



Recebido em:
05/08/2017
Aprovado em:
05/08/2017
Editor Respo.: Veleida
Anahi
Bernard Charlort
Método de Avaliação:
Double Blind Review
E-ISSN:1982-3657
Doi:

O teatro, o palhaço e o jogo

CLAUDIO REJANE ALVES DOS ANJOS
YARASARRATH ALVIM PIRES DO CARMO LYRA

EIXO: 16. ARTE, EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE

RESUMO

Esse trabalho refere-se a um estudo sobre a utilização do arquétipo do palhaço, associado aos jogos teatrais como ferramenta metodológica para o ensino do teatro. Tomando como referencial as reflexões do filósofo Johan Huizinga a respeito do jogo e as razões biológicas para o mesmo, como também a sua relação com teatro, ao mesmo tempo, trata das questões do riso segundo Henri Bérson como construção da imaginação humana, coletiva, social e popular, ligado com a arte e o poder de ensinar algo sobre a vida. E relata sobre pontos na formação do ator/palhaço segundo as práticas de Luís Otávio Burnier, Renato Ferracini e Joice Aglae. Concluindo que a associação entre palhaço e jogo pode ser uma ferramenta metodológica eficaz para o ensino do teatro.

Palavras chave – Ensino de teatro, Palhaço, Jogo,

ABSTRACT

This work refers to a study on the use of the clown archetype, associated with theatrical games as a methodological tool for teaching theater. Taking as reference the reflections of the philosopher Johan Huizinga on the game and the biological reasons for it, as well as its relation with theater, at the same time, it deals with the questions of laughter according to Henri Bergson as construction of the human, collective, social imagination And popular, connected with the art and power of teaching something about life. And reports on points in the formation of the actor / clown according to the practices of Luis Otávio Burnier, Renato Ferracini and Joice Aglae. Concluding that the association between clown and play can be an effective methodological tool for teaching theater.

Keywords - Theater teaching, Clown, Game.

As questões aqui elencadas sobre o teatro, o jogo e o palhaço tem por objetivo ressaltar sobre a importância da comédia (com o riso e a sátira) o comediante (palhaço) e do jogo dramático e teatral como mecanismos metodológicos no ensino do teatro e como fermenta auxiliadora aos alunos na percepção de mundo, para olhar os seus pares de outra maneira, e realizarem uma leitura crítica menos naturalista.

Em relação ao jogo, pode-se afirmar que o jogo é significativo porque vai além das necessidades imediatas da vida, tem uma razão de ser. Para o filósofo Johan Huizinga (2005) “todo jogo significa alguma coisa”, o chamado “instinto” não seria adequado para classificar a razão do jogo, talvez, “espírito” ou “vontade”, mas também seria demasiado para classificá-lo. Para este autor é certo que existe uma presença imaterial relacionada ao jogo.

Segundo o autor supracitado, existem muitas respostas para a razão biológica do jogo, quase todas se complementam, mas não respondem à compreensão do conceito do mesmo. O que parece é que todas elas tentam

responder o porquê do jogo, por exemplo: o jogo tem como função servir de descarga de energia abundante ou servir como forma de restaurar essa mesma energia quando usada em demorado; impulso inato para o exercício de alguma faculdade; preparação para o exercício de tarefas sérias; escape para os impulsos prejudiciais; necessidade de distensão; preservação do sentimento do valor pessoal; desejo de dominar e competir; realização do desejo; autocontrole e instinto de imitação.

Logo, a maioria das hipóteses tende a responder o que o *jogo é em si mesmo* e o que representa para cada jogador. Todas essas respostas são baseadas em métodos quantitativos, sem levar em conta a questão estética do jogo, mas falta responder por que o jogo fascina as pessoas. “E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside à própria essência e a característica primordial do jogo” (HUIZINGA, 2005, p. 04). Ainda segundo o autor, a natureza poderia ter dado à criatura humana mecanismos para responder às necessidades já elencadas, mas deu ao homem o jogo com suas tensões e alegrias. “É legítimo considerar o jogo uma *totalidade*, no moderno sentido da palavra, e é como totalidade que devemos avaliá-lo e compreendê-lo” (2005, p.05-06).

Desta forma, o jogo é uma realidade autônoma, pois ele existe desde que existe a vida. A essência do jogo segundo o filósofo não é material e ele também não pode ser entendido como algo racional, já que existe além da esfera humana. Se os animais são capazes de brincar, segundo ele, essa ação tira deles o conceito de seres mecânicos, ou seja, regidos pelas leis da física.

