

Beatriz Staimbach Albino

CORPO, MIMESE E EXPERIÊNCIA NA ARTE DO PALHAÇO

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito para a obtenção do título de Doutora em Ciências Humanas.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Fernandez Vaz

Co-orientadora: Prof.^a Dr.^a Franciele Bete Petry

Florianópolis
2014

Beatriz Staimbach Albino

Corpo, Mimese, Experiência na Arte do Palhaço

Esta tese foi submetida ao processo de avaliação pela banca examinadora para obtenção do título de *Doutor(a) em Ciência Humanas* e aprovada em sua forma inicial, no dia 24 de junho de 2014, atendendo às normas da legislação vigente do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas/Doutorado.

Florianópolis, 24 de junho de 2014.

Prof.^a Dr.^a Tereza Kleba Lisboa. Coordenadora em Exercício do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas.

Banca Examinadora:

Alexandre Fernandez Vaz (Orientador – UFSC)

Prof. Dr. Marco Antônio Coelho Bortoleto (membro externo – UNICAMP)

Prof. Dr. Ivan Marcelo Gomes (membro externo – UFES)

Prof. Dr. Jaison José Bassani (membro interno – UFSC)

Prof. Dr. Ana Cristina Richter (membro interno – UFSC)

Prof. Dr. Rosana Silva de Moura (membro interno – UFSC)

Dedico este trabalho aos meus pais

Aos meus irmãos

E ao meu amado João

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, agradeço pelo incentivo e pelas condições privilegiadas de estudo que sempre me deram.

Aos meus irmãos, Vanessa e Raffinha, pelo reconforto de ter a certeza de que posso sempre contar com vocês.

Ao João, pela vida compartilhada e pelo cuidado, carinho e paciência nos momentos difíceis que fizeram parte do processo de escritura desta tese. Obrigada também pelo apoio incondicional durante os (longos) oito meses de estágio no exterior.

À família Moura Silva e Miranda, pelo otimismo e alegria, em especial da matriarca Maria Zélia e seus filhos: *Louis, Caracoles e Bela*. Obrigada também à Gessi, ao (tio) Hugo e família, ao Sr. Fernando e à Ivete. Grata pelo apoio.

Ao passeio-aventura sobre duas rodas, de Amterdam a Utrecht, com a querida Blé. Momento único e inesquecível. Agradeço também a ela e ao Beto por terem me acolhido quando estive no Rio de Janeiro, durante a realização de parte da pesquisa de campo deste trabalho.

À Débora e ao Magrini, por terem nos recebido tão carinhosamente no Oeste do Estado. Sempre prestativos e gentis conosco. Agradeço a possibilidade de conhecer e conviver com vocês e suas famílias.

À Eleonora, *ma prof. chérie*, pela coragem de não se contentar com o “comum” ou sempre igual, e por tantos lampejos inteligentes e instigantes sobre o idioma e a cultura francesa.

Às mulheres: Soninha, Adriana e tia Pedra, que de diferentes formas e em distintos momentos, me conduziram sabiamente pelos meus próprios labirintos. Vocês foram essenciais!

À “trupe”: Jean, Lu e Yasmin(duim), por terem me *iniciado* no mundo das artes circenses. Vocês plantaram a semente deste trabalho.

Aos artistas (tão generosos!) que participaram como interlocutores desta pesquisa, por meio de entrevistas e/ou conversas informais. Em especial, agradeço àqueles que permitiram que eu acompanhasse suas oficinas (*workshops*), e aos participantes destas, por terem aceitado minha presença como observadora.

Aos colegas do *Núcleo de Estudos e Pesquisas Educação e Sociedade Contemporânea*, em especial à Franciele Bete Petry e Ana

Cristina Richter. Sou grata pelo privilégio da participação em um grupo com pessoas tão dedicadas à vida acadêmica. Agradeço, principalmente, ao coordenador do *Núcleo*, que foi também o orientador desta pesquisa: prof. Dr. Alexandre Fernandez Vaz. Obrigada pelas oportunidades, incentivo, confiança, apoio acadêmico e pessoal, compreensão, dedicação aos trabalhos em comum, disponibilidade, conhecimento compartilhado... enfim, por tudo, por tanto.

Ao prof. Dr. David Le Breton, por ter se ocupado da minha pesquisa, me dando várias boas ideias sobre o tema, assim como sugerindo diversas leituras – o quê ainda hoje faz, via email. Agradeço por ter me recebido tão bem em *Strasbourg*. Cuidadoso e gentil, ocupou-se várias vezes da minha inserção na vida acadêmica da *Université*.

Aos membros da banca de defesa e qualificação, por suas contribuições: Ivan Marcelo Gomes, Ana Cristina Richter, Jaison José Bassani, Marco Bortoleto, Rosana Silva de Moura, Selvino José Assmann e Renato Ferracini.

Ao corpo docente, muito competente e dedicado ao Programa de Doutorado Interdisciplinar em Ciências Humanas (DICH). Foi um privilégio ter aula com vocês.

À CAPES, pela bolsa de estudos concedida no Brasil, e pela bolsa de estágio no exterior, o que possibilitou o aprofundado significativo sobre meu objeto de estudo e as artes circenses em geral.

RESUMO

O corpo não é apenas objeto, mas sujeito. Como tal, compõe o palhaço, personagem mimético presente em diversas culturas e investigado nesta tese. Neste sentido, perguntou-se quais os lugares do corpo na arte do palhaço, especialmente nos momentos de mimese, experiência e jogo. A obra de Walter Benjamin animou a pesquisa. Para tanto, foram analisados espetáculos (ao vivo e em vídeo), oficinas e autobiografias, além de entrevistas com artistas. O texto foi dividido em duas partes: *Fragmentos sobre o palhaço e o corpo* e *Sobre alguns lugares do corpo na experiência de ser palhaço*. Ao final fez-se um contraponto entre o brincar da criança e do palhaço: o objetivo deste, diferentemente do da criança é surpreender, confundir – dois importantes mecanismos disparadores do riso. Pensar o *métier* do palhaço como obra de arte permite refletir sobre a ambivalência dela e mesmo da cultura. Ambas são uma combinação de *Unheimlich* e apaziguamento, nunca completamente logrado, do medo. Ao renunciar à violência, o selvagem é incorporado e participa do processo criativo, ao mesmo tempo em que a combinação entre técnica e mimese oferece o desenlace do processo.

Palavras-chave: Corpo. Mimese. Experiência. Palhaço. Walter Benjamin.

ABSTRACT

Body is not just object, but subject. As such, makes up the clown, mimetic persona present in different cultures and investigated in this thesis. In this sense, we asked about the places of body in clown art, especially in their moments of mimesis, game and experience. The Oeuvre of Walter Benjamin inspired the research. To do so, spectacles (live and video), workshops and autobiographies were analyzed, as well as interviews with artists. The text is composed by two parts: *Fragments on the clown and the body* and *About some places the body in the experience of being a clown*. The thesis concludes with a counterpoint between the children play and that of clown: the purpose of the latest, unlike the child, is to surprise and confuse – two important triggers mechanisms of laughter. To think about the art of clown as artwork allows reflecting on its ambivalence and even of the culture. Both are a combination of *Unheimlich* and appeasement, never completely achieved, fear. As renouncing violence, the wild participates in the creative process, while the combination of technical and mimesis provides the outcome of the process.

Keywords: Body. Mimesis. Experience. Clown. Walter Benjamin.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
PARTE I	
FRAGMENTOS SOBRE O PALHAÇO E O CORPO.....	17
1 <i>IMAGENS QUE DORMITAM NO PALHAÇO</i>	19
1.1 Sobrenatural	19
1.2 Deformação	25
1.3 Máscara	31
1.4 Loucura	33
1.5 Inadequação	35
2 O PALHAÇO E O CORPO.....	39
2.1 Dois estilos, sempre palhaços	39
2.1.1 <i>Os Rastellis</i>	40
2.1.2 <i>Avner (Exceptions to Gravity)</i>	45
2.2 Corpo: em gestos, em cena, mimético	51
2.3 Corpo na imaginação	64
3 ASPECTOS DA FORMA ARTÍSTICA.....	69
3.1 O palhaço e sua aparência de espontaneidade	69
3.2 Técnicas corporais	72
3.3 Aparência do palhaço	74
PARTE II	
SOBRE ALGUNS LUGARES DO CORPO NA	
EXPERIÊNCIA DE <i>SER</i> PALHAÇO.....	76
1 COMPOSIÇÕES INFORMAIS.....	78

2 UM PROCESSO FORMAL DE COMPOSIÇÃO: AS OFICINAS.....	94
3 PASSAGENS.....	100
4 <i>SER PALHAÇO</i>	107
ALGUMAS CONSIDERAÇÕES.....	111
REFERÊNCIAS.....	113
GLOSSÁRIO.....	119
ANEXO.....	121

INTRODUÇÃO

Recentemente tem se observado na Academia um *querer saber* particular por uma figura milenar, presente em diversas culturas e que atravessa os tempos. Autêntico objeto antropológico, o palhaço acompanha a humanidade desde os seus primórdios e está/esteve presente nas mais diversas culturas, como se pode ler em Dario Fo (1999) e Castro (2005). Especialmente a partir do final dos anos noventa, ele tem sido objeto de pesquisa não somente nas artes, mas nas Ciências Humanas em geral. Há trabalhos sobre o palhaço em programas de pós-graduação em Educação, Psicologia, Ciências Sociais, Antropologia Social, entre outras.¹

É possível que esse interesse corresponda ao número crescente – e isso em vários países – de escolas, oficinas e cursos para formação nesse *métier*. A arte do palhaço é hoje um campo de conhecimento acessível a qualquer pessoa, não se restringindo mais sua transmissão ao círculo familiar de tradição circense. Essa abertura possibilitou que esse saber, transmitido privilegiadamente (até então) de forma oral, fosse preservado por outras gerações, mesmo que de *não circenses*.² Essa abertura certamente também permitiu uma ampliação/renovação dos repertórios *clownescos*.

Faz parte desse quadro a presença do palhaço em outros lugares além da lona de circo, como a rua, teatros, eventos empresariais, e também hospitais, prisões, favelas, locais em situação de risco/conflito, entre outros. Um dos trabalhos mais conhecidos é o da ONG *Doutores da Alegria*, movimento que surgiu nos Estados Unidos e que existe no Brasil desde o começo dos anos 1990. Em outras organizações, a *palhaçaria* adquiriu o caráter de militância, como é o caso dos *Pallasos en Rebeldia*, e da ONG internacional *Palhaços sem Fronteiras*, em que artistas de diferentes partes do mundo têm se apresentado, de forma voluntária, em zonas de conflitos como Palestina, Bósnia e Colômbia.

¹ Por exemplo: KASPER (2004); OLENDZKI (2009); FEDERICI (2004); DORNELES (2009); MARTINS (2012); KRUGER (2008).

² Entre os anos de 1998 e 2001, Bolognesi (2003; 2009) se dedicou ao registro escrito e fotográfico de *esquetes: entradas e reprises* observadas em circos brasileiros.

Numa outra linha (*existencial*, talvez), a experiência de ser palhaço, especialmente em oficinas de *iniciação*, tem sido procurada/divulgada como uma forma de terapia de grupo. O princípio que anima essa abordagem, muito em voga, é, basicamente, “descobrir nele mesmo [em cada um] 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). Essa é uma linha pedagógica que surgiu casualmente num dos cursos da *École Internationale de Théâtre de Jacques Lecoq*, e que foi ganhando mais espaço até se tornar parte fundamental do processo de formação de atores. Por meio de Luís Otávio Burnier e do *Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas Teatrais* (LUME), essa via de formação tornou-se bastante influente no Brasil – como se verá na fala dos interlocutores desta pesquisa.

Na academia, a relação entre esta abordagem e a obra de Gilles Deleuze é bastante explorada³, muitas vezes sendo o palhaço tomado como exemplo perfeito do pensamento deste autor.

A presente proposta de investigação coloca o corpo no centro da discussão, e toma o palhaço como um arquétipo. De fato, as histórias do palhaço e a do corpo estão entrelaçadas, sendo possível traçar uma seguindo os rastros da outra. Ambas, igualmente, são aparentadas com a história da loucura, da feiura, do riso, bem como são afins a temas como violência e inadequação, e a tudo que remete à irracionalidade. Enquanto arquétipo, o palhaço tem a tácita “autorização” de mostrar e jogar com o corpo enquanto o que é excluído, negado, na cultura.

As reflexões sobre o palhaço que interessam a esta pesquisa de um modo especial, procedem das discussões sobre o corpo como parte fundamental no conhecimento do mundo, em que a sua materialidade vem a compor a experiência subjetiva. Nesta linha de pensamento, de acordo com Ortega (2009, p.215), “a linguagem não fabrica o corpo, antes o corpo molda a linguagem e as estruturas racionais que usamos para compreender o mundo.” O corpo surge assim como estando no centro mesmo da cultura.

Seguindo algumas pistas sobre o tema do corpo na obra de Walter Benjamin – que é a principal guia das reflexões que animaram este trabalho –, o objetivo da presente pesquisa foi investigar alguns lugares

³ Basta ver os trabalhos mencionados na nota de rodapé 1.

e usos do corpo na arte do palhaço, especialmente nas interfaces de ambos (palhaço e corpo) com a cultura e nos momentos em que, nesse *métier*, corpo e experiência se entrecruzam. Para tanto foram mobilizados alguns conceitos: mimese, experiência, jogo, memória involuntária, que são desenvolvidos no conjunto das reflexões ao longo do trabalho.

A pesquisa contou com um conjunto diverso de fontes: entrevistas, observações e registro por escrito dos espetáculos, oficinas e vídeos. Em lugares e momentos diferentes, partindo de um roteiro semiestruturado, foram gravadas (e depois transcritas) um total de sete entrevistas com artistas que estão no *métier* há muito tempo, entre dez e vinte anos. As questões giraram em torno da trajetória artística (especialmente os pontos em que ela se entrelaça à biografia) de cada um, da criação/composição do palhaço e do(s) espetáculo(s), das habilidades/técnicas corporais empregadas, da presença de rituais antes de entrar em cena, dos lugares do riso.⁴ Nesse mesmo impulso, foram consultadas autobiografias de alguns artistas (LIBAR, 2008; SEYSSEL, 1977), e o livro de Étaix (2013): *Il faut appeler un clown, un clown*, em que um artista-palhaço escreve sobre palhaços. Também compõe este conjunto de fontes, anotações durante ou depois de conversas informais com alguns artistas.

Para analisar a forma artística (O que é um palhaço? O que o caracteriza?), foram observados e registrados em diário de campo diversos espetáculos, especialmente aqueles que aconteceram durante o *Sesc Fest Clown* (2012), em Brasília, e no *Très Grand Conseil Mondial de Clowns* (2013), em Niort (França). Nesta parte da pesquisa (em seu processo), privilegiou-se a observação das vias para levar ao riso, os *modos de fazer* singulares dos artistas (o estilo), os lugares do corpo, o figurino, a maquiagem, e o próprio espanto e surpresa da pesquisadora diante de algumas apresentações/artistas.⁵ Para expor o que foi apreendido nesta análise mais geral, tomou-se como ponto de referência (na primeira parte do trabalho) a descrição de dois espetáculos

⁴ O roteiro-base das entrevistas encontra-se em anexo.

⁵ Ao longo desses quatro anos, vários espetáculos foram apenas observados, sem ganharem a forma de um registro escrito: *Shows* no parque temático Beto Carreiro World, nos circos Fantástico e Moscou, e nos eventos *Noite de Palhaços*, *Palco Aberto*, *I Festival Internacional de Palhaços Ri Catarina* e *Floripa Teatro*, dentre outros espetáculos no *Festival d'Avignon*, França (2013).

disponíveis em vídeo (youtube), a que sempre se recorria como ilustração do exposto.

Para conhecer e analisar o processo de *iniciação* e/ou *composição/aperfeiçoamento* do artista como palhaço, foram observados, registrados e analisados um total de seis oficinas – a maioria ofertada como parte da programação dos festivais de palhaços. Cada uma delas teve duração de três a quatro turnos diários, geralmente em dias diferentes. Uma oficina mais extensa, com dois encontros semanais (de um período cada) durante um mês, foi observada no Rio de Janeiro. Apenas uma oficina foi de observação-participante: em Montpellier (França), dentro da rede de cursos da empresa *Arts, Rire, Clown et Compagnie*.

Este amplo conjunto de fontes foi analisado de acordo com o objetivo da pesquisa, depois organizado e categorizado em duas grandes partes, que se subdividem em capítulos e subcapítulos. Na *Parte I: Fragmentos sobre o palhaço e o corpo*, discorre-se sobre *imagens* inquietantes e fascinantes que são inerentes ao palhaço, seus *modos de fazer* particulares e alguns elementos de sua *forma artística*. Na *Parte II: Sobre alguns lugares do corpo na experiência de ser palhaço*, abordou-se as diferentes maneiras de formar-se (com ênfase no método das oficinas), e da busca por um *estado* de palhaço, fundamental para a experiência enquanto tal. Ao final, como considerações do trabalho, há uma comparação do palhaço à criança e a afirmação do caráter artístico do *métier* do palhaço.

PARTE I

FRAGMENTOS SOBRE O PALHAÇO E O CORPO

Esta parte do trabalho é dedicada a expor, em seu primeiro capítulo, algumas *imagens* que dormitam no palhaço, e que acompanham esta figura há séculos. São elas: sobrenatural, deformação, máscara, loucura e inadequação (e/ou inabilidade). Ainda que nem todas essas sejam hoje nele imediatamente reconhecíveis, importa é que fazem parte de um campo de possibilidades que está sempre aberto ao artista-palhaço. Elas testemunham uma experiência coletiva com esta figura e com o corpo que atravessa os tempos. Alguns aspectos da história do palhaço são aí expostos, mas privilegiou-se apresentar aqueles elementos constitutivos desta arte que alimentam/subsidiam as irrupções da *mémoire involontaire*, dando vazão à aparição de *imagens* (mnêmicas) que jazem nos labirintos inconscientes.

O segundo capítulo trata de alguns *modos de fazer* do palhaço e dos lugares do corpo e da mimese nesta arte. No primeiro subcapítulo, são descritas-interpretadas as apresentações de artistas que têm estilos bastante diferentes entre si: os *Rastellis* – grupo de palhaços que faz uso de uma linguagem *tradicional*; e o palhaço *Avner* – que tem espetáculo solo e um estilo *contemporâneo*. Essas descrições servem como exemplares ao longo de toda esta primeira parte do trabalho. No subcapítulo seguinte, tratou-se do que aqui se nomeou como *dramatização do corpo* e sobre resquícios de tempos primevos e do inconsciente coletivo que compõem a forma de fazer do palhaço. Aborda-se também a capacidade potencial de metamorfose e (re)descoberta do mundo que ele possui, em função do seu corpo aberto, mimético. No terceiro subcapítulo, trata-se de alguns de seus jogos contra o espectador, que visam levar este à confusão, ao erro, à surpresa, ao mesmo tempo em que convocam a capacidade do espectador de imaginar e participar, com seu corpo (num sentido mais amplo), desse espaço de jogo aberto.

