

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

“Júlio de Mesquita Filho”

Instituto de Artes - Campus São Paulo

Rayana Raquel de Moraes Miamoto

JOGAR, ERRAR E PALHAÇAR:

**uma experiência pedagógica com jogos de palhaçaria no
ensino de teatro para crianças**

São Paulo

2023

Rayana Raquel de Moraes Miamoto

**JOGAR, ERRAR E PALHAÇAR:
uma experiência pedagógica com jogos de palhaçaria no
ensino de teatro para crianças**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Instituto de Artes da Universidade Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP) como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Arte Teatro.

Orientador(a): Profa. Dra. Rita Luciana Berti Bredariolli

São Paulo

2023

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da Unesp. Dados fornecidos pelo autor.

M618j	Miamoto, Rayana Raquel de Moraes, 1998- Jogar, errar e palhaçar : uma experiência pedagógica com jogos de palhaçaria no ensino de teatro para crianças / Rayana Raquel de Moraes Miamoto. - São Paulo, 2023. 77 f. : il. color. Orientadora: Prof.^a Dr.^a Rita Luciana Berti Bredariolli Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Arte-Teatro) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes 1. Teatro na educação. 2. Palhaços. 3. Aprendizagem. 4. Medo em crianças. I. Bredariolli, Rita Luciana Berti. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título. CDD 791.33
-------	--

Bibliotecária responsável: Laura M. de Andrade - CRB/8 8666

Rayana Raquel de Moraes Miamoto

**JOGAR, ERRAR E PALHAÇAR:
uma experiência pedagógica com jogos de palhaçaria no
ensino de teatro para crianças**

Trabalho de conclusão de curso apresentado
ao Instituto de Artes da Universidade Paulis-
lista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP) como
requisito parcial para a obtenção do título de
Licenciado em Arte Teatro.

Trabalho aprovado em: 31 de janeiro de 2023

Banca Examinadora

Profa. Dra. Rita Luciana Berti Bredariolli

UNESP - Orientadora

Profa. Ma. Maria Silvia do Nascimento

Profa. Ma. Cátia Cristina Massotti

AGRADECIMENTOS

Este trabalho não teria sido possível se não fosse pelo apoio de pessoas tão especiais, por isso gostaria de agradecer imensamente à toda equipe do Grupo de Teatro Téspis: Marcinha, Nick, Róbson, Cátia, Lucas, Marina e Chris, pessoas que me apoiaram e me ajudaram a realizar o sonho de ingressar na graduação.

Agradeço ao meu pai, à Nilza, à minha mãe, ao meu irmão e ao Nino, que devido ao apoio permitiram que essa graduação fosse possível.

Aos meus amigos: Beatriz Duarte, Gabi Povo, Glorinha, Mariana Ribolli, Elis, ao LAT 018 e ao Vitor que sempre me ajudaram quando precisei, desde os momentos de crise com o TCC até a escrita deste.

Agradeço à Suzana Aragão pela ajuda com a descoberta da minha palhaça pessoal e por todos os ensinamentos.

Ao meu primeiro professor de teatro Lancelot Tanner, que sempre me incentivou a continuar fazendo teatro.

À professora Cintia Birocchi que me convidou para participar da oficina de palhaçaria com o Grupo Barracão Teatro e me fez entrar em contato pela primeira vez com esta arte.

À professora Rita por ter aceitado me orientar neste trabalho e na minha Iniciação Científica, que ajudou a dar origem a este Trabalho de Conclusão de Curso.

À Maria Silvia por aceitar fazer parte da banca e por sempre estar à disposição para ajudar nos assuntos relacionados à palhaçaria.

Obrigada à Cátia Massotti por todos os ensinamentos e por aceitar compor a banca de TCC neste momento tão importante para mim.

RESUMO

O presente trabalho mostra o processo da artista com relação a linguagem da palhaçaria e como essa arte contribuiu para que suas inseguranças, medos e bloqueios fossem amenizados. Trabalhar a linguagem palhacesca foi significativo para o desenvolvimento da artista enquanto atriz, contribuindo também para sua prática docente e principalmente para o seu desenvolvimento pessoal.

Assim, o trabalho mostra a trajetória da autora na palhaçaria e como esta experiência foi importante para sua prática docente no Grupo de Teatro Téspis, uma escola de curso livre de teatro, onde a artista-autora teve a oportunidade de estagiar e desenvolver uma pedagogia baseada nos Jogos de Palhaçaria.

A partir desta experiência a artista-autora percebeu que as crianças da turma infantil, apresentavam muitas inseguranças e julgamentos que as impediam de realizar as propostas das aulas. Assim sendo, tentou buscar estratégias que pudessem amenizar tais dificuldades, encontrando como possibilidade o trabalho pedagógico a partir dos Jogos de Palhaçaria, que trabalham exatamente estas questões.

Por meio dos jogos, foi possível amenizar as inseguranças, o medo de errar e o autojulgamento excessivo que as crianças traziam consigo, fazendo com que elas se sentissem à vontade para experienciar as atividades das aulas sem julgamento e sem medo.

Dessa forma, o trabalho se baseia nas experiências da artista-autora enquanto palhaça e docente, mostrando como se deu o trabalho com os Jogos de Palhaçaria neste ambiente e os resultados obtidos a partir desta pedagogia.

Palavras-chave: Palhaçaria; Jogos de Palhaçaria; Erro; Insegurança.

ABSTRACT

The present work shows the artist's process in relation to the language of clowning and how this art contributed to her insecurities, fears and blockages being alleviated. Working with the clown language was significant for the artist's development as an actress, as well as for her teaching practice and, mainly, for her personal development.

Thus, the work shows the trajectory of the author in clowning and how this experience was important for her teaching practice at Grupo de Teatro Téspis, a theater school with a free course, where the artist-author had the opportunity to do an internship and develop a pedagogy based on in Clowning Games.

Based on this experience, the artist-author noticed that the children at this school presented a lot of insecurities and judgments, which prevented them from carrying out the proposals for the classes. While looking for strategies that could ease such difficulties, the Clowning Games appeared as a possibility of pedagogical work that could act precisely on these issues.

Through the Clowning Games, it was possible to ease the insecurities, the fear of making mistakes and the excessive self-judgment that the children carried with them, making them feel free to experience the activities of the classes without judgment and without fear.

Therefore, the paper follows the artist-author's experiences as a clown and a teacher, showing how Clowning Games were used, and what were the results obtained, in this environment.

Keywords: Clowning; Clowning Games; Error; Insecurity.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FOTOGRAFIAS

Fotografia 1- Apresentação da peça “ A Bela Adormecida O Retorno” -----	19
Fotografia 2- Oficina de Palhaçaria no SESC Campinas com o grupo Barracão Teatro -----	20
Fotografia 3- Cabaré Mancebo -----	24
Fotografia 4- Cabaré Mancebo -----	25
Fotografia 5- Cortejo pelas ruas próximas ao Tendam da Lapa -----	28
Fotografia 6- Ensaio fotográfico da Oficina de palhaçaria -----	29
Fotografia 7- Carteirinha de estudante da SP Escola de Teatro -----	31
Fotografia 8- Aula de palhaçaria na SP Escola de Teatro -----	36
Fotografia 9- Espoleta recentemente no número “O casaco” -----	38
Fotografia 10- Espoleta no número “O casaco” -----	39

FIGURAS

Figura 1- Cartaz da mostra de processo dos estudantes -----	49
Figura 2- Torre -----	65
Figura 3- Dupla torre -----	66
Figura 4- Montanha -----	66
Figura 5- Dupla montanha -----	67

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 MINHA TRAJETÓRIA NA PALHAÇARIA	18
2.1 A experiência no Circo da Barra	20
2.2 Oficinas de palhaçaria	26
2.3 A prova	30
2.4 A descoberta da palhaça pessoal	31
2.5 O nascimento de Espoleta	36
2.6 Um aprendizado constante	37
3 A PALHAÇARIA DENTRO DAS AULAS DE TEATRO NO GRUPO DE TEATRO	
TÉSPIS	40
3.1 O erro como ponto de partida	40
3.2 A estrutura da escola e o processo desenvolvido	41
3.3 Jogos Errantes	44
3.4 As aventuras no reino	45
4 OS JOGOS DE PALHAÇARIA	50
4.1 O que são Jogos de Palhaçaria?	53
5 CONCLUSÃO	57
REFERÊNCIAS	60
ANEXO	63

1. INTRODUÇÃO

Que o caminho, muitas vezes caótico e labiríntico, seja leve e divertido. Boa viagem!

(PUCCETTI, 2017, p. 24).

A arte da palhaçaria comparada às outras linguagens cênicas, nem sempre foi vista da mesma forma pelos críticos teatrais e até mesmo por muitos artistas. Durante muitos anos foi considerada por estes, uma expressão inferior e de má qualidade, direcionada apenas ao populacho inculto, enquanto o drama e a tragédia apresentavam um prestígio social maior. Com o passar dos anos, essa visão se modificou e a arte dos palhaços se consolidou, tornando-se cada vez mais conhecida, no entanto, esta ficou muito ligada ao circo, como se não estivesse presente em outros lugares a não ser o picadeiro.

Podemos dizer que “O palhaço surgiu muito antes da consolidação do circo moderno sendo possível encontrar referências a bufões e bobos desde a antiguidade” (CASTRO, 2017, p. 104).

Acreditar que a figura do palhaço é exclusiva do circo é negar uma história de milênios em troca de uns meros cento e poucos anos de circo clássico. O palhaço tem seu lugar de maior destaque no circo, mas o próprio circo - a casa de espetáculos - é uma relativa novidade (genial novidade!) que não detém a exclusividade como espaço de apresentação das artes circenses. (CASTRO, 2005, p. 66).

O palhaço tem uma longa história em nossa sociedade, desde a antiguidade com as figuras dos bufões, bobos da corte, no circo clássico, circo moderno e circo contemporâneo, mas não se restringe somente ao picadeiro, ele pode ser encontrado em diversos lugares para além do circo, como feiras, praças, teatros, casas de espetáculos, televisão, cinema, teatro de revista, melodramas, dramalhões, entre outros.

No século XVIII Joseph Grimaldi, o palhaço conhecido por muitos como o definidor das características arquetípicas da figura palhacesca no circo moderno, se apresentava em teatros na cidade de Londres, “herdeiro da tradição das feiras, da commedia dell’ arte e do teatro de pantomima, Grimaldi jamais ocupou um picadeiro

de circo, se apresentava sempre em palco e é considerado o criador do clown de circo moderno” (BOLOGNESI, 2003, p. 63).

A partir do século XIX a arte palhacesca foi se consolidando e se tornou essencial nos espetáculos circenses, mas estaríamos equivocados se disséssemos que o palhaço existe apenas no circo, o palhaço já esteve presente em muitos lugares e o circo foi somente um deles.

O circo moderno teve sua origem no século XVIII em Londres, com os hipodramas (dramas equestres, que misturavam a equitação com o melodrama) a partir da iniciativa do militar Philip Astley (1742- 1814), que constrói um anfiteatro com o intuito de mostrar a destreza do homem sobre o cavalo, aprendizado este, adquirido em sua carreira militar na Cavalaria Britânica. Com o passar dos anos, outras atrações passaram a fazer parte dos espetáculos, como artistas saltimbancos que antes realizavam suas apresentações em ruas e feiras, acrobatas, malabaristas, pirofagistas e dançarinos de corda. Além disso, faziam parte dessas atrações as esquetes cômicas, os melodramas e os hipodramas.

Estas apresentações que demonstravam as habilidades humanas sobre o cavalo, passaram a se relacionar com os acontecimentos históricos, como por exemplo, a Revolução Francesa que ocorria na mesma época. “Os espetáculos circenses estiveram, no século XIX, sintonizados com as preocupações burguesas (com desdobramentos na política, na sociedade e na moral), como também na exposição de um sujeito em conflito com a natureza [...]”. (BOLOGNESI, 2010, p. 5).

Nesse tempo, muitas famílias formaram seus próprios circos ainda seguindo as tradições equestres de Astley, como Thomas Cooke, que formou o primeiro circo de sua família, Thomas Taplin Cooke (seu filho) que seguiu os passos do pai construindo seu próprio circo e William (segundo filho de Thomas Taplin) que continuou com o legado de Astley em suas apresentações, porém incorporando outras atrações como cenas de caçadas, animais exóticos, clowns etc. Com o passar dos séculos, a figura palhacesca passou a se tornar cada vez mais presente dentro do espaço circense por parodiar os cavaleiros dos números equestres e mais

adiante, foi ganhando seu próprio espaço, apresentando reprises¹, esquetes² e entradas cômicas³.

No cenário nacional, acredita-se “que o primeiro momento de palhaçaria brasileira tenha acontecido ainda em 1500, através da interação festiva do português Diogo Dias” (CASTRO, 2017, p. 105), um cômico que acompanhou Pedro Álvares Cabral durante suas viagens e foi uma importante figura para que a aproximação entre os portugueses e os índios ocorresse. Dessa forma, muitos estudiosos acreditam que as artes circenses chegaram ao Brasil com as caravelas e que os espetáculos ocorriam a bordo das naus portuguesas.

No entanto, a comprovação de cômicos no Brasil só ocorre mesmo mais tarde e no século XIX esse número cresce ainda mais, por meio do circo composto por famílias que viajavam pelo país erguendo suas lonas em determinadas cidades e permanecendo por uma temporada. Aqui “Os espetáculos contavam com apresentações equestres, acrobacias, exibição de animais e palhaços.” (CASTRO, 2017, p. 106). Podemos observar que o legado de Astley teve grande influência também nos circos brasileiros, tanto, que ficaram conhecidos como “circos de cavalinhos” por apresentarem números equestres.

No século XIX, os espetáculos circenses se transformaram em grandes atrações e isso gerou uma certa concorrência com o teatro, fazendo com que os críticos e artistas dessa área vissem o circo como uma arte inferior às outras.

O ator e ensaiador João Caetano, grande personalidade do teatro brasileiro, considerava o circo como um entretenimento menor, sem nenhum valor educativo que ainda afastava o público do teatro. Em 1862 ele solicitou ao Marquês de Olinda que as companhias circenses fossem proibidas de trabalhar nos dias de teatro nacional, em função da necessidade de regenerar e preservar o teatro. (CASTRO, 2017, p. 109).

No século XX, o circo-teatro se tornou uma estrutura dominante nos circos brasileiros e se manteve por quase 80 anos. Alguns pesquisadores acreditam que o encenador, dramaturgo, ator e palhaço Benjamin de Oliveira (1870-1954) está

¹ As reprises são cenas, nas quais os palhaços parodiam as habilidades circenses. Estas cenas surgiram para cobrir o intervalo entre um número e outro do circo.

² Os esquetes são peças cômicas curtas de 20 a 30 minutos, que apresentam um roteiro aberto, não tratando de assuntos que envolvem o universo circense.

³ As entradas são cenas curtas faladas que abordam assuntos diversos. Seus enredos se desenvolvem a partir da relação entre os palhaços e suas tentativas de realizar as façanhas.

diretamente ligado à origem do circo-teatro no Brasil, considerado um nome de extrema importância para a consolidação da arte circense no território nacional.

No Brasil, Benjamim de Oliveira (1870-1954) é considerado o primeiro palhaço brasileiro de grande destaque. Filho de negros escravizados, ele tornou-se acrobata, músico, ator e autor, realizando pantomimas circenses, representando a tradição brasileira dos palhaços-cantores e tocadores de violão, que contribuíram para a disseminação de ritmos brasileiros como o lundu e a chula⁴. (NASCIMENTO, 2017, p. 21).

Segundo a autora Alice Viveiro de Castro, antes de Benjamin de Oliveira, os circos brasileiros não apresentavam teatro em seu repertório, apenas pantomimas. Este veio somente com o Circo Spinelli, por meio da vontade de Benjamin de combinar o circo com o teatro, dando origem ao circo-teatro no Brasil.

A estrutura do circo-teatro ocorria da seguinte forma, primeiro ocorriam-se os números virtuosos e tradicionais, como as acrobacias; equilibrismo; malabarismo e palhaçaria, já na segunda parte do espetáculo ocorria-se a encenação de peças teatrais. Vale ressaltar que ambos os momentos eram compostos pelos mesmos artistas, ou seja, os palhaços também atuavam nas dramaturgias teatrais do circo. O circo-teatro foi uma forma de democratizar o teatro, tentando levá-lo para as diversas camadas da sociedade.

Dessa forma, junto com o circos vinham as tradições, dos pais passando seus saberes para seus filhos, avós para seus netos, tios para seus sobrinhos e assim por diante, até os repertórios palhacescos muitas vezes, eram passados de geração a geração. Alguns exemplos da tradição familiar circense são: Chicharrão (1889-1982), Arrelia (1905-2005), Carequinha (1915-2006), entre vários outros.

As famílias Cardona-Teresa que se uniram entre si por meio do casamento entre Juan Cardona e Lili Teresa, é um ótimo exemplo da tradição familiar circense. Uma imensa família de palhaços que trabalhavam no circo como acrobatas, contorcionistas, trapezistas e participando das peças de circo-teatro, porém não se restringiram somente ao circo, fizeram suas carreiras também no teatro, na rádio, no cinema, nos melodramas e nos dramalhões.

⁴ As chulas são músicas com melodias simples, típicas dos palhaços, onde há perguntas e respostas. Geralmente é cantada pelos palhaços em seus desfiles e cortejos.