Os Jogos como meios auxiliares na descoberta dos Clowns

Sabe-se que o universo do palhaço descende da comédia. Para Aristóteles, em sua *Poética*, a comédia tinha a função de mostrar o homem com suas fraquezas, ou seja, como ele realmente é. Ser palhaço é aprender a lidar com essas fraquezas e fracassos, mas com talento, saber rir de si mesmo. Em sua obra *A arte de ator: da técnica à representação*, Luís Otávio Burnier (2001), revela que, segundo Shklovski, o clown faz tudo com sinceridade, e que ele é a encarnação do trágico da nossa vida cotidiana, é o homem assumindo-se cômico, ou seja, assumindo a sua humanidade.

Os termos clown e palhaço designam a mesma coisa, mesmo com origens etimológicas tão distintas. O termo palhaço vem do italiano *paglia* que quer dizer “palha” e clown é originário do inglês *clod* que quer dizer camponês.

Os pesquisadores do LUME – Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas Teatrais da UNICAMP, fazem o uso do jogo na descoberta de seus clowns. Eles utilizam uma metodologia que chamam de “retiro de clowns”. Os futuros clowns são convidados a passar um período em um lugar isolado, quase sempre numa chácara ou sítio. Esse retiro é basicamente sustentado na ideia de que os futuros palhaços devem agradar ao *Monsieur Loyal* para conseguir um emprego em seu circo. Nesse retiro, os atores vivenciam vários jogos e exercícios, mas sem perder o foco que é tentar agradar ao *Monsieur*. Quando terminada essa etapa, cada palhaço, com o auxílio de um instrutor, através de jogos simples, deve procurar descobrir a sua melhor maneira de lidar com os outros e as coisas, e assim perceber o seu jeito particular de jogar.

Aqui, a ideia de aprovação do clown pelo *Monsieur* não entra em contradição com a questão apontada por Viola Spolin (2005) sobre a aprovação/desaprovação, já que neste caso essa aprovação é a única regra do jogo. Para jogar, o jogador precisa se sentir livre, sentir a sua liberdade pessoal, se sentir parte do jogo, do mundo que o circunda, vendo, tocando, sentir sabores, aromas e adquirindo autoconsciência. Como somos construídos pelos olhos dos outros, sem uma autoidentidade bem definida, a graça natural é afetada. Acabamos construindo uma fortaleza e nos tornamos tímidos, presos aos conceitos de aprovação/reprovação, ressalta Spolin.

O jogo continua em sua relação com a plateia, as *gags* podem ser modificadas ou sofrer variações, de acordo com a recepção do público. Assim, pode-se perceber que a quebra da regra do jogo surge com a liberdade pessoal já adquirida pelo jogador/palhaço, que conhece as possibilidades de interação com os outros e com a plateia. “O clown introduziu a noção do jogo, da brincadeira, sem abandonar a técnica corpórea de representação, mas, ao contrário, precisando dela para poder conquistar a liberdade de jogar” (BURNIER apud FERRACINI, 2005, p.221).

Fazendo uso de sua lógica particular, o clown dá outra cara ao jogo, ou, talvez, desenvolve à sua maneira particular de jogar. O objetivo do clown é fazer com que o público, ao rir do palhaço, entre no jogo e ria de si mesmo, ao perceber que ele também pode se ver naquela situação.

A diretora e pesquisadora Joice Aglae Brondani (2006) também faz uso do jogo e especialmente dos jogos teatrais de Viola Spolin, no treinamento da descoberta de clown com seus atores. O objetivo é fazer com que os clowns através dos jogos possam se relacionar com seus parceiros, com o espaço e as coisas.

Segundo Brondani (2006) antes os aprendizes de clowns são bombardeados de informações, que os auxiliará na descoberta de seus clowns, como a exibição de filmes e de desenhos animados. Essas imagens retidas da memória podem surgir no momento do jogo; o “*Monsieur*” (uma espécie de *mestre do clown*) os incentiva a criar mundos imaginários e através dos jogos eles podem dar vida esse mundo através da ação, fazendo com que o espectador possa conhecê-los.

Nesse momento os clowns são convidados a obedecer às regras do jogo, o que se torna uma espécie de lei para eles. Essa lei pode ser quebrada quando há interação entre os clowns, como algo consentido e compartilhado. O clown adquire então sua liberdade e está propenso a desenvolver suas habilidades pessoais.