O terceiro capítulo é uma breve exposição de aspectos relacionados à forma artística desta arte. Primeiramente trata-se da composição do que se convencionou nomear de *aparência de espontaneidade* do palhaço, de que faz parte, especialmente, a

expectativa de que ele tem liberdade para fazer tudo o que quiser, a ideia de que ele faz algo muitas vezes sem querer e/ou perceber, o estabelecimento de uma relação algo afetiva com o espectador por meio do olhar, e a possibilidade sempre a ele aberta de jogo. Em seguida, discorre-se sobre as principais técnicas corporais empregadas pelo artista-palhaço e, por fim, no último subcapítulo, sobre os artifícios: maquiagem, máscara corporal e figurino.

1 IMAGENS QUE DORMITAM NO PALHAÇO

1.1 Sobrenatural

A forma de fazer/ser do palhaço contém em si uma ambivalência que se enraíza em épocas remotas. Segundo Simon (1988), em muitas culturas primitivas os palhaços deveriam fazer rir: função que guarda em si “um sentido sagrado e tem lugar ora nos ritos de fertilização do solo, em ligação com o ciclo vegetal, ora nos ritos funerários em ligação com o ciclo lunar, ora nos dois sistemas rituais reunidos, uma vez que os dois ciclos não são sem relação entre eles.” (SIMON, 1988, p. 56 – tradução nossa⁶). Os palhaços representavam ou encarnavam como epifanias essas forças desconhecidas, e na ruptura com o ordinário – no que a autorização de zombar, punir e inverter a ordem do mundo – expressavam uma proximidade incomum com a vida e a morte.

Esse lugar diferenciado também é o de Dionísio, divindade grega que mais se aproxima do que o palhaço significa nas culturas em geral, e por isso ajuda a compreendê-lo. Dionísio representa a “súbita intrusão de algo que nos afasta da existência quotidiana, do andamento normal das coisas, de nós mesmos: o disfarce, a mascarada, a embriaguez, a representação, o teatro, enfim, o transe, o delírio do êxtase.” (VERNANT, 1988, p. 13). Ele é uma das divindades que dizem da experiência da alteridade para os gregos que, neste caso, por meio da alegria e da liberação, arrancava o homem de si mesmo e revelava uma inquietante confusão entre este, os deuses e os animais. (VERNANT, 1988).

O riso, inseparável da figura do palhaço, igualmente tinha um caráter excepcional, considerado pelos gregos um comportamento irracional, decorrente – assim como as lágrimas – da possessão por uma força superior. Nas festividades gregas, o riso era sinal de um contato com o mundo divino, a partir do retorno (com duração determinada) a um estado primordial, de caos e liberação (MINOIS, 2003). Este contato, que garantia a proteção dos deuses, era proporcionado pela lembrança e celebração da presença inextinguível da matéria e do instinto.

⁶ Todas as traduções do francês para o português presentes no trabalho foram feitas pela autora da tese.

É claro que o riso teve sentidos e usos diversos, muitas vezes opostos, ao longo de sua história, como se pode ler em Minois (2003). Sua diversidade, ainda segundo este autor, corresponde a das atitudes diante da existência, podendo ser um corretivo social, um meio de dissolver as convenções sociais, uma forma de agressão/exclusão, quando “é, ao mesmo tempo, cimento social, rejeição ao estrangeiro e afirmação de si.” (MINOIS, 2003, p. 76), e um efeito involuntário do reconhecimento de nossa condição finita, entre outras possibilidades. Especificamente, para Bakhtin (1999) o riso *festivo* é ambivalente, pois nega e afirma, diluindo o medo de toda superioridade, a verdade, o uno. Interessa aqui o riso como reação involuntária ligada ao medo, já diluído, pelo encontro com o inesperado (desconhecido, ilógico, disforme), e o riso que advém de uma situação de confiança.

Pelo estado inquietante, provocado pelo riso, de sair de si mesmo, ele não gozava de grande prestígio entre os gregos – ainda que não fosse unânime esse posicionamento (MINOIS, 2003). Dionísio, pelos mesmos motivos, também era uma divindade perturbadora, ele “está atrás do vinho e da embriaguez, mas também atrás da natureza selvagem.” (MINOIS, 2003, p. 37).

Há uma combinação intrigante do *aquém* (uma natureza selvagem, o caos) e do *além* (o divino, o reino dos mortos, o sobrenatural), que sempre gravita visível e invisível em torno do palhaço. É inerente a ele essa condição intermediária, fronteira, e assim é não somente nas culturas ocidentais. Semar, o bufão do teatro javanês, por exemplo, tem o poder da clarividência, é andrógino, alegre e triste ao mesmo tempo, e era tão próximo do povo como das altas divindades de Java, fazendo parte de um registro sagrado (mestre espiritual da *Folle Sagesse*) e profano (GARIDIS, 2013).

Outro ancestral bastante conhecido do palhaço é Arlequim⁷; mais um exemplo quanto a essa condição intermediária, ambivalente, em que habita/transita o palhaço. De acordo com Starobinski (1983, p.124), “nas origens, segundo os primeiros documentos medievais que nos falam dele, Arlequim (sob o nome Hellekin) é um demônio de face animal, que conduz nas noites de inverno, ao fundo da floresta, sua trupe berrante de mortos.” Hellequin/Hellekin é uma criatura diabólica, e segue, assim, como Arlequim, mesmo se atenuado no pavor

⁷ Consultar glossário.

proporcionado, como afirmam Dario Fo (1999), Bakhtin (1999) e Le Goff (2009). Como os demônios em geral, Arlequim é amigável e hostil, uma metáfora do que significa a dissolução no desconhecido no outro – experiência sempre desejada, como as festas não deixam esquecer, e algo temida, como o sacrifício faz lembrar. O caos, como saída da vida ordinária, é tentação e temor.

De acordo com Starobinski (1983), o palhaço que faz um tipo sucedâneo do diabo, diferente daquele que é predominantemente uma vítima (um rústico, que culminou, no circo, na figura do Augusto, como se verá adiante), testemunha

[...] uma paixão *vinda de longe* ou *visando o longínquo...* [...] Sob o aspecto do demônio transgressor, ele surge entre nós como um intruso, vindo das trevas exteriores: ele é talvez aquele que tinha sido expulso no começo, a ameaça que não suporta muito tempo ser esquecida e repelida para fora: ou na medida em que nós conseguimos encarnar *no jogo* o corpo da força sombria que retorna em nós, a “velha calamidade” se alegra, se transforma em um élan vital e se liberta no puro consumo do riso. Isso não impede que a figura diabólica não recomece a ser ameaçante e não apareça capaz de arrastar os débeis à perdição. (STAROBINSKI, 1983, p. 132 – grifos do autor).

Não é estranho que na literatura rabelaisiana o inferno tenha sido por Arlequim bastante frequentado. O inferno é essencialmente o lugar daquele que foi expulso (ou não aceito). Luciano, por exemplo, na Antiguidade, com seu riso “arrasa o céu, os mitos e todas as divindades assustadoras” (MINOIS, 2003, p. 67), e era considerado pelos cristãos como encarnação do diabo, aquele que zomba de Deus e é por ele excluído. Esse anjo rebelde ultrapassou uma fronteira: desvelou o caráter ilusório daquilo que se propõe como verdade, unidade. O inferno é o seu destino, local onde se multiplicam, principalmente a partir do século XVII, tormentos, torturas, doenças (ECO, 2007), mas que, nas imagens da cultura popular da Idade Média, lembra quase um paraíso – como se pode ler a seguir.

Nessas imagens, Arlequim transita alegre por esse espaço. Ele tem autoridade para fazer essa experiência de proximidade dos espíritos, dos mortos, do inferno, sem se tornar abominável – um privilégio raro, se consideramos essa provável impossibilidade, conforme teoriza Sigmund Freud (1969) sobre *o estranho (Unheimlich)*. Apesar de sua mestiçagem nata, meio demônio, meio animal, o fato de ser também uma figura cômica é sinal de certo apaziguamento do medo em relação a ele e ao próprio inferno – mesmo que Arlequim nunca deixe de ser uma criatura temível. Sua “descida” tem uma conotação lúdica, e o inferno é a própria imagem do carnaval, guardando a danação um tom alegre, com direito a banquetes e disfarces. Há o destronamento pela flagelação daqueles que em vida foram figuras poderosas, e o coroamento dos que ocuparam posições subalternas, que eram agora servidos por aqueles. Invertem-se festivamente as posições hierárquicas e também topográficas: entre o alto e o baixo do corpo, o rosto e o traseiro.

Essa substituição do alto pelo baixo faz parte do sistema de imagens da cultura cômica popular própria do *realismo grotesco*, que é uma

concepção estética da vida prática [...] [em que] *o princípio material e corporal* [profundamente positivo] é percebido como *universal e popular*, e como tal opõe-se a toda *separação das raízes materiais e corporais do mundo*, a todo *isolamento e confinamento em si mesmo*, a todo caráter ideal abstrato, a toda *pretensão de significação destacada e independente da terra e do corpo*. (BAKHTIN, 1999, p.17 – grifos do autor).

O *rebaixamento* é um traço marcante dessa concepção estética, e consiste em transferir “ao plano material e corporal, o da terra e do corpo na sua indissolúvel unidade, de tudo que é elevado, espiritual, ideal e abstrato.” (BAKHTIN, 1999, p.17), como via de regenerá-los. A regeneração ocorre exatamente pela exposição dessa faceta escondida e negada, que culmina na exposição/revelação/composição de uma imagem de um duplo corporal (misturados, numa ambivalente condição de nascimento e morte), em processo de metamorfose aberto em seu *vir a ser*.

No Carnaval todos tem o privilégio de Arlequim ou, de forma mais exata, do bufão da praça pública. Todos experimentavam, no decorrer desta festividade, uma “segunda vida do povo [...] [em que se] penetrava temporariamente no reino utópico da universalidade, liberdade, igualdade e abundância” (BAKHTIN, 1999, p.8), pela celebração de uma proximidade livre e familiar entre as pessoas e o mundo.

A Idade Média foi um período em que as relações com o corpo foram provavelmente bastante distintas do que se encontraria logo depois, com a aurora da Modernidade. Nas imagens do *realismo grotesco*, o corpo era aberto e incompleto, sempre em vias de se misturar com o mundo por suas excrescências e orifícios. Segundo Bakhtin (1999, p. 34), “o grotesco, integrado à cultura popular, faz o mundo aproximar-se do homem, corporifica-o, reintegra-o por meio do corpo à vida corporal”, e assim o era pela já referida inversão entre alto e baixo do corpo. Nesse movimento, de acordo com o mesmo autor, o “‘baixo’ material e corporal alegre [...] simultaneamente materializa e eleva, liberta as coisas da seriedade mentirosa, das sublimações e ilusões inspiradas pelo medo.” (BAKHTIN, 1999, p. 330). Nesse impulso para baixo, em elogio ao material e corporal, as pretensões à eternidade e à negação do corpo que lhe é implícita, desfazem-se em benefício de uma metamorfose regeneradora, pela mistura inesperada, surpreendente, de dois corpos em um, como já comentado.

Em Bakhtin (1999), a visão oficial do mundo, predominante na vida cotidiana, é objeto de estranhamento nas festividades, em que se celebra uma proximidade do corpo e do mundo. O vocabulário e as formas de comunicação verbal utilizadas nestes momentos são exemplares dessa familiaridade retomada, impossível na vida ordinária. Sem restrições à linguagem, num clima de festa, as grosserias e injúrias retornavam ao uso do qual haviam sido eliminadas pela comunicação ordinária, e o faziam pela pouca delimitação entre insulto e afeto. As “palavras afetuosas parecem convencionais e falsas, apagadas, unilaterais e sobretudo incompletas; [...] e por isso todas as palavras banais são banidas e substituídas [...] por palavras injuriosas” (BAKHTIN, 1999, p.369).

Com o avanço da Modernidade, porém, cada vez mais é o corpo um estranho; como o próprio Bakhtin (1999) observa em suas análises

sobre o grotesco, ele se torna gradativamente objeto de horror. Outro alvo desse afastamento que lembra o corpo e/ou uma experiência sensível com o mundo, é o jogo. Nos primórdios, ele foi (e ainda é) a base da cultura, sendo mesmo anterior, mas

vai gradualmente passando para segundo plano, sendo sua maior parte absorvida pela esfera do sagrado. O restante cristaliza-se sob a forma de saber: folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas da vida jurídica e política. Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original. (HUIZINGA, 2000, p. 54).

Faz parte do jogo um distanciamento, uma separação da vida ordinária, e o desinteresse por algo outro que não a satisfação em sua realização. Especialmente no caso do homem primitivo, este se deixa absorver pelo jogo, e “a consciência que o homem tem de estar integrado numa ordem cósmica encontra sua expressão primeira, mais alta e mais sagrada.” (HUIZINGA, 2000, p.21).

Segundo Benjamin (1994, p.253), “é da brincadeira que nasce o hábito, e mesmo em sua forma mais rígida o hábito conserva até o fim alguns resíduos da brincadeira. Os hábitos são formas petrificadas, irreconhecíveis, de nossa primeira felicidade e de nosso primeiro terror.” É inerente ao jogo uma tensão, uma luta interna, entre a diluição no todo (o cosmos ou o outro) e igualmente o afastamento em relação a ele – momento em que ocorre o avanço para um nível superior: “o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens)” (HUIZINGA, 2000, p.7), mas que guarda em si esse momento feliz e terrível de diluição no todo que é acompanhada da saída dessa condição.

Os aforismos de Benjamin (2011), em *Infância Berlinese – 1900*, guardam as mais belas descrições desse processo:

Quem me descobrisse era capaz de me fazer petrificar como um ídolo debaixo da mesa, de me urdir para sempre às cortinas como um fantasma, de me encantar por toda a vida como uma pesada porta. Por isso *expulsava com um grito forte o*

demônio que assim me transformava, quando me agarrava aquele que me estava procurando. Na verdade, *não esperava sequer esse momento e vinha ao encontro dele com um grito de autolibertação*. Era assim que *não me cansava da luta com o demônio*. (BENJAMIN, 2011, p. 91 – grifos nossos).

Em seu esconderijo, ela se faz o próprio objeto inanimado para poder realizar a brincadeira de esconde-esconde: seu corpo, visando confundir-se com a porta – condição para que a criança permaneça escondida/ camuflada –, paralisa-se tal como se esse ato fosse uma máscara, usada provisoriamente para conceder concretude à simbiose almejada com a porta. Nesse sentido, a criança se faz coisa (a porta) pelo estado de imobilidade do corpo, numa ação de mimetismo similar à do homem primitivo, diferenciando-se desta, porém, na medida em que na brincadeira, a mimese do objeto é resultado de uma situação a que a criança se submete de maneira espontânea, e na qual não há perigo real, pois se trata de um jogo.

Mesmo se o jogo está no coração da cultura, ele foi se restringindo a alguns de seus âmbitos e se transformando ao longo da história, como acontece em sua permanência na esfera do sagrado e dos saberes mais elevados, na esportivização dos passatempos (ELIAS; DUNNING, 1992), na limitação ao seu livre exercício na infância, e à arte do palhaço, que realiza-dramatiza essa proximidade e distanciamento, esse jogo, enfim, temido e desejado, com o mundo, e que é inerente a esta arte há longa data.

1.2 Deformação

Em seu parentesco com o caos, a deformidade é outro elemento constitutivo e latente do/no palhaço. Na Idade Média, ela era uma aptidão recorrente do bobo da corte, assim como já era dentre os bufões na Antiguidade (ROMAIN, 1997).

A deformidade é “o aspecto essencial do grotesco” (BAKHTIN, 1999, p. 38). Ela diz de um corpo que ultrapassou ou desfez os limites reconhecidos como humanos, mas que ainda é semelhante a ele. Essa

abertura do corpo, onde se confundem as fronteiras entre ele e o mundo, entre humano e animal, mostra-se na própria caracterização do palhaço, especialmente em sua maquiagem tradicional que, no limite, condensa o que seria o *corpo grotesco*. O desenho desproporcional da boca e seu nariz vermelho e proeminente são os melhores exemplos. A boca, depois do ventre e do membro viril, tem o papel mais importante no corpo grotesco, pois é uma abertura, um orifício pelo qual o mundo é devorado e incorporado. O nariz, igualmente, remete aos limites entre o interno e externo, é uma excrescência que parece querer escapar ao corpo, misturar-se ao cosmos e, assim como o ventre e o falo, é nas imagens do *realismo grotesco* objeto de uma hiperbolização. Além disso, “o *nariz* é sempre o substituto do *falo*. [...] [sendo possível, de acordo com uma crença popular,] julgar o tamanho e a potência do membro viril pela dimensão e forma do nariz.” (BAKHTIN, 1999, p. 276).

Essa relação entre nariz e falo, observada por Bakhtin (1999) em uma consolidada crença popular no período de Rabelais, pode ser pensada à luz da noção freudiana (1997) de *repressão orgânica*. A substituição, como órgão do sentido mais importante, do olfato pela visão, quando o homem primitivo toma a postura ereta, é o início do processo que culmina na civilização; substituição que o palhaço e a cultura cômica popular da Idade Média revelam ao associar olfato e sexo, numa sugestão de que aquele é reprimido na história da civilização, em proporção similar ao impulso sexual. Algo que se entrevê na assertiva de Freud (1997)

a retração dos estímulos olfativos parece consequência do afastamento do ser humano da terra, da decisão de andar ereto, que fez os genitais até então escondidos ficarem visíveis e necessitados de proteção, despertando assim o pudor. No começo do decisivo processo de civilização estaria, portanto, a adoção da postura ereta pelo homem. O encadeamento parte daí, através da depreciação dos estímulos olfativos e do isolamento da menstruação, até a preponderância dos estímulos visuais, a visibilidade que obtêm os órgãos genitais, chegando à continuidade da excitação sexual, à

fundação da família, e com isso ao limiar da cultura humana. (FREUD, 1997, p. 83).

As excrescências do corpo grotesco são uma forma de subversão (pouco evidente, mas existente) de uma ordem repressiva que teve um lugar privilegiado na Idade Média. Essas excrescências revelam um interesse em ultrapassar o corpo, seus limites, ao mesmo tempo em que mostram quão frágeis podem ser os contornos, as fronteiras do humano.

A deformidade é uma imagem ambivalente pela indistinção que lhe é peculiar, e pode ser um disparador inusitado da recordação da natureza – representada pela proximidade da morte e do animal – que habita o humano. De acordo com Benjamin (1994, p. 157-8), “em nosso corpo o mais esquecido dos países estrangeiros é o nosso próprio corpo, e, por isso, compreendemos a razão pela qual Kafka chamava ‘o animal’ à tosse que irrompia de suas entranhas.”. O corpo é como os seres híbridos, imaginários, disformes, presentes nos contos kafkianos; e é pela deformação que o parentesco de ambos vem à tona, como uma proximidade entre homem e animal que restava oculta.

Na Idade Média, o corpo grotesco não é uma imagem assustadora, pois tanto a associação de elementos distantes entre si (vida e morte), quanto a proximidade do homem com as coisas, são constituintes da concepção de mundo vigente e de seu princípio estético (o *realismo grotesco*), como comentado no subcapítulo anterior. Como parte, porém, de um processo que tem seu advento na Renascença, o corpo vai gradativamente se separando do mundo e o corpo grotesco tornando-se inferior e assustador, perdendo sua potencialidade regeneradora. Ele é cada vez mais um estranho na concepção de indivíduo, então nascente. Os próprios demônios em várias culturas são “seres intermediários que às vezes são benévolos e às vezes malévolos [...], quando malévolos, [são] de aspecto monstruoso” (ECO, 2007, p. 90).