Foi da família Teresa que surgiu o palhaço Oscarito, um artista que fez sucesso no teatro de comédia e de revista, mas principalmente no cinema, lugar onde sua carreira alavancou. Ele foi o grande responsável pela popularização do cinema brasileiro na época das chanchadas, chegando a ser considerado o maior comico brasileiro de todos os tempos. Oscarito nos faz lembrar da grande importância que os palhaços tiveram para o cinema brasileiro e ao mesmo tempo, mostra que esses personagens se encontraram em diversos espaços para além do circo, tendo importância significativa para a formação cultural de nosso país.

Abelardo Pinto (1897-1973), mais conhecido como o palhaço Piolin é outro nome que merece ser citado ao falar da história do circo em nosso país. A vida de Abelardo no circo, começou a partir da história de Galdino Pinto, filho de fazendeiros da região de Barra do Piraí no Rio de Janeiro, que conhece a circense Clotilde Farnesi e decide se tornar palhaço e empresário do Circo Americano. A partir disso, nascem os filhos do casal, entre eles Abelardo Pinto.

Piolin cresceu em uma família circense, onde aprendeu acrobacias, ciclismo, contorcionismo e música, mas não apresentava tanto destaque. Sua oportunidade de visibilidade surgiu somente com a separação dos Irmãos Queirolo.

[...] Quando Chicharrão separou-se do grupo, Harris e Chic-Chic montaram as mesmas cenas do irmão com o jovem Piolin. No começo era pura imitação, mas pouco a pouco o jovem palhaço ganhava experiência e ia aperfeiçoando as criações do mestre, tornando-se ele mesmo um Mestre. (CASTRO, 2005, p. 188).

Neste momento, o palhaço chamou a atenção de pessoas importantes da época, como o Governador de Estado e mais tarde presidente do Brasil Washington Luís e também de artistas modernistas, que se encantaram com suas apresentações. Em visita ao Brasil, o francês Blaise Cendrars se referiu ao palhaço como “o maior palhaço do mundo” e a partir de então, os modernistas de 1922 se tornaram próximos a Piolin, inclusive Oswald de Andrade que escreveu sua peça “O Rei da Vela” com a intenção de que Piolin interpretasse o protagonista.

Piolin em seus últimos anos de vida, acreditava na importância de se criar uma Escola de Circo para ensinar o que tinha aprendido em sua trajetória, no entanto, veio a falecer antes de colocar em prática sua ideia e não teve a oportunidade de ver a inauguração da Academia Piolin de Artes Circenses, criada em 1977 na cidade de

São Paulo, a primeira escola de circo do Brasil. Além desta, foi criada no mesmo ano a Escola Piolin de João Pessoa, um projeto de jovens artistas paraibanos que fundaram uma escola de circo.

Surgem no Brasil na década de 70, as primeiras escolas de circo, possibilitando que muitas pessoas pudessem estudar palhaçaria por meio das tradições circenses, através das aulas de profissionais advindos do circo e que se tornaram professores desse ofício, porém, existem formas diferentes de ver a palhaçaria, uma delas pelo viés da tradição cômica, que seria o personagem-tipo (que traz um tipo cômico pré-estabelecido) e a palhaçaria que trabalha a individualidade de cada palhaço. Dessa forma, podemos encontrar:

[...] dois universos contraditórios que atuam na formação do palhaço: a personagem-tipo, elaborada a partir da tradição cômica, e a individualidade de cada palhaço, que leva a certo subjetivismo (próprio do ator a interagir com a plateia). Esse encontro faz do palhaço uma figura, ao mesmo tempo universal e singular. (BOLOGNESI, 2003, p. 15).

Olhando pelo viés da tradição cômica, podemos perceber que o palhaço é uma figura arquetípica, que traz alguns padrões pré-estabelecidos que vieram ao longo da história e que pôde transformá-lo em uma personagem universal.

[...] Basta apresentar alguns elementos chave do palhaço que ele será reconhecido, geralmente: o nariz vermelho, as roupas desproporcionais, uma comichão principalmente baseada em situações corporais. Há ainda gags, entradas e esquetes típicos que podem ser reconhecidos pelo público e determinar a personagem mesmo que ela não esteja caracterizada da forma corrente. Muitas vezes, é difícil precisar quais seriam esses elementos e está justamente aí o grande diferencial da palhaçaria. Porém, é reconhecível um repertório semelhante que possibilita agrupar diferentes artistas da palhaçaria como pertencentes a uma mesma linguagem cênica. (NASCIMENTO, 2017, p. 23).

O palhaço além de universal pode ser também individual, por meio da criação do palhaço próprio, advindo de sua subjetividade, pois cada artista pode agregar suas próprias características e elementos pessoais que fazem de seu palhaço diferenciado. Os atores/atrizes podem trazer para a arte da palhaçaria, sua voz, sua forma de andar, de se comportar e até mesmo pensar em maquiagens e vestimentas que dilatam suas características pessoais, tornando seu palhaço único a partir de si. “Assim sendo, cada personagem expressa a subjetividade do artista que o compõe”. (NASCIMENTO, 2017, p. 23) e nesse viés “[...] é praticamente impossível escapar de si mesmo ao construir uma personagem [palhaço]”. (PANTANO, 2007. p. 52).

Em 1960, alguns diretores franceses já trabalhavam com a subjetividade do palhaço, entre eles Decroux e Jacques Lecoq, que nomeou esta pedagogia de "próprio clown" ou "clown pessoal", onde o palhaço deixa de ser visto apenas como um personagem ou um tipo cômico e passa a ser visto como uma pedagogia que trabalha a palhaçaria com os atores e atrizes por meio de suas fragilidades, vulnerabilidades e de seu conhecimento sobre si mesmo. "A partir daí, determinados artistas de teatro vão desenvolver uma palhaçaria inspirada na tradição europeia, assumindo características distintas das que até então eram observadas na cena nacional [...]". (CASTRO, 2017, p. 119).

Os artistas que trabalhavam a palhaçaria pelo viés subjetivo passaram a se denominar clown, enquanto os que vinham da tradição circense, que apresentavam um tipo-cômico eram denominados palhaços. Porém, muitos pesquisadores não diferenciam os dois termos, muitos utilizam a palavra clown como sinônimo e tradução em inglês da palavra palhaço. Vale ressaltar que nesta pesquisa iremos utilizar a palavra clown e palhaço como sinônimos, sem trazer esta questão à tona, ambas as palavras se referindo tanto ao tipo-cômico, quanto ao trabalho subjetivo da palhaçaria. Sendo assim, ao nos referirmos ao trabalho pedagógico subjetivo, também trataremos por palhaço e não somente como clown.

Dessa forma, este trabalho propõe resgatar o viés da pedagogia do palhaço pessoal, a qual, o ator passa a conhecer suas fragilidades para transformá-las em potencial artístico, assim como diz a pesquisadora Olendzki:

Sendo o clown pessoal uma máscara atrelada à pessoa do ator, uma criação única e singular que parte de seu próprio ridículo e corpo, não se trata de um tipo ou personagem fixo e pré-estabelecido, tampouco da reprodução ou da imitação de um modelo dado ou pré-existente de palhaço. (OLENDZKI, 2019, p. 22).

A pedagogia do clown pessoal na escola de Lecoq, visava transformar uma fraqueza pessoal em potencial criativo para que os atores/atrizes pudessem encontrar em suas fragilidades, a força teatral, ou seja, os artistas podiam "[...] existir tal como eram, com inteira liberdade [...]" (LECOQ, 2010, p. 214). Dessa maneira, a pedagogia do clown próprio:

[...] é, primeiramente, a pesquisa de seu próprio ridículo. Diferentemente da *commedia dell' arte*, o ator não tem de entrar num personagem preestabelecido (Arlequim, Pantalone...). Deve descobrir nele mesmo a

parte clown que o habita. Quanto menos se defender e tentar representar um personagem, mais o ator se deixará surpreender por suas próprias fraquezas, mais seu clown aparecerá com força. (LECOQ, 2010, p. 214).

Por meio dessa linha pedagógica "O aprendiz percebe que no mundo ao avesso dos palhaços, as fraquezas têm muita força, que o interessante é ser diferente." (PUCCETTI, 2017, p. 35). Aqui as vulnerabilidades e as inseguranças dos aprendizes são trabalhadas constantemente por meio do trabalho com o clown pessoal, fazendo com que os discentes possam se aceitar da maneira que são, sem o autojulgamento que muitas vezes trazem consigo.

Nessa linha de pesquisa, o palhaço trabalha com o humano que existe em cada um, explorando suas fragilidades, fraquezas e vulnerabilidades. Assim sendo, podemos dizer que "[...] o nariz do palhaço é a menor máscara do mundo, a que menos esconde e a que mais revela" (BURNIER, 2001, p. 218). O trabalho com o clown faz com que entremos em contato conosco, aceitando nossos erros e fracassos, isso tudo com o intuito de que passemos a nos aceitar do jeito que somos e não somente nossas qualidades, porque ninguém é perfeito e o palhaço trabalha exatamente com a aceitação de nossas imperfeições, o lado que muitas vezes queremos esconder.

[...] o trabalho na linha do clown pessoal, envolve um profundo conhecimento do ator sobre si, o contato com sua própria sombra, trazendo à exposição ou à luz da cena os aspectos sombrios, negados, escondidos e defeituosos de si mesmo, de forma cômica e positivada, em um processo de transformação e superação no campo da arte, que toca a própria existência do artista-palhaço e sua reconstituição como sujeito. (OLENDZKI, 2019, p. 22).

Ao realizar oficinas de palhaçaria e o curso de Humor na SP Escola de Teatro, entrei em contato com essa pedagogia e após algum tempo, foi possível notar que ela contribuiu significativamente para o meu ofício enquanto atriz e humorista. Porém, este trabalho foi além da ressignificação artística, contribuindo também para o lado pessoal enquanto ser humano, onde tive a oportunidade de olhar para minhas vulnerabilidades, fracassos e erros e dar sentido artístico a eles, ou seja, a palhaçaria trabalhada de forma subjetiva, nos possibilita transformar o que muitas vezes queremos esconder em expressão e humor.

Foi assim que aprendi a aceitar as minhas imperfeições e a ver que muitas vezes em um processo de aprendizagem podemos aceitar o erro, caso ele venha, porque

errar faz parte de todo processo e o palhaço nos faz lembrar que somos humanos e como todo seres humanos, somos falhos, mas que é possível se divertir com nossas imperfeições.

Dessa forma, ao estudar no Circo da Barra (um projeto de extensão da UNESP), me vi errando muitas técnicas circenses, no entanto, trabalhar a palhaçaria neste processo de aprendizagem, fez com que eu me sentisse segura para experienciar, ou seja, deu liberdade para aprender sem julgamento, pois como sempre fui muito perfeccionista, a ideia de erro apresentava um peso muito grande para mim e o trabalho com a palhaçaria me deixou segura para aceitar os desafios de fato, sabendo que podia errar, tentar novamente, brincar com o fracasso, me divertir e tentar quantas vezes fosse preciso. Só assim, consegui aprender as técnicas que antes eram difíceis para mim, por meio deste aprendizado leve e ao mesmo tempo divertido.

Nessa mesma época, ministrei aulas de teatro para crianças no Grupo de Teatro Téspis em Campinas e a partir da minha experiência com a palhaçaria, foi possível trabalhar elementos desta linguagem dentro das aulas com as crianças, por acreditar ser uma boa estratégia para amenizar o autojulgamento e a insegurança que elas traziam consigo e que fazia com que estas se estagnassem e não participassem das propostas, principalmente dos jogos de improviso.

Pensando nessa questão, tentei trazer os Jogos de Palhaçaria para as aulas de teatro, com o intuito de trabalhar o erro e a vulnerabilidade de cada um. A partir de então, os estudantes puderam entrar em contato com o erro e transformá-lo em potencial criativo, mudando a visão deste como sendo algo ruim, fazendo com que o julgamento e a insegurança pudessem dar espaço para um aprendizado baseado na brincadeira e no ridículo, pois quando as crianças começaram a ver o ambiente da escola de teatro como um lugar seguro para a brincadeira, muitos bloqueios começaram a ser amenizados, inclusive suas inseguranças.

O trabalho com os Jogos de Palhaçaria, torna o ambiente de aprendizagem um lugar seguro para experienciar, pois é um lugar sem julgamento, onde quase tudo é permitido, inclusive o erro, algo antes temido pelas crianças. A partir deles, os estudantes têm:

[...] permissão de agir e jogar em um estado de liberdade e inocência infantil, em que tudo pode ser ressignificado e relativizado pela maneira particular do palhaço ver, ser-estar no mundo, recriando-o e recriando-se pela poética cômica e clownesca. Assim, o sentido pode residir no sem sentido, no estado de alegria e experimentação [...] (BURNIER, 2001, p. 210).

Assim sendo, venho por meio deste mostrar a minha trajetória na palhaçaria e como essa vivência contribuiu para o meu aprendizado enquanto atriz e docente, mostrando os caminhos percorridos para se chegar à descoberta da minha palhaça pessoal e como se deu o trabalho docente por meio da Pedagogia dos Jogos de Palhaçaria desenvolvidos por mim, nas aulas de teatro com as crianças no Grupo de Teatro Téspis, juntamente com o resultado obtido a partir dessa experiência.

Contudo, o presente trabalho se divide em três capítulos, sendo o primeiro sobre minha experiência enquanto palhaça e como essa arte contribuiu para amenizar muitos bloqueios apresentados por mim; o segundo diz respeito a experiência docente desenvolvida com crianças na faixa etária de cinco a dez anos por meio dos Jogos de Palhaçaria e o terceiro capítulo aborda a importância destes jogos no trabalho teatral com crianças.

2. MINHA TRAJETÓRIA NA PALHAÇARIA

[...] Então, insisto e persisto: para o palhaço, o fracasso é o grande mestre. (OLENDZKI, 2019, p. 281).

A minha história com a palhaçaria começou desde muito cedo, por isso digo que a palhaça me escolheu e não eu que escolhi ser palhaça, sempre fui uma pessoa muito tímida e a ideia de me expor era algo fora de cogitação. Fugi muitos anos da ideia de me tornar palhaça e rir de mim mesma, no entanto, de nada adiantou, a palhaça uma hora chegou e de mim se apossou, me fazendo descobrir quem hoje sou.

Comecei a fazer teatro com treze anos de idade, em um curso livre oferecido no contraturno da escola na qual estudava e lá tive contato com o meu primeiro personagem cômico (a Fada Primavera), uma personagem atrapalhada que tirava riso das pessoas. A peça “A bela adormecida a paródia” era baseada no conto infantil “A bela adormecida”, a qual, fui escalada para ser uma fada boba, atrapalhada que ninguém levava a sério. Confesso que de início não gostei da tal personagem, pois sempre fui uma pessoa muito tímida e quando as pessoas riam do que ela falava, eu acreditava que estavam rindo de mim e “[...] todo mundo morre de medo de cair no ridículo. E sabe por quê? Porque o ridículo é um abismo profundo chamado ‘o- que- será- que- vão- achar- de- mim?’” (THEBAS, 2005, p. 20), pois a sociedade nos ensina a buscar a perfeição e a admiração das pessoas e quando elas riem de você, é como se tivesse fracassado em sua missão. Assim sendo, tentei escapar de personagens como este durante muito tempo, mas por incrível que pareça, no ano seguinte, na apresentação de fim de ano, me escalaram novamente para interpretar essa mesma personagem.

A escola inteira se interessou pela peça, foi nesta época que saímos em turnê por outras escolas públicas da cidade de Campinas, cidade na qual, nasci e cresci. Nesse momento fui percebendo que algumas características da personagem se atrelaram a mim, até chegar a hora em que me questionei, se a Rayana estava se tornando a Fada Primavera ou se a Fada Primavera apresentava características da Rayana, porém preferi não me aprofundar no assunto com medo da resposta que poderia surgir. Anos mais tarde, percebi que isso poderia ser algo da palhaça que estava brotando em mim, afinal, “[...] o palhaço é a dilatação de algo pessoal,

portanto único, e que pede um estado de revelação diante do olhar do outro (aquele que vê)". (PUCCETTI, 2017, p. 27).

Nessa época, minha professora de artes do sétimo ano, Cintia Birocchi, atriz parceira do Barracão Teatro em Campinas, assistiu "A bela adormecida o retorno" (a continuação da peça A bela adormecida a paródia) e se interessou bastante, me convidando junto com outro colega, para fazer uma oficina de quatro dias com o grupo Barracão Teatro no Sesc Campinas. Chegando lá, me deparei com a palhaçaria em minha vida, pois o professor da oficina era nada mais, nada menos, do que Ésio Magalhães.

Fotografia 1- Apresentação da peça
"A Bela Adormecida O Retorno"



Fonte: Arquivo pessoal, 2012.

Ésio começou a oficina com um jogo básico, explorando diferentes formas de caminhar, em seguida, propôs um pega-pega com nomes e posturas, onde uma pessoa seria a pegadora (a qual andaria com o peito aberto e os pés virados para fora) e a outra a fugitiva (que andaria com os pés para dentro e a coluna contraída). Este jogo, fazia referência ao papel do opressor (pegador) e do oprimido (fugitivo), por isso as figuras apresentavam tais posturas.

Nessa proposta, o pegador escolheria uma única pessoa para ser sua vítima, esta por sua vez, ao perceber este vindo em sua direção, chamaria o nome de outra pessoa, que se tornaria a nova pegadora do jogo, perseguindo assim, o pegador anterior.