Através da análise do jogo, o “*Monsieur*” vai percebendo como funciona a lógica de cada clown e a partir daí pode escolher os jogos que melhor possam auxiliá-lo no trabalho com aquele clown/ator.

O jogo, o riso e a seriedade

É possível pensar que o jogo é a não-seriedade, mas é impossível afirmar que não há seriedade no jogo. O riso está sempre em oposição à seriedade, mas nem sempre ele está ligado ao jogo, em alguns jogos como o xadrez, o riso não é bem-vindo, mas há lugar para a seriedade. O jogo é uma ação, também, animal e o riso é extremamente humano.

Segundo Henri Bergson (1993), o riso tem uma função social, pois somente o homem pode rir e fazer rir, pois mesmo os animais e objetos só provocam em nós o riso quando apresentam algo de humano.

O riso surge da imaginação humana, coletiva, social e popular; está ligado com a arte e pode ensinar algo sobre a vida. Por despertar o riso através de uma reação momentânea, o cômico se utiliza da inteligência para causar tal intento, pois o mesmo exige um entendimento prévio, cumplicidade com os que riem, ou seja, “o nosso riso é sempre o riso dum grupo” (BERGSON, 1993, p.20). Eis o motivo de algumas piadas não serem vistas como engraçadas em outros lugares.

O riso é provocado por uma atitude brusca que foge da trivialidade diária, como algo involuntário e sem domínio. O riso, portanto, é sempre acidental, algo que foge da rigidez das coisas dadas.

O cômico, categoria da não-seriedade, mantém uma afinidade com o riso, mas não com o jogo. “Considerado em si mesmo, o jogo não é cômico nem para os jogadores nem para o público” (HUIZINGA, 2005, p. 09). Para o filósofo, quando o cômico provoca o riso, esse surge não do jogo, mas da situação e de pensamentos expressos. “A arte mímica do palhaço, cômica e risível, dificilmente pode ser considerada um verdadeiro jogo” (*ibidem*). Aqui se faz necessário lembrar que o autor está falando do conceito de jogo enquanto atividade irracional e significante, não como uma atividade social.

O autor defende a dissociação do jogo a outras categorias pelo fato de não ver no jogo uma função moral, o que impede de associar a ele questões de vícios e virtudes, bem e mal, sabedoria e loucura, verdade e falsidade. Ele aceita a possibilidade de locar o jogo no domínio da estética, já que o jogo é propenso à beleza, principalmente através da graça e vivacidade do corpo humano em movimento.

O teatro enquanto jogo

Huizinga afirma o caráter lúdico do teatro e a sua característica de jogo. O filósofo, assim como Spolin, concordam com o fato de que uma das características gerais do jogo é a incerteza e que ela causa certa tensão; e que o desejo de ganhar pode destruir o fascínio do jogo. Ressalta que quando o teatro faz parte de uma competição como acontecia na Grécia a ele é acrescentada uma categoria agonística (técnica de argumentação para fazer valer uma opinião ou arte da luta, embate), perdendo assim o seu caráter autônomo.

Ele quem Ele faz lembrar que segundo a poesia Grega, o teatro é um gênero dramático, e que, dos gêneros, o lírico é

o que está mais perto da esfera do jogo. Lembra ainda que o exagero se constitui numa das características da poesia lírica e aponta Shakespeare como o dramaturgo que compreendeu esse traço e através do uso exagerado e audacioso da imagem construiu sua carreira.

A tendência para o exagero e a megalomania está presente em todas as culturas e é uma das funções da ludicidade. Tal fato pode ser constatado, segundo o autor, nos relatos das histórias dos santos, dos deuses hindus, gigantes, anões, até mesmo Gulliver. “Há um elemento semi-humorístico, próximo do faz de conta, que é inseparável do verdadeiro mito” (quem disse isso 2005, p.159).

Para o filósofo, a epopeia quando deixou de ser recitada nas ocasiões festivas e passou a ser lida, juntamente com a lírica que deixou de ser associada à música, perdeu um pouco de seu caráter essencialmente lúdico. Somente o drama, por necessitar de uma ação, conservou o seu caráter lúdico. Nas línguas latinas e germânicas o drama é chamado de jogo e *interpretar é jogar*, apesar de os gregos não nomearem de jogo nem o drama, nem a sua execução.