Essa monstruosidade, como tentativa de afastamento, é resultado do medo inconfessável, mas persistente, da morte (real ou simbólica), mas também de certo fascínio, diante dos limites, das fronteiras que se confundem. Na sexta de suas sete teses sobre a *cultura dos monstros*, Jeffrey Cohen (2000, p.49) afirma que “O monstro nos desperta para os prazeres do corpo, para os deleites simples e evanescentes de ser

amedrontado ou de amedrontar – para a experiência da mortalidade e da corporeidade.” Segundo o mesmo autor,

Permite-se que, por meio do corpo do monstro, fantasias de agressão, dominação e inversão tenham uma expressão segura em um espaço claramente delimitado, mas permanentemente situado em um ponto de limiaridade. O prazer escapista dá lugar ao horror apenas quando o monstro ameaça ultrapassar essas fronteiras, para destruir ou desconstruir as frágeis paredes da categoria e da cultura. Quando contido pela marginalização geográfica, de gênero, ou epistêmica, o monstro pode funcionar como um *alter ego*, como uma aliciante projeção do eu (um Outro eu). (COHEN, 2000, p.49).

É inerente ao monstro e ao disforme um misto de atração e repulsa, já sugerido na prática da realza de colecionar bobos, anões e aleijados (MINOIS, 2003). O alto grau de monstruosidade de sua coleção denotava prestígio ao rei, ao mesmo tempo em que seus humanos disformes se tornavam figuras domesticadas em sua reclusão e exposição programada. Ao adentrar a casa, o âmbito do doméstico que o faz familiar, o deformado torna-se a imagem do medo subjugado, mesmo se não totalmente vencido. Quiçá seja mesmo o espaço doméstico o seu lugar privilegiado. A deformidade que confere um aspecto ameaçador às figuras que habitam a obra de Kafka advém daquilo que Benjamin (1994, p. 142) bem notara com relação a esses personagens: “todos eles vivem ainda no círculo da família”, o qual é justamente regido pela culpa, pelo pecado, pela acusação – talvez por uma aproximação excessiva com o que é indeterminado.

Mesmo no caso dos *freaks*, que encontraram no circo (especialmente o norte-americano) um lugar legítimo para exposição em plena Modernidade, estes restavam confinados nas galerias (*sideshow*) para serem observados à distância, praticamente na solidão. Quando adentravam a lona, expunham sua civilidade, entre outras formas, por habilidades diversas como cantar e dançar (GRANFIELD et al., 2008), apaziguando o sentimento de terror que, principalmente a partir do período de ascensão do *romantismo grotesco* (século XVIII), poderiam

causar. Mesmo sob a lona do circo e nos casos dos bobos da corte, não é o gigante – que por definição é, de acordo com Bakhtin (1999, p. 299), a imagem grotesca do corpo – aquele que adentra a cena, mas sim o anão. Segundo Alvaro Costa e Silva (2011), os anões são representados comumente na literatura em geral e no cinema, ora como criaturas malignas, ora como seres cheios de pureza. Suas características amigáveis se devem, quiçá – como bem suspeitou o autor (2011, p. 3) –, à sua dimensão minúscula, lembrando uma criança.

Na Modernidade, resta geralmente pelo corpo disforme um *interesse* científico, mas também um fascínio difícil de extinguir, ainda que sempre mais solapado, enfraquecido. A deformidade nos séculos XVI e XVII é “intelectualmente excitante” (ECO, 2007, p. 243), assim como são, para os pintores e escultores da mesma época, a reprodução dos limiares da vida e da morte: os doentes, agonizantes, moribundos. Não é insignificante que as *câmaras de maravilhas* e dissecações de corpos humanos em anfiteatros tenham convivido lado e lado, e datem do mesmo momento histórico em que indivíduos resultantes de partos anômalos passam a ser também indicados pelo termo *monstro*. A objetividade científica que permitiu a aproximação do corpo morto/disforme – ou seja, um *interesse* que em si mesmo denota um distanciamento, um trato como objeto, como coisa –, fomenta o delineamento de novos limites e fronteiras para a normalidade e, assim, também novos monstros: agora mais próximos e ao mesmo tempo distantes do próprio homem.

Cada vez mais, as diferenças entre os corpos tendem a ser ressaltadas e associadas à falta de humanidade e aos riscos dessa ausência. A fisionomia e a frenologia, por exemplo, foram decisivas para os processos de produção de analogias entre a aparência e as faculdades morais. Posteriormente, tal processo prosseguiu com pretensões científicas, como a criminologia e todos os dispositivos de patologização em torno delas gestados (FOUCAULT, 2001). A sensação de medo perante o disforme aumentava na mesma proporção em que cresciam as possibilidades “científicas” de que o corpo monstruoso pudesse vir a ser o corpo de qualquer um.

No caso do palhaço, a confusão (algo controlada) quanto aos limites do corpo, entre animalidade e humanidade (ou normalidade e anormalidade), advém precisamente da combinação de uma imagem

inabitual/disforme, mas que escapa à conotação de obscenidade como ofensa e agressão, e ao medo extremo, insuportável.

Para Horkheimer e Adorno (1985, p.78), “o riso está ligado à culpa da subjetividade, mas, na suspensão do direito [à violência] que ele enuncia, também aponta para além da servidão. Ele promete o caminho para a pátria.” Promete, em outros termos, uma reconciliação imaginária com a natureza. De acordo com Gagnebin, ao se referir aos comentários de Benjamin (1994) a respeito dos seres híbridos de Kafka, a deformação não é “somente ameaça; porque nos obriga a recordar aquilo de que não lembramos, ela também se inscreve no projeto messiânico de uma reintegração total no universo, incluindo o recalçado e o esquecido.” (GAGNEBIN, 1994, p. 78).

Hodiernamente, contudo, é raro o palhaço ter alguma deformidade congênita ou adquirida, pois a sensibilidade contemporânea não é suscetível a rir da pessoa realmente deformada; rir de sua deformidade em si. Mesmo na Antiguidade e na Idade Média, quando o disforme fazia rir de maneira isolada – sem ser no interior da festa, em que se ria de tudo e de todos –, o riso surgia de uma composição contrastante, combinação da deformidade com uma habilidade de fala; e a do deformado dizendo uma “verdade”, especialmente quando na posição do bobo da corte, no que a noção de loucura também era recorrente – ainda que, no limite, mesmo se o louco é caracterizado pela debilidade mental, ele é correntemente pensado como uma aberração da natureza (SIMON, 1988). Atualmente, o palhaço tem a liberdade de forjar a deformidade pelas vestes e maquiagem, distanciando-se da noção de anormalidade como estigma, fazendo um uso autônomo do disforme. O palhaço aproxima-se da noção de disforme ainda pelo jogo e por seu corpo metaforicamente aberto, mimético. Ele é aquele que pode produzir o caos, transitar para além das fronteiras do humano, penetrar o mundo confundindo o público, surpreendendo-o. Permite pensar assim a noção de deformidade para além do corpo: como uma supressão da harmonia, uma perda das referências, uma confusão do previsto/esperado, rompendo uma dinâmica habitual.

Esta noção ampliada de deformação resta fortemente presente no palhaço ainda nos dias de hoje. De acordo com Eco (2007, p. 135), uma harmonia perdida pelo “*rebaixamento* ou *mecanização* dos

comportamentos normais” é inerente ao cômico. No caso do palhaço, essa deformação-inadequação está intimamente ligada a sua forma estética: ela lhe concede a possibilidade de ruptura com o esperado, que leva à surpresa e, por essa, ao riso. Por esse motivo, o palhaço é sempre um tanto corcunda, tal qual a criança. Não é casual que o último aforismo de *Infância berlinense: 1900*, livro em que Benjamin (2011) apresenta *imagens* de sua infância, é nomeado como: *O corcundinha*. Se as personagens estranhas kafkanianas, em especial Odradek, “se associam, através de uma longa série de figuras, com a figura primordial da deformação, o corcunda” (BENJAMIN, 1994, p. 158), sua presença no final dessa importante obra de Benjamin demarca que todos aqueles comportamentos miméticos e de atração pelos cantos e lugares ermos próprios da infância, descritos pelo autor ao longo do livro, são na cultura uma metáfora da deformação, e especialmente do corcunda.

1.3 Máscara

O tema da máscara é afim ao do palhaço, e essa afinidade está para além do fato dele portar uma maquiagem ou um nariz vermelho. Começando pelo mais evidente, a máscara é uma deformação do rosto, que encontra seus primórdios na careta (que a máscara petrificou). O uso da máscara implica desfazer a harmonia do rosto, negando-o, ao mesmo tempo em que propicia a aparição de outro naquele/por meio daquele que a usa.

Com a máscara experimenta-se a delícia e o horror de apagar o rosto; ela “torna invisível a todos os olhares aquele que a usa, como se fosse um morto.” (VERNANT, 1988, p.62). Em outro registro, o da máscara e da marionete na Ásia, “elas não são em nenhum caso ‘coisas’ imitando a vida, mas a matéria atravessada pela energia do vivo.” (NYS, 2013, p.3). Hodiernamente a máscara parece ainda guardar uma capacidade de encantamento, como se pode ler em Dario Fo (1999, p. 46): “Em um primeiro momento, o uso da máscara provoca um certo incômodo, mas depois – é incrível, para mim há algo de milagroso no fato – consegue-se ver e agir com mais desenvoltura do que estando com o rosto completamente livre.”. É difícil saber quem anima um ou outro: a máscara ou o artista.

A máscara e seu uso na esfera da festa, em que não são nítidas as fronteiras entre realidade e imagem, segundo Bakhtin (1999, p. 35) “revela com clareza a essência profunda do grotesco.”: a mistura, a indistinção, a liberação provisória quanto às hierarquias e, fazendo um acréscimo a Bakhtin (1999), a liberação quanto à identificação com o próprio rosto (*eu*). Trata-se da experiência do êxtase, do transe, que a máscara propicia potencialmente.

Esse poder algo mágico da máscara possivelmente se deve à sua vinculação com o sobrenatural, configurando-se como instrumento do ritual mágico. Suas origens remetem ao teatro oriental, em que algumas delas possuíam um terceiro olho, uma protuberância que sinalizava um poder de clarividência. Para Dario Fo (1999, p. 42), no registro de seus estudos da *Commedia dell'arte*, essa protuberância “está ligada, na maior parte das vezes, ao diabolismo da máscara.” (DARIO FO, 1999, p.42). A máscara de *Arlecchino* possui essa protuberância, assim como “Osíris, a divindade egípcia da morte, apresenta na testa um disco de ouro – o terceiro olho, justamente.” (DARIO FO, 1999, p.42). Como comentado anteriormente, *Arlecchino* possui o poder de transitar entre mundos, que é o quê essa protuberância, enfim, denota. Ela está ligada ainda à noção de deformação e regeneração.

A máscara também encontra uma de suas origens no mundo animal: de modo mais geral pela deformidade em si; mas também de forma específica, em que são notadamente semblantes de animais e mesmo o “resultado do cruzamento imaginário entre animais distintos, de raças diferentes: cruzamentos paradoxais, portanto.” (DARIO FO, 1999, p.38). As primeiras máscaras da *Commedia dell'arte* se assemelhavam a fisionomias híbridas, e naquelas que tinham uma estrutura que permitia emitir sons, as dos *Zannis* e de *Arlecchino* faziam reverberar algo parecido a um grunhido animal.

Além do mundo animal e sobrenatural, a máscara está vinculada àquele morto-vivo das marionetes e fantoches. Dario Fo (1999) afirma, a partir da observação de sua própria coleção e dos escritos de Roberto Leydi sobre o tema, que “grande parte da mímica e do gestual das máscaras origina-se da articulação motora das marionetes e fantoches.” (DARIO FO, 1999, p. 42-3). Bergson (1983), em seu clássico *O riso*, não somente muito bem notou essa semelhança, como, em sua interpretação do riso como corretivo social, dedicou muitas linhas à

confusão entre vida e mecanismo, algo a ser superado precisamente pelo ato de rir.⁸ Entende-se aqui que o efeito cômico, decorrente de confusões como esta, seja decorrente do medo inconsciente da morte e principalmente dos mortos. O riso advém da perturbação ocasionada por esses casos limites, de indistinção, como aquela entre o corpo e o ambiente circundante, a morte.

Talvez o medo quanto ao palhaço, especialmente para aqueles que nunca o viram – como se pode ler na biografia de Arrelia (SEYSSSEL, 1977), sobre ocasião em que se apresentou num vilarejo bastante isolado – tenha relação com esses elementos mencionados: o sobrenatural, o animal e o morto-animado que habitam o corpo e a face do palhaço, e que desde os primórdios da humanidade produzem sentimentos ambivalentes, e que a máscara, por sua deformidade, expressa.

1.4 Loucura

A proximidade entre o palhaço e o irracional, ao caos, já foi comentada nos subcapítulos anteriores. Na Idade Média, de forma particular, o palhaço é a própria imagem da *desrazão*, da loucura, que nesse período, e também na Renascença, tinha um sentido ambivalente por proporcionar um olhar sobre o mundo distinto do habitual – uma compreensão da loucura similar à da Antiguidade, quando esta era considerada “o signo de um entendimento sobre humano” (ROMAIN, 1997, p.16). O bufão possuía o privilégio de inverter e ridicularizar o mundo na vida cotidiana, fora dos períodos das festas, devido ao seu modo de existência “carnavalesco”.

Na metade do século XVI todo rei, príncipe, grande senhor, clérigo de importância, têm a seu serviço um ou vários tolos. Outros viviam livres, às vezes juntos, em trupes (SIMON, 1988). Essa figura tão presente na vida doméstica – em contraposição ao bufão medieval, que se fazia ver, prioritariamente, na praça pública –, gozava da liberação que esse parentesco com a *desrazão* lhe concedia, mesmo se apenas os primeiros bobos da corte eram propriamente loucos, tendo sido paulatinamente substituídos por hábeis histriões, beberrões e

⁸ A discussão sobre a obra de Bergson (1983) é retomada ao longo do texto.

defeituosos (MINOIS, 2003; SIMON, 1983). Sua liberação de fazer e dizer o que bem entendesse era, em última medida, garantida pela proteção do rei, para quem era conveniente que a loucura fizesse parte do imaginário em torno do bobo, mesmo se alguns deles fossem profissionais, provenientes de famílias e formação especializada (MINOIS, 2003). O bobo da corte representava por vezes uma sabedoria da loucura, ao desvendar e desmistificar os falsos saberes, mas era também um instrumento do rei, pois “colocar a verdade na boca do bobo é um meio de manter a ficção da respeitabilidade do poder.” (MINOIS, 2003, p. 289).

Para Simon (1988), o louco do rei é uma fábula que tende a abolir a identidade do homem em benefício da função “louco”. Em meados do século XVI, período de apogeu do bobo da corte, a loucura é pouco mais do que uma metáfora. O louco era idealmente o comediante dentro de uma concepção do mundo como teatro, em que, combinado com o rei, formavam uma dupla que representaria a vida em sua totalidade (SIMON, 1988). O louco como figura cômica é sinal da decadência da cultura popular da Idade Média. Ele despontou como um *tipo* não antes do século XV, a partir de quando então adquire um vestuário particular, que o caracteriza:

Um capuz, acessório ultrapassado e ridículo, com orelhas de asno, que significam ignorância e sensualidade e que são símbolo de degradação. [...] Sobre sua roupa, costuram-se pequenos sinos cujo tilintar incessante faz pensar no caos primitivo, na matéria orgânica. O bobo carrega um bastão encimado por uma cabeça de bufão com guizos; é seu centro derrisório, que para alguns evoca também um falo. (MINOIS, 2003, p. 228).

O tolo – que é o bobo na corte dos reis – como um *tipo*, já começara a ganhar forma quando o *jongleur* (jogral)⁹ deixa de ser um contador solitário e adentra a pele de seu personagem, passando inclusive a encarnar diferentes personagens (tipos cômicos), desenvolvendo-os; e enfim quando um segundo é inserido na cena,

⁹ Consultar glossário.

adquirindo pouco a pouco o perfil de criado cômico (SIMON, 1988). É no teatro elisabetano e nas duplas cômicas da *Commedia dell'arte* que o tolo desenvolveu-se mais amplamente como “tipo”. Na *Commedia*, os primeiros personagens de que se tem registro pictórico (quadros dos anos 1570-1580) – sendo provavelmente a formação das primeiras trupes –, são *Pantolon* (mestre ou velho) e *Zanni* (criado e/ou bufão). Este, em um dos quadros, está acompanhado de um segundo *Zanni* (provavelmente o ancestral de *Arlequin*).

Aqui se abre um panorama novo se comparado ao do *jongleur* ou do bufão da praça pública, pelo ofuscamento daquele tênue limiar entre vida e arte, que no Medievo se interpenetravam e confundiam. No final da Idade Média, os “registros sensoriais, visuais, táteis (que havia séculos mal eram indissociáveis na experiência vivida da maioria) distinguem-se, separam-se”. (ZUMTHOR, 1993, p. 28). Trata-se de um momento de distinção do *eu* e do mundo e de ascensão da noção de teatralidade – junto a ela, a de loucura se enfraquece em seu poder regenerador.

1.5 Inadequação

Com a ascensão do tolo ou louco como um *tipo*, e o desenvolvimento de duplas cômicas, observa-se o estabelecimento de “formas acopladas” (BAKHTIN, 1999, p. 380) – como um resquício em decomposição da antiga imagem bicorporal. O alto e o baixo, o nascimento e a morte, o rosto e o traseiro, não coexistem mais como protagonistas num mesmo corpo, mas foram divididos em: *Magnifico* (aldeão) e *Zanni* (camponês), Dom Quixote e Sancho Pança, Pierrot e Arlequin, Clown Branco e Augusto. Um deles é recorrentemente imbecilizado e humilhado (o traseiro), enquanto o outro encarna o poder (o rosto), mesmo se de forma ridícula. Um é a sombra do humano, o outro, a ordem. Em sua complementaridade as partes mantêm algo do potencial regenerador anterior, como defendem Bakhtin (1999) e Simon (1988).

Quanto aos personagens Zannis (que na dupla fazem as vezes do traseiro), na origem do seu nome se encontra um sentido que lembra sua origem obscura, como já comentado. Historicamente, os Zannis eram os

camponeses de Bérzano que, devido a uma conjuntura político-econômica específica das Repúblicas de Gênova e Veneza, foram à falência e impelidos a viajar para os grandes centros, onde passavam por situação de penúria. Chegando às cidades, eles tornaram-se bodes expiatórios para a escassez de empregos decorrente do aumento populacional, tornando sua condição de miséria objeto de todo tipo de chacota. (DARIO FO, 1999).

É compreensível que o tolo seja também o rústico, expressão de falta de civilidade. Na Idade Média, como expressão do desprezo do mundo feudal e eclesiástico contra o aldeão, este era apresentado em alguns textos como “um tolo, sempre pronto a ludibriar seu senhor, sujo, fedorento [...] [e em outros] desfigurado por repulsivos atributos genitais.” (ECO, 2007, p.137).