Esse foi um jogo muito marcante, pois quando as pessoas confundiam o nome umas das outras no momento de chamar alguém, todas acabavam rindo e isso se tornava motivo de humor, ou seja, este foi o primeiro lugar onde vi o erro ser bem vindo, onde eu não seria julgada por errar, ali o fracasso era potencial para o jogo acontecer. Me senti acolhida nesse ambiente e principalmente pelos oficinairos do Barracão Teatro, que ajudaram com relação às minhas dificuldades.

Fotografia 2- Oficina de Palhaçaria no SESC Campinas com o grupo Barracão Teatro



Fonte: Arquivo pessoal, 2012.

2.1 A experiência no Circo da Barra

Em 2018, ingressei no Instituto de Artes da UNESP no curso de Licenciatura em Arte-Teatro, me mudando de Campinas para São Paulo. Chegando nessa nova cidade, quis explorar artisticamente o que ela poderia me oferecer enquanto artista,

procurando realizar cursos que pudessem agregar na minha formação enquanto atriz.

Foi nessa época que conheci Beatriz Duarte, uma amiga que também estudava na turma de Licenciatura em Arte-Teatro e me incentivou a prestar a prova do curso técnico em dança na ETEC de Artes⁵. Mesmo sem ter experiência alguma em dança, participei do processo seletivo, mas como era de se esperar, não fui aprovada e foi a partir desse momento que a palhaçaria entrou em minha vida.

Seis meses mais tarde essa mesma amiga me convenceu a realizar a inscrição junto com ela para o curso de extensão do Circo da Barra⁶ e me inscrevi, mesmo sem ter interesse algum em aprender circo, ou seja, realizei a inscrição por achar que não iria passar. Meses depois, o resultado dos selecionados saiu e meu nome estava na lista, no entanto o da minha amiga não constava lá e fiquei sem saber o que fazer, não sabia se desistia ou se ia para o curso mesmo sem ter nenhuma noção de circo, por fim optei por participar das aulas.

Após algum tempo, pensei em desistir pois não estava conseguindo executar as acrobacias de forma correta e essa situação estava me desanimando profundamente. Neste momento, minha amiga que estava na lista de espera, foi selecionada após a desistência de um aluno e mais uma vez me incentivou a continuar fazendo o curso de extensão.

De tropeços e erros fui continuando mesmo fracassando em cada acrobacia que tentava aprender, porém foi a partir do erro que me interessei pela arte da palhaçaria. No fim daquele ano, seria realizada uma apresentação, onde ocorreria a mostra de processo do que havíamos aprendido no decorrer do semestre, lembro que fiquei gelada ao ouvir essa notícia, pois acreditava que não fazia nada certo. Ao conversar com meus colegas de turma, foi possível perceber que esse sentimento de insegurança também os rodeava, tanto que muitos sugeriram cancelar a mostra.

O tempo foi passando e a apresentação estava mais próxima a cada dia, sendo assim, minha amiga Elis Martins (que além de ser minha colega de Circo da Barra, era também minha colega de turma de licenciatura), teve a ideia de apresentar um número de palhaço, já que tanto ela, quanto eu, apresentamos dificuldades nas

⁵ ETEC de Artes é uma escola pública estadual de curso técnico em artes, localizada na cidade de São Paulo, que oferece vários cursos como: dança, teatro, canto, entre outros.

⁶ Circo da Barra é um projeto de extensão promovido pelo Instituto de Artes da UNESP, que visa oferecer oficinas e workshops voltados para a área circense e da palhaçaria, que utiliza como espaço físico a lona de circo localizada no estacionamento da universidade para que as oficinas e workshops possam ocorrer.

acrobacias. A partir disso, criamos um número palhacesco composto por três palhaças travessas e três palhaços militares. Na trama, três palhaças bêbadas arranjavam briga com o grupo de militares, que começava a persegui-las.

Foi neste instante, que consegui apresentar um número contendo acrobacias e tecido acrobático, pois a figura do palhaço lida exatamente com o erro, para ele, este elemento é potente e bem vindo em sua performance. Ao entrar em contato com essa persona, os aprendizes se sentiram livres para aceitar e brincar com o desacerto caso ele viesse, pois esta figura não trabalha com a ideia de perfeição, ela expressa o lado imperfeito do ser humano e por isso, acalmou os discentes diante do medo da incorreção.

É certo que enquanto aprendizes, havíamos estudado muito para executar as acrobacias e os aéreos de forma correta, no entanto, a insegurança era muito grande e poder aceitar o fracasso se este viesse se tornar presente na apresentação, era uma forma de nos acalmar e entender que não precisávamos ser perfeitos e que podíamos brincar com a imperfeição. Um exemplo, foi quando uma colega realizou um número de tecido acrobático e acabou ficando presa nele, todos acreditaram que fazia parte do número, inclusive seus próprios colegas de curso, que ficaram em dúvida se fazia parte de sua performance ou se ela realmente havia ficado presa no tecido. Ela por sua vez, mesmo presa, brincou com a situação e após um tempo, conseguiu se soltar do tecido e continuar sua apresentação.

No meu caso, consegui realizar os números de acrobacias e aéreos corretamente, mas a ideia de estar na persona do palhaço me deu segurança para experienciar sem medo e sem julgamento, pois sabia que caso o equívoco viesse, nem tudo estaria perdido e que era possível improvisar e brincar com esta situação, assim como minha colega. Dessa forma, subir no tecido se tornou algo libertador e não mais uma amarra que poderia me aprisionar à perfeição, pois no circo tradicional, o virtuosismo é o objetivo principal nos números contendo aéreos.

O corpo circense constantemente empurra os limites do possível e incessantemente desloca as metas de suas ações físicas de tal forma que ele nunca alcance essas metas e limites: eles estão sempre se movendo para ficarem simplesmente fora de alcance. (LIEVENS, 2017).

Contudo, “O que apresentamos no palco são heróis e heroínas, muitas vezes sem qualquer crítica ou ironia, de uma forma anacrônica e implausível no contexto das experiências humanas pós-modernas, meta-modernas do mundo que nos rodeia”

(LIEVENS, 2017) e “[...] o corpo em si estaria desprovido de subjetividade, apresentando-se, assim, como objetificado [...]” (OLIVEIRA, 2020, p. 82), perdendo sua particularidade e se transformando em um corpo moldado “[...] por um padrão específico de perfeição e desta forma a sua identidade é apagada”. (LIEVENS, 2017).

Ao trazer a palhaçaria para esse lugar tão virtuoso que é o circo, juntamente com a execução dos aparelhos aéreos e as acrobacias, conseguimos fazer com que a subjetividade dos aprendizes e principalmente suas vulnerabilidades viessem à tona, afastando-se da ideia de perfeição, que muitas vezes o circo tradicional traz ao exhibir números impecáveis, pois, “[...] a virtuosidade costuma estar relacionada à padronização, pelo fato de ser baseada num ideal de execução ‘correta’ [...]” (VIANNA, 2005) e aqui isso foi deixado de lado, dando espaço para que a inexatidão também fosse bem vinda. Vale ressaltar que enquanto aprendizes, não estávamos negando realizar a execução correta das técnicas ligadas às acrobacias e aos aparelhos aéreos, apenas estávamos inseguros de errar.

Decidimos colocar em prática as técnicas aprendidas, porém aceitando o erro caso ele viesse. Dessa forma, todos os números que fizemos foram vestidos com a persona do palhaço, seguindo a dramaturgia da perseguição dos militares às palhaças bêbadas do início ao fim, ou seja, até mesmo no momento em que subi no tecido, não era a Rayana em si e sim, a palhaça militar que subiu para perseguir a palhaça bêbada que estava subindo em outro tecido para fugir.

Fotografia 3- Cabaré Mancebo



Processo de finalização do curso de extensão do Circo da Barra. **Fonte:**
Arquivo pessoal, 2018.

Fotografia 4 - Cabaré Mancebo



Rayana como Palhaça Militar no tecido acrobático. **Fonte:** Arquivo pessoal, 2018.

Apoiar-se na figura do palhaço ajudou os aprendizes a lidar com o autojulgamento por meio da aceitação do erro, pois antes os discentes se encontravam bloqueados artisticamente com medo de não conseguir realizar uma apresentação perfeita. Isso fazia com que o receio de se apresentar no fim do semestre fosse crescendo cada vez mais, no entanto, ao trazer a figura do palhaço para o espetáculo, os aprendizes se sentiram à vontade para trabalhar seu lado ridículo e ao mesmo tempo, trazer suas vulnerabilidades e dificuldades com relação ao que foi aprendido no decorrer do semestre, dando a oportunidade de estes mostrarem o seu processo, sem visar um produto final acabado e livre de qualquer mudança. Além disso, a apresentação serviu para que estes se divertissem, deixando de lado, nem que fosse por meia

hora, o que vivemos todos os dias, pressionados pela ideia do acerto a qualquer custo, ou seja, esse lugar se tornou um ambiente de respiro diante do que somos cobrados constantemente. Assim, ficamos livres para brincar com o fracasso e se divertir em cena.

Em seus fracassos reiterados, os palhaços descobrem outras visões, valorações e (des)funcionamentos do mundo, dando saídas cômicas para este mundo e o humano. Ao colocarem a si mesmos e o mundo de ponta cabeça em sua gaia ciência, em suas desordenações, disjunções, desequilíbrios e inversões, nada efetivamente mudam no mundo, para além do próprio mundo do palhaço. Os palhaços podem mudar quicá a si mesmos, e isso já não é pouca coisa na cena deste mundo. Talvez entre o mundo dado e o mundo poético do palhaço, entre a cena dos palhaços no mundo e o mundo na cena dos palhaços, o que o palhaço expressa e possibilita não seja a possibilidade de um outro mundo, mas justamente outros do mundo. (OLENDZKI, 2019, p. 181).

2.2 Oficinas de palhaçaria

A partir da experiência no Circo da Barra, comecei a me interessar pela linguagem do humor e mesmo a palhaçaria me chamando a atenção, ainda apresentava uma certa resistência com relação a esta. Tive contato com os princípios da Commedia dell'arte⁷ em uma aula de História do Teatro na UNESP e isso despertou em mim, o desejo de estudar sobre essa arte. Foi nesse momento que ouvi falar do curso de Humor da SP Escola de Teatro⁸, onde diziam que a Commedia dell'arte era abordada em um de seus módulos⁹ (mais especificamente o azul). Sendo assim, me inscrevi para o curso, mas acreditando ter dificuldade na linguagem do humor, decidi procurar oficinas que pudessem me preparar para a prova prática.

A primeira oficina na qual participei, foi de palhaçaria em A Próxima Companhia, uma companhia que pesquisa a linguagem das máscaras e o teatro popular. Lá tive contato com jogos que me remeteram à infância, como por exemplo, a dança das cadeiras, pega-pega, queimada, pular corda, entre outros. Tudo isso para tentar alcançar o estado do palhaço, que nada mais é do que “[...] ‘estar’, de corpo

⁷ Commedia dell' arte é um gênero de comédia que surgiu na Itália no fim do século XVI e que continha elementos da mímica e das acrobacias circenses. Além disso, traz à cena atuação com máscaras de personagens-tipo (como Pantaleão, Doutor, etc).

⁸ SP Escola de Teatro é uma escola gratuita que fornece cursos técnicos na área do teatro como: iluminação, sonoplastia, técnicas de palco, cenografia e figurino, dramaturgia, direção, atuação e humor.

⁹ Os semestres da SP Escola de Teatro são divididos em módulos, sendo eles: vermelho, verde, amarelo e azul. Cada módulo foca-se em trabalhar linguagens específicas, como por exemplo, palhaçaria, personagem e conflito, narratividade e performatividade.

presente e com os sentidos aguçados, a percepção aberta, focado no ‘aqui e agora’, disponível para jogar, para brincar, para errar, para ser atingido e para agir.” (BURGHI, 2017, p. 44).

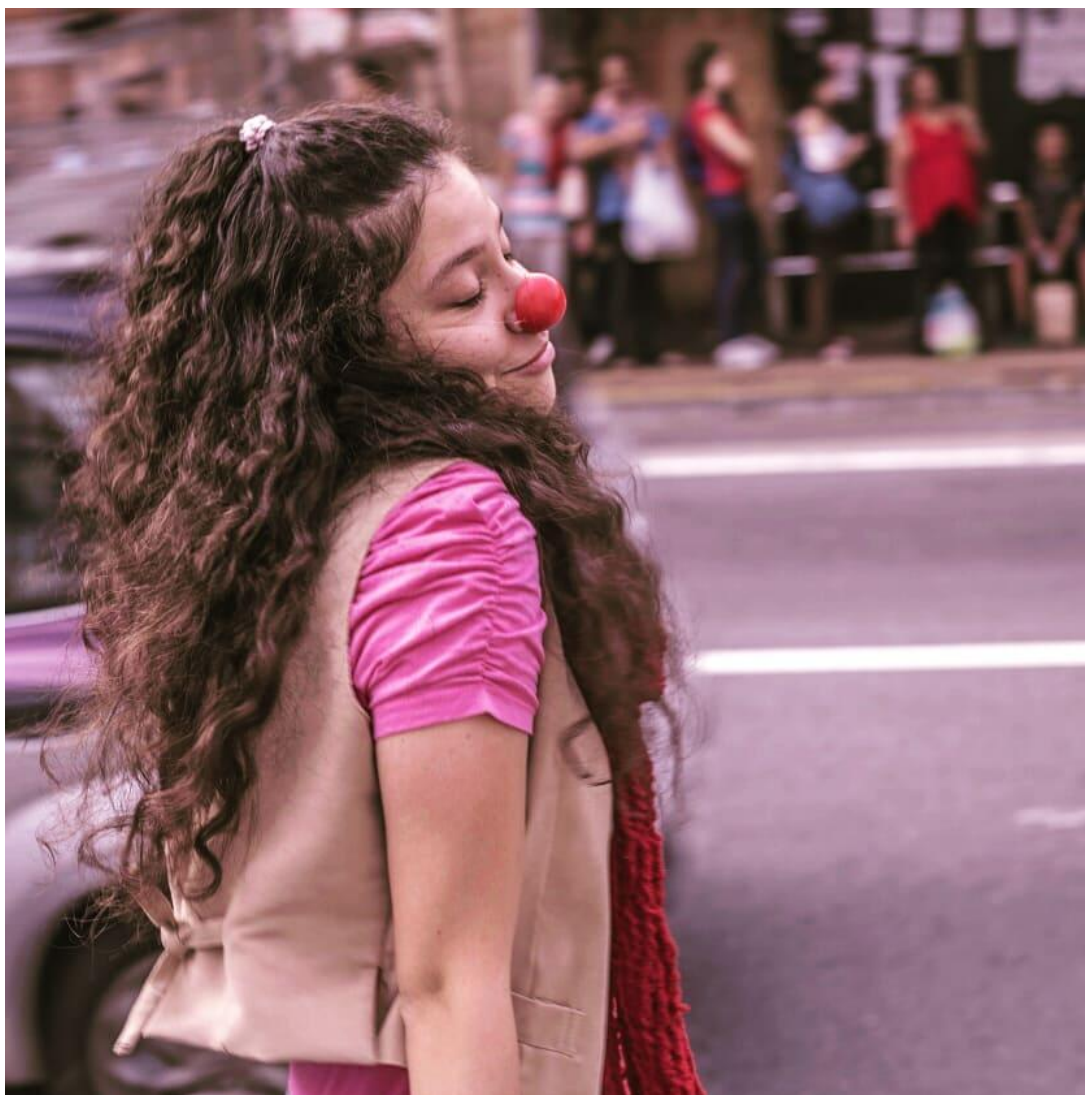
Após o término dessa oficina, continuei minha busca por outras que pudessem me preparar para a futura prova que iria enfrentar pela frente. Neste momento, encontrei a oficina de palhaçaria no Centro Cultural Tendal da Lapa¹⁰, que tinha como professor o ator, palhaço e pesquisador Rafael de Barros. Lá tive contato com pessoas que estavam há muitos anos nessa área e que por isso, me deram dicas importantes com relação à palhaçaria. Percebi que a partir dali, meu olhar com relação ao palhaço estava mudando pouco a pouco.

No último dia de aula fizemos um cortejo pelas ruas próximas ao Tendal, tocando e cantando e indo da estação Lapa da CPTM até o centro cultural. Foi realmente uma experiência incrível, onde tive a oportunidade de trocar com o público, no entanto, sinto que ainda não estava preparada para isso, pois minha timidez era tanta, que quase não consegui me abrir para o que vinha dessa experiência, ou seja, não consegui interagir. Porém, acredito que esse acontecimento foi importante, afinal, precisamos começar de alguma forma e a melhor é entrando em contato com o público.

A partir disso, a figura da minha palhaça começou a ser esboçada, pois para que o cortejo acontecesse, foi necessário pensar na indumentária da personagem, assim sendo, meu primeiro figurino enquanto palhaça surgiu dessa oficina, mesmo que mais adiante, este não se mantivesse. A princípio pensei que a minha palhaça teria a característica de ser meiga, gentil e muito fofa, por isso escolhi uma camisa rosa pink, um cachecol vermelho, um short jeans, uma meia calça preta, uma meia azul, um tênis branco e um colete bege emprestado do meu amigo. Porém, com o passar dos anos, como veremos mais adiante, percebi que a vestimenta do palhaço também precisa ser muito bem pensada, levando em conta a nossa personalidade, pois ela também dirá muito sobre nós enquanto palhaços e por conta disso, descobri outro figurino que melhor me representasse.

