a relação entre docentes e discentes ofereça um bom caminho inicial para isso.

Alguns aspectos mais técnicos do trabalho da palhaçaria (mecanismos de comicidade, fisicalidade cômica, relações entre tipos de palhaços) não foram abordados nesse curso, cabendo ressaltar que tal construção não tem como foco a formação de “professores da alegria”, ao modo que existem palhaços que atuam em ambientes hospitalares, mas sim apontar a palhaçaria como um recurso lúdico, integral e passível para o aperfeiçoamento da dimensão relacional do fazer pedagógico, tornado as relações interpessoais em sala de aula mais espontâneas, descontraídas, lúdicas e humanizadas.

Cabe aqui um apontamento importante: a palhaçaria é uma forma expressiva artística, historicamente antiga, rica e complexa. A formação de um palhaço é um percurso contínuo de uma vida inteira, impossível de ser descrito em um livro ou pretenso manual. Este trabalho não tenta, em hipótese alguma, diminuir, simplificar ou descaracterizar os processos da palhaçaria, mas sim de compartilhar algumas ideias norteadoras da palhaçaria com pessoas curiosas e dispostas.

Este Produto Educacional é uma tentativa didático/pedagógica de empreender nos cotidianos escolares, entre professores e estudantes, as possibilidades de avanços

qualitativos no processo de construção do conhecimento multidisciplinar lúdico em que o prazer de apreender faça parte do cotidiano escolar e que promova, além das questões anteriores citadas, possibilidades dos estudantes perceberem que são capazes de ir além de suas supostas compreensões de seus limites, pois a autoestima pode e deve ser mais percebida e cuidada de acordo com as inúmeras capacidades que nos tornam mais humanizados. Nesse sentido, este Produto Educacional não possui a pretensão de auxiliar na construção de futuros seres palhacescos, pois temos a compreensão de que este pretense estudo e experimentação não é sequer o primeiro passo na formação de um palhaço. Temos sim, a clareza de que esta pesquisa acadêmica e pedagógica busca, em diálogo com as literaturas e pesquisadores legitimados da temática bem como com o acúmulo das nossas próprias experiências profissionais, decifrar, traduzir e convidar o significativo e fantástico mundo da palhaçaria ao significativo e fantástico mundo da educação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARAÚJO, Raíssa Guimarães de Souza; SPERBER, Suzi Frankl. O grotesco, a commedia dell'arte e o clown: visões de dentro e de fora. **Urdimento**, Florianópolis, v.3, n.36, p. 286-305, nov/dez, 2019. DOI: <https://doi.org/10.5965/1414573103362019286>. Disponível em: <https://www.periodicos.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/16077/0>. Acesso em 20 de fevereiro de 2022.
- BARBOSA, Diocélio. O corpo cômico: da organicidade a um estado risível. *In*: Memória ABRACE XVI - Anais do IX Congresso da Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas. **Anais...** Uberlândia: UFU, 2017. P. 2756 – 2775. Disponível em: <<http://www.even3.com.br/anais/IXCongressoABRACE>>. Acesso em: 20 de maio de 2022.
- BELLO, Márcia Pessoa Dal. As performances da presença. **Revista da Fundarte**, [s. l.], n. 26, p. 59-72, jul./dez. 2013. Disponível em: <https://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/article/view/18>. Acesso em 20 de fevereiro de 2022.
- BERÉ, Marcelo. Desajustamento: a hermenêutica do fracasso e a poética do palhaço – Heidegger e os palhaços. **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, Porto Alegre, v. 10, n. 1, p. 1-30, jan./mar. 2020. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/presenca/article/view/99055>. Acesso em 20 de fevereiro de 2022.
- BORDIN, Vanessa Benites. **O jogo do bufão como ferramenta para o artista**. 2013. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27155/tde-07032014-144317/pt-br.php>. Acesso em: 20 de abril de 2022.
- BURNIER, Luís Otávio. **A arte de ator: da técnica à representação**. 2. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2009. 312 p.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os Homens: A máscara e a vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia, 1990. 228 p.
- CASTRO, Alice Viveiros de. **Elogio da Bobagem: palhaços no Brasil e no mundo**. Rio de Janeiro: Editora Família Bastos, 2005. 274 p.
- DUENHA, Milene Lopes; NUNES, Sandra Meyer. Presença que não se Faz Só: potências de afeto no ato de com-por entre corpos. **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, Porto Alegre, v. 7, n. 1, p. 99-122, jan./abr. 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbep/a/pfcYrypGFxy4jTnvchWfKYS/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 20 de fevereiro de 2022.
- DUNKER, Christian; THEBAS, Cláudio. **O palhaço e o psicanalista: como escutar os outros pode transformar vidas**. São Paulo: Planeta do Brasil, 2019. 256 p.