Na origem da palavra *clown* revela-se esta relação intrínseca do palhaço com o rústico. De acordo com Roberto Ruiz, a partir de Maria Augusta Fonseca, esta palavra “se liga, etimologicamente, em inglês, ao termo *camponês* – e ao seu meio, a terra – *clod*, ao ambiente rústico.” (RUIZ, 1987, p.12); enquanto a palavra palhaço “se prende, no idioma italiano, ao radical *paglia* (palha)” (RUIZ, 1987, p.12), devido à primitiva roupa recheada desse material que servia para amortecer as quedas e colisões.

Na Inglaterra, em meados do século XVI, a figura do camponês medroso e ingênuo foi incorporada ao espetáculo teatral para fazer dupla a outro cômico (Vice), também um camponês. Em oposição àquele, este encarnava os defeitos de caráter do ser humano e contracenava com o Diabo, fazendo o papel do ridículo que, ao final, sobrepunha seu oponente com sua astúcia e desonestidade. Quando o rústico medroso substitui a personagem do Diabo, Vice explorou ao extremo o cômico forjado por meio da humilhação do outro (CASTRO 2005, p. 51). Essa proximidade do palhaço com o rústico sobreviveu ao menos até o final do século XIX, por ser observável no mito em torno do surgimento do Augusto que, em uma de suas versões, é um estúpido que cumpre alguma função no picadeiro e que, devido a sua nata imbecilidade, sem querer, acaba por ser engraçado, dando (pretensamente) origem a este tipo no interior da lona. Em outras versões é um acrobata cavaleiro que entra na pista em estado de embriaguez e, por isso, com ar besta e nariz vermelho; noutra versão é um artista que planeja a dramatização de uma

cena engraçada ocorrida de forma não calculada em certa ocasião no próprio circo, mas que no momento em que vai executá-la ocorre algum acidente que o empurra para o âmbito do erro não forjado, ou seja, da inabilidade/falta de jeito (RÉMY, 2002).

A associação do *rústico* para produção do efeito cômico, ao irracional, ou ao não civilizado, encontra na exposição do corpo um importante recurso para sua efetivação. O conto “*O alfaiate valente*” dos irmãos Grimm revela esse princípio oculto. Segundo Propp (1992), a figura do alfaiate é alvo de zombaria para os camponeses, pois esses valorizam apenas o trabalho bruto. Contudo, no conto, o alfaiate usa a astúcia como meio de compensação de sua fraqueza, sendo a comicidade explorada pelo “contraste entre a debilidade física do alfaiate e sua engenhosidade e sagacidade, que lhe substituem a força.” (PROPP, 1992, p. 82). Quando a esperteza surge como única alternativa para a sobrevivência, ela evidencia a debilidade risível do corpo. Outra forma de explorar esse aspecto cômico da inabilidade é quando o palhaço age contra os princípios morais, pois mesmo não fazendo o papel de humilhado, ele é aquele que não se ajusta aos padrões.

A importância do corpo como lembrança da natureza para composição de um efeito cômico está em conformidade com o fato de ele ser alvo de forte e constante repressão na história da civilização – como comentado até aqui. O próprio corpo foi adquirindo um aspecto estranho. Por isso, de acordo com Starobinski (1983), o *dandy* tentava se despojar do corpo, afirmar-se numa esfera superior à da presença corporal; assim como o burguês cobria seu corpo com vestimentas sombrias e se definia pela potência abstrata do dinheiro. Contudo, “nada restaura o corpo como o insucesso reencontrado na tentativa de escapar ao corpo. Quem quer fazer o anjo faz a besta” (STAROBINSKI, 1983, p. 65), pois na tentativa de escapar ao corpo ele ressurgue como inabilidade ou como uma barriga volumosa, então reconhecida como obscena e grotesca.

O palhaço, frequentemente¹⁰ ocupando a posição de humilhado, submetido a recorrentes situações de queda e má sorte, preso à miséria da condição carnal, incitou a produção/reprodução de sua *imagem* de

¹⁰ Havia nesse mesmo momento o elogio do “clown acrobático”, realizado por Théophile Gautier e Théodore de Banville, que o tomavam como manifestação do gênio popular (STAROBINSKI, 1983, p.25-35).

produto de divertimento em decomposição, um ser ambíguo, que transitava entre a condição de vivo e de morto. O palhaço é sempre aquele *sem jeito*, o *corcundinha* de que tratou Benjamin (2011), um inadequado às normas, às formas de fazer e pensar. Nessa condição, por vezes, “O clown toma consciência de sua estupidez logo após ter sido estúpido; por isso ele é triste. As risadas do público fazem com que ele se aprofunde na própria dor.” (BURNIER, 2009, p.218). Ele emerge em várias obras do século XIX como uma espécie de fantasma, de alma penada que dança sobre o abismo e que, ao dançar, é impedido de ver seu túmulo: uma vítima grotesca que se afeiçoa à natureza ilusória da arte (STAROBINSKI, 1983, p. 82-6).

Em sintonia com o espírito de decadência do fim do século XIX, esse “personagem *póstumo*” (STAROBINSKI, 1983, p. 77) foi tomado igualmente como expressão da condição do artista e da arte. Para Baudelaire, o clown e o *vieux saltimbanque* são um “auto-retrato travesti” (STAROBINSKI, 1983, p. 86) do poeta, pois ambos são uma espécie de desertores do mundo, que escondem sob o véu da alegria uma alma desesperada. Conscientes de sua degradação social e física, contudo, permanecem como intrusos, como um *revenant*: o fantasma de um morto que aparece sob uma forma física. Perspectiva essa, a baudelariana, que contribuiu para fixar a noção de “clown trágico” e de “agente da salvação”, daquele que perturba a ordem, que causa confusão, vítima inocente de uma má sorte que, ao final, está a favor da salvação: normalmente de uma criança ou uma mulher, como se vai observar nos filmes de Charles Chaplin.

2 O PALHAÇO E O CORPO

2.1 Dois estilos, sempre palhaços

Para dar continuidade à exposição das reflexões sobre o palhaço em outros registros, toma-se como exemplo a descrição-interpretação do trabalho de artistas-palhaços distantes entre si no tempo e, em alguns aspectos, no *modo de fazer*, mas que têm como ponto comum o uso privilegiado da gestualidade como forma de expressão. Um deles são os *Rastellis*, grupo composto por artistas com uma estética tradicional, conhecidos, no ano de 1979, como os melhores palhaços do mundo. Naquele momento, o grupo era formado por artistas de quinta e quarta gerações de uma família circense que já foi conhecida internacionalmente ao longo dos tempos como tendo os melhores acrobatas, trapezistas e malabaristas. No número descrito, se destacam como palhaços músicos. Um dos artistas, em entrevista documentada no mesmo vídeo, mencionou tocar vinte e dois instrumentos musicais. A escolha pela descrição-interpretação dos números por eles apresentados no Festival Charlie Rivel¹¹ se deu por essa estética tradicional e pela inquietação que causaram à pesquisadora, cuja análise foi um exercício de compreensão-dissolução dos elementos ligados ao incômodo. O fato de ter analisado o material em vídeo precisa ser mencionado antes. Será feito na introdução?

Na sequência, descreve-se parte do espetáculo de *Avner*, artista norte-americano com trabalho como palhaço consolidado há mais de vinte anos e que, como muitos hoje, não descende de família circense, tendo feito sua formação em cursos de artes cênicas e em diversas oficinas e workshop. Graduou-se em teatro na Universidade de Washington e foi aluno na *École Internationale de Théâtre*, de Jacques Lecoq. Ao longo de sua carreira atuou em diversas peças, filmes e programas de televisão, além de ter ministrado cursos em escolas especializadas e oficinas, em diversos países. No espetáculo, *Avner* está sozinho no palco durante mais de uma hora, do qual foram selecionados os dez minutos iniciais para descrição-interpretação, e faz uso, principalmente, de técnicas de malabarismo, mágica e mímica. O fato do

¹¹ Este Festival foi realizado no ano de 1979, na Espanha, como uma homenagem ao palhaço Charlie Rivel, que tinha então 83 anos e fez sua última aparição em público como palhaço.

espetáculo ainda estar em cartaz atualmente e igualmente disponível na rede mundial de computadores influenciou a escolha, assim como também o reconhecimento internacional do artista e a presença, em seu trabalho, de elementos estéticos bastante em voga hodiernamente – com os quais se espera que a descrição abaixo ajude a compreender.

As diferenças no modo de descrição tentam retratar a forma de fazer de cada artista. Nesta parte do texto não houve um detalhamento das reflexões já expostas no capítulo anterior e que aparecem nos ulteriores, ainda que elas atravessem toda a análise. Procurou-se assim deixar a escrita mais livre, mais próxima do que surge imediatamente ao pensamento. Espera-se o mesmo efeito no leitor.

Para que a compreensão do que vem a seguir não fique prejudicada, solicita-se que não se siga com a leitura sem antes assistir aos dez primeiros minutos dos vídeos, a partir dos endereços eletrônicos disponibilizados em nota de rodapé.

2.1.1 Os *Rastellis*¹²

A entrada no picadeiro é apoteótica. O clown Branco à frente, com sua roupa de paetês e seu bastão (manipulado habilidosamente), sorri enquanto olha para o público com sua peculiar e carismática altivez. Está acompanhado de um trio de palhaços que adentra o círculo tocando suas tubas segundo o ritmo de seus passos – ou o oposto. Um deles está vestido de forma algo “comum”, enquanto os outros são perturbadoramente idênticos – como se fossem sócias um do outro.¹³ Em si mesmos, figurino e maquiagem intensificam este estranhamento quanto aos sócias: casaca extremamente larga e comprida, calças imensas, sapatos achatados ao ponto de parecerem pés de pato, em torno do pescoço um colarinho grande, uma peruca amarela de cabelos curtos, um pequeno chapéu vermelho e uma maquiagem que cobre todo o rosto, destacando olhos e bocas. Quase não se vê seus corpos: na maior parte

¹² O vídeo descrito pode ser acessado em: < <https://www.youtube.com/watch?v=nZeyr7aKAE8> >

¹³ Convencionou-se aqui que os três palhaços deste espetáculo serão mencionados ao longo de todo o trabalho como: “*comum*”, *palhaço* e *sócia*. O clown Branco será nomeado da forma tradicional.

do tempo apenas pescoço e mãos que operam os instrumentos musicais. A semelhança com bonecos é incômoda.

Terminada a apresentação, o sósia continua a tocar tuba: por que gostaria de seguir tocando infinitamente, tão grande é seu prazer com o instrumento? Por que despreza (conscientemente ou não) o que acontece ao seu redor? O chute no traseiro é a punição para qualquer um dos casos, que se parecem: o envolvimento, como sinônimo de misturar-se (ao objeto) e cobrir-se (do restante do mundo externo), tal como acontece, respectivamente, com a criança e o louco. A resposta à punição (o chute) é dada pela tuba-sósia ou sósia-tuba – não se pode mais pensá-los separadamente, pois se fundiram no instante em que o som emitido pelo instrumento surgiu como resposta ao ocorrido. O som grave é expressão – talvez a mais precisa que se poderia dar – da contrariedade e da indignação pelo (igualmente *grave*) fato.

O sósia-tuba sai de cena (indignado) para que o concerto do palhaço tenha início, já que este é o motivo (para os palhaços) de estarem ali. Quando o palhaço está prestes a começar, o tuba-sósia, impertinente, dá mais um “grito” (a partir dos bastidores), a que o palhaço corresponde com um grito e um movimento descontrolado de todo o corpo, em função do susto. Tentando cumprir o seu papel, que é o de manter a ordem, o clown Branco intervém. O palhaço, enquanto isso, anuncia o nome da canção que vai executar no clarinete: *A sombra do teu sorriso* e, como numa mimese incontrolável do nome da canção, ri sinistramente.

Enquanto está executando a canção, com muita habilidade, o “comum” se posta ao seu lado, cumprimenta a plateia e começa a tocar seu próprio clarinete que, opostamente à outra, emite dissonâncias. Ela é, além disso, elástica (!), o que revela ou cria uma forma possível-latente de ser: é um clarinete-tromba. O intérprete-elefante dança ao som de sua tromba-clarinete, que ele segue tocando/animando com o movimentar do seu corpo-que-tem-uma-tromba-clarinete. No decorrer dessa dança, por um instante, a tromba-clarinete é um falo. Talvez prosseguissem assim, metamorfoseando-se um ao/em/com o outro, se o sósia não o interrompesse com um chute no traseiro, que culmina na apreensão do clarinete-tromba pelo clown Branco.

O palhaço anuncia a realização de um truque maravilhoso e coloca um aparato, pelo qual realizará o truque, no centro do picadeiro:

uma mesa com toalha e utensílios de refeição. Solicita o rufar dos tambores para o seu ato mágico-espetacular – o som revela, repentinamente, o íntimo parentesco da acrobacia com o extraordinário. Num movimento brusco, retira então a toalha de baixo dos utensílios, sem derrubá-los. Enquanto se vangloria do feito, o sósia, que tudo observava à distância, aproveita o momento de descontração para mostrar o mecanismo oculto do truque: os utensílios estão presos à mesa por cordões que impediam a queda. Cumpre assim seu papel, que é o de criar, mas também desfazer ilusões. Na revelação, desvenda o risível do poder (da magia, mas poderia ser também do acrobata, pela paródia, como é comum no circo). Gargalha.

Para reparar o ridículo do truque-desiludido, o clown Branco ordena ao sósia que volte a tocar o clarinete. Ele repete o anúncio do nome da canção e sua mimese. Enquanto está tocando, o “comum” (mais uma vez) entra no picadeiro, mas agora com um trompete. Enquanto executa o movimento frente-trás do braço, necessário para tocar o instrumento, sua calça sobe e desce sincronizadamente, mostrando e ocultando suas roupas íntimas ao ritmo da música. É um “comum”-autômato. O sósia, que novamente observava à distância, não se demora a cumprir o papel de quem pune. Com um martelo gigante, bate na cabeça do “comum”, que é então subtraído do estado de encantamento em que estava (o que o seu olhar agora atordoado indica). Sem tocar, sai de cena, desencantado e desconcertado.

É a vez do sósia entrar no picadeiro para acompanhar, sem ser convidado, ao palhaço. Ele toca agora um clarinete, e apesar das reclamações do clown Branco, prossegue. O palhaço, percebendo que o sósia está impassível, e aproveitando a oportunidade para fazer uma maldade, decide sabotá-lo: oferece uma cadeira para o sósia sentar, e quando este já está se acomodando nela, puxa-a, esperando a queda. Mas o sósia não cai, para assombro do palhaço, do clown Branco e do público, que reage como pode: aplaudindo o feito inexplicável. Para aumentar o espanto de quem assiste, o sósia, que se mantém todo o tempo com a clarinete em contato com suas mãos e boca, imperturbável em sua ação, levanta do “nada” em que estava sentado, caminha, e senta outra vez no espaço vazio. A paulada, novamente, será o antídoto do encantamento, mas que imediatamente produz outros: o grito de dor atravessa a clarinete e surge como ganidos, a que o corpo corresponde

movimentando-se como um cão ferido. O corpo se assemelha à dor *aguda* da clarinete (ou o oposto?). O disparador dessas metamorfoses é o som, forma de expressão que está *além e aquém* da voz. Nele se encontra o idioma secreto de todos os palhaços: a entonação. Ele sai de cena ganindo/chorando.

No momento em que o palhaço vai recomeçar ressurgir o sócia, agora com a clarinete. Num gesto de impaciência completa, o palhaço atinge com um bastão enorme a cabeça do insistente intruso. Grande é a surpresa quando a cabeça do boneco-palhaço se separa do corpo e cai longe dele. O corpo-sem-cabeça tem vida própria em seus gestos-desesperados. Quando o palhaço agarra o tronco desse corpo-morto-vivo para desfazer o mistério – mostrando que o palhaço apenas portava uma cabeça artificial, escondendo a sua nas roupas –, eis que ele tem seu efeito redobrado, quando então são as calças que saem correndo, deixando nas mãos do palhaço o tronco vazio. A calça-viva segue sem direção até que o palhaço a percebe postada atrás de si, assustando-se com a autonomia dela e com o inesperado encontro com o “comum”, que acabara de se deixar ver na calça-sem-tronco e transformara-se, nesse encontro fortuito, num completo estranho. O susto do “comum”, que é concomitante ao do palhaço, é a marca de sua metamorfose de escondido para estranho (quando descoberto), e que passa para a de *fugitivo* enquanto corre.

Antes que o clown Branco e o palhaço tenham tempo de reiniciar a apresentação de qualquer coisa, o sócia entra no picadeiro portando sua tuba. O palhaço não impede sua apresentação, mas deposita no interior do instrumento uma pequena bomba, sem que o sócia veja. Quando a bomba explode, tem um efeito imprevisto para o palhaço: a borda da tuba se separa, é lançada para o alto, e na queda vem pousar sobre a sua cabeça. Unidos, e na impossibilidade de retirá-la, o palhaço se deixa enfeitiçar e, com gestos e sons, faz-se chinesa, ao se deslocar graciosamente, com passinhos pequenos e arrastados, as mãos unidas frente ao peito. O chapéu-tuba, em seu formato, compõe a referência aos chineses.

O clown Branco se dispõe a ajudá-lo a retirar o objeto, e eis que o pequeno chapéu vermelho, que o palhaço portara durante todo o espetáculo, também se solta, e parte de sua peruca mostra-se capaz de girar sozinha sobre sua cabeça. Por um instante há confusão: a peruca é

viva? O palhaço é um boneco/autômato? A peruca é um mecanismo? Talvez seja uma prótese. Enquanto ela gira o palhaço ri de forma enigmática.

Enquanto isso, o sósia invadiu novamente o picadeiro, agora com um piano, que ele transporta com auxílio de outros. Canta de satisfação frente à oportunidade iminente e não percebe que o sósia já lhe prepara – com grande excitação – uma armadilha. Logo que o sósia começa a tocar ao piano uma música com grande teor dramático – a trilha sonora do ato prestes a acontecer –, o palhaço aciona um canhão posicionado na direção do instrumento que, quando atingido pela bala, se despedaça e tem suas partes lançadas pelos ares. A bala do canhão vai parar no tronco do sósia, atravessando-o. Ele se levanta e, algo tonto, caminha em direção ao público. Quando está bastante próximo, tenta puxar a bala fazendo movimentos com o corpo que remetem a um ato sexual. O “comum”, que vem em seu auxílio, tem receio de aproximar-se da bala-falo que, devido aos movimentos do sósia, parece querer penetrá-lo. Quando finalmente decide se empenhar em retirar a bala-falo do corpo do outro, puxando-a, seus movimentos também denotam a realização de um ato sexual. O sósia então interrompe o ato e fala, pela primeira e única vez durante o espetáculo: *Se te empenhas, aí o tens*, e retira o aparato (mostrando o truque que fazia com que a bala lhe atravessasse ilusoriamente o corpo) e entrega a bala-falo ao “comum”. A frase tem duplo sentido: refere-se à condição de “falo” da bala, reforçando-a. Ele então ri e agradece os aplausos do público.