¹⁰ O Centro Cultural Tendal da Lapa é um centro cultural localizado na Rua Guaicurus no bairro da Lapa, que fornece várias oficinas gratuitas para todas as idades.

Fotografia 5 - Cortejo pelas ruas próximas ao Tenda da Lapa



Fonte: Arquivo pessoal, 2019.

Fotografia 6- Ensaio fotográfico da Oficina de palhaçaria



Fonte: Arquivo pessoal, 2019.

2.3 A prova

A ideia do que apresentar no dia da prova da SP Escola de Teatro, surgiu somente algumas semanas antes da avaliação. Tive a ideia de fazer uma cena com dois personagens e um truque de mágica que havia aprendido no Grupo de Teatro Téspis.

A cena era basicamente um monólogo, onde eu fazia uma personagem que havia sido escolhida pela morte para passar dessa para melhor, no entanto, a personagem se passa por outra pessoa para não ser levada. A morte por sua vez, cai na mentira, mas promete voltar dali três dias. Os dias se passam e a morte retorna, porém, a personagem se passa por uma feiticeira e para provar à morte que o que ela diz é verdade, esta realiza uma mágica com o público, dizendo que se ela conseguir adivinhar o número que a plateia pensou, é porque ela é realmente uma feiticeira. A personagem adivinha o número pensado e ganha mais um dia sem ser levada pela morte. No outro dia, ela se veste de senhora, mas dessa vez a morte não acredita, nesse momento a senhora/personagem tem uma fala com o público, onde diz que na verdade, ela não é uma senhorinha, e sim, a atriz que inventou tudo isso para prestar a prova de Humor para a SP Escola de Teatro.

Hoje quando lembro deste dia, me dá um frio na barriga que na hora não tive, pois naquela época não conhecia as pessoas que faziam parte da banca, hoje ao saber quem eram as pessoas que estavam presentes ali, fico gelada e nervosa. Lembro como se fosse hoje, na hora de realizar a mágica com o público, fiz a mágica com nada mais nada menos do que Raul Barreto e por incrível que pareça, não fiquei nervosa, diferente de hoje, que se fosse prestar a prova novamente, ficaria. Além dele, faziam parte da banca Suzana Aragão e Bete Dorgam.

Falei disso tudo para dizer que passei na prova que tanto temia e em agosto de 2019, me tornei oficialmente estudante de Humor da SP Escola de Teatro.

Fotografia 7 - Carteirinha de estudante da SP Escola de Teatro



Fonte: Arquivo pessoal, 2019.

2.4 A descoberta da palhaça pessoal

O primeiro módulo, no qual ingressei, foi o vermelho, focado em trabalhar a linguagem palhacesca. Já o módulo azul (o que eu tanto queria), que se aprofundaria na temática da performatividade abrangendo dentro disso a Commedia dell' arte, seria o meu último, pois este havia acabado de ocorrer no semestre anterior.

Este acontecimento de certa forma foi muito importante, se não fosse por ele, possivelmente não teria permanecido na escola para aprender sobre palhaçaria. Confesso que mesmo tendo mudado um pouco minha percepção sobre essa arte, ainda tinha um certo preconceito com relação a ela, apresentava uma ideologia ultrapassada e de certa forma reprodutora de um passado, pois historicamente, esta não era considerada uma arte renomada pelos críticos de arte.

(...) A arte dos palhaços nem sempre foi alocada no campo oficial da “Arte”, por muito tempo, foi considerada como uma manifestação menor, grosseira e de má qualidade, feita por e endereçada para um populacho inculto. Portanto, uma forma de expressão indigna e não meritória de ser valorada e legitimada como “Arte”. (OLENDZKI, 2019, p. 19).

Atualmente ainda há muitos que consideram a arte da palhaçaria algo inferior às outras artes da cena, digo isso, pois fui uma artista que também pensava dessa maneira, no entanto, ao me aprofundar e conhecer melhor suas potencialidades, foi

possível perceber que “[...] a arte da palhaçaria é muito bom para a atriz, para o ator, porque ele te coloca num estado de disponibilidade para qualquer situação, te livra desse ego, dessa vaidade que atrapalha tanto um artista [...]” (Luis Louis, 2022). A palhaçaria contribui tanto para o trabalho do ator, quanto para sua vida pessoal.

Tive várias aulas de palhaçaria ao longo daquele primeiro semestre na SP Escola de Teatro e em cada uma delas, ouvia dizer sobre o famoso “estado do palhaço”, porém nunca consegui atingi-lo e mais uma vez, pensei que muitas pessoas já nasciam com vocação para isso, pois era notório que muitos colegas já apresentavam este estado ao realizarem exercícios e jogos.

Em uma aula de Suzana Aragão, minha palhaça finalmente apareceu por alguns instantes. Nesse dia, a docente pediu para que levássemos algumas roupas para tentar encontrar o nosso figurino de palhaço, mesmo sem ainda ter encontrado o estado dele. Foi então que levei um macacão verde claro, largo e um lenço vermelho, além de outros figurinos para teste.

Nessa dinâmica, Suzana pediu para que espalhássemos pela sala as roupas que havíamos levado, todos os estudantes colocaram os figurinos no meio do espaço. Em seguida, pediu para que andássemos pela sala olhando as vestimentas que ali estavam, observando atentamente cada uma, para que logo após, pudéssemos escolher uma delas e vestir, podendo ser tanto a que havíamos levado, quanto a que os colegas haviam deixado lá. Nesse momento, me lembrei que “a roupa do palhaço é uma extensão do seu corpo. Tanto que às vezes expressa ‘sozinha’ o que ele está sentindo”. (THEBAS, 2005, p. 14). Além disso, ela pode ser algo que evidencie ainda mais uma característica do corpo do ator, sendo assim, optei por escolher o macacão verde que eu mesma havia levado, pois como era largo, possivelmente destacaria a minha altura, dilatando a ideia de eu não ser muito alta. Acrescentei por fim, um paletó que também se encontrava entre as roupas.

Mostrei a indumentária que havia escolhido para Suzana, ela observou atentamente e retirou o paletó, deixando apenas o macacão verde e adicionando um penteado que poderia combinar com o figurino e por fim, acrescentou o lenço que eu havia levado como adereço de cabeça. Em seguida, propôs que realizássemos um desfile vestindo esses figurinos, onde duas pessoas por vez, estariam no centro de

uma roda de cadeiras, enquanto as demais se encontrariam sentadas olhando para as pessoas que compunham o centro. Ambas, por sua vez, passariam olhando e interagindo com cada estudante que ali estava. Tal exercício foi interessante para adquirirmos preparo para a proposta que viria a seguir, trabalhando a exposição de cada aprendiz, ou seja, possibilitando que fôssemos acostumando com o olhar do outro sobre nós, algo muito trabalhado na arte palhacesca.

O jogo seguinte foi um clássico das escolas de palhaçaria, onde o palhaço pede emprego no circo e precisa fazer tudo o que o dono mandar. O dono é a figura do Monsieur Loyal ou Monsieur Marcel, uma espécie de mestre que dita tudo o que tem de ser feito e o palhaço apenas obedece, ou seja, esta figura simboliza o “poder” e a “verdade absoluta”.

As provocações que o Monsieur Loyal faz, contribui para que os aprendizes construam seus palhaços a partir da inadequação, já que muitos comandos que Monsieur der, os estudantes não vão saber fazer, mas vão executar da maneira que imaginam ser ou da maneira que conseguirem fazer e isso traz o erro, o ridículo e a espontaneidade de cada um, algo essencial para se trabalhar a figura palhacesca, pois isso é o que fundamenta o palhaço.

Em determinado momento, Suzana pediu para que quatro ou cinco pessoas fossem para o espaço de cena e que as demais permanecessem sentadas na plateia. Nesse instante, deu alguns comandos para que os atores realizassem, como por exemplo, que fizessem uma fila bem alinhada, porém, acabei ficando um pouco fora da fila, mas não propositalmente, foi realmente um descuido. Assim sendo, Su na figura de Monsieur Loyal, como forma de castigo pelo erro, pediu para que eu saísse da fila, pegasse e rodasse na cintura o bambolê que ali estava, consegui. Depois para que o rodasse nos braços e como eu não sabia fazer isso, acabei fazendo tudo errado e reagi como se tivesse feito algo surpreendente. Nesse momento, meu macacão estava caindo, toda hora precisava arrumá-lo e para brincar com essa situação, sempre aproveitava para expandir esse movimento, levantando o macacão exageradamente, o que fez com que os colegas caíssem na gargalhada. Percebendo isso, assim que Suzana deu o comando seguinte, de rodar o bambolê com o pé, aproveitei para fingir que estava levantando meu macacão

mais uma vez para me preparar para colocar em prática o comando que ela havia feito e mais uma vez a plateia riu.

O comando difícil de ser executado é elaborado propositalmente por quem está na figura de Monsieur Loyal, pois permite que o aprendiz lide com o erro, com a inadequação e improvise a partir disso, trazendo para o improvisado, mesmo sem perceber, o seu estado de vulnerabilidade e espontaneidade, ou seja, quanto mais problemas tiver em cena, melhor para o palhaço, porque o palhaço lida exatamente com a incorreção.

É maravilhoso para o palhaço quando ele está com problema. Quanto maior o problema melhor para ele. Gaulier dizia: - “O palhaço trabalha com a sensação de estar fazendo ‘a coisa errada’, com a estupidez, com tentar fazer e não conseguir, e com a humanidade do erro (Informação verbal).” Se o ator que está por trás do palhaço prevalecer (ou seja, atuar demais, apenas ter “boas ideias”, não ter a sensibilidade de revelar sua própria estupidez), ele será apenas um ator de boa técnica, mas não um palhaço. O palhaço trabalha com o humano que existe na estupidez e no erro. Gaulier afirmava que, geralmente, o palhaço sempre está tentando salvar o espetáculo; sempre tentando fazer o público acreditar que ele sabe o que está fazendo. Assim, ele sempre trabalha com a sensação do erro, do ser estúpido. (PUCETTI, 2017, p. 67).

No fim deste exercício, Su deu a devolutiva para cada estudante e ao chegar a minha vez, disse que foi muito legal ver a maneira como me comentei no jogo, que era aquele o “estado” que eu precisava guardar para acessar a minha palhaça, pois aquele era o “estado” do meu palhaço. A partir daquele momento parece que tudo estava começando a fazer sentido, mas ainda estava difícil entender o que eu havia feito que tinha funcionado, de como atingir aquele “estado” e se conseguiria fazer isso novamente.

Refleti bastante, percebendo que o que eu tinha feito naquele jogo que não havia feito anteriormente, era não parar quieta e me divertir, brincando com tudo, com os bambolês que estavam pelo espaço, com a minha própria roupa, realizando os comandos da professora erroneamente e fingindo que estavam corretos. Só anos mais tarde percebi o que é o estado do palhaço.

O estado do 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. (PUCETTI, 2017, p. 79).

Muitas vezes ao me deparar com os exercícios de palhaçaria, me sentia com receios e medo, pois imaginava que os aprendizes eram expostos por meio deles e como sempre fui uma pessoa introspectiva e tímida, era difícil expor minhas vulnerabilidades. Ao nascer, já somos ensinados a esconder nossas fraquezas, a sempre acertar, a fingir que quase nada nos desestabiliza e a arte do palhaço é exatamente o oposto, ela revela tudo o que queremos esconder. Para Burnier (2001), “o clown é a menor máscara do mundo, a que menos esconde e a que mais revela”. Acredito ser por isso que eu queria tanto aprender sobre a Commedia dell’ arte, pois esta, faz com que os atores entrem em contato com um personagem preestabelecido, onde eu atuo como outra pessoa e não como eu mesmo, já o palhaço evidencia o ser humano que somos. Para Lecoq:

A pesquisa do clown próprio de cada um é, primeiramente, a pesquisa de seu próprio ridículo. Diferentemente da commedia dell’ arte, o ator não tem de entrar num personagem preestabelecido (Arlequim, Pantalone...). Deve descobrir nele mesmo a parte clown que o habita. Quanto menos se defender e tentar representar um personagem, mais o ator se deixará surpreender por suas próprias fraquezas, mais seu clown aparecerá com força. (LECOQ, 2010, p. 214).

A partir desse momento, além de conseguir encontrar minha palhaça, fui me redescobrendo enquanto pessoa, me permitindo errar, ser ridícula, ser eu mesma e não mais um modelo social ambulante que precisa ser exemplo o tempo todo, ou seja, a palhaça me deu a possibilidade de me reconhecer e ser apresentada para uma Rayana que antes eu nem sequer sabia que existia. Acredito que a descoberta do palhaço pessoal foi um momento muito marcante na minha vida, pois além de aprimorar meus conhecimentos enquanto atriz, proporcionou o meu reconhecimento enquanto ser humano.

Fotografia 8 - Aula de palhaçaria na SP Escola de Teatro



O dia da descoberta do meu palhaço pessoal. **Fonte:** Arquivo pessoal, 2019.

2.5 O nascimento de Espoleta

Com o passar dos anos, continuei fazendo oficinas de palhaçaria mesmo após me formar em Humor pela SP Escola de Teatro. Durante a pandemia da Covid-19, em 2020, fiz uma oficina online de máscaras com o professor Sérgio Zanck, onde tive a oportunidade de aprender teoricamente um pouco sobre algumas máscaras existentes e também colocar em prática cada uma delas nos exercícios propostos por ele.

Um desses exercícios abordou a máscara do palhaço e ao realizá-lo tentei resgatar o “estado” da minha palhaça, o mesmo que havia conseguido na aula da SP Escola de Teatro. Na devolutiva de Sérgio isso deu certo, porém, outra pergunta começou a surgir na minha cabeça, se eu já tinha o figurino dela, já tinha o estado dela, qual seria o nome da minha palhaça? Foi refletindo sobre o que havia acontecido na SP Escola de Teatro naquele dia, que veio na minha cabeça a lembrança de não ter parado quieta um segundo sequer durante a improvisação. Sendo assim, buscava por um nome que remetesse a essa característica que ficou tão marcante para mim, a partir daí surgiu o nome Espoleta, um nome que também veio a partir do momento em que me lembrei da minha infância, porque desde criança eu nunca parei quieta e um dia minha mãe falou que eu era muito espoleta, então, tive certeza de que esse seria o meu nome enquanto palhaça, pois diz respeito à minha infância, às minhas características e ao estado em que me encontro no jogo do palhaço.

2.6 Um aprendizado constante

Mesmo descobrindo muito sobre a minha palhaça, essa busca não para por aqui, ainda há muito a ser descoberto sobre ela, como por exemplo, a forma que anda, como fala, entre várias outras. Muitos pesquisadores dessa arte dizem que para se tornar palhaço é necessário um estudo constante, pois o palhaço pode ser mutável, afinal, ele é a gente mesmo e nós enquanto seres humanos estamos em constante mudança e transformação, então por que o palhaço não estaria? Muitos palhaços levaram anos para se tornarem palhaços, outros a vida toda. A arte da palhaçaria é a arte de sempre estar olhando para si mesmo e se conhecendo um pouco a cada dia.

Por conta disso, para realizar essa pesquisa comecei a fazer outras oficinas de palhaçaria e de máscaras, entre elas: Palhaçaria com a Trupe Las Manas, Palhaçaria e Atuação Cômica no Tendam da Lapa e Workshop de máscaras promovido pelo Circo da Barra, conduzido por Cida Almeida. Dessa forma, pude buscar jogos de palhaçaria para acrescentar nesse trabalho, mas também, tive a oportunidade de continuar a busca pela minha palhaça pessoal, uma forma de

conhecer mais sobre ela e também de entrar em contato comigo mesma, de me conhecer melhor, aprender a lidar com minhas vulnerabilidades e bloqueios, ou seja, esse é só o começo de um aprendizado constante e sem fim.

Quando penso no palhaço, alguns conceitos me ocorrem: arte, ofício, aprendizagem, técnica e vida, aquilo que em mim faz rir, etc. Essas ideias me remetem à imagem de um caminho aberto, sem fim e com constantes mudanças de direção. E também não posso deixar de pensar no meu próprio processo de aprendizagem, muitas vezes solitário, mas com a ajuda preciosa de diversos mestres. (PUCCETTI, 2017, p. 20).

Fotografia 9 - Espoleta recentemente no número “O casaco”



Fonte: Arquivo pessoal, 2021.

Fotografia 10 - Espoleta no número "O casaco"



Fonte: Arquivo pessoal, 2021.

3. A PALHAÇARIA DENTRO DAS AULAS DE TEATRO NO GRUPO DE TEATRO TÉSPIS

O pintor imbecil está pintando e cai-lhe uma gota de tinta. Uma mancha vistosa espalha-se na folha. Desesperado, o pintor rasga o papel e começa tudo de novo. No meu caso, ao invés, já que-se me permitem- sou um pintor de talento, assim que cai a mancha, sorrio, observo-a, viro e reviro a folha e, comovido, começo a desfrutar daquele acidente com um grito de prazer. É justamente da mancha que, para mim, nasce a inspiração!

(PICASSO apud FO, 2004, p. 90-91).

3.1 O erro como ponto de partida

Fui estudante do Grupo de Teatro Téspis em Campinas desde 2014 e em 2016 o grupo me convidou para estagiar como professora de teatro da turma infantil, com a função de observar as aulas e ir aprendendo pouco a pouco.