EISENBERG, Avner. Princípios Excêntricos. **Avner the eccentric**. [Canadá]: 2021. Disponível em: < https://avnertheeccentric.com/eccentric_principles_portuguese.php>. Acesso em: 17 de junho de 2022.

FERRACINI, Renato. As setas longas do palhaço. **Sala Preta**, [s. l.], v. 6, p. 65-69, 2006.

FO, Dario. **Manual Mínimo do Ator**. 5. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 1998. 384 p.

FREITAS, Miriam Sousa e. **Caminhos para uma intensificação da presença**. 2019. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, 2019. Disponível em: https://run.unl.pt/bitstream/10362/92550/1/50507_Caminhos%20Para%20Intensifica%C3%A7%C3%A3o%20da%20Presen%C3%A7a%20-%20Miriam%20Sousa%20e%20Freitas.pdf. Acesso em: 20 de abril de 2022.

GARDNER, Howard. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995. 356 p.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. 256 p.

LECOQ, Jacques. **O corpo poético: uma pedagogia da criação teatral**. Tradução de Marcelo Gomes. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010. 239 p.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. **Revista entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014. DOI: <https://doi.org/10.9771/2317-1219rf.v3i2.9168>. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9168>. Acesso em 20 de fevereiro de 2022.

MATOS, Lucas. Outros corpos, outros discursos: a figura do bufão como ferramenta de leitura para a poesia marginal. **Revista Estação Literária**, Londrina, v. 12, p. 229-241, jan. 2014. Disponível em: <http://www.uel.br/pos/letras/EL/vagao/EL12-Art14.pdf>. Acesso em 20 de fevereiro de 2022.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2000. 104 p.

PLACCO, Vera Maria Nigro de Souza. Relações Interpessoais em sala de aula e desenvolvimento pessoal de aluno e professor. In: PLACCO, Vera Maria Nigro de Souza; ALMEIDA, Laurinda Ramalho de (Orgs.). **Relações interpessoais na formação de professores**. São Paulo: Edições Loyola, 2006. 230 p.

PUCETTI, Ricardo. **A travessia do palhaço: a busca de uma pedagogia**. 2017. Dissertação (Mestrado em Artes da Cena) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2017.

RABELO, Andréa da Silva. **Cada nariz em seu lugar: o palhaço, seus afetos e estados em diferentes espaços**. 2014. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Universidade

Federal da Bahia, Salvador, 2014. Disponível em:
<https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/27039/1/DISSERTA%C3%87%C3%83O.pdf>.
Acesso em: 20 de abril de 2022.

REIS, Demian Moreira. **Caçadores de risos**: o maravilhoso mundo da palhaçaria. Salvador: EDUFBA, 2013. 394 p.

RUNTZ-CHRISTAN, Edmée. Justa distância ou Justa Presença? **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, Porto Alegre, v. 1, n. 1, p. 43-60, jan./jun. 2011. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/2237-266022014>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbep/a/vMZpS4gN4RcS7fVv6WzwHCD/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 20 de fevereiro de 2022.

SOARES, Ana Lucia Martins. **Palhaço de Hospital**: proposta metodológica de formação. 2007. Tese (Doutorado em Teatro) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <http://cirurgioesdaalegria.org.br/storage/app/uploads/public/5c4/85e/61a/5c485e61aafd9453058741.pdf>. Acesso em: 20 de abril de 2022.

SOUSA, Clarilza Prado de; PLACCO, Vera Maria de Souza. Mestrados profissionais na área de educação e ensino. **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 25, n. 47, p. 23-25, set./dez. 2016. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/download/4567/2849/>. Acesso em 20 de fevereiro de 2022.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015. 384 p.

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais para a sala de aula**: um manual para o professor. Tradução: Ingrid Dormien Kouela. São Paulo: Perspectiva, 2008. 328 p.

TELES, Thiago. Os jogos e os homens. **Medium**. [Brasil]: 2017. Disponível em: <https://thiagotelesp.medium.com/os-jogos-e-os-homens-851ba6a0cc55>>. Acesso em: 12 de setembro de 2021.

THEBAS, Cláudio. **O livro do palhaço**. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2005. 96 p.

TURLE, Licko. **Jogos improvisacionais**. Salvador: UFBA, Escola de Teatro; Superintendência de Educação a Distância, 2021. *E-book*. 52 p. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/598877/2/eBook_Jogos%20Improvisacionais.pdf. Acesso em: 25 de abril de 2022.

WUO, Ana Elvira. **Clown**: “Desforma”, rito de iniciação e passagem. 2016. Tese (Doutorado em Artes da Cena) – UNICAMP, Campinas, 2016. Disponível em: <https://www.unicamp.br/anuario/2016/IA/IA-tesesdoutorado.html>. Acesso em: 20 de abril de 2022.