Sem demora o palhaço entra travestido, aludindo ao número *La Chanteuse*, de Charles Rivel, com uma peruca vermelha colocada sobre a sua amarela – é o palhaço parodiando outro palhaço –, e um vestido com grandes volumes no bumbum e seios, remetendo ao grande homenageado do Festival, que também em seu número faz uso de balões-seios. O palhaço corre, salta, gira no ar, move-se descontroladamente e, por uma excitação sexual qualquer, ergue e chacoalha o vestido. Une-se ao outro (o sósia) para dançarem, e ao chocar o peito do outro contra os seus, perde um balão-seio, mas não se incomoda, reposicionando-o no meio. O outro, que no impacto perdeu seu chapéu, dá-lhe um tapa no rosto como punição (ou/e como forma de tirá-lo do transe em que se encontra), recebendo em troca uma pancada no pé. Por causa da dor, o sósia manca e retira o sapato, mostrando que

parte do seu pé é inorgânico: é um pé-luva, mole e elástico. Quando ri (do fato, de si mesmo, do público?), seu colarinho se move estranhamente, rindo junto com ele, como se tivesse vida própria.

Assim que o sósia recolocou o sapato, o palhaço adentra novamente no picadeiro (já sem estar travestido como Rivel) e convida o sósia para que toquem juntos, dando-lhe uma concertina – o instrumento preferido do sósia, mas que também encanta muito ao palhaço, como se observa em sua gestualidade durante a execução: a boca aberta num grande sorriso, as inspirações profundas, o olhar perdido ao longe, como que apaixonado, e um rebolar dos quadris. Enquanto o palhaço toca, seu colarinho dança em sincronia com a música. Quando o palhaço olha para o sósia, vê que este está tocando de maneira excêntrica e virtuosa: manipula duas concertinas ao mesmo tempo, tocando (ao equilibrar e desequilibrá-las) no ritmo adequado, sustentando cada uma numa das mãos. O palhaço se espanta: lentamente para de tocar, olha na direção do público, para o sósia, para o público outra vez e sorri, e então volta a tocar, acompanhando-o e ressaltando com certa tensão no corpo (breves pausas nos movimentos) os instantes de risco em que a concertina poderia cair das mãos do companheiro – valoriza assim o virtuosismo da ação. O encerramento do número é a celebração da habilidade incomum do sósia, que o acompanhamento do final da música pela banda e os aplausos do público ajudam a tornar apoteótico.

2.1.2 *Avner (Exceptions to Gravity)*¹⁴

O espetáculo de *Avner* tem mais de uma hora de duração, sendo aqui descritos apenas seus dez primeiros minutos, por corresponderem ao tempo total da apresentação dos *Rastellis*. Ao longo dos capítulos e subcapítulos seguintes, porém, algumas cenas de momentos posteriores serão pontualmente descritas, devido ao desenvolvimento da análise assim o exigir.

Basicamente, o espetáculo de *Avner* se desenrola como a antessala de seu início e o quê o palhaço faz durante ela: ao não ter “nada para fazer”, o “fazer qualquer coisa” se abre para ele. Por isso também, apesar desse contexto delineado, não há uma linearidade ou

¹⁴ O vídeo descrito pode ser visto em <<https://www.youtube.com/watch?v=kguuPM5IPw0>>

coerência estrita entre as ações, apresentando os números uma dinâmica própria, autônoma, sem que as relações forçadas pelo artista entre o que já foi feito em determinado momento “da espera”, e também com o fato mesmo de que se está esperando, deixem de abrir possibilidades cômicas. O fio condutor do espetáculo é um relógio que o palhaço consulta, sempre se mostrando impaciente, porque o tempo não passa – o que reafirma a proposta dramaturgica de que o espetáculo não começou e que o palhaço é a estrela “sem querer”, “por acaso”.

Com uma música algo cômica como trilha sonora, seguida da iluminação, *Avner* adentra o palco deixando parte do seu corpo encoberto pela cortina e lançando um olhar de curiosidade em direção ao público – invertendo, por um fugaz instante, as suas posições (palco e plateia). Logo depois dessa fortuita e breve inversão ele é aplaudido, mas reage fazendo uso e mostrando, por um suave movimento da mão, a visível vassoura que segura desde a entrada. O aplauso e sua recusa consolidam o palhaço-servente, indicando qual será a dinâmica em questão. Seus gestos são levemente vacilantes e contidos, compondo uma imagem de timidez e/ou fragilidade que já tinha se feito notar por sua barba longa e branca e pela combinação macacão e vassoura – é um palhaço-servente. A ausência de nariz de palhaço e de maquiagem contribui para materializar uma imagem amistosa, já que tais máscaras por vezes remetem a um imaginário ambíguo. De qualquer forma, os outros indicadores já são suficientes para caracterizá-lo: suspensório, calça fora de moda (mas discreta) e tênis de cor incomum (vermelho). Tais acessórios cumprem também um papel de máscara.

Enquanto varre, lança vez ou outra um breve olhar e um sorriso-espasmo ao público, mimetizando um código-gesto de civilidade corrente em situações em que uma naturalidade (forçada) deve se impor. No caso específico, tal sorriso explicita que, apesar das pessoas estarem ali, ele faz o que tem que fazer tentando ser invisível, mas sabendo que não é.

Interrompe a varredura para limpar a vassoura, devolvendo ao chão o papel que nela grudou. Segue em sua ação e, ao se aproximar do papel, eleva a vassoura para evitar o contato. Aproxima-se novamente do papel após fazer um gesto com as mãos que dão a entender que esqueceu algo importante; põe a mão no bolso da calça, fazendo pensar que vai retirar de seu interior algo para recolher o papel (um lenço, uma

sacola, talvez?), mas tem nela um pequeno relógio no qual olha as horas. Guarda-o. Retira então do bolso da camisa uma carteira de cigarros e começa, involuntariamente, um jogo: um cigarro cai no chão, tenta pegá-lo e todos os outros caem, e enquanto tenta recolher e segurar uns, outros vão ao chão; enfim, quando segura todos, é a vassoura que cai. Entre segurar a vassoura e os cigarros, opta por jogá-los no chão e varrê-los para longe, mantendo consigo apenas o que está entre seus lábios.

Mostra ao público que ainda tem consigo um cigarro porque o palhaço-servente, apesar de querer passar despercebido em sua função, sabe que é visto e não ignora que vê (ainda que ocorram alternâncias nesse aspecto ao longo da apresentação, sempre tendo em conta o que é mais eficiente para produzir um efeito cômico). Procura algo nos bolsos e enfim encontra uma caixa de fósforos. Quando a abre, numa repetição algo trágica do mesmo, todos os palitos vão parar no chão. Seu corpo lamenta e quando se abaixa para pegar um dos fósforos, a vassoura prende-se em seu casaco, travando seu movimento. Não entende imediatamente que força estranha o está bloqueando, mas logo percebe e se livra do empecilho. Recolhe um fósforo do chão e tenta acendê-lo na caixa que segue em suas mãos, mas no movimento ela cai longe dele. Quando vai em direção à caixa para pegá-la, sem querer a chuta – mas isso não é evidente, parecendo que ela se moveu sozinha. Segue a busca e, dessa vez, se aproxima cautelosamente e pisa em cima da caixa-viva para garantir que não “fuja”. Quando consegue finalmente acender o palito, já não sabe onde colocou o cigarro. E quando o encontra sobre sua orelha, o fogo queima-lhe os dedos. Desiste do cigarro e decide varrer os palitos, mas agora a vassoura desmonta. Novamente o mesmo jogo de “falta de coordenação”: recolhe uma parte da vassoura, mas cai o chapéu, recolhe-o e então cai a outra parte da vassoura que segurava. Em determinado momento, sem perceber, apoia o chapéu sobre o cabo da vassoura que segura, ao invés de colocá-lo sobre a cabeça. Procura-o em lugar pouco evidente – dentro das calças –, e pelo fato de estar sob o olhar de outros, faz-se um palhaço-bobo. Assusta-se quando encontra o chapéu nesse lugar inesperado. Para recuperá-lo, ao invés de movimentar o braço que segura o-cabo-que-usa-o-chapéu, deixa-o imóvel, o que impossibilita que o braço livre alcance o objeto almejado. Procura então algumas soluções (im)possíveis: primeiro salta, depois fica de pé sobre uma cadeira, e em seguida sobe no encosto dessa

mesma cadeira, produzindo certa tensão no público pelo risco (ainda que pequeno, mas, enfim, ele é idoso!) de uma queda – que não acontece. Tem então a ideia absurda-genial de equilibrar a extremidade do cabo que segura sobre a cabeça e, a partir de um rápido e sutil movimento, faz o cabo cair no chão e o chapéu pousar certo em sua cabeça. Saída-ideia incomum e gesto banal-virtuoso: combinação recorrente entre os palhaços. É aplaudido pelo malabarismo com o cabo e o chapéu, mas não se regozija e sim fica um pouco desconcertado com a situação. Ao invés de agradecer, *Avner* tenta, com algum desespero, corresponder ao aplauso fazendo algo que lhe parece espetacular: equilibra um palito de fósforo na ponta do nariz. Olha para o público sorridente, crente de que agradeceu, mas percebe que aquilo não foi muito impressionante. Faz então uma mágica com o palito, com um sorriso infantil no rosto, acredita que ela é difícil/ interessante/virtuosa: produz a ilusão de que o palito está sendo colocado no olho, saindo em seguida pela boca. Sorri. Depois aspira o palito, confundindo o espectador pelo virtuosismo da ação (ou da ilusão), que fica sem saber se ela foi propositada (pelo palhaço) ou não.

Decide voltar ao trabalho, mas necessita recolher as partes da vassoura e encaixá-las. O cabo prende no casaco, outra vez, e ele se libera do imprevisto a partir de uma dinâmica e de gestos pouco convencionais para o espectador, que em seu lugar resolveria a situação de maneira muito mais “simples”. Tenta encaixar as partes da vassoura, e por causa do excesso de concentração, sua língua fica para fora da boca. Ele percebe e empurra a língua para dentro da boca, seu devido lugar, mas ela resiste em entrar e lá se manter. Resolvido o conflito com a língua-impertinente, *Avner* segue tentando, com bastante dificuldade, encaixar as partes da vassoura. Ao resolver o problema fica satisfeito e termina de varrer os cigarros para fora do palco, saindo de cena com um pequeno gesto com o chapéu, um aceno de despedida. Nesse momento os aplausos para o artista se confundem com aplausos para o servente.

Logo após ele volta para o palco, sorridente como uma criança, agradecendo as palmas, e então seu olhar recai sobre papéis que restam no ambiente. Ele imediatamente começa a recolhê-los, deixando cair alguns e retomando-os, tal como com os cigarros. Quando tem todos na mão, por uma mágica, faz os papéis separados se unirem numa folha inteira de jornal, na qual está escrito em letras grandes: *show starts in 5*

min. O palhaço-servente parece estar hipnotizado durante esta ação, e se espanta com a mágica inesperada e incompreensível também para ele. Inclina-se para ler o que está escrito, fica intrigado, e sem entender ainda o que fez, mas contente pelos aplausos, coloca o jornal sob a axila e olha as horas em seu relógio de bolso.

A ausência de trilha sonora, que terminara no instante exato em que a mágica do jornal aconteceu, é um indicador de uma nova relação entre o palhaço e o público, em estado de construção. A partir desse momento não somente a plateia assiste, mas as interações propostas, cada vez mais frequentes, são fundamentais para a cena e seu desenrolar. O primeiro movimento nessa direção ocorre quando *Avner* consulta o relógio e fica impaciente, colocando-se no lugar do espectador – afinal, já terminou seu trabalho como servente. Isso tem um efeito cômico porque, afinal, o palhaço, a atração, é ele. Segue no palco aguardando, um pouco impaciente, um pouco sem graça, olha para o público mais vezes, e novamente o relógio, e então as interações mais diretas começam: tenta mostrar para o público as horas. Mas sabe que seu relógio é pequeno demais. Sai de cena e volta com um maior, que coloca sobre a mesa que compõe o ínfimo cenário do espetáculo.

Decide retirar o casaco e essa simples ação se transforma num problema, pois não consegue fazê-lo. Repentinamente faz um malabarismo com o casaco (retira-o e veste-o novamente, mas de maneira incomum) e resta com ele vestido, sem entender o que aconteceu, e dando a estranha impressão de que o casaco tem vontade própria e não quer deixá-lo. O público aplaude, ele “não percebe” o que fez, mas quando uma criança na plateia balbucia algo, ele olha e sorri. Que um seja invisível e outro não faz parte da composição da cena. Tem então a ideia de puxar uma das mangas e pisar sobre ela, usando esse ponto de apoio para retirar o casaco de forma inusitada. Fica satisfeito, começa a dobrar o casaco e, quando olha para o público (uma pessoa em especial), se impressiona com algo (talvez a pessoa “estivesse” brava, séria, triste?) e decide fazer uma brincadeira: coloca o casaco no encosto da cadeira, obstruindo a visão do lado de trás dela, e lá se coloca. Dois copos que estavam sobre a mesa se transformam, quando apoiados no encosto da cadeira, em olhos (ou binóculos) sob o seu chapéu que restou à mostra. Ele então sai de trás do rosto imóvel, a máscara, que permanece segurando, com a expressão de alguém que acabara de

escapar de algo, satisfeito. O público ri, ele sorri, como código de que o palhaço-espectador-que-aguarda-o-show brincou deliberadamente com seu público.

Senta na cadeira, entediado, e enquanto aguarda começa a brincar com o corpo: tem as pernas cruzadas e o pé suspenso é morto/derrubado com sua mão-arma que atira nele. Depois, como se o pé estivesse preso ao dedo da mão por um fio, ele o iça com seu molinete invisível, colocando-o na posição inicial. Atira outra vez, sempre produzindo um som com a boca, e ri. Sabe que está sendo visto, mas suas ações não são espetaculares. Segue no jogo, agora fazendo algo similar com o braço. Logo aborrecido outra vez, olha para o público e vê algo; e então, numa ação absurda, retira de dentro das calças um pacote de pipocas. Ele se faz espectador dos espectadores, sem entender que ele é a atração – simplesmente reproduz o que os outros fazem. Come as pipocas, mas num dado momento não consegue colocar uma delas na boca. Faz então uma espécie de marionete: aproxima a pipoca de seu rosto, na mesma altura, mas ao lado, da boca, direciona a língua para a pipoca; quando esta é pega (ao grudar na língua), ele move a orelha com a mão – como se orelha e língua fossem interligados por um mecanismo oculto –, fazendo a língua voltar à posição inicial, mas permanecendo visível, fora da boca. Puxando um fio imaginário sob o queixo, faz a boca se abrir, recolhendo a língua com a pipoca.

Segue brincando com as pipocas, mas o jogo agora é lançá-las, uma a uma, em direção à boca, apreendendo-a com a língua para fora da boca. Ele tenta duas ou três vezes e não consegue, decidindo lançar a pipoca fora – pois ela é, tal como se subentende por essa ação do palhaço, o motivo do erro. Pega outra pipoca e ocorre o mesmo, revelando que os equívocos anteriores não foram propositais – o que gera certa tensão naquele que assiste. Finalmente ele acerta e comemora. Percebe os aplausos, mostra-se encabulado. Dispõe-se então a fazer propositadamente algo que poderia impressionar o público: joga a pipoca para cima e a apara na boca aberta que a espera. Mas como o feito não coincide com a expectativa que criou – porque a habilidade requerida é menor do que aquela em que ele demonstrou ter na brincadeira anterior –, são poucos os aplausos, para sua decepção (que ele deixa transparecer livremente). Propõe então outra ação, mais difícil: joga a pipoca para cima, mas antes fazendo-a passar por baixo da perna,

e captura-a com a boca. Aqui novamente há erros não premeditados, o que tem como breve efeito o enfraquecimento da ilusão “palhaço”. Um paradoxo, considerando que o erro é um dos seus principais e característicos recursos cômicos.

Ainda na dinâmica com a pipoca, desculpa-se pela ação anterior, também pouco impressionante, e se dispõe a fazer outra, mas não antes de um pequeno jogo com o espectador: posiciona a pipoca na ponta do sapato e, ao invés de lançá-la imediatamente para o alto, como é esperado – considerando que essa é a mesma dinâmica das brincadeiras anteriores e que é também um modo de fazer comum ao malabarismo –, frustra essa expectativa que ele mesmo produziu, ao não realizar a ação e ainda olhar para o público sorrindo, sabendo da confusão mental que causou. Nesse jogo, ao mesmo tempo engana o público e se abstém da ação, rindo da tirania de agir conforme o esperado e da expectativa frustrada que sabe ter provocado no público. Finalmente, lança a pipoca diretamente até sua boca, que a recebe. Ele comemora.

O espetáculo segue com pouco mais de uma hora de duração. No seu desenrolar, uma relação cada vez mais próxima é estabelecida com o público, encontrando seu ápice quando ele leva uma voluntária até o palco e a expõe ao ridículo, sem que ela perceba. Neste momento ele é assumidamente a atração.¹⁵

2.2 Corpo: em gestos, em cena, mimético

Para o palhaço, especialmente dentre os que foram objeto deste estudo (tanto os dos vídeos, quanto os entrevistados), a forma de expressão primeira, a sua linguagem, é gestual. Para adentrar este tema, parte-se das aqui nomeadas *expressões elementares do corpo*: o susto, o espanto e a surpresa. Na vida ordinária elas são o efeito de uma mimese não calculada, que escapa ao controle (e geralmente à própria percepção) daquele que a realiza. Mas a singularidade dessas *expressões* é outra, dado que muitos gestos (se não a maioria) surgem da mesma maneira. Elas se distinguem por serem *gestos-sínteses* do corpo, ou seja, são formas em que o corpo se expressa em sua mais fugaz e idêntica

¹⁵ Esta parte do espetáculo acontece aos 11'45" do vídeo *O excêntrico – parte 2*: < <https://www.youtube.com/watch?v=iIozJFAIIGE> >

aparição consigo mesmo, em seu lugar intermediário entre natureza e cultura: como força indômita, simbiose efêmera com o mundo, e cisão com ele.

O susto, o espanto e a surpresa são formas limite; são *instantes* de encontro (ou de passagem) entre o humano e o animal. Estes não deixam de mostrar seu parentesco essencial com o humano, pois são, em maior ou menor grau, frutos de uma separação humanista com a condição de natureza. Essa cisão confere singularidade ao corpo-eu e, por consequência, a tudo que se diferencia dele, o que permite que o mundo e as outras pessoas existam, enfim, por essa distância, como alteridade. É essa diferença que provoca medo ou desejo em relação ao outro.

O susto é uma herança guardada no/pelo corpo; é um sinal não calculado/refletido do fugaz e repentino reconhecimento de uma vulnerabilidade, sendo a paralisia que acomete o corpo, mesmo nos tempos hodiernos, quando nos assustamos, o resquício de um impulso de proteção primitivo de fazer-se semelhante ao entorno (ao meio ambiente como matéria orgânica e inorgânica) para tentar escapar a uma ameaça e garantir a sobrevivência. Especialmente nesse caso, do susto, que é mediado pelo medo, o impulso regressivo, de desfazer a distância que há com o mundo é o mais intenso e persistente, estando sempre à espreita de retornar (HORKHEIMER; ADORNO, 1985). O susto e seu descontrole inevitável, assalta o corpo com uma paralisia (mais ou menos breve), que enche o corpo de ar, e que aparece como forma-susto somente quando o corpo transborda de alguma maneira: seja por um grito e/ou um movimento brusco para cima ou para trás, quase sempre acompanhado de uma forma de olhar em que os olhos parecem querer sair das órbitas: o olhar *arregalado*. Por ser o susto sempre a materialização – talvez a mais significativa, porque inescapável – da condição frágil do humano, essas formas de *gestos-espasmos*, que rematam a forma-susto, são recorrentes entre os palhaços. Eles insistentemente os *espetacularizam*, empregando-os de acordo com a situação em que se colocam, materializando-se principalmente em um estilo. Não há palhaço que não se assuste, que não dramatize o susto.