Com o passar do tempo, fui ganhando experiência em ministrar aulas de teatro para crianças e o professor Nick (responsável pela turma) passou a me deixar dar algumas aulas. Neste processo, consegui aprender por meio da experiência, pois a experiência é a melhor forma de aprender, assim como dizia Benjamin Franklin: “A experiência é uma escola onde são caras as lições, mas em nenhuma outra os tolos podem aprender”.

Em 2019 a turma infantil era composta majoritariamente por crianças na faixa etária de cinco a dez anos de idade, que nunca haviam feito teatro antes.

No decorrer das aulas, foi possível perceber que a turma apresentava dificuldade de entrar em cena e de se expressar, principalmente nos exercícios de improviso. Nas aulas seguintes, tentei observar o que acontecia com as crianças para que estas apresentassem tais dificuldades e após muito observar, notei que os estudantes carregavam com si o medo de errar, até mesmo nos jogos de improviso, onde não havia certo ou errado. Em tais propostas, os discentes se negavam a entrar em cena e diziam não saber realizá-las antes mesmo de tentar.

A partir desse momento, procurei estratégias que pudessem contribuir para amenizar as dificuldades que as crianças apresentavam e me recordei dos Jogos de Palhaçaria, que aprendi no curso de Humor da SP Escola de Teatro e em outras oficinas palhacescas. Estes jogos foram essenciais para que eu pudesse aprender a

lidar com o autojulgamento excessivo que trazia comigo, enquanto atriz e pessoa, julgamento este que muitas vezes me impediu de fazer várias coisas que eu gostaria de ter feito, mas que não fiz por medo de errar e ser vista como fracassada.

Pude perceber que a turma passava pela mesma situação, pois era notório que havia receio de entrar em cena, participar dos jogos e improvisos com medo do desacerto. Dessa forma, quis trazer os Jogos de Palhaçaria para as aulas, com o intuito de contribuir para amenizar tais bloqueios, assim como ocorreu comigo. Pensei que os discentes poderiam trabalhar a insegurança e o autojulgamento por meio desses jogos, pois nesse caso, o erro poderia se transformar em potencial criativo e ao mesmo tempo, uma forma de mostrar para os aprendizes que ele nem sempre é algo negativo. Assim sendo, a estratégia encontrada foi a de trazer para este ambiente, uma arte que lida exatamente com o erro e com o fracasso como potencial criativo, a arte da palhaçaria.

Porque o palhaço lida exatamente com isso: ele erra, tira sarro de si mesmo e ainda mostra o quanto é ridículo; e tudo bem errar, tudo bem não saber fazer algo, tudo bem falhar várias vezes e perder todas. Volta a ser importante o prazer, acima de tudo. (BURGHI, 2017, p. 51).

Trabalhar a arte da palhaçaria com as crianças foi uma forma de praticar o erro e desmistificar este como algo negativo, visando a aceitação dele para possibilitar que elas estivessem abertas para experienciar sem medo as vivências artísticas por meio dos jogos, brincadeiras e improvisos.

3.2 A estrutura da escola e o processo desenvolvido

A estrutura da escola de teatro era composta por um grande pátio, uma sala de figurino, de maquiagem, de audiovisual, a biblioteca, a recepção e três salas de ensaio, sendo uma delas com palco, mesa de iluminação e sonoplastia, onde ocorriam as apresentações ao fim de cada semestre.

O espaço da escola contribuiu significativamente para o processo desenvolvido com os discentes, a partir dele foi possível propor atividades que se relacionavam com tal estrutura espacial, fazendo com que as crianças pudessem experienciar. Muitas vezes o pátio foi cenário de nossos aquecimentos no primeiro momento da

aula, onde ocorriam brincadeiras como pega-pega, esconde-esconde, coelhinho sai da toca, corrida, o chão é lava, amarelinha e caracol.

Os pega-pegas propostos eram sempre muito variados, às vezes sendo o tradicional, outras em duplas, no qual cada dupla corria atrás umas das outras para capturá-las, outras vezes pega-pega com nomes etc. Assim como a brincadeira, Coelhinho sai da toca, onde as crianças eram divididas em grupos de três, no qual duas permaneciam de mãos dadas formando a toca e a terceira se colocava no meio, simbolizando o coelho. As tocas se encontravam espalhadas pelo pátio, enquanto uma ou duas crianças se encontravam sem. Em determinado momento, alguém dizia: “Coelhinho sai da toca!” e todos os coelhos precisavam mudar de lugar, enquanto os participantes que antes se encontravam sem, deveriam tentar ocupar uma toca neste processo de troca. Quem ficasse sem nenhuma, deveria assumir o lugar que antes era ocupado pelos coelhos sem e assim, o jogo recomeçaria.

A brincadeira “O chão é lava” era a preferida das crianças, consistia basicamente em imaginar que o chão do ambiente era composto por um mar de lava e que por isso, no instante em que alguém gritasse: “o chão é lava!”, ninguém poderia pisá-lo, todos os participantes deveriam procurar um lugar para subir tentando se salvar do chão, podendo ser uma cadeira, um sofá, almofadas etc. Essa brincadeira além de ser trabalhada como aquecimento no primeiro momento da aula, servia também para trazer o lado lúdico, pois desenvolvia a imaginação e o faz de conta no momento de fantasiar que o chão todo era um verdadeiro mar de fogo.

O próprio pátio já era um lugar convidativo para a brincadeira acontecer, possuía uma amarelinha convencional desenhada no chão e uma amarelinha de caracol e isso fazia com que algumas crianças já se sentissem convidadas a brincar. Porém, as brincadeiras não ocorriam somente no pátio, por conter outras turmas tendo aula no mesmo horário da infantil, muitas vezes era necessário realizar os aquecimentos dentro das salas, quando o pátio estava sendo utilizado pela turma dos pré-adolescentes ou dos adolescentes, mas nem por isso as brincadeiras eram deixadas de lado, em muitos momentos só eram transferidas para dentro da sala, onde era possível brincar de elefante colorido saci, dança das cadeiras, quem iniciou o movimento, siga o mestre, espelho, jogo dos três erros, entre outros.

No jogo “Elefante colorido saci” os participantes se encontravam no fundo da sala, enquanto uma criança virava de costas para estas e dizia a seguinte frase: “elefante

colorido saci”, as demais respondiam “ de que cor?”, esta por sua vez, escolheria uma cor e gritaria bem alto para que todos ouvissem. Assim, a criança que antes estava de costas, virava para o grupo e todos deveriam tocar em algo que possuísse essa cor, caso contrário, esta poderia pegar a criança que não tivesse cumprido o objetivo, no entanto, ambas (fugitiva e pegadora) deveriam pular de uma só perna nessa perseguição.

A dança das cadeiras ocorreu de duas formas dentro deste processo, uma sendo a tradicional, na qual um círculo de cadeiras é formado e os participantes dançam em volta enquanto uma música toca. Ao parar repentinamente, todos se sentam e quem sobrar em pé, deve sair da brincadeira, mas não sem antes mostrar o melhor truque que sabe fazer. Este por sua vez, não precisa ser nada extraordinário, pelo contrário, pode ser bem simples, foi somente uma forma encontrada para que as crianças pudessem se soltar e dar espaço para o seu lado ridículo, pois na maioria das vezes estes truques são ações simples e ridículas, como pular com uma perna só, bater palma, colocar o dedo no nariz etc, ações que dão a oportunidade dos discentes rirem de si mesmos.

Outra maneira de realizar esta brincadeira é distribuindo as cadeiras pela sala, uma música toca e os participantes se afastam dos assentos e dançam da forma mais maluca que conseguirem. Quando a canção parar, todos devem correr imediatamente para uma cadeira e sentar-se, quem permanecer em pé, deverá realizar o melhor truque de sua vida e em seguida, sair do jogo.

O grupo de Teatro Téspis sempre valorizou a brincadeira, pois pensava que ali era o lugar possível para isso, levando em conta que durante a vida cotidiana muitas crianças podiam não ter a oportunidade de brincar por conta da escola e da correria do dia a dia, sendo assim, o espaço para o brincar sempre foi garantido dentro das aulas de teatro da turma infantil.

O espaço para a experiência também era algo que a instituição visava garantir por meio das propostas cênicas, as quais as crianças podiam possuir autonomia para escolher seus próprios figurinos para os exercícios de improvisação. Além disso, as aulas de maquiagem também serviam como lugar de experiência, pois os discentes, mesmo aprendendo técnicas, podiam brincar e explorar formas diferentes.

Foi possível colocar em prática os Jogos de Palhaçaria, somente porque a escola apresentava essa ideologia e acreditava na brincadeira como parte da aprendizagem, pois isso fazia com que a escola me desse apoio enquanto docente

para realizar tais atividades. A partir desse momento, pude trabalhar as brincadeiras tradicionais e os jogos errantes com a turma infantil.

3.3 Jogos Errantes

O primeiro Jogo de Palhaçaria trabalhado foi realizado com o objetivo de que os estudantes não pensassem muito antes de improvisar, pois muitas vezes ao pensarmos excessivamente acabamos trazendo o autojulgamento, que consequentemente nos bloqueia. O jogo proposto foi “Olha o que eu sei fazer”, muito utilizado para se trabalhar o estado do palhaço no início das oficinas de palhaçaria, pois ele faz com que os atuantes não pensem muito, apenas se entreguem para as experiências que possam vir de seus improvisos e viva o momento.

Ao trabalhá-lo, algumas crianças ainda apresentavam insegurança e pensavam muito antes de propor qualquer ação, no entanto, outras mais extrovertidas, conseguiram se envolver com a atividade e propor ações consideradas bem ridículas em outros contextos. Isso por sua vez, fez com que as crianças tímidas vissem as ações das demais e entendessem o objetivo do jogo, percebendo que o ridículo era bem vindo naquele espaço. Assim sendo, estas também conseguiram se soltar e entrar de cabeça na brincadeira, propondo ações sem julgamento.

Outras propostas como esta foram trazidas para o processo, além de jogos que trabalhavam o erro como principal objetivo. Foi o caso do “Jogo dos comandos”, onde algumas ações são realizadas pelos participantes, como por exemplo, ao falar 1 os estudantes pulam, ao falar 2 estes param de caminhar repentinamente, 3 andam de forma acelerada, 4 dão uma rodadinha em seu próprio eixo etc. Esse jogo causa confusão em nossa cabeça devido aos vários comandos e por meio dessa confusão mental, acabamos errando. Dessa forma, as crianças entraram em contato com o desacerto, fazendo com que este começasse a se tornar comum para elas. Mais tarde, ao trabalhar os jogos de improviso, elas conseguiram aceitar o erro, improvisar em cima dele e ressignificá-lo dentro da cena.

Durante o processo, muitos jogos além desses foram trabalhados com o intuito de explorar o fracasso e estabelecer um ambiente seguro para experienciar e trabalhar as inseguranças, bloqueios e vulnerabilidades.

Além de visar uma melhor experiência dos aprendizes nas aulas, busquei trabalhar a vulnerabilidade destes, tentando amenizar os bloqueios em outras áreas da vida, pois o teatro vai muito além do que só preparar uma peça no fim do semestre, o teatro também pode ter um papel fundamental para preparar o aprendiz para a vida e é essa parte que queremos trabalhar.

3.4 As aventuras no reino

Alguns meses mais tarde, já era possível perceber uma mudança significativa comparado aos bloqueios iniciais das crianças, elas se encontravam mais livres para entrar em contato com a experiência, ou seja, já não havia receio em participar dos jogos, pelo contrário, o espaço do improvisado se tornou um lugar seguro, no qual, os estudantes podiam se expressar e se divertir.

Como consequência, foi possível notar que as crianças passaram a ver o exercício de improvisado como um lugar livre de qualquer julgamento, um espaço do brincar, no qual, podiam experimentar e improvisar da maneira que quisessem junto com os colegas.

O brincar torna-se um aspecto de ligação do real ao imaginário. A criança reinscreve, de forma inconsciente, no mundo externo conteúdos de seu mundo interno. Desse modo a brincadeira, apresenta uma importante função, uma vez que realiza na ação um modo de defesa contra a ansiedade que os conteúdos internos podem ocasionar. A atividade lúdica serve como uma descarga emocional, na qual é possibilitada a reedição dos conflitos infantis. (BERNARDI, 2016).

Observando os improvisos iniciais antes do trabalho com os jogos palhacescos e após a prática, foi possível observar uma progressão, ao mesmo tempo, que se percebia que os discentes se encontravam cada vez mais animados com o processo, tanto que conseguimos construir coletivamente uma peça a partir dos improvisos realizados em aula.

Os estudantes estavam se desprendendo pouco a pouco do medo do erro e do autojulgamento, tanto que decidiram se arriscar para além da atuação teatral, percorrendo outras áreas como a dramaturgia, sonoplastia, cenografia e figurino. Cada detalhe da peça foi pensado coletivamente pelos discentes, que trouxeram propostas para criar o roteiro, figurino, cenário e até mesmo adereços cênicos que pudessem contribuir para a peça.

As crianças traziam escrito em folhas de papéis, ideias de cenas para acrescentar no espetáculo, outras propuseram por meio da fala e dessa forma tentamos juntar todas as sugestões que as crianças traziam, por acreditar que dessa maneira elas passariam a se sentir parte do processo e conseqüentemente, conseguiriam se abrir para experienciar sem medo.

A sonoplastia ocorreu da mesma maneira, elas faziam as cenas e em seguida já traziam ideias de quais músicas poderiam fazer parte do repertório cênico e por apresentar uma sala composta por palco, mesa de iluminação e sonoplastia, já era possível testar essas propostas naquele exato momento e saber se combinava com a cena ou não e as crianças também desprendiam suas opiniões sobre isso.

Além disso, foi possível desenvolver com os estudantes o olhar crítico na arte teatral, pois quando as sugestões se transformavam em cenas, estas eram apresentadas para a turma e em seguida era realizado um bate-papo sobre o que era possível se manter no processo e o que poderia ser melhorado. Isso possibilitou que as crianças pudessem desenvolver um olhar atento para a cena umas das outras e ao mesmo tempo, pensar como dizer sem magoar o colega o que deveria modificar e o que poderia se manter no espetáculo, refletindo sobre o porquê de tais sugestões, com o intuito de melhorar o processo, no qual todos estavam construindo coletivamente.

Nesse processo, dois estudantes sentiram dificuldades em seguir as marcações cênicas propostas pelo grupo, no entanto, tal situação foi um ganho para a peça. A partir disso, foi possível utilizar o erro deles a favor do espetáculo, potencializando ainda mais a dramaturgia e trazendo o gênero cômico para este lugar. Um exemplo desta situação, foi quando os discentes interpretavam dois bandidos em um reino, ambos precisavam entrar no palco, olhar e sair para o lado oposto do que haviam entrado, porém estes se confundiram e não sabiam para onde olhar e ir. Assim sendo, utilizei tal acontecimento em função da própria peça, fazendo com que os bandidos se atrapalhassem, tombassem um no outro e se confundissem para qual lado sair.

Nesse momento, vi no erro o potencial criativo e a oportunidade de utilizá-lo em cena. A frase dita por Picasso logo no início deste capítulo, define exatamente o processo para se levantar a peça “As aventuras no reino”, onde o erro se fez presente e se tornou parte fundamental da dramaturgia. Em muitos processos o erro

seria criticado, mas nesse caso ele se tornou uma inspiração, assim como para Pablo Picasso que dizia que o erro era uma dádiva para sua criação.

Os estudantes que se encontravam errando as marcações cênicas, tinham de tudo para se sentirem mal por não acertar, mas aqui eles se sentiram acolhidos e puderam ver junto com os colegas que o erro podia fazer parte do espetáculo e que eles também estavam contribuindo com a peça de alguma forma. Assim sendo, a turma acolheu o erro dos colegas e se utilizaram de outros erros em função da cena para construir o espetáculo. Foi interessante observar que aceitar o erro do outro gerou nas crianças a empatia com os colegas e o fortalecimento da ideia de coletividade, fazendo com que o trabalho em grupo acontecesse de fato e não ficasse apenas no mundo das ideias.

Foi neste momento que outro estudante que antes não participava das propostas das aulas, se tornou o mais participativo, contribuindo com a dramaturgia e com a sonoplastia do espetáculo. Neste instante, percebi que esta criança se identificava com a linguagem do humor e ao trazer elementos da palhaçaria, esta se identificou e passou a se interessar pelo processo. O personagem criado pelo estudante para o espetáculo foi o Bobo da Corte, um personagem de extrema importância para o desenvolvimento dramático da peça. Ao vê-lo em cena, foi possível perceber que suas inseguranças haviam ficado de lado para dar espaço para o divertimento e que deste divertimento, o estudante conseguiu dar vida ao personagem de uma forma particular, trazendo suas próprias subjetividades e surpreendendo a todos.

[...] A História do palhaço é parte da História do cômico e, quando um artista entra em cena para entreter seu público, sua graça é fruto de tantas situações pessoais, sociais e históricas que é impossível rotulá-lo e etiquetá-lo dentro de um estilo único. (CASTRO, 2005, p. 64).

Ao trazer o cômico para o ambiente das aulas de teatro, os discentes se sentiram à vontade para errar, improvisar e brincar, pois o humor é uma linguagem que permite isso. Inclusive é algo muito marcante na linguagem cômica, principalmente na arte da palhaçaria, onde quase tudo é bem vindo, afinal, o palhaço joga diretamente com o que vem da plateia, realizando improvisos constantes em sua performance e reagindo a tudo o que lhe chega.