Nas comédias de Aristófanes, no momento da *parabase*, o coro se dirigia ao público e dizia obscenidades, escolhendo as vítimas de seu escárnio. Os componentes do coro usavam trajes fálicos e máscaras animais. Em algumas comédias, Aristófanes utilizou animais como referências, a exemplo dos pássaros, das rãs e das vespas, como vestígios de tempos remotos. Essa personificação animal, a censura ao público e o escárnio são heranças das festas públicas e das canções antifoniais, provocantes, lascivas e festivas.

Huizinga relembra que a tragédia não foi originalmente escrita para o palco, mas se caracterizava como um “jogo sagrado” ou “ritual lúdico”, que aos poucos foi ganhando diálogos, e a representação dos mitos foi se tornando uma interpretação teatral, ganhando um enredo com o intuito de apresentar o destino do humano.

Num clima de competição, o teatro grego apresentava suas tragédias e comédias em comemoração ao deus Dionísio. O público reagia a todas as alusões e sutilezas, à expressão e estilo de cada autor, e fazia críticas severas aos mesmos.

Mesmo não atribuindo ao riso uma característica do jogo, Huizinga não nega que ele é causado por uma ação ou expressão, sendo que a expressão é uma das funções sociais do jogo. O palhaço é em sua origem um personagem cômico, sujeito do jogo teatral, que tem como função principal provocar o riso. Pode-se concordar que não é função do jogo provocar o riso, mas não se pode negar que o riso provocado pelo palhaço surge de um jogo estabelecido entre ele e quem ri.

Considerações Finais

É possível concluir que o jogo teatral não é algo novo, já que o teatro desde sua origem é uma espécie de jogo e a melhor forma de se vivenciar um jogo é jogando, como apontou Spolin. Reside aí a razão de se utilizar os jogos com crianças e iniciantes. Eis aí a razão dos atores/palhaços se descobrirem também através do jogo, não só pelo fato de serem atores e personagens, frutos do teatro, que é fruto do jogo, mas por trazerem em si um pouco do exagero, da incerteza e do belo, presentes no jogo.

O jogo ensina a jogar, é por essa razão que educadores continuam utilizando os jogos em suas aulas, com a certeza de que através da utilização do lúdico, poderão colaborar para formação integral do aluno, além de levá-lo a compreender os mecanismos do fazer teatral, um todo, constituído de pequenas partes. Aquela pequena parte que é ele, aluno-jogador-ator, contribui para a construção do todo, a cena ou espetáculo, construindo uma educação por meio do lúdico e do riso. Daí surge o desejo de unir palhaço, sala de aula, teatro e jogo. Prática recorrente dos autores desse artigo em seus espaços de trabalho.

A temática aqui expressa foi tema do Trabalho de Conclusão de Curso de Claudio dos Anjos (2008) com o título “Jogo do nariz vermelho: o palhaço e o imaginário infantil e processos de aprendizagem” ressaltando sobre sua experiência no ensino do teatro para alunos do ensino fundamental e da eficácia da utilização do arquétipo do palhaço e dos jogos dramáticos e teatrais como ferramenta metodológica para o ensino do teatro.

Referências

ANJOS, Claudio Rejane Alves. *Jogo do nariz vermelho: o palhaço e o imaginário infantil e processos de aprendizagem*. Salvador, 2008, Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia.

ARISTÓTELES. *Poética*. Tradução Eudoro de Sousa. 2. ed. Imprensa Nacional –Casa da Moeda. 1990. Série Universitária. Clássicos de Filosofia.

BERGSON, Henri. *O riso: Ensaio sobre o significado do Cômico*. 2.ed. Tradução: Guilherme de Castilho, Lisboa: Guimarães Editores, 1993.

BRONDANI, Joice Aglae. *Clown, absurdo e encenação: processos de montagem dos espetáculos “godô”, “trattoria”, e “joguete”*. Salvador, 2006, Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em artes cênicas, Universidade Federal da Bahia.

BURNIER, Luís Otávio. *Arte de Ator: técnica e representação: elaboração e sistematização de técnicas corpóreas e vocais de representação para ator*. Campinas: UNICAMP, 2001.

FERRACINI, Renato. *A arte de não interpretar como poesia corpórea do ator*. Campinas: UNICAMP, 2003.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. 5.ed. Tradução: João Paulo Monteiro, São Paulo: Perspectiva, 2005.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. 5.ed. Tradução: Indrid Dormien Koudela, São Paulo: Perspectiva, 2005.