O espanto é uma forma atenuada de susto. Nele o medo está apaziguado e toma a forma de assombro, que é uma reação (também involuntária) ao não esperado que surge diante de si, ou/e ao que não se compreende totalmente – podendo manter-se como incompreensível

apenas num primeiro momento, ou de forma prolongada. O assombro, ou espanto, tem basicamente a mesma forma do susto no que se refere a uma breve paralisia do corpo, mas sem ser seguida de nenhum *espasmo*, ainda que compartilhem de um mesmo tipo de olhar paralisado e que parece querer saltar das órbitas. No caso do espanto, ao invés do impulso à fuga, do distanciamento em relação ao inesperado, o que ocorre é um estranhamento suportável (talvez *desejante*), sem ser ameaçador a ponto de bloquear uma tentativa que, no entanto, é por vezes frustrada, de compreensão.

Susto, espanto e surpresa dizem do potencial indômito do corpo e, como já dito, são indícios de uma ligação imemorial deste com o mundo, ao mesmo tempo em que são signos de uma cisão. Esse impulso de aproximação, de simbiose, é corporal. Essas *expressões elementares do corpo* são talvez a forma mais bruta desse processo, pois ocorrem com pouca mediação do pensamento, sendo por isso os gestos mais primitivos de que temos conhecimento. Exceto a surpresa, pouco há neles (susto e espanto) de elemento de jogo, pois este é composto de uma dimensão estética, corporal, que se efetiva onde há disponibilidade para o espírito, como elemento criativo, se manifestar. No susto e no espanto não há espaço, em seu interior, para qualquer tipo de variação, de manipulação, de ação espiritual entendida como criação, o que não impede que o ser humano se coloque, propositadamente, diante de condições que possam provocá-los/repeti-los, concedendo-lhe assim uma dimensão lúdica por meio de certo grau de controle.

Quanto à surpresa, ela também faz parte dos gestos-códigos que auxiliam na composição do palhaço. Ela compartilha com o susto e o espanto uma breve paralisia que acomete o corpo, mas sua motivação e desenrolar são diferentes. A surpresa mostra o reconhecimento de uma diferença, mas prevalece uma curiosidade, um desejo de aproximação, uma emoção positiva – por vezes a se fazer ver num sorriso mais ou menos sutil. Ao invés de querer se diluir no entorno como meio de fuga, na surpresa almeja-se a diluição na (ou identificação com a) própria causa/coisa/pessoa que surpreende. No caso da surpresa, o palhaço dramatiza o momento *positivo* de uma mistura com o entorno, comentada anteriormente, sobre o aspecto do medo e do espanto. Na surpresa, essa simbiose com o mundo é afim ao jogo mais do que ao medo, e está na base da própria noção de experiência, de mimese e de

cultura. Isso talvez devesse ser explicado. De acordo com Gagnebin (2001), uma dimensão de natureza (em particular os aspectos ligados a uma corporeidade primeira), faz parte da vida intelectual.

Esse jogo com o mundo, que se confunde com o próprio processo de *conhecimento*, mostra-se especialmente quando qualquer objeto faz-se um brinquedo para o palhaço, assim como também para a criança. Para isso é necessária certa dose de caos, uma diluição (sempre algo arriscada, mas igualmente desejada) no desconhecido, como já abordado e como bem exemplifica a luta, ou jogo, com o demônio (esses seres ambíguos que transitam entre o mundo da vida e da morte) de que a criança não se cansa: é o fascinante entrar e sair, aconchegar-se e penetrar no *outro*, para então distanciar-se dele, diferenciando-se, e começar tudo outra vez. Como bem observou Benjamin (1994),

[...] toda experiência profunda deseja, insaciavelmente, até o fim de todas as coisas, repetição e retorno, restauração de uma situação original que foi seu ponto de partida. [...] Não se trata apenas de assenhorear-se de experiências terríveis e primordiais pelo amortecimento gradual, pela invocação maliciosa, pela paródia; trata-se também de saborear repetidamente, do modo mais intenso, as mesmas vitórias e triunfos. [...] A criança recria essa experiência, começa sempre tudo de novo, desde o início. Talvez seja essa a raiz mais profunda do duplo sentido da palavra alemã *Spielen* (brincar e representar): repetir o mesmo seria seu elemento comum. A essência da representação, como da brincadeira, não é “fazer como se”, mas “fazer sempre de novo”, é a transformação em hábito de uma experiência devastadora. (BENJAMIN, 1994, p. 253).

Nessa simbiose e cisão realizadas pela criança (e potencialmente também pelo palhaço), ela conhece, modifica-se, pois, como afirma Benjamin (2009, p.78): o “ser humano corresponde a toda forma, a todo traço que ele percebe, em sua capacidade de produzi-los. O próprio

corpo na dança, a mão no desenho, reproduz os elementos da percepção e os incorpora a si.”.

O processo de jogo/conhecimento que passa por uma corporeidade primeira, encontra na condição de *aparência* da mimese uma das formas privilegiadas de ganhar visibilidade, durabilidade, transmissibilidade, já que o corpo é o primeiro sujeito-objeto em que a mimese se dá. Até “mesmo o imitar mais antigo conhece somente uma matéria na qual forma: trata-se do corpo daquele mesmo que imita. Dança e linguagem, gestos do corpo e dos lábios são as mais antigas manifestações da mimese.” (BENJAMIN, 2012, p.74).

Também a linguagem guarda em seu interior o elemento mimético que lhe deu origem. Na linguagem oral, a onomatopéia é um bom exemplo sobre “o papel do comportamento imitativo na gênese da linguagem.” (BENJAMIN, 1994, p. 110). Gradativamente, esse elemento sensível vai dando lugar a um extra-sensível. No texto *O Narrador*, Benjamin (1994) sugere que os gestos, que inevitavelmente acompanham a fala, são o resultado da experiência da viagem no tempo e/ou espaço que foi incorporada, reaparecendo na entonação e no ritmo, que é onde se aloja o teor afetivo e intencional da fala.

O palhaço também é herdeiro desse elemento mais sutil da linguagem gestual. Sua apurada capacidade mimética se mostra/realiza igualmente no ritmo harmonioso (uso equilibrado do tempo e do espaço e do seu corpo) do artista-palhaço em relação ao que se quer dizer, e ao efeito e emoção que se quer produzir. Um exemplo está em determinada parte do espetáculo de *Avner*, não descrita anteriormente, em que ele se comunica com um voluntário que conduziu até o palco por meio de gestos e de um apito. Nesse caso, os gestos são códigos bastante simples do que se quer dizer e/ou da coisa que se quer materializar (por vezes, tão somente na imaginação daquele que assiste). Os ritmos empregados pelo corpo e a variação/entonação do som emitido pelo apito foram fundamentais.

Vale aqui mencionar, de passagem, o *grommelot*. Trata-se de uma técnica que consiste na articulação de sons sem significado em sua junção, mas que por seu ritmo/cadência, simplicidade e entonação, juntamente com a gestualidade, faz-se compreensível (quase que por adivinhação). Como explica Dario Fo (1999, p.101), porém, “isso é insuficiente para explicar o fenômeno. Pode-se notar a existência de

algo subterrâneo, mágico, compelindo nosso cérebro a intuir tudo aquilo que não é expresso clara e completamente.” A partir das referências gestuais e dos sons, o espectador é levado a descobrir/produzir semelhanças/imagens entre os movimentos, a entonação e o discurso.¹⁶

Retornando ao tema da surpresa e do envolvimento afetivo com os objetos/o mundo, vale reafirmar que é imprescindível, para o seu conhecimento, uma experiência, uma proximidade para com eles (geralmente pela manipulação, pelo manuseio). As ideias, as imagens, são também manipuláveis? A brincadeira depende das possibilidades que nesse momento são abertas pelo objeto, principalmente sua forma e material, mas também um magnetismo, uma dinâmica, um ritmo interno que palpita nele. É o que sugere a assertiva de Benjamin (1994), segundo a qual há uma “misteriosa dualidade do bastão e do arco, do pião e do barbante, da bola e do taco, e o magnetismo que se estabelece entre as duas partes” (BENJAMIN, 1994, p. 252) e que atravessa as gerações. Em Bergson (1983) encontram-se exemplos que podem ser tomados de empréstimo. Sobre o boneco de mola, ele escreve:

Todos nós já brincamos com o boneco que sai da sua caixa. Comprimos o boneco, e ele salta de novo. Quanto mais o apertamos, mais alto ele pula. Esmagamo-lo sob a tampa, e ele faz tudo saltar. Não sei se esse brinquedo é muito antigo, mas o gênero de diversão que ele encerra é certamente de todos os tempos. É o conflito de duas obstinações, uma das quais, puramente mecânica, no entanto acaba sempre por ceder à outra, que se diverte com ela. O gato a brincar com o rato, deixando-o ir-se como por uma mola para logo a seguir o deter com a pata, também se diverte do mesmo modo. (BERGSON, 1983, p. 36).

Essas combinações entre vida e montagem mecânica, já comentadas anteriormente, podem ser pensadas como aquele magnetismo de que tratou Benjamin (1994), e que aqui se interpreta

¹⁶ Há várias regras para a composição do *grommelot*, como se pode ler em Dario Fo (1999, p.99-101).

como um impulso que se desdobra sobre certos objetos e/ou movimentos que o repetem/dramatizam. Não é estranho que justamente o mecânico no vivo e a ilusão da vida sejam os principais temas abordados por Bergson (1983) quanto ao cômico (e, de passagem, sobre os brinquedos), pois justamente a separação e o movimento de retorno (ao inorgânico) é uma das expressões dessa dinâmica, que tem diferentes matizes.

Comumente o palhaço-artista tem um objeto, um brinquedo preferido, com o qual joga diante do espectador e do qual ele demonstra ter uma grande proximidade/conhecimento/domínio. Geralmente são objetos-malabares e muitas vezes objetos quase pessoais, que fazem parte da composição de sua caracterização/figurino, como no caso de *Avner*, cujo um dos malabares que usa no espetáculo é o seu chapéu. Na forma como é manuseado, o chapéu é capaz de deslizar pelo corpo de *Avner*, voar e repousar novamente em sua mão, ou na cabeça, lugar que é o seu, pois é para lá que ele sempre acaba retornando. Na destreza com que ocorre o manuseio, o chapéu parece mesmo um prolongamento do corpo do palhaço-artista, mesmo se tenha sido o seu corpo que tenha se adaptado a ele, treinando as maneiras de brincar/manipulá-lo. É o conhecimento do objeto (peso, dimensões, variações de movimentos possíveis) que viabiliza sua hábil manipulação¹⁷ e – no caso do palhaço, diferentemente da criança que manipula um objeto pelo simples prazer em fazê-lo – é ela que abre a possibilidade de jogo com o espectador por via da tensão que nele produz, no risco que acompanha o ato de manipular de forma incomum e em desafio à gravidade.

Outros brinquedos tradicionais entre os palhaços são os instrumentos musicais. A música em si é afim ao jogo (HUIZINGA, 2000) e, como no caso anterior, existe a manipulação do instrumento (não de brincar = brinquedo, mas de tocar). Também nessa situação, é comum que o palhaço execute o número com maestria, mas seu conhecimento e sua proximidade do instrumento se apresentam ao

¹⁷ Em conversa informal com Luiz Carlos Vasconcelos (o palhaço *Xuxu*), no 10º Festival Internacional de Palhaços (*Sesc Fest Clown*) realizado em Brasília no ano de 2012, ele relatou um episódio em que perdeu seu guarda-chuva (malabar que utilizava há anos nos espetáculos) e todo o empenho para tentar recuperá-lo, pois para ele aquele guarda-chuva era único, quase insubstituível, pela intimidade, o conhecimento que tinha dele em particular e das possibilidades de fazer, que nessa relação se ofereciam. Ele era um dos seus mais importantes brinquedos.

espectador na forma excêntrica, pela habilidade incomum. Um exemplo é quando um dos *Rastellis* toca dois trompetes simultaneamente; ou outro, em que toca uma concertina em cada uma das mãos. A virtuosidade não está, nesses casos, nos arranjos musicais ou/e composições, mas na maneira de tocar particular, ou seja, ela está nas possibilidades latentes que o artista descobre/cria no instrumento em relação com seu corpo – nisso está o elemento performático/virtuoso desse caso particular.

Há assim uma adaptação do corpo às possibilidades oferecidas/descobertas no objeto (seu ritmo, possibilidades de fazer, sua forma, material etc.), que é vista pelo espectador na habilidade (aprendida/adquirida) com que o artista-palhaço executa ou/e manipula o instrumento.

Mas há outras formas de expressão de um conhecimento profundo, mimético, do objeto, nas quais o corpo ocupa um lugar muito particular. Pela realização de gestos e do uso do tempo e espaço de forma precisa, ele é o mediador de transformações (de vários graus e tipos) sugeridas ao objeto e ao próprio corpo.

Nas apresentações descritas há alguns exemplos da capacidade mimética do palhaço. Na dos *Rastellis*, por exemplo, após uma explosão, parte da tuba se desprende do restante do instrumento e cai inesperadamente sobre a cabeça do palhaço. Uma metamorfose do objeto e do palhaço acontece pela movimentação precisa deste: é assim que o artista-palhaço faz do objeto um chapéu de chinesa, enquanto o chapéu-tuba, concomitantemente, faz dele (ao reafirmar o sentido de seu modo de caminhar) uma chinesa que se desloca graciosamente. Nem a parte da tuba é, *a priori*, um chapéu, nem o palhaço, uma chinesa, mas naquele instante em que o corpo se abriu, adaptando-se ao jeito de se movimentar, a uma das ideias potenciais/latentes que a forma dessa parte da tuba incitou no decorrer do jogo (ser um chapéu), eles interpenetraram-se, influenciaram-se reciprocamente a serem *outros*. Ao suspender por certo tempo a vida ordinária, deixando-se envolver, ou diluir-se no objeto, tal como faz a criança e os ancestrais do palhaço, ocorre essa recíproca influência. Como já dito, esse duplo encantamento somente foi eficaz pelo emprego de certos gestos e o posicionamento e deslocamento particulares do corpo no espaço – sempre considerando o objeto e a ideia que surgiu da relação com ele. O corpo moldou-se à ideia interpretando-a; deformou provisoriamente seu modo de caminhar,

em benefício do aparecimento, da materialização da ideia-chapéu-de-chinesa. Lembramos Benjamin (2012, p. 74), segundo o qual “Aquele que imita faz seu objeto aparentemente. Pode-se dizer que ele interpreta o objeto.” O palhaço torna-se o objeto, ou no caso em questão, ele tornou-se a ideia-chinesa.

Em outras ocasiões, o corpo do palhaço (seu posicionamento no espaço, seus gestos) serve tão somente de suporte, ou referência, para a revelação de outros usos e sentidos possíveis para as coisas. No caso de *Avner*, por exemplo, no posicionamento de dois copos descartáveis lado a lado sobre o encosto de uma cadeira e sob o chapéu que deixou à mostra, e que assim se tornaram binóculos. Trata-se de uma modificação temporária, pelo reposicionamento do material no espaço: são agora copos-olhos; copos-binóculos. Neste caso em particular, porém, o palhaço mesmo não se fez *outro*, mas apenas transformou provisoriamente o objeto, liberando-o de uma identificação eterna com uma mesma significação. Como os brincantes no carnaval rabelaisiano e como a criança, o palhaço tem a permissão de tirar os objetos de “seu uso habitual: os utensílios domésticos são armas; o aparelho de cozinha e a louça, instrumentos musicais”, para aqui citar Bakhtin (1999, p. 361). O posicionamento do corpo é fundamental para que a ideia e/ou uso produzam uma ilusão-real.

Nos casos citados, do chapéu-tuba e dos copos-binóculos, a transformação ocorre sem que se desfça o sentido anterior (de tuba e copo), expondo-se o objeto aberto, em uma multiplicidade nascente. Novamente com Bakhtin (1999), pode-se afirmar que essas são imagens em estado de *devir*, pois não perdem seu sentido anterior, convivendo ambas no mesmo tempo e espaço. Por isso a importância para o palhaço, e também para a criança, de não destruir os objetos. O que ele faz geralmente é reposicioná-los no espaço, colocando-os num contexto diferente ao habitual. Nesse processo a criança *des-cobre* (ou cria) – assim como (potencialmente) também o palhaço – *modos de ser* latentes das/nas coisas, que somente a gratuidade do jogo, na separação de um uso/sentido habitual, permite alcançar.

Em outra ocasião – novamente na apresentação dos *Rastellis* –, esses sentidos outros no objeto igualmente apresentam-se ligados à comicidade da cena. É o caso da metamorfose do clarinete em tromba, concomitante com a do palhaço em um quase elefante: ele é um

palhaço-que-porta-uma-tromba-clarinete e que dança, divertindo-se. O fato do espectador desconhecer que o material do clarinete era outro que o habitual – em vez de madeira, um material elástico – foi fundamental para a eficácia da metamorfose. Por um breve instante, o palhaço pareceu ter modificado, algo magicamente, a composição material do instrumento; e essa surpresa favoreceu a simbiose imaginária do clarinete-tromba com o corpo do palhaço na mobilidade que, desde então, clarinete e corpo passaram a compartilhar. A elasticidade animou, deu vida, corpo, ao clarinete e, ao mesmo tempo, pareceu exercer um feitiço sobre o palhaço. Uma percepção material do objeto – e os referidos desdobramentos da imaginação que lhe são consequentes (a metamorfose do palhaço) – é estimulada ao espectador nesse jogo, decorrente da surpresa provocada.

Essa percepção via imaginação do material (que necessariamente passa pelo corporal, pela sua experiência revivida, lembrada), é uma das utopias de Bakhtin (1999), a se dar pelo *rebaixamento*. Na apresentação de *Avner*, isso ocorre em uma situação não descrita neste texto, a saber, quando ele senta-se à mesa e, na ausência de alimentos, pensa que a comida são os guardanapos que estão sobre o prato. Ele então come os guardanapos um a um, levando o espectador a perceber/imaginar a textura e consistência do material, acionando a “faculdade de compreensão do corpo” (BAKHTIN, 1999, p. 42).

Ainda sobre a capacidade do palhaço de incitar a perceber/imaginar a composição material do mundo, novamente na apresentação dos *Rastellis*, um exemplo algo intrigante: a bala de canhão que ultrapassa o corpo do sócia vira uma bala-falo quando ele reproduz em gestos o ato sexual. Como o objeto ultrapassa o corpo do sócia, neste caso é o próprio sócia que tem potencialmente modificado o caráter material do seu corpo: é ele mesmo meio coisa, meio inorgânico. Caso similar ocorre quando o palhaço recebe uma pancada no pé, retira o sapato e expõe um pé-luva: mole, disforme, plástico. Palhaço como boneco, como marionete.