[...] o território do riso também é o espaço-tempo onde quase tudo cabe e onde o encontro é uma possibilidade. E os palhaços, nas suas mais variadas formas, e como representantes maiores desse território onde

quase tudo é possível e quase nada é fixo, têm olhos para ver e aceitar o diferente. (PUCCETTI, 2017, p. 21).

Surge com isso a peça “As aventuras no reino”, apresentada no dia 06 de julho de 2019 na mostra de teatro do Grupo de Teatro Téspis, momento no qual, percebi grande evolução naquelas crianças enquanto artistas e como seres humanos. Era possível perceber que muitas inseguranças e medos que elas traziam consigo, após serem trabalhados nas aulas de teatro refletiu também na maneira de agir, fazendo com que estas reagissem de forma diferente de como agiriam inicialmente em uma mesma situação, principalmente com questões relacionadas ao erro e à insegurança. Assim sendo, pudemos ver que essa experiência contribuiu para a vida das crianças, onde o teatro foi trabalhado como algo para além da cena.

[...] fazer uma experiência com algo significa que algo nos acontece, nos alcança; que se apodera de nós, que nos tomba e nos transforma. Quando falamos em “fazer” uma experiência, isso não significa precisamente que nós a façamos acontecer, “fazer” significa aqui: sofrer, padecer, tomar o que nos alcança receptivamente, aceitar, à medida que nos submetemos a algo. Fazer uma experiência quer dizer, portanto, deixar-nos abordar em nós próprios pelo que nos interpela, entrando e submetendo-nos a isso. Podemos ser assim transformados por tais experiências, de um dia para o outro ou no transcurso do tempo. (HEIDEGGER, 1987 apud BONDIA, 2002, p. 25).

Figura 1 - Cartaz da mostra de processo dos estudantes



GRUPOTÉSPIS
APRESENTA

**MOSTRA DE TEATRO E VIDEO
& Festa Julina**

APRESENTAÇÕES
Mostra dos Alunos

JULHO
5 e 6
a partir das 19 hs a partir das 16 hs

FOODTRUCKS

**MOSTRA DE TEATRO E VIDEO
& Festa Julina**

Dia 05/07/2019

Turma Infantil sexta-feira a tarde - Profª Marinice
05 de Julho de 2019 - às 19:00hs
Peça: " O Aniversário de Lara "

Turma Adol. sexta-feira a tarde - Profª Cátia
05 de Julho de 2019 - às 20:30hs
Peça: " Experimentos sobre o Bem-Amado "

Dia 06/07/2019

Turma Infantil sábado manhã Prof. Nick e Rayana
06 de Julho de 2019 - às 16:00hs
Peça: " As Aventuras no Reino "

Turma Adol. sábado manhã - Profª Marina
06 de Julho de 2019 - às 18:00hs
Peça: " Mascarados - Condenados as várias faces "

Turma Adulto 4ª feira a noite - Prof. Hector
06 de Julho de 2019 - às 20:00hs
Peça: " As Bodas "

INGRESSOS R\$ 20,00
60 lugares por apresentação

19 3363-3040
19 99307-2626
/GRUPOTESPIS

WWW.GRUPOTESPIS.COM.BR
Rua Augusto César de Andrade, 575
Nova Campinas - Campinas - SP
gttespis@gmail.com

Fonte: Arquivo pessoal, 2019.

4. OS JOGOS DE PALHAÇARIA

O mundo fornece o material para o teatro, e o crescimento artístico desenvolve-se par e passo com o nosso reconhecimento e percepção do mundo e de nós mesmos dentro dele. (SPOLIN, 2010, p. 13).

"[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias [...]" (HUIZINGA, 2000, p.24). O ato de jogar significa "Dar-se ao jogo de; (...) aventurar, arriscar ao jogo; manejar com destreza, lançar mão de; contar com; arremessar, atirar, dizer ou fazer por brincadeira". (BUENO, 2000, p.455). Já no caso do teatro, o jogo vem como forma de preparar o ator/atriz para a cena, seja para improvisar, adquirir atenção necessária ou simplesmente trabalhar o foco, mas para além disso, pode contribuir para amenizar os bloqueios e inseguranças trazidos por estes.

Muitas vezes, os aprendizes de teatro não se vêem à vontade para participar dos jogos e cenas, sendo por motivos diversos, entre eles: timidez, medo de errar, autojulgamento ou até mesmo por insegurança, principalmente quando estes são crianças e se deparam com as artes da cena pela primeira vez. O medo do desacerto e do julgamento faz com que o aprendiz não consiga realizar as propostas dentro das aulas, dificultando seu desenvolvimento no curso de teatro.

Segundo Menezes, a partir de uma determinada idade a criança desenvolve a capacidade de abstração e neste momento pode começar a se julgar excessivamente.

[...] A partir dos oito anos, ela desenvolve a capacidade de abstração e julgamento sobre o próprio trabalho e vê que seu desenho não é igual ao que ela vê e ela acha que o desenho está ruim e não atende a necessidade dela de fazer a realidade. A maior parte das pessoas estaciona nessa fase. Um comando de censura, ela trava. Entra num círculo vicioso. Não produz, trava, fica prisioneira de um julgamento severo. (MENEZES, 2014, p.41).

Menezes se refere aqui ao ensino de Artes Visuais para crianças, mais especificamente ao desenho, porém isso também é muito comum no ensino de teatro. Muitos discentes nessa faixa etária apresentam inseguranças e julgamento

severo consigo, estagnado-se e não participando ativamente das propostas, fazendo com estes se bloqueiem antes mesmo de entrarem em cena por medo do erro e falta de confiança . Isso além de dificultar o desempenho no curso, pode refletir em outras áreas da vida, o que torna a situação ainda mais grave.

Neste caso, o papel do teatro vai muito além do que só preparar a criança para um espetáculo, o valor dessa arte “[...] reside, a meu ver, na contribuição única que traz para a experiência individual e para a compreensão do homem [...]” (EISNER, 1972, p. 9). Porque o teatro “[...] vê a criança como um organismo em desenvolvimento, cujas potencialidades se realizam desde que seja permitido a ela desenvolver-se em um ambiente aberto à experiência [...]” (KOUDELA, 2009, p.18), ou seja, cabe a nós enquanto docentes, proporcionar um ambiente seguro para a experiência, um lugar onde ela se sinta à vontade para experienciar e lidar com seus medos e bloqueios. Dessa forma, os jogos podem ser grandes aliados para isso, pois

A brincadeira não é apenas uma atividade autogratiificante e prazerosa, ela é também uma forma de pensar e simbolizar. Brincar de boneca ou de super-herói não é apenas uma preparação modificada para nossos papéis sociais vindouros, também ajuda a dar forma aos nossos ideais e desejos, a reconhecer as “regras” do jogo social no qual estamos imersos e, portanto, abrir soluções inusitadas para problemas mal formulados. (DUNKER; THEBAS, 2019, p. 43).

Ao estagiar no Grupo de Teatro Téspis, foi possível observar que as crianças na faixa etária de cinco a dez anos apresentavam um forte medo do desacerto e insegurança, que as impediam de entrar em cena ou participar dos jogos de improviso, como foi dito no capítulo anterior. Assim sendo, os jogos, mais especificamente os Jogos de Palhaçaria, serviram de aliados para se tratar estas questões, pois estes servem exatamente para se trabalhar o erro, a aceitação deste e criar cenicamente a partir dele, ou seja, transforma a incorreção em potencial criativo para a cena.

Segundo Peter Slade, “[...] a raiz do jogo dramático é a brincadeira de representar o jogo, é com o ‘Jogo’ que devemos nos preocupar primordial e primeiramente (SLADE, 1978, p. 17), porque é por meio da brincadeira e do jogo que conseguimos trabalhar o teatro com as crianças, levando em conta que há diferença entre o que entendemos por teatro e o que a criança realmente faz.

[...] O jogo é na verdade a vida. A melhor brincadeira teatral infantil só tem lugar onde oportunidade e encorajamento lhe são conscientemente oferecidos por uma mente adulta. Isto é um processo de “nutrição” e não é o mesmo que interferência. É preciso construir a confiança por meio da amizade e criar a atmosfera propícia por meio de consideração e empatia. (SLADE, 1978, p. 17-18).

Os Jogos de Palhaçaria podem contribuir na construção de um ambiente seguro para ousar e experimentar, pois constrói um espaço onde o erro e a singularidade de cada criança é bem vinda, fazendo com que os discentes não se sintam obrigados a produzir um espetáculo teatral impecável e perfeito. Por meio dos jogos, eles podem brincar e a partir da brincadeira construir cenas e improvisar, abrindo espaço para o erro, pois na maioria das vezes a insegurança e o julgamento estão ligados exatamente a ele. Ao criar cenas a partir da inexatidão e equívoco, as crianças acabam improvisando a partir destes, fazendo com que os bloqueios trazidos por elas anteriormente por falta de confiança e receio do desacerto, fiquem de lado e deem espaço para a segurança de participar dos jogos, permitindo que a criança se sinta à vontade para isso.

Sendo assim, encontramos como possibilidade trabalhar o erro como forma pedagógica por meio dos jogos, pois se as crianças brincarem de errar e aprender a aceitar a incorreção, acreditamos que este possa ser um ponto de partida para que elas se permitam experienciar as atividades propostas, amenizando as inseguranças e o autojulgamento excessivo que trazem consigo. Para isso, encontramos auxílio na arte que vê a falha como potencial criativo, a arte da palhaçaria.

Nesse caso, as crianças brincam de ser um personagem e não vivenciam um como atores profissionais, pois assim como pensava Peter Slade, a criança vê o teatro de outra maneira, para ela o jogo dramático acontece quando ela brinca e não quando atua arduamente, ou seja, devemos lembrar que para a criança o teatro ainda não é uma profissão e que ela precisa estar bem e se divertir com aquilo que se dispôs a fazer. Para isso, o jogo é uma alternativa, pois ao mesmo tempo que ela se diverte, também tira o peso que a criação de um espetáculo teatral traz consigo (a ideia da perfeição de um resultado final) e dá espaço para viver o processo de forma tranquila, compreendendo as dificuldades de cada um e transformando-as em processo criativo cenicamente.

Buscamos com os Jogos de Palhaçaria, que os aprendizes “[...] entrem em contato com a sua possibilidade de ridículo, com a possibilidade de olhar para o seu fracasso e entender que muitas vezes desse ‘não dar certo’ é que nasce uma possibilidade [...]” (LOUIS,2022), porque aceitar o fracasso e a vulnerabilidade é o começo para lidar com as inseguranças. Dessa forma, encontramos nos Jogos de Palhaçaria uma maneira de trabalhar estas questões por meio do erro, pois são jogos que trabalham exatamente isso.

4.1 O que são Jogos de Palhaçaria?

Mas afinal, o que são Jogos de Palhaçaria e para que servem? São brincadeiras e jogos realizados em oficinas e escolas de palhaçaria para se trabalhar o desenvolvimento do palhaço pessoal de cada um. Estes jogos têm o objetivo de trabalhar o erro e descobrir a possibilidade de ridículo existente em cada aprendiz, buscando trazer para fora suas vulnerabilidades, inseguranças e bloqueios, com o intuito de transformá-los em comicidade, onde pouco a pouco as pessoas possam aprender a lidar com estes por meio do ato de brincar, ou seja, é uma forma de aprender a se escutar e a ouvir suas próprias inseguranças, pois "O brincar faz parte de um processo psicológico muito importante, além de ser fonte de desenvolvimento e aprendizagem [...]" (PRIMEIRO; MORALES, 2019, p.2).

Os Jogos de Palhaçaria nada mais são do que jogos que têm o objetivo de proporcionar situações onde nos desprendemos da necessidade de aprovação e do desejo de acertar. Muitas vezes se utiliza de jogos teatrais e de brincadeiras tradicionais para se trabalhar esses pontos, lidando com fracassos e frustrações. Tais jogos visam o erro dos participantes, pois muitas vezes são propostas que confundem a cabeça e a lógica, fazendo com que os jogadores errem e tenham de lidar com suas frustrações, deixando que “[...] surja a inocência que há em si mesmo, o que se manifesta diante do fracasso, do fiasco, do desastre de sua tentativa como clown [...]” (OLENDZKI, 2019, p.75), aprendendo a lidar com estas situações de forma cômica, pois para o palhaço a incorreção é bem vinda, é o ponto de partida para o potencial criativo.

Os jogos palhacescos procuram provocar nos aprendizes o estado de jogo (também conhecido como o estado do palhaço), um estado no qual, nos desprendemos de nossas armaduras sociais, dando espaço para nossas vulnerabilidades e espontaneidade, permitindo estar presente totalmente ao que acontece no aqui e agora, deixando surpreender-se e ser tocado pela situação, sem se apegar ao que é premeditado, apenas estando de corpo presente no instante vivido.

Ao trabalhar os jogos palhacescos, o objetivo não era de forma alguma transformar os aprendizes em palhaços, e sim, utilizar-se dos Jogos de Palhaçaria com o intuito de trabalhar exatamente o que se desenvolve no processo de descoberta do palhaço pessoal, exercitar a aceitação de si mesmo, de suas vulnerabilidades e inseguranças, transformando tudo isso em arte, para que as crianças pudessem perceber que cada uma poderia contribuir da sua maneira para o processo. Assim, os aprendizes “[...] Podiam, enfim, existir tal como eram, com inteira liberdade, e fazer rir [...]” (LECOQ, 2010, p. 214), transformando seus bloqueios pessoais em potencial criativo para compor uma cena, ou seja, queria mostrar para os estudantes que eles não precisavam se transformar em personagens como atores profissionais fazem. Nesse primeiro contato deles com o teatro, a proposta era trabalhar suas próprias características, espontaneidade e fazer com que isso se tornasse parte do processo, podendo utilizar-se de suas singularidades para se criar as cenas e os improvisos, pois o clown “é um tipo pessoal e único (...) Não se trata de um personagem, ou seja, uma entidade externa a nós, mas da ampliação e dilatação dos aspectos ingênuos, puros e humanos (...) portanto ‘estúpidos’ do nosso próprio ser”. (BURNIER, 2001, p. 219).

Dessa forma, acreditei que os aprendizes se sentiriam à vontade para participar dos jogos e dos improvisos, pois não teriam a cobrança de fazer com que eles se transformassem em um personagem de uma hora para a outra, isso seria trabalhado com o tempo, respeitando o processo e o ritmo deles. Pensei em utilizar os Jogos de Palhaçaria, com o intuito de desenvolver o que eles já traziam consigo e para pouco a pouco trabalhar suas inseguranças.

Por meio dos jogos, as crianças conseguem realizar experiências ligadas ao autoconhecimento e ao mundo, entendendo seus bloqueios, dificuldades e medos, para

que possam trabalhar pouco a pouco esses pontos tanto no teatro, quanto em suas vidas. O teatro é um ambiente que possibilita realizar experiências sem julgamento e sem riscos como os que encontramos na vida cotidiana, ou seja, não há o julgamento social, pois o teatro é o lugar do faz de conta, um lugar seguro onde a criança tem a possibilidade de ser o que quiser, pelo menos, é esse ambiente que pretendi proporcionar para as crianças por meio dos Jogos de Palhaçaria.

[...] O jogo facilita uma espécie de experimentação sem riscos do real, na qual a criança se envolve profundamente. Ele se caracteriza pela concentração e engajamento (o jogador seria uma espécie de sonhador acordado), mas permite o afastamento rápido dos protagonistas em caso de necessidade, isto é, se esses forem ameaçados pela angústia. [...] Constatando que o jogo não provém nem da realidade psíquica interior (ele se distingue do sonho e da fantasia), nem da realidade exterior (ele não se confunde com a experiência real), que ele não está nem *dentro* nem *fora*, Winnicott o situa em uma zona intermediária, um espaço potencial definido como o campo da experimentação criativa. Esse espaço é essencial ao desenvolvimento e se confunde com o espaço cultural, o das pulsões criativas, sem as quais o indivíduo não encontra mais sentido para sua existência. (RYNGAERT, 2009, p. 39).

O clown ou palhaço lida com a aceitação do erro, mas antes de tudo, com a aceitação de si mesmo e não só das coisas boas que traz consigo, pois ninguém é o tempo todo perfeito. É o momento de fraqueza que interessa para o clown, porque é nesse momento que estamos vulneráveis e a vulnerabilidade é o instante em que o clown trabalha para que possamos aprender a nos aceitar do jeito que somos, ou seja, o que o clown/palhaço faz exatamente? Ele faz com que a gente se conheça e transforme o que costumamos negar em arte, fazendo com que a gente consiga superar nossos bloqueios com relação a nós mesmos por meio do trabalho com o próprio ridículo.

Para Wu (2005) o trabalho na linha do clown pessoal, envolve um profundo conhecimento do ator sobre si, o contato com sua própria sombra, trazendo à exposição ou à luz da cena os aspectos sombrios, negados, escondidos e defeituosos de si mesmo, de forma cômica e positivada, em um processo de transformação e superação no campo da arte, que toca a própria existência do artista-palhaço e sua reconstituição como sujeito. (OLENDZKI, 2019, p. 22).