Adentra-se doravante à dramatização, por parte do palhaço, de uma relação humana arcaica com o mundo circundante, resquícios de tempos primevos, e que são recursos para compor seu repertório ainda hoje. O primeiro exemplo é a possibilidade sempre aberta ao palhaço de aproximar-se e misturar-se com o mundo, evidente no fato de seu corpo

ser algo híbrido: feito de carne, mas igualmente inorgânico, da mesma matéria do mundo. É isso o que sugerem os exemplos acima e, no extremo, o evento em que um dos *Rastellis* tem sua cabeça lançada longe por uma pancada que recebe. Tratava-se apenas de um boneco, mas por um instante poderia ter sido o palhaço.

Além das imagens do *realismo grotesco* e do corpo aberto e incompleto que lhe é próprio, a capacidade mimética, que tem sua origem no impulso de se fazer semelhante (BENJAMIN, 1994),¹⁸ conduz secretamente suas formas de fazer/ser. O corpo-meio-coisa do palhaço é altamente disponível ao encantamento e à simbiose, como se nota nas ocasiões em que ele está totalmente imerso, encantado, em uma atividade: ao tocar tuba sem se dar conta de que não deveria mais fazê-lo ou depois do *ato mágico* de transformar jornal picado em um cartaz. Outro exemplo, mais drástico, desse mesmo impulso, é a aparição do “comum” no palco dos *Rastelli* com um trompete, que, ao movimentar seu braço na forma de um frente-trás, necessário para tocar o instrumento, vê sua calça subir e descer sincronizadamente, como se fosse um autômato.

O palhaço está sempre propenso a ser encantado, tanto quanto a encantar o mundo: o posicionamento do corpo no espaço em relação a um objeto ou ideia materializa em imagens, diante do espectador, algo outro. Ele por vezes encanta o espectador, já que o *ato mágico*, inexplicável, faz parte do repertório de técnicas do palhaço, como quando um dos *Rastellis* se senta em uma cadeira invisível ou retira a toalha da mesa sem deixar cair os utensílios que estão sobre ela. Neste último caso, contudo, o sócia é aquele que desfaz o mistério do truque – mas o faz somente porque detém esses mesmos conhecimentos.¹⁹ Ainda sobre este tema, observa-se a afinidade latente do malabarismo com a mágica, pelo parentesco desta com a prestidigitação. A manipulação virtuosa é afim à magia, quiçá por guardar em si uma dimensão incompreensível.

O corpo do palhaço é ainda aberto aos objetos, não apenas por ser influenciável e/ou capaz de influenciar/encantar, mas pela sua

¹⁸ Para Benjamin (1994), “o dom de ser semelhante, do qual dispomos, nada mais é do que um fraco resíduo da violenta compulsão, a que estava sujeito o homem, de tornar-se semelhante a agir segundo a lei da semelhança.” (BENJAMIN, 1994, p. 113).

¹⁹ Há casos em que o próprio palhaço que fez o truque inadvertidamente o revela.

permeabilidade, por sua abertura, fazendo oscilar a compreensão de que ele seja ou não um (corpo) humano. É o que mostra a mágica de *Avner* com o palito, com a qual ilude o espectador de que o está inserindo no olho, e que esse sai em seguida pela boca, para enfim ser aspirado. É um caso similar, já mencionado, ao da bala de canhão que ultrapassa o corpo do palhaço.

Em outras ocasiões, o corpo do palhaço parece não lhe ser controlável, como quando a língua de *Avner* insiste em não ficar dentro da boca, saindo de seu interior, mesmo quando ele a empurra de volta para o seu lugar determinado. Pensa-se por um instante que sua língua está morta, alheia ao controle necessário para que permaneça escondida na boca; ou, o contrário: parece que a língua tem vida própria e quer se colocar para além dos limites esperados. *Avner*, contudo, não se espanta com esse fato, talvez porque seja comum que o palhaço faça de si mesmo, deliberadamente, um objeto de brincar, como no caso em que *Avner* simula matar e ressuscitar o próprio pé, ou quando, ao brincar com a pipoca, faz de seu rosto uma marionete: ao puxar-lhe fios imaginários, a faz responder a seus comandos.

Todos os exemplos até aqui, desde a confusão do palhaço com o boneco, passando pelo automatismo até chegar a esse rosto-marionete, corroboram (parcialmente) a tese de Bergson (1983) sobre o enraizamento do riso à confusão entre vida e mecanismo, sempre algo cômica. Dentre as tantas situações mencionadas na clássica obra de Bergson sobre o riso, especificamente quanto aos gestos e movimentos do corpo, destaque-se que estes “são risíveis na exata medida em que esse corpo nos leva a pensar num simples mecanismo.” (BERGSON, 1983, p. 18). Se os vários exemplos que permeiam a obra são bastante convincentes e adequados, não se está de acordo, por completo, de que, no caso dos palhaços, o riso seja essencialmente um meio de correção de um desvio social²⁰ – que a rigidez, a mecanização e o automatismo, denotam. Essa divergência encontra sua base na compreensão do autor de que o riso prescinde da emoção por parte daquele que ri. Como já comentado, entende-se aqui exatamente o oposto: o riso é expressão da

²⁰ É claro que o riso pode ser sim “uma espécie de trote social, sempre um tanto humilhante para quem é objeto dele.” (BERGSON, 1983, p. 64), mas não na presente análise. Sobre um olhar antropológico em relação ao riso e os vários sentidos que este pode conter, consultar o breve ensaio de Le Breton (2010).

emoção que toma o humano de assalto, frequentemente diante de algo que causa medo e/ou que foi reprimido, mas que se expõe de modo apaziguador ao perigo que representaria em outra situação.

O riso do automatismo é decorrente do medo inconsciente – e talvez de um desejo oculto – diante do impulso de retorno ao inorgânico, ao fazer-se coisa. Essa compulsão guardada no corpo, regressiva, que oscila entre o amor e a violência (ou a morte), faz parte dos recursos expressivos do palhaço, que a dramatiza, diluindo assim parte da dimensão de *estranhamento* que lhe é inerente. O impertinente retorno do sósia, que insiste em estar no palco, mesmo já tendo sido tantas vezes expulso, é um exemplo. O sósia em si também o é: ele é um duplo idêntico e diferente ao mesmo tempo, e que sempre adentra o palco para perturbar o que está sendo feito. Outro elemento *estranho* é a repetição, que se dá tanto nas ações propositadas do palhaço, como em situações algo trágicas, porque parecem perseguir o palhaço, como na apresentação de *Avner*, quando os cigarros e palitos caem no chão. Há ainda as situações em que uma “força estranha” bloqueia a ação do palhaço (como no caso da vassoura que prende o casaco de *Avner*), ou quando os objetos ganham vida (como a caixa de fósforos que parece estar fugindo). No próprio encantamento das coisas reside algo estranho. É ele que leva a surpresa do espectador diante da transformação, do inesperado.²¹

Por fim, o corpo é exposto pelo palhaço como sinal de uma inadequação. Uma das formas mais explícitas e amplamente conhecidas é a alusão ao baixo corporal. Nos *Rastellis*, ele aparece nos movimentos que sugerem e imitam o ato sexual, na bala de canhão como um substituto do falo, no chacoalhar e erguer o vestido daquele que faz o sósia de *Rivel*. Em *Avner*, se não há nenhuma alusão ao ato sexual, o baixo corporal é sugerido no momento em que ele olha, aponta e coloca as mãos dentro das calças, e quando fica só de cueca. Mesmo tendo perdido sua função regeneradora, essas alusões restam na cultura como apanágio do palhaço. É ele que tem esta autorização, talvez especialmente porque, ao remeter as atenções ao baixo, muitas vezes dilui seu sentido obsceno, de agressão ao outro, mesmo se tais alusões jamais perdem seu sentido de ato impróprio, inadequado.

²¹ As esquetes certamente são importantes arquivos de elementos psíquicos arcaicos dramatizados pelo palhaço.

Outro momento em que o corpo é exposto pelo palhaço, em que a limitação ou ausência de civilidade se faz metáfora, é na maldade contra o outro – como há exemplos na apresentação dos *Rastellis*. Por ser o controle das emoções (essa forma imaterial do corpo) um dos marcos da civilização, especialmente a agressividade (FREUD, 1997), violência e maldade denotam irracionalidade. O palhaço pode ser muito perverso e também violento – uma herança dos bufões que, segundo Burnier (2009, p.216), tinham um comportamento “quase agressivo, propositadamente chocante.”. Nos *Rastellis* o palhaço recebe e desfere pontapés no traseiro, sempre que outro entre eles faz algo com que não se está de acordo; ou atingem e são atingidos com objetos enormes (porretes e marretas). Nestes últimos casos, porém, o exagerado tamanho dos objetos é um meio de atenuar a violência, dada a irrealidade evidente dos objetos. Apesar dessa atenuação, o palhaço é aquele que tem a permissão especial de dramatizar/realizar a violência, estando ela sempre potencialmente em seu repertório de ações.

Já a queda, símbolo maior do fracasso, não foi observada nos *Rastellis*, enquanto *Avner* a utilizou propositadamente, de maneira calculada, com o objetivo de ganhar beijos de uma das espectadoras com quem interagira em certa parte do show – neste caso particular, escapou a noção de fracasso, implícita nesse tipo de colisão.

2.3 Corpo na imaginação

Assim como dramatiza o susto, o espanto e a surpresa, o palhaço conduz o espectador às mesmas emoções, especialmente às duas últimas. No subcapítulo anterior há vários exemplos de situações em que o palhaço as suscita, com destaque para aquelas que dramatizam elementos relacionados ao inconsciente coletivo:²² o pé elástico, a inexplicável maneira como o palhaço mantinha-se sentado “no ar”, o automatismo, a impertinência, entre tantas outras. É importante que se pense como as rupturas, inversões e confusões relacionadas ao modo de pensar e agir do palhaço conduzem ao mesmo efeito (espanto e surpresa), tendo também como desfecho o riso.

²² Tomo aqui livremente o conceito de Carl Gustav Jung.

Pelos elementos que nos fornece, entramos na sua dinâmica. A forma de pensar do palhaço, que se dá a ver em suas ações, é sempre algo absurda. Um exemplo é quando *Avner*, depois de tanto ter tentado recolher seus cigarros do chão, decide jogar todos novamente ao solo para conseguir segurar a vassoura e, por fim, resolve varrê-los. Ou ainda quando, durante a varredura do palco, devolve ao chão o papel que grudara na vassoura para que ela não se suje. Outras situações similares, mas um tanto mais radicais: quando *Avner* retira de dentro da calça um pacote de pipoca, ou ainda quando um dos *Rastellis* aciona um canhão contra o piano em que o sócia toca. Todas essas são ações absurdas e/ou inesperadas, e mesmo irrealis, que o palhaço, devido à sua *carga genética* (suas filiações, descritas no capítulo anterior), tem a possibilidade de propor e realizar. Ele pode transitar livremente entre o real e o imaginário, mas sem deixar de se fazer inteligível. Nessas ocasiões, o espectador é colocado, ainda que brevemente, num estado de confusão ou leve tensão, que termina em riso.

Nessa mesma linha de ação (de confundir e surpreender) faz parte levar o público, propositadamente, ao erro. Uma das formas clássicas de fazer isso são os números em que o palhaço solicita que a plateia contribua batendo palmas ou outros barulhos, e começa a reger a forma com que se deve fazer isso. Invariavelmente, em algum momento, ele conduz parte do público ao engano. É como se ele jogasse ali contra o espectador. Algumas vezes, o palhaço também leva ao erro o voluntário que está no palco – mas nesses casos este raramente percebe que está sendo enganado, sendo disso que ri o público.

Outra situação de forjar um erro (ou confusão), mas de forma bastante sutil, foi observada no espetáculo de *Avner* quando, diante do papel que resta no chão à sua frente, coloca a mão no bolso e aí materializa um lenço na imaginação do espectador, mas o que ele retira de lá é um relógio. Confunde o público pelo curto circuito entre o esperado (porque insinuado) e o ocorrido.

Outro estratagema do mesmo tipo ocorre quando *Avner*, por gestos e olhares cria a expectativa de que fará algo incrível, mas equilibra um palito de fósforo no nariz – nada impressionante. Essa dinâmica é corrente nos jogos do palhaço com o público, e é muito aplicada também em seu avesso: sem querer (e muitas vezes também sem perceber) o palhaço realiza algo inesperado, como a magia com os

papéis picados, ou quando, ao tentar tirar o casaco, faz com ele um malabarismo provocando a volta deste ao seu corpo.

Este último caso, o do casaco, faz parte daquilo que se nomeia aqui como *incoerência corporal* do palhaço: para ele, o fácil é difícil e o difícil é fácil, como se pode ver em outros casos, dentre os quais aquele do chapéu na ponta do cabo da vassoura. *Avner* poderia flexionar o braço que segura o cabo recuperando o chapéu facilmente, como qualquer um faria. Mas ele é um palhaço, e sua forma de fazer, perceber e pensar é diferente da dos não palhaços. Recupera então o chapéu de uma maneira incomum e que exige habilidade: posiciona e equilibra o cabo sobre a testa e num movimento rápido e preciso empurra-o para cima e para trás, fazendo o chapéu cair sobre sua cabeça. O absurdo (ou incompetência) e o genial (ou habilidoso) se confundem.

Comumente por não saber como conseguiu fazer algo ou quando não consegue desfazer ou repetir o que fez, o palhaço pode vir a expressar surpresa diante de seu corpo/habilidade, como se fosse um estranho de si mesmo. Nessas situações, rimos do palhaço, de sua inocência e/ou incapacidade de perceber. Mas geralmente os mais surpresos são os espectadores com os modos de fazer excêntricos do palhaço. Quando não sabe fazer (como todos) algo simples, como retirar o casaco, ele se mostra como alguém que não compartilha dos mesmos hábitos/técnicas corporais que o público, causando a impressão de que vem de outro mundo, ou de que educou a si mesmo nas formas de fazer, sem pais ou professores. Por sua vez, no caso do palhaço, não se trata simplesmente de não saber fazer, de cometer um erro, pois ele acabará por retirar o casaco de um modo incomum, que por vezes exige maior habilidade do que como *normalmente* se faz.

A virtuose do palhaço ocorre assim, ao acaso, e geralmente numa habilidade incomum e/ou em torno de algo banal, que sempre parece ter para ele um valor especial, difícil de apreender, sendo vislumbrado apenas ao longe, no prazer que expressa em brincar com a pipoca, os copos descartáveis, os balões, o chapéu, uma flor, a borda da tuba, entre tantas coisas *insignificantes* que poderiam preencher uma lista imensa.

Nesses momentos de virtuose, o espanto do espectador decorre dos modos de fazer diferenciados, como no caso da forma inabitual de *Avner* retirar o casaco; e nos usos dos objetos que, como já comentado no capítulo anterior (especialmente no caso dos copos-binóculos), lhe

promovem aberturas, ampliando suas possibilidades de ser, produzindo sempre um instante de confusão pela mescla de usos e sentidos que podem vir a habitar o mesmo objeto.

Esse uso não habitual e ao mesmo tempo habilidoso das coisas tem um lugar bem marcado na tradição e encontra nos instrumentos musicais seu mais corrente emprego. Os *Rastellis* são guardiões dessa tradição, como se vê quando o palhaço toca uma concertina em cada mão e, em uma parte não descrita do espetáculo, toca ao mesmo tempo dois trompetes. Novamente o palhaço está entre o não saber usar e o usar de uma forma superior: difícil, impressionante, extraordinária.

Esse uso incomum, excêntrico, dos instrumentos musicais compõe a história dos palhaços (RÉMY, 2002), sendo parte de uma forma de fazer (um repertório de ações) corrente, uma marca, que caracteriza o palhaço, tal como, por exemplo, a clássica forma de descer da cadeira: de frente para o encosto, nele se apoiando com as mãos, enquanto as pernas deslizam pelos pés da cadeira. Nesses casos, o riso decorre tão somente pelo prazer do reconhecimento dessa forma de fazer do palhaço já consolidada na memória coletiva.

O palhaço pode, além de fazer uso dessas ações-código, também jogar com elas. É o que acontece quando *Avner* posiciona uma pipoca sobre a ponta do sapato e então, quando já se espera pelo jogo de lançar a pipoca para cima e pegá-la na boca aberta, como vinha fazendo, trai a expectativa criada: olha para o público e ri, sabendo da confusão que criou. Nesse caso, *Avner* rompeu com a lógica do conjunto de ações que vinha realizando e com um modo de fazer *clássico* dos artistas (malabaristas ou palhaços), pois lançar um objeto com o pé faz parte do repertório dos que manipulam objetos, sendo a ação seguinte previsível para quem conhece essa dinâmica particular – ainda que, neste caso, houvesse também como referência a sequência de ações anteriores, com as quais ele rompeu.

Por fim, o corpo do palhaço pode auxiliar na composição da surpresa pelo contraste, como no caso de *Avner*: sua aparência de homem com idade avançada, quase um velhinho, se choca com a habilidade que apresenta com os malabares. Em especial, a fragilidade que aparenta encontra seu ponto alto como recurso cômico quando ele sobe no encosto da cadeira (para pegar o chapéu na ponta extrema do

cabo) e o risco de uma queda parece real, causando tensão, e depois alívio, claro: o riso.

Em todos os casos mencionados de confusão ou contraste, pela ruptura de uma estrutura usual de pensamento, conjunto de ações ou outras, o corpo do espectador é convocado a auxiliar a imaginação a atuar nesse espaço de jogo, de descoberta, que as rupturas do palhaço compõem. Talvez essa seja a sua maior virtude.

3 ASPECTOS DA FORMA ARTÍSTICA

Até o momento, nos capítulos que antecedem este, discorreu-se sobre alguns dos recursos cômicos de que o palhaço faz uso e que compõem a sua forma artística. São eles: a linguagem gestual; a dramatização, pelo corpo, do arcaico e do processo de conhecimento do mundo (a mimese); formas excêntricas de fazer algo; a transformação/deformação (geralmente apenas imaginária) dos objetos; o encantamento do objeto pelo palhaço e do palhaço pelo objeto; a afinidade com a magia; o apreço pelo banal; a *incoerência corporal* (o jogo entre o não saber fazer e a virtuosidade); as rupturas com o esperado, que confundem/surpreendem o espectador.

Todos esses elementos fazem parte da forma artística do palhaço, mas há outros, sobre os quais se discorre a seguir: uma aparência (ou possibilidade a ele aberta) de espontaneidade em seus modos de pensar e fazer; técnicas corporais, especialmente as que ajudam a forjar tal *aparência de espontaneidade*; e os aspectos *externos* e visíveis, como a maquiagem, a máscara corporal e o figurino.

3.1 O palhaço e sua *aparência de espontaneidade*

O palhaço faz o que faz pela sua filiação ao sobrenatural, à deformação, à máscara, à loucura e à inadequação/inabilidade. Dentre as heranças fundamentais recebidas por ele, está uma permissão para fazer tudo que desejar (concreta ou potencialmente). Isso talvez encontre sua melhor realização, ou ao menos a mais evidente, nas alusões ao baixo corporal. Sua proximidade com a loucura e a inadequação – ou seja, o fato de saber que o palhaço não pondera se deve ou não fazer, sentir ou pensar de acordo com as normas – também contribui para composição de um largo campo de possibilidades de ação. Essas heranças concedem uma aura ao palhaço que é a de um perdão prévio a tudo (ou quase) que ele venha a fazer. É por isso que, como escreveu Adorno (2008) sobre Charles Chaplin, este salta em direção ao público como um “tigre vegetariano” e faz livre uso de uma “violência inocente”.