Por meio dos jogos que envolvem o erro, conseguimos exercitar o lado ridículo de cada um e conseqüentemente amenizar as inseguranças relacionadas ao medo de errar que muitas crianças trazem consigo. Os Jogos de Palhaçaria possibilitam deixar as armaduras sociais de lado e dar espaço para uma experiência sem julgamento, porque:

Ao invés de o jogo ser encarado como uma "conduta mágica" cujos riscos seriam identificados, ele é, ao contrário, um vasto campo de experimentação do real. (RYNGAERT, 2009, p. 40).

Contudo, o jogo possibilita que a criança realize experimentações que possam ser levadas para além das aulas de teatro, contribuindo em outros campos da vida, como por exemplo, com suas inseguranças, medo de errar, julgamento, entre vários outros, ou seja, experimentações que contribuam com seu desenvolvimento enquanto ser em constante mudança.

Nunca devemos esquecer que jogar é uma terapia em si. Fazer o necessário para as crianças serem capazes de jogar é uma psicoterapia com aplicação imediata e universal; ela comporta o estabelecimento de uma atitude social positiva em relação ao jogo. (RYNGAERT, 2009, p. 35).

5. CONCLUSÃO

Após participar de oficinas de palhaçaria e realizar o curso de Humor na SP Escola de Teatro, foi possível trabalhar bloqueios e inseguranças que trazia comigo enquanto atriz e pessoa, fazendo com que estes conhecimentos passassem a fazer parte do meu trabalho enquanto profissional das artes cênicas, mas também do meu ofício enquanto docente dentro das aulas de teatro no Grupo de Teatro Têspis.

Ao estagiar como professora de teatro nessa instituição, foi possível observar que os discentes apresentavam inseguranças e medo de errar, por conta disso tentei pensar estratégias que pudessem amenizar tais bloqueios. Nesse momento, encontrei como possibilidade o trabalho com os Jogos de Palhaçaria (jogos que trabalham o erro e o ridículo de cada um) que são utilizados para se atingir o estado do palhaço em oficinas e escolas de palhaçaria.

Por meio destes, as crianças conseguiram se desprender da autocobrança e do julgamento excessivo que traziam consigo, deixando de ver o improviso teatral e a peça de fim de semestre como lugares onde a perfeição deveria ser essencial, ou seja, tiveram a oportunidade de desenvolver cenas também pelo viés do desacerto e do fracasso, algo que inicialmente era muito difícil para elas.

O jogo palhacesco mostra que o erro pode se tornar o potencial criativo para a criação cênica, pois para o palhaço "Nada é errado, sempre se pode aproveitar algo e aprender [...]" (PUCCETTI, 2017, p. 103). Assim sendo, ao trabalhar tais jogos, as crianças conseguiram brincar e se divertir nos improvisos e nas aulas, o que fez com que estas pudessem se soltar e aproveitar de fato o momento do aqui e agora.

Vale ressaltar que em momento algum nosso objetivo foi transformar os aprendizes em palhaços, o que queríamos, era que por meio da brincadeira e do jogo, as crianças pudessem se desprender da ideia de perfeição a qualquer custo e entender que o ambiente da aula poderia ser um lugar seguro para experienciar, errar e brincar, assim como nas oficinas de palhaçaria, pois "[...] o objetivo principal de um treinamento para palhaços é encontrar o 'corpo que brinca' dos aprendizes" (PUCCETTI, 2017, p. 110) e nas aulas de teatro estávamos buscando exatamente isso.

Nesse processo, o teatro pôde ir além do que só preparar a criança para o espetáculo, as aulas teatrais puderam contribuir para amenizar os bloqueios que

muitas crianças traziam consigo, pois ao trazer os jogos para este ambiente o desenvolvimento pessoal da criança também foi trabalhado.

[...] Visto que a brincadeira torna-se uma ferramenta auxiliadora no desenvolvimento da criança de modo intenso e relevante que a mesma passa a levar todo o conhecimento adquirido nesse período vivido para toda a vida. (PRIMEIRO; MORALES, 2019, p. 4).

Assim sendo, o ato de brincar pode ser o caminho para o desenvolvimento infantil:

Segundo Lourenço (2004) o brincar é caminho natural do desenvolvimento humano, é competente nos seus efeitos e oferece a quem dele faz uso, a construção de uma base sólida para toda a vida, pois é capaz de atuar no desenvolvimento cognitivo e emocional de forma natural e harmônica. (TESSARO; JORDÃO, 2007, p. 4).

Dessa forma, a insegurança e o medo do erro que as crianças traziam consigo logo no início das aulas, foram ficando de lado e dando espaço para um aprendizado baseado na brincadeira e no jogo, o que fez com que as crianças se desprendessem do autojulgamento excessivo e da ideia de perfeição a qualquer custo e vissem o erro de outra forma, não mais como algo negativo e sim, como potencial criativo para que o imprevisto e a cena pudessem ocorrer.

Por meio da brincadeira podem ser elaborados sentimentos, reconhecimento e controle das suas emoções na sua grande maioria de modo inconsciente. Ao brincar, as crianças conseguem passar pelo processo de superação em relação aos aspectos desagradáveis da realidade. O brinquedo pode ser usado como auxílio para que se possa dominar, por exemplo, os medos instintivos e perigos internos por meio da projeção destes para o mundo exterior. Por meio dessa projeção, a criança consegue deslocar suas angústias para fora. De acordo com Bernardi (2016), na tentativa de dominar sua dor, ela desloca os perigos instintivos e internos para o mundo exterior, o que oportuniza à criança não só vencer o medo que estes lhe inspiram, como também estar mais preparada para enfrentá-lo. (PRIMEIRO; MORALES, 2019, p.2).

Para o palhaço o erro é uma dádiva e ao trabalhar os Jogos de Palhaçaria, as crianças também puderam ter esta visão dele, possibilitando que o ambiente das aulas se tornasse mais leve, onde as crianças podiam brincar, errar e se divertir, sem julgamento e sem medo, ao mesmo tempo, que estas puderam aceitar o desacerto dos colegas e trabalhar o sentimento de empatia, fortalecendo a ideia de coletividade do grupo e fazendo com que todos se sentissem acolhidos.

[...] O espaço do jogo não é mais fonte de medo, mas de prazer. A timidez dá lugar ao enorme desejo de jogar. As tendências exibicionistas do jogador são substituídas pelo sentido do coletivo, pelo reconhecimento da troca e da parceria mútua. O espaço passa, então, a ser "lugar" de identidade e de

relação do sujeito com o mundo, a partir do qual se constrói uma história [...] (SOARES, 2009, p. 58).

Como consequência, os estudantes construíram coletivamente uma peça para apresentarem no fim daquele semestre, peça na qual, cada detalhe foi pensado por eles, desde a dramaturgia até figurino e adereços cênicos. Assim, estes puderam adquirir confiança em si mesmos e ganhar autonomia.

REFERÊNCIAS

BERNARDI, Denise. **Reflexões acerca do brincar e seu lugar no infantil**. Rev. Bras. Psicoter. (Online), v.18, n.1, p.82-92, 2016.

BOLOGNESI, Mário Fernando. **Palhaços**. São Paulo: UNESP, 2003.

BOLOGNESI, M.F. **Philip Astley e o Circo Moderno: Romantismo, Guerras E & NACIONALISMO**. O Percevejo Online, [S. l.], v. 1, n. 1, 2010. DOI: 10.9789/2176-7017.2009.v1i1.%p. Disponível em: <http://seer.unirio.br/opercevejoonline/article/view/496>. Acesso em: 01 fev. 2023.

BONDIA, Jorge Larrosa. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro, ANPEd, n. 19, p. 20-28, Abr. 2002.

BUENO, Francisco da Silveira. **Silveira Bueno mini dicionário da língua portuguesa**. São Paulo: Editora FTD S.A, 2000.

BURGHI, Danielle. **Cristiane Paoli Quito, formadora de palhaços**. 2017.163 f. Dissertação de Mestrado- Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho” Instituto de Artes. São Paulo, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/152532>. Acesso em: 9 out. 2022.

BURNIER, Luis Otávio. **A arte de ator: da técnica à representação**. Campinas: Unicamp, 2001.

CASTRO, Alice Viveiros de. **O elogio da bobagem - palhaços no Brasil e no mundo**. Rio de Janeiro: Editora Família Bastos, 2005.

CASTRO, Lílian Cristina Abreu. **A arte do palhaço na história do teatro brasileiro: ausências de interseções**. Revista Ars Historica, nº14, Jan/Jun 2017, p. 102-121. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/ars/article/view/45837>. Acesso em 01 fev. 2023.

EISNER, Elliot. **Educating Artistie Vision**. New York, Macmillan, 1972.

FLANKLIN, Benjamin. **Citações e frases famosas**. História 2019. Disponível em: <https://citacoes.in/citacoes/582180-benjamin-franklin-a-experiencia-e-uma-escola-on-de-sao-caras-as-licoe/>. Acesso em: 24 set. 2021.

FO, Dario. **Manual mínimo do ator**. Tradução de Lucas Baldovino; Carlos David Szlak. 3. ed. São Paulo: Editora Senac, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 2000.

KOUDELA, Ingrid Dormien. **Jogos Teatrais**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

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

LIEVENS, Bauke. **Primeira carta aberta ao circo [First open letter to the circus]**.

In: Etcetera, 8 de dezembro de 2017. Disponível em português em:

<http://www.instrumentodever.com/poeticas/DAY/MONTH/YEAR/TITLE-2>. Acesso em: 10 out.2022.

LOUIS, Luis. **A arte da palhaçaria/Luis Louis Podcast #01**. YouTube, 23 jan. 2022. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=7hA03wWHFBw&lc=UgwLkt9zrF92-sgLeeN4AaABAg>. Acesso em: 20 ago. 2022.

MENEZES, Fernando Chui de. **Erro e errância na educação em arte**. 2014. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, 2014. doi: 10.11606/T.48.2014.tde-05022015-133440. Acesso em: 20 out. 2022.

NASCIMENTO, Maria Silvia do. **Olha a palhaça no meio da praça**: Lily Curcio, Lilian Moraes, questões de gênero, comicidade e muito mais! 2017. Dissertação (Mestrado em Arte) - Pós Graduação em Artes, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho UNESP. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/151957>. Acesso em: 01 fev. 2023.

OLENDZKI, Luciane de Campos. **O trágico alegre e a afirmação da vida na poética do palhaço** : exercícios e composições clownescas = The joyful-tragic and the affirmation of life in clown poetics : clown exercises and compositions . 2019. Tese (doutorado em Arte) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1639545>. Acesso em: 09 jul. 2022.

OLIVEIRA, Maria Carolina Vasconcelos. **Reflexões sobre o circo contemporâneo**: subjetividade e o lugar do corpo. Revista Repertório, no 34, 2020.

PANTANO, Andreia Aparecida. **A personagem palhaço**. São Paulo: Editora UNESP, 2007.

PRIMEIRO, Bruna Millena Mesquita; MORALES, Cristian Rodrigo da Silveira. **As reflexões da psicanálise sobre a importância do brincar**. 17º Congresso de Iniciação Científica da FASB, 2019, Barreiras - Ba. Disponível em: <https://www.uninassau.edu.br/revista/index.php/cic/search/authors/view?firstName=B RUNA%20MILLENA&middleName=MESQUITA&lastName=PRIMEIRO&affiliation=&country=> . Acesso em: 20 out. 2022.

PUCETTI, Ricardo. **A Travessia do palhaço** - A busca de uma pedagogia. 2017. Dissertação (Mestrado em Arte) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.Campinas, 2017. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1631511> .Acesso em: 02 out. 2022.

RYNGAERT, Jean- Pierre. **Jogar, representar**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

SLADE, Peter. **O jogo dramático infantil**. Tradução de Tatiana Belinky. São Paulo: Summus, 1978.

SOARES, Carmela. **Pedagogia do jogo teatral: uma poética do efêmero (p.49-59)**. In: TELLES, Narciso; FLORENTINO, Adilson (org.) Cartografias do ensino do teatro. Uberlândia, EDUF, 2009.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. Tradução de Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2010.

TESSARO, Josiane Patrícia; JORDÃO, Ana Paula Martinez. Discutindo a importância dos jogos e atividades em sala de aula. **Psicologia.com.PT O Portal dos Psicólogos**, p.1-14, 2007. Disponível em: https://www.psicologia.pt/artigos/ver_artigo.php?codigo=A0356. Acesso em: 02 jun. 2022.

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

THEBAS, Cláudio; DUNKER, Christian. **O palhaço e o psicanalista como escutar os outros pode transformar vidas**. São Paulo: Planeta do Brasil, 2019.

VIANNA, Klauss. **A dança**. São Paulo: Summus, 2005 [1990].

ANEXO

Jogos de Palhaçaria Coletados

- **Pega-pegas com nomes**

Uma pessoa começa como pegadora, quando ela for pegar alguém, sua vítima deverá chamar o nome de outra pessoa e esta se tornará a nova pegadora do jogo, porém só poderá correr atrás do pegador anterior.

Exemplo:

Pessoa 1 é a pegadora e irá pegar a pessoa 2. Em seguida, a pessoa 2 foge do pegador e chama o nome de uma terceira pessoa (pessoa 3).

A pessoa 3 se tornará a nova pegadora do jogo e vai tentar pegar a pessoa 1, que vai fugir e chamar o nome de uma outra pessoa (pessoa 4), que irá pegar a pessoa 3 e assim sucessivamente.

Pode-se trabalhar este jogo propondo que os participantes realizem esse pega-pegas em câmera lenta ou até mesmo, que estes criem uma forma cômica de andar ao serem os pegadores e ao serem fugitivos. Assim sendo, podemos trabalhar o ridículo dos participantes.

Aprendi este jogo na Oficina de Palhaçaria com o Grupo Barracão Teatro, no SESC Campinas, no ano de 2012.

- **Eu tenho um truque!**

Neste jogo participa-se uma dupla por vez. Uma pessoa dirá que sabe fazer um truque, a segunda perguntará qual seria este truque e assim a pessoa realiza a ação sem pensar muito antes de fazer. Em seguida, a segunda dirá que este truque é legal e que também sabe fazer um truque e fará. E assim a dinâmica se repete, porém, em cada rodada os participantes realizam truques diferentes dos que já fizeram.

Este jogo possibilita que os aprendizes realizem as ações sem pensar muito, ou seja, trabalha a espontaneidade e visa amenizar o autojulgamento dos participantes, ao mesmo tempo, que trabalha o tempo cômico e o ridículo de cada um.

Exemplo:

Pessoa 1: Eu tenho um truque!

Pessoa 2: Que truque?

Pessoa 1 (realiza o truque, podendo ser coisas simples e até mesmo ridículas, como por exemplo, enfiar o dedo no nariz, dar uma rodadinha, etc).

Pessoa 2: Que legal!... Eu tenho um truque!

Pessoa 1: Que truque?

Pessoa 2: (realiza o truque)

Pessoa 1: Que legal!... Eu tenho um truque!

Pessoa 2: Que truque?

Pessoa 1: (realiza o truque)

E assim sucessivamente.

Aprendi este jogo na Oficina de Palhaçaria no Centro Cultural Tendal da Lapa com o professor e palhaço, Rafael de Barros, no ano de 2019.

- **Dança das cadeiras**

Este jogo é exatamente a brincadeira tradicional da dança das cadeiras, porém, com uma diferença, o participante ao não conseguir se sentar em uma cadeira, terá que realizar um truque antes de sair da brincadeira, podendo ser este truque algo simples que a pessoa dirá ser o melhor truque de sua vida.

Dessa forma, trabalhamos o lado ridículo dos participantes e suas frustrações, as quais, poderão ser observadas com a finalidade de descobrir as características pessoais deste, para que o docente possa perceber como é o palhaço pessoal do discente e assim utilizar tais características como potencial artístico da figura palhacesca do aprendiz.

Exemplo:

Um grupo de pessoas irá dançar em volta de um agrupamento de cadeiras enquanto uma música toca. Quando a música parar, todas deverão se sentar em uma cadeira, no entanto, faltará cadeira para um participante e este, ao sobrar em pé, deverá sair da brincadeira, mas antes, deverá realizar um truque que será o seu grand finale. Após o seu grande truque, este se despede do jogo.

Aprendi este jogo na Oficina de Palhaçaria promovida pela A Próxima Companhia, no ano de 2019.

- **Torre, Montanha, Comando Fricote**

Os aprendizes se organizam em círculo, em seguida, o docente dará alguns comandos para que os aprendizes realizem. Entre os comandos estão:

- **Torre:** onde a pessoa fará uma torre com a mão;

Figura 2- Torre



Fonte: Arquivo pessoal, 2022.

- **Dupla torre:** a pessoa fará duas torres, uma com cada mão;

Figura 3 - Dupla torre



Fonte: Arquivo pessoal, 2022.

- **Montanha:** fará uma montanha com a mão;

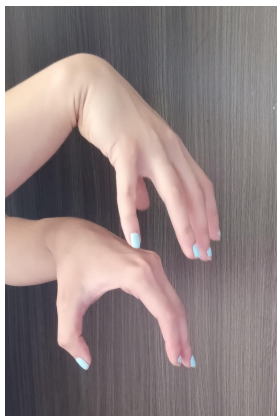
Figura 4 - Montanha



Fonte: Arquivo pessoal, 2022.

- **Dupla montanha:** duas montanhas com ambas as mãos;

Figura 5 - Dupla montanha



Fonte: Arquivo pessoal, 2022.

- **Comando Fricote:** os participantes devem sair correndo pela sala gritando histericamente.

Quando o docente der um comando, todos os aprendizes deverão fazê-lo. Com o passar do tempo o ritmo dos comandos acelera, até que os aprendizes começam a errar. Quem errar deverá sair do jogo, para que a disputa continue somente com os participantes que estiverem acertando.

Tal jogo causa uma confusão na cabeça dos participantes no momento em que o ritmo acelera, assim sendo, é quase inevitável não errar. Dessa forma, os aprendizes entram em contato com o erro por meio da brincadeira e o medo do erro pode ser amenizado pouco a pouco. Ao mesmo tempo, traz o lado ridículo de cada um no ato de realizar o "Comando Fricote", levando em conta que os aprendizes irão sair correndo pela sala gritando histericamente e depois voltarão para a roda como se nada tivesse acontecido.

Entrei em contato com este jogo, por meio da Oficina de Palhaçaria e Atuação Cômica promovida pela Trupe Las Manas no ano de 2022.

- **Cachorro e dono**

Os participantes serão divididos em duplas, onde uma pessoa será o cachorro e a outra o dono. A pessoa que desempenhar o papel de dono, deverá realizar alguns

comandos para que o cachorro cumpra (como por exemplo, deitar, rolar, dar a pata, pegar o osso, sair correndo, etc).

Esse jogo serve para trabalhar a relação de Branco e Augusto nas duplas cômicas. Dessa maneira, podemos observar o papel mais confortável para cada participante, mandar ou ser mandado nessa relação de jogo.

Este jogo foi aprendido na Oficina de Palhaçaria e Atuação Cômica, promovida pela Trupe Las Manas, no ano de 2022 na cidade de Mauá.

- **Cadê o pato?**

Este jogo é trabalhado em dupla, quase igual ao jogo "Eu tenho um truque!". Uma pessoa irá perguntar onde está o pato, a segunda pessoa por sua vez, pergunta de que pato se trata, a primeira responde que é o pato, a segunda aparentemente se lembra do pato.

Exemplo:

Pessoa 1: Cadê o pato?

Pessoa 2: Pato, que pato?

Pessoa 1: O pato!

Pessoa 2: Aah, o pato!

Este jogo permite que os participantes brinquem com as várias formas em que essas frases podem ser ditas, assim sendo, podem trabalhar o humor por meio dessa sequência. Além disso, o jogo trabalha a triangulação, algo essencial na arte da palhaçaria, pois tudo o que é feito pelo palhaço é compartilhado com o público por meio da triangulação.

A triangulação nada mais é do que dividir com o público tudo o que acontece com o palhaço, ou seja, se o palhaço for dizer algo, ele falará olhando para o público e depois olhará para o seu companheiro de cena, pois neste ato ele compartilha sua fala e suas ideias com a plateia.

No caso deste jogo a triangulação funciona da seguinte forma:

Pessoa 1: (olha na direção da plateia e diz) Cadê o pato? (Ao terminar sua fala olha para seu companheiro de cena).

Pessoa 2: (ouve a fala olhando para o companheiro de cena e ao falar olha para o público) Pato, que pato?

Pessoa 1: (ouve olhando para o colega de cena e fala olhando para a plateia) O pato!

Pessoa 2: (olha para o público dizendo) Aah, o pato!

Tive contato com este jogo, assim como os anteriores, na Oficina de Palhaçaria e Atuação Cômica promovida pela Trupe Las Manas em 2022.

- **1 Limão/meio limão**

Os participantes se organizam em círculo. Em seguida, cada um recebe um número. Uma pessoa inicia o jogo dizendo seu número, mais meio limão, mais o número de outra pessoa que compõe a roda, mais a palavra limão. Lembrando que não se pode chamar a pessoa que acabou de te chamar e nem as pessoas que já foram eliminadas do jogo.

Exemplo:

Número 1: um limão, meio limão, seis limão

Número 6: seis limão, meio limão, três limão

Número 3: três limão, meio limão, cinco limão

Número 5: cinco limão, meio limão, um limão.

E assim sucessivamente, ou seja, uma pessoa fala seu número acompanhado da palavra limão e juntamente diz "meio limão" e chama o número de outra pessoa.

Os participantes ao errarem são eliminados do jogo.

Tal jogo provoca uma confusão mental na cabeça dos participantes, fazendo com que estes tenham de pensar rápido e chamar outra pessoa. Dessa forma, o jogo acelera e se torna quase inevitável não errar. Assim sendo, o erro mais uma vez é trabalhado.

Jogo aprendido na Oficina de Palhaçaria e Atuação Cômica promovida pela Trupe Las Manas em 2022.

- **Eu fui à feira**

Os participantes se organizam em círculo. O jogo começa com uma pessoa dizendo que foi à feira e comprou tal fruta, a pessoa que está ao seu lado na roda diz que foi à feira e comprou a fruta dita pela pessoa anterior, em seguida fala o nome de outra fruta. E assim vai, até que a última pessoa da roda lembre todas as frutas ditas no jogo.

Exemplo:

Pessoa 1: Eu fui à feira e comprei um morango;

Pessoa 2: Eu fui à feira e comprei um morango e uma melancia;

Pessoa 3: Eu fui à feira e comprei um morango, uma melancia e um abacate;

Pessoa 4: Eu fui à feira e comprei um morango, uma melancia, um abacate e uma maçã.

Este jogo trabalha a memória dos participantes e o erro, pois como são muitas pessoas jogando, se torna difícil lembrar a fruta que cada participante falou, e assim, os aprendizes são obrigados a lidar com o erro por meio da brincadeira.

Jogo aprendido na Oficina de Palhaçaria e Atuação Cômica promovida pela Trupe Las Manas em 2022.

- **Jogo dos quatro cantos**

O jogo é realizado com cinco participantes, onde cada pessoa fica em uma borda da sala, formando quatro cantos. A quinta pessoa fica no meio desse quadrado.

A pessoa que se encontra no centro deverá tentar ocupar um dos quatro lugares das bordas, enquanto os participantes que se encontram nas laterais, deverão trocar de lugar uns com os outros sem dizer nada, apenas dando sinais com o olhar para que a troca com o colega de jogo possa ocorrer, ou seja, quem está ocupando as laterais, só pode trocar de lugar com quem também se encontra na borda, enquanto o participante do centro observa e tenta tomar o lugar de um destes participantes que se encontram nas bordas.

É um jogo igual ao famoso bobinho.

Por meio deste jogo conseguimos trabalhar o olhar presente que é tão importante no ofício do palhaço, ao mesmo tempo, pode-se trabalhar o lado cômico dos aprendizes, pois ao estar no centro, o participante pode fazer palhaçadas para tentar distrair os colegas e tentar pegar seus lugares.

Tive contato com este jogo no curso de Humor da SP Escola de Teatro em uma aula ministrada por Bete Dorgam no ano de 2019.

● **ZIP/ZAP/ TONHONHÕE**

Este é um jogo bem comum nas aulas de teatro, onde os participantes formam um círculo e passam um movimento e um som para as demais pessoas.

Para passar o movimento para o lado, seja o esquerdo ou direito, a pessoa que está com a vez deverá dizer ZIP e fazer com as mãos uma palma em seta. Assim, ela passa a vez para a pessoa que ela acabou de olhar e fazer o movimento.

Se a pessoa quiser passar o movimento para a frente ou para qualquer pessoa que não esteja ao seu lado na roda, ela deverá realizar o movimento de uma palma em seta e dizer ZAP.

Se ela quiser devolver o movimento para quem acabou de lhe passar, ela pode dizer TONHONHÕE e dar uma reboladinha, assim ela devolve a vez para quem acabou de lhe passar o movimento.

Este jogo trabalha a atenção e também o ridículo dos participantes, pois ao realizar o movimento "TONHONHÕE" o aprendiz explora o seu ridículo.

Aprendi este jogo no curso de teatro realizado no Sesi Campinas Amoreiras, com a professora Inês Vianna, no ano de 2015.

- **Troca de lugar na roda com nomes**

Os participantes se encontram em uma circunferência. Dessa forma, estes terão de trocar de lugar na roda chamando o nome de outra pessoa. No decorrer do jogo o grau de dificuldade aumenta, fazendo com que o ritmo acelere e que três ou mais pessoas troquem de lugar na roda ao mesmo tempo.

Assim, este jogo trabalha a atenção dos participantes e também o erro por meio da confusão mental, pois o número de informações contidas no jogo são tantas que podem confundir os participantes, ocasionando no erro.

Este jogo foi aprendido no curso livre de teatro do Sesi Campinas Amoreiras, com a professora Inês Vianna em 2015.

- **Prender o coleguinha na cadeira**

Um círculo com cadeiras é formado, em seguida alguns participantes ocupam as cadeiras que compõem o círculo, deixando sobrar uma única cadeira vazia. Os demais participantes, por sua vez, se posicionam atrás das cadeiras. Assim sendo, o objetivo do jogo é que, o participante que se encontra em pé atrás da cadeira vazia, pisque para alguém que estiver sentado e esta pessoa se retire da cadeira e vá à cadeira vazia, no entanto, o jogador que se encontra atrás da cadeira desta, precisa tentar impedi-la de sair, tocando em seu ombro. Ao ser tocada no ombro, a pessoa precisa voltar para a cadeira imediatamente.

Dessa forma, o jogador que se encontra atrás da cadeira vazia, precisa elaborar estratégias para conseguir piscar para alguém que estiver sentado, porém, sem ser notado pelo participante que se encontra atrás da cadeira deste, pois se este perceber que a pessoa que está sentada irá trocar de cadeira, ele pode tocar em seu ombro e o plano do participante que está com sua cadeira vazia, pode não dar certo, tendo que realizar novas estratégias para tentar piscar para outra pessoa. Já os participantes que estiverem sentados na cadeira e perceberem que o participante da cadeira vazia piscou para si, devem tentar sair rapidamente de sua cadeira, com o objetivo de chegar até a cadeira vazia sem que o participante que se encontra atrás de sua cadeira perceba, pois caso este perceba, ele pode tocar em seu ombro e a pessoa precisa retornar ao seu assento.

Este jogo trabalha o estado do brincar e ao mesmo tempo a atenção.

Este jogo foi aprendido em 2019, no curso de Humor da SP Escola de Teatro em uma aula de Bete Dorgam no módulo vermelho, módulo voltado ao estudo da palhaçaria.

- **Níveis de emoções**

Quatro cadeiras são colocadas de frente para o público e nelas, irão se sentar cinco participantes. Uma pessoa, podendo ser esta, alguém da plateia, irá sugerir uma emoção e os participantes irão expressá-la em diferentes níveis.

Exemplo:

Emoção: Raiva

Participante 1 - deverá expressar o sentimento de raiva no nível 1 (quase imperceptível);

Participante 2- deverá expressar tal sentimento no nível 2 (um pouco mais perceptível do que o primeiro, porém, ainda de forma sutil);

Participante 3- expressa raiva no nível 3;

Participante 4- expressa o sentimento no nível 4;

Participante 5- expressa no nível 5;

Participante 1- expressa no nível 6;

Participante 2- expressa no nível 7;

Participante 3- expressa o sentimento no nível 8;

Participante 4- no nível 9;

Participante 5- expressa o sentimento no nível mais exagerado que conseguir.

Dessa forma, é possível trabalhar os diferentes níveis de expressar o sentimento, desde maneiras sutis até exagerada, o que para o palhaço é essencial, lembrando que o palhaço na maioria das vezes lida com a hipérbole, com o exagero das ações e emoções, pois ele joga com isso e traz o cômico a partir do exagero.

Este jogo foi aprendido no curso de Humor da SP Escola de Teatro, em uma aula de Raul Barreto, no ano de 2019.

- **Imitar o andar do colega**

Várias duplas são formadas, em seguida, uma pessoa da dupla andar pelo espaço, enquanto a outra pessoa andar atrás desta, observando atentamente seu caminhar nos mínimos detalhes. Ao perceber que conseguiu observar todos os detalhes do caminhar do colega de dupla, esta pessoa, irá tocar em seu ombro e este irá se encaminhar para a lateral da sala. Assim sendo, a pessoa da dupla que observou o caminhar, irá andar pelo espaço de forma idêntica ao caminhar do colega, enquanto este se encontra na lateral da sala observando.

Em seguida, a pessoa da dupla que estava na lateral da sala, volta para o centro do espaço e caminha atrás de seu colega de dupla, observando o caminhar que este está propondo. Em seguida, após observar atentamente, este irá tocar em seu ombro e seu colega irá se retirar para a lateral da sala. Esse por sua vez, após a retirada de seu colega, irá imitar o andar do amigo de forma exagerada.

O amigo observa e volta a caminhar atrás dele novamente, em seguida, após observar o caminhar, vai tocar no ombro do colega e exagerar ainda mais nesse caminhar. Assim, transformamos um caminhar cotidiano em um caminhar exagerado.

Por meio desse jogo, conseguimos andar cotidianamente e ser observado pelo colega, para que este nos mostre a maneira como ele vê o nosso caminhar, para que assim, consigamos exagerar nesta forma de andar e brincar com isso, tentando descobrir dessa forma, a maneira como o nosso palhaço pessoal anda, afinal, é um caminhar baseado em nosso andar cotidiano, algo que é nosso, portanto pessoal.

Este jogo foi aprendido na Oficina de Palhaçaria e Atuação Cômica no Centro Cultural Tendal da Lapa, ministrada pelo professor Bruno Saggese, no ano de 2022.

- **Palmas**

O jogo ocorre da seguinte forma:

Um círculo é formado pelos participantes, em seguida estes escolhem para qual sentido o jogo vai ocorrer. Após escolher o sentido, a primeira pessoa a iniciar o jogo deve olhar para o lado escolhido e bater uma palma junto com a pessoa que se encontra ao lado da que está ao seu lado na roda. Assim sendo, a pessoa que se encontra ao lado da que iniciou o jogo deve se abaixar enquanto as duas pessoas que estão ao seu lado (esquerdo e direito) batem uma palma juntas.

Em seguida, a pessoa que se abaixou vai se levantar e bater uma palma junto com a pessoa que está ao lado da que está ao seu lado na roda, enquanto a pessoa que se encontra ao seu lado se abaixa no meio das duas palmas.

Exemplo:

Pessoa 1 inicia o jogo, bate uma palma junto com a pessoa 3, que se encontra do lado da pessoa 2, enquanto isso a pessoa 2 se abaixa no meio das duas palmas.

Em seguida, a pessoa 2 se levanta e bate uma palma junto com a pessoa 4, enquanto isso a pessoa 3 se abaixa no meio da palma realizada pela pessoa 2 e 4.

E assim continua o jogo, agora com a pessoa 3 batendo uma palma com a pessoa 5, enquanto a pessoa 4 se abaixa no meio das duas palmas e assim sucessivamente.

Com o passar do tempo o jogo aumentará sua dificuldade, adicionando uma palma também no sentido oposto ao escolhido inicialmente. Dessa forma, os jogadores podem se atrapalhar e cometer o erro devido a atenção excessiva que desempenham.

Este jogo foi aprendido na oficina de palhaçaria Exterpretação, promovida pelo projeto de extensão do Circo da Barra na UNESP em 2022. Tal jogo foi ministrado pelo professor e palhaço Felipe Michelini.

● PIF-PAF

Forma-se um círculo, onde uma pessoa se posiciona no centro da roda e realiza o gesto de arma com a mão. Em seguida, este participante aponta para uma pessoa que esteja na roda e diz PIF, essa por sua vez deverá se abaixar e as duas que se encontram ao seu lado (esquerdo e direito), viram uma para a outra também fazendo o gesto de arma com as mãos e dizendo PAF, como se estivessem atirando umas nas outras. Nesse momento, o participante que disser primeiro a palavra PAF continua no jogo e o outro deverá sair.

Vale ressaltar que existem outras maneiras de ser eliminado do jogo, como:

- o participante que estiver na mira da pessoa que compõe o centro da roda, deve se abaixar, caso contrário este será eliminado;
- outra forma de sair do jogo é não apontando para o colega na hora de fazer PAF ou até mesmo, confundindo a palavra e dizendo PIF ao invés de PAF;
- ou como já falamos anteriormente, demorando mais do que o colega para fazer PAF.

Entrei em contato com esse jogo, em uma aula de jogos teatrais ministrada pela professora Beatriz Morelli no estágio obrigatório de ensino formal realizado por mim na Escola Viva, uma instituição particular localizado na zona sul da cidade de São Paulo.

● Samurai

Um círculo é formado pelos participantes. Uma pessoa começará o jogo e fará a pose do samurai, composta basicamente por juntar as palmas das mãos, realizar um leve agachamento e levantar os braços. Nessa pose, deverá olhar para alguém e dizer “Rá”. A pessoa ao ser olhada pelo iniciador do jogo, deverá imediatamente unir as palmas de suas mãos e erguer os braços para cima. Os participantes que se encontrarem ao lado esquerdo e direito desta, deverão efetuar a pose do samurai, juntamente com o grito “Rá” e realizar um movimento como se estivessem cortando a pessoa ao meio. Em seguida, o jogador “cortado” deverá olhar para alguém e dizer “Rá”, voltando novamente a mesma dinâmica realizada pelo iniciador, fazendo com que o jogo ocorra em um ciclo constante.

Entrei em contato com este jogo na Oficina de Palhaçaria e Atuação Cômica no Centro Cultural Tendal da Lapa, ministrada pelo professor Bruno Saggese, no ano de 2022.