O campo da imaginação é aberto ao palhaço, podendo ele encontrar soluções que estão para além da realidade em que se encontra.

A proximidade entre a magia e o seu *corpo aberto* também lhe oferecem possibilidades diversas, impossíveis se ele não fosse palhaço – como se pôde ver ao longo da leitura dos capítulos anteriores. A exposição/dramatização das emoções (medo, surpresa, vergonha, espanto, raiva etc.) contribui para dar realidade a esse lugar de *livre fazer* que ele ocupa, e também a tornar visível/inteligível o quê e como ele pensa – o que é fundamental, pois mesmo nos casos de aparente falta de sentido é necessário que esta, como tal, seja de alguma maneira compreensível ao espectador. Além disso, ela permite que o espectador observe em atos e gestos seu modo de pensar, sem ser necessário que reflita se o palhaço está ou não escamoteando o que *realmente* quer e/ou pensa. É essa certeza que a exposição da emoção cria, concedendo por consequência, a tranquilidade ao espectador de entregar-se ao percurso proposto pelo palhaço-artista.

Esse colocar em relevo as emoções é fundamental para legitimar a *aparência de espontaneidade*, que é característica do palhaço. Contribuem para isso a dramatização da *expressividade elementar do corpo*, além do recurso de que *sem querer* ele é engraçado. “Engibarov, clown russo, diz: ‘O clown faz tudo, sempre seriamente. Por certo, isto não significa que não queira ser cômico. Ao contrário, sua meta é fazer rir. Mas o verdadeiro cômico consegue isso sem tentar fazer rir a qualquer preço’.” (ENGIBAROV *apud* BURNIER, 2009, p. 218).

Este é provavelmente um legado do tolo ao palhaço, e principalmente daquele mito sobre o surgimento do Augusto. Em decorrência da sua relação diferenciada com o mundo, mediada pela *desrazão*, o tolo frequentemente *não percebe* o que acontece em torno de si. Algo similar ocorre com a criança, que também não percebe da mesma forma que o adulto ou o público. Charles Rivel foi o primeiro palhaço a explorar essa faceta aberta à sua condição, fazendo um tipo *adulto que age como uma criança* – não propriamente infantil, mas, antes, anárquica (KASPER, 2004). Há vários relatos de artistas tradicionais que foram colocados no picadeiro ainda muito pequenos, procurando fazer o palhaço *naturalmente*.²³

²³ Vale aqui reproduzir a fala de Leris Colombaioni quando questionado, durante entrevista, sobre o momento mais marcante de sua carreira: “O primeiro foi a estreia. A história foi assim: chegou meu pai e falou com toda a família reunida: ‘Vamos fazer um pequeno circo, só com a nossa família’. E falou pra mim: ‘E você vai fazer o clown’. Não entendi. Não sabia o

A infantilização, porém, será uma contrapartida desse processo, assim como, em geral, o conteúdo sexual e certa maldade se enfraquecem. Quiçá o palhaço-criança tenha sido uma forma de domesticação do palhaço-tolo. O conhecido palhaço Carequinha foi um desdobramento dessa conjuntura. Segundo Castro (2005, p. 195), ele criou “Um palhaço que é um herói para as crianças, que não apanha, que é quem engana o *clown* e que sempre dá bons exemplos e conselhos para a garotada.” Contudo, e felizmente, uma aura de *permissão* permanece como um dos elementos constitutivos desta arte.

A *aparência de espontaneidade* é intrínseca ao palhaço, como deixa entrever uma situação radical, a saber, os momentos em que o público percebe que um erro não planejado (ou seja, espontâneo) ocorreu. Algo, paradoxalmente, rompe aí a ilusão-palhaço. Para que essa quebra não ocorra, é fundamental que o artista-palhaço seja convincente em todos os seus gestos, inclusive no erro, que deve ser controlado.

Outro mecanismo é o estabelecimento de uma relação afetiva com o público, especialmente por meio do olhar nos olhos dos espectadores, e quando faz algum número com voluntários, na fala dos seus nomes, forjando certa proximidade.

A possibilidade sempre aberta de jogo é outro elemento essencial do palhaço e contribui para legitimar essa *aparência*. É comum que não perceba o que é preparado e o que ocorre no momento da apresentação. O palhaço é aquele que tem a possibilidade de brincar, jogar. Estar diante do público quando faz isso é determinante, mesmo se ele não apresente esse brincar como espetáculo em si mesmo.

Por fim, um breve comentário sobre ao menos dois estilos, duas formas de fazer do palhaço. Quanto ao susto, por exemplo, no picadeiro é mais dramatizado, e por isso notável, como na maioria dos gestos de quem atua nesses espaços, enquanto aqueles que têm um público mais próximo de si, como no teatro ou num circo bem pequeno, fazem uso de gestos mais sutis, minimalistas. Ainda sim, o palhaço sempre coloca

significado desta palavra. Eu tinha uns cinco anos. Fizemos a montagem do espetáculo. A lembrança que tenho quando foi meu picadeiro é essa: o público todo me olhava, com uma cara maravilhosa. Tinham todos um sorriso. Eu não entendia por que, pois não havia passado por uma experiência anterior parecida. A pergunta que eu fazia para mim mesmo: Por quê? Não estava claro. Essa é a primeira lembrança marcante que tenho. E, a segunda, depois de... não lembro quanto tempo, eu entender por quê.” (Entrevista Leris, 10.05.12).

uma lente de aumento (mais ou menos potente) sobre o susto, pois o exagero é elementar à existência do palhaço, animando-a.

3.2 Técnicas Corporais

As técnicas corporais de um artista-palhaço podem ser diversas. Praticamente qualquer uma pode ser usada em seu espetáculo, dado que o fundamental é a sua realização de forma *ridícula* – como na paródia, que foi uma das principais *formas de fazer* do Augusto em seus primórdios, quando ainda não formava a parceria com o clown Branco (RÉMY, 2002). Em outros casos, o domínio técnico de uma ação banal serve para produzir aquelas situações de contraste pela virtuosidade, como já desenvolvido. Muitas técnicas corporais podem fazer parte do repertório, ampliando-se seu número na medida em que os artistas criam algo novo.

O palhaço possui também técnicas bem específicas. A mais importante delas é a de *tempo cômico*. Trata-se de um uso correto do tempo e do espaço, que é determinante para a produção de um efeito cômico. Segundo alguns dos interlocutores desta pesquisa, é uma técnica muito difícil, pois exige extrema precisão na realização ou interrupção de uma ação, sendo o erro ou acerto (a graça) definido por um instante. Por meio dela, o artista-palhaço enfatiza em seu próprio corpo, pela relação pausa e movimento, o que deve ser percebido pelo espectador. Esta técnica é determinante para conduzir à compreensão da piada materializada nas imagens/formas/gestos que produzem o corpo do artista-palhaço, e também na exposição do que ele está pensando e/ou sentindo.

Neste último caso, faz-se uso de uma variante do *tempo cômico*: a *triangulação* (ou *comentário*). Trata-se especificamente de uma pausa para olhar para o objeto e/ou parceiro de cena e, em seguida, para o público. É por meio dela que o público pode acompanhar a surpresa, a curiosidade, o espanto ou incompreensão do palhaço diante de algo. Como bem descreveu Bolognesi (2012, p. s/p), no teatro a técnica de triangulação “almeja, prioritariamente, a cumplicidade do espectador para com o enredo e as personagens.” Ela é uma maneira de compartilhar com o público o que está acontecendo no interior do

palhaço, em suas emoções e pensamentos, e da produção de uma expectativa quanto ao que vem a seguir. Apesar de ser uma forma de ênfase, de destaque, ela é sempre sutil, parecendo *natural*, o que exige grande domínio técnico por parte do artista. Técnicas de queda também são usadas pelos palhaços. Cair é a mais importante e explícita forma de dramatização do fracasso. Hodiernamente seu uso não é frequente, mas possivelmente num estudo de esquetes clássicas esta técnica será mais notável.

Uma técnica empregada pelo palhaço, e que é comum aos mímicos, é o *ponto fixo*. Ela permite ao artista produzir uma ilusão tendo como base uma parte do seu corpo, que fica imóvel. Geralmente o palhaço usa o ponto fixo para produzir a ilusão de uma colisão do seu corpo com algum objeto ou pessoa, ou como complemento de uma ação, para lhe dar amplitude e precisão. Pode-se dizer que a especificidade do palhaço e do mímico é que neste, toda ação é mímica, enquanto naquele há mímica na ação.

Além das técnicas mais gerais, cada artista compõe técnicas corporais próprias, que lhe servem como máscara corporal. Sua função é auxiliar na materialização/ aparição do palhaço (para o público e para o próprio artista). Comumente trata-se de um *tique corporal*, um movimento escolhido, uma posição que vem a caracterizá-lo e que é repetida com frequência. Toda uma gestualidade pode mesmo ser composta, principalmente nos casos em que o palhaço é (aparentemente) uma criança ou um velho. Independentemente do caso, contudo, o andar é sempre diferenciado, vacilante. Nesse sentido, há que se considerar também o aparato do sapato – quase sempre enorme – que influencia na forma de caminhar.

A dramatização do susto e do espanto, *expressões elementares do corpo*, também faz parte desse processo de oferecer *realidade* ao palhaço. Eles são tornados códigos que o artista manipula e usa para compor sua linguagem gestual. Nessa ocasião ele faz um uso determinado desses momentos incontroláveis na vida cotidiana, subvertendo-os ao torná-los cômicos.

O artista-palhaço deve ainda, especialmente aquele que atua em teatro ou palco, saber fazer uso do olhar não somente para a *triangulação*, visando criar um vínculo de confiança com o público, mas igualmente para manter a atenção em torno de si e para ser capaz de

perceber o que acontece em seu entorno. Neste caso, podem-se abrir ao palhaço possibilidades de jogo e/ou dar ao público a impressão de uma espontaneidade, como comentado anteriormente.

3.3 Aparência do Palhaço

Além da máscara corporal, o palhaço usa frequentemente uma maquiagem e, em alguns casos, também uma máscara facial, que é uma expressão particular do rosto, petrificada pelo artista – mas esse não é um recurso recorrente. Sobre a maquiagem, nos casos mais clássicos, em que cobre todo o rosto, ela é a simulação de uma deformação, especialmente da boca. Os olhos também ganham um realce e o nariz é uma bola proeminente e vermelha aí colocada ou pintada, símbolo maior do palhaço.

Este tipo de maquiagem, contudo, não é habitual atualmente. Com a ascensão de um tipo de *palhaço pessoal*, os artistas tendem a maquiá apenas algumas partes do rosto, visando ainda ressaltar boca e olhos ou destacando o quê no rosto pode ajudar a reafirmar o estilo/tipo feito (como a pintura de branco na parte inferior dos olhos, que comumente produz uma aparência de ingenuidade). Em outros casos, salienta-se qualquer pequena deformidade nata, como sobranceiras grandes, por exemplo.

O figurino também faz parte da caracterização do palhaço. Trata-se de uma marca de inadequação que ele porta, em função do tamanho das vestes despropositadas ou/e das combinações de cores e acessórios algo esdrúxulas. No caso dos *Rastellis*, como já descrito, o *palhaço* e o *sósia* usam sapatos, calças, colarinhos, coletes e casacos imensos. Ao inverso desses, o “comum” usa roupas ligeiramente menores do que seu tamanho, mesmo que os sapatos também sejam grandes. O uso de roupas em tamanhos desproporcionais, mas sem deixar de ter relação com o cotidiano, se desenvolveu amplamente na idade de ouro desta arte (do final do século XIX até o período entre Guerras) e segue assim, ainda que de forma mais discreta, como motivo em torno do qual o artista compõe seu figurino.

A inadequação está na desproporção de todas as partes da roupa ou de apenas algumas peças, em relação ao tamanho de quem a porta.

Ela também aparece no uso de algo ultrapassado em termos de moda, e ainda no desgaste das vestes e acessórios, denotando pobreza. Alguns artistas exploraram ao máximo este tema, portando roupas com rasgos e sapatos furados, tendo reforçado seu potencial cômico quando se caracterizam como uma tentativa frustrada de parecerem elegantes pelo uso de algum signo de distinção: uma bengala feita com material de baixa qualidade (bambu) e a casaca de um smoking velho, por exemplo. Nestes casos, o vestuário denota uma inadequação social, um tipo vagabundo que Charles Chaplin divulgou no cinema, com Carlitos.

Sobre o Clown Branco, que é um dos integrantes dos *Rastellis*, este se veste de forma oposta dos demais, como é tradicional: sua roupa é toda coberta de paetês e lembra o formato de um largo saco, com mangas volumosas (*manche gigot*). Estilo de figurino que começou a se consolidar a partir de 1864, quando o Clown passou a usar amplamente a fala como recurso cômico, atuando então junto com o Augusto. Essa dinâmica liberou o seu figurino da relação com os personagens que interpretava nas pantomimas (AIROLDI, 2011), evoluindo então com o *tipo*: os poucos movimentos (especialmente acrobáticos) e, em contraste com o parceiro, cada vez mais vaidoso, apreciador da perfeição e do belo, culminam num estilo de roupa com muitos brilhos e bordados. É o extremo do ideal que, pelo excesso, beira o absurdo.

Quanto a *Avner*, ele usa roupas bastante próximas do convencional: calça e blusa azuis, chapéu preto e um casaco – que no decorrer do espetáculo ele retira. Este, em seu estilo/modelo particular, reforça a imagem de pessoa com idade avançada, tal como sua barba e ausência de cabelos já indicavam. No vestuário, de modo geral, o que é levemente destoante é a cor vermelha de seus sapatos e suspensórios. Estes, junto com a calça um pouco curta, talvez seja o mais marcante indício de inadequação, já que é um acessório em desuso. Quanto aos sapatos, são comuns.

De modo geral, o figurino do palhaço sofre variações se este se coloca numa situação especial, que exige certo ajuste para dar materialidade e/ou adequar-se à cena. Há casos ainda em que o figurino é especialmente feito ou ajustado em função da cena e dos integrantes uns em relação aos outros em seu interior.

PARTE II

SOBRE ALGUNS LUGARES DO CORPO NA EXPERIÊNCIA DE SER PALHAÇO

As vias de formação do palhaço, já há algum tempo, não estão mais vinculadas estritamente à transmissão do conhecimento no interior de uma família ou trupe. Ao contrário, esse tipo de formação é raro hoje. Dentre os artistas entrevistados para esta pesquisa, apenas dois de um total de sete realizaram cursos com artistas que estão no *métier* há gerações (os *Colombaioni*), e apenas uma artista fez estágio prolongado, participando de uma turnê, com esta família.

Predominam hoje as formações por meio de oficinas (*workshops*) e, em segundo lugar, comumente se alternando com elas, estão os trabalhos autodidatas, com aprendizagem em fontes diversas e com experiências de exposição-aprendizagem diante do público. A aprendizagem do ofício raramente se restringe a um método específico, mas constitui-se tal qual um *manto de Arlequim*:

Mescla compósita de cores, aos retalhos, às tiras ou em farrapos, de vários tamanhos, por entre mil formas e cores variadas, de épocas diferentes e proveniências diversas, mas alinhavados, justapostos sem harmonia, sem atenção nos pormenores, distribuídos ao sabor das circunstâncias e à medida das necessidades, acidentes e contingências. (SERRES, 1993, p.12).

Faz parte do processo de aprendizagem do ofício experiências diversas, por vezes pouco relacionadas com métodos e técnicas específicos. Por isso, nesta investigação, os aspectos da biografia de cada artista não foram negligenciados – mesmo se nem sempre esses aspectos tenham sido fáceis de ser apreendidos nas entrevistas e conversas informais –, e sempre que possível, as falas dos interlocutores da pesquisa vêm compor o texto. Nas páginas a seguir são descritos elementos diversos da formação dos artistas entrevistados: os afetos, as crises, as experiências, o brincar etc. De modo especial neste capítulo, expõe-se o lugar do hábito e do choque na formação; a indistinção entre

processo de aprendizagem, composição e aperfeiçoamento; os lugares do jogo nesta arte e em sua aprendizagem; a importância de um corpo solícito, disponível, e adaptado às técnicas, o que dá ao artista maior possibilidade de jogo; os modos de criação.

No capítulo seguinte, discorre-se sobre alguns elementos presentes no processo formativo em oficinas. Estas são compostas por dinâmicas de grupo, brincadeiras, jogos, especialmente de representação/mimese, agonísticos, e atividades com forte dimensão *ludus*. Foram exercitadas técnicas, principalmente a de *triangulação* e a capacidade de perceber, pensar e agir de modo quase imediato diante de situações muitas vezes inesperadas, como treinamento para a improvisação.

Na sequência abordam-se os processos de *passagem*. Um deles é a incorporação/automatização da partitura corporal e das técnicas usadas no espetáculo/número. Outro é a (promoção da) experiência do *estado* de palhaço e o seu reconhecimento por parte do artista. Nesses casos, a mediação do ministrante transformava o jogo em prática pedagógica, como nos comentários durante os jogos de representação/interação com um colega, e na mediação da *des-coberta* de *gestos escondidos no corpo*. Outro processo de *passagem* muito importante se deu por atividades de ridicularização/constrangimento dos participantes e de *renascimento* do artista, que então deveria experimentar *ser palhaço* e olhar o mundo como se pela primeira vez.

No último capítulo, as entrevistas foram as fontes privilegiadas. Nele a experiência de *ser palhaço* e a capacidade do artista de se abandonar ao jogo foram os principais temas. O principal, contudo, é a entrega ao brincar, sem que por isso se deixe de atentar ao que ocorre em seu entorno, visando perceber as reações do público e criar possibilidades de jogo.

1 COMPOSIÇÕES INFORMAIS

Quando o artista já tem uma carreira consolidada, o que acontece geralmente depois de estar nela há pelo menos mais de uma década, os meios de formação (como palhaço) e composição (dos números e/ou espetáculos) se mostram, segundo a narrativa de cada um dos interlocutores, bastante ligados às experiências que os afetaram, positiva ou negativamente, em suas trajetórias artísticas e pessoais. Amizades construídas ou rompidas, dificuldades pessoais e no palco ou na rua, uma ideia surgida ao acaso, conflitos dentro do grupo, brincadeiras entre amigos, sua forma de fazer colocada em xeque, experiências diante do público, estar pela primeira vez no palco sozinho, etc., tudo isso vai compondo cada artista, cada palhaço, e aparece na narrativa individual – como forma de elaboração sobre si e seu ofício – como momentos relevantes, marcantes, da carreira.

Todos esses elementos fazem parte da experiência do artista como tal. Esta “forma-se menos com dados isolados e rigorosamente fixados na memória, do que com dados acumulados, e com frequência inconscientes, que afluem à memória” (BENJAMIN, 2010, p.105). A experiência tem a ver, enfim, com os afetos, com formas de aprendizagem que ultrapassam o âmbito da cognição ou consciência.

Além do já mencionado, as amizades entre artistas e as trocas de conhecimentos da área em comum foram várias vezes relatadas nas entrevistas. Conversas informais, dar-se ao olhar do outro para que este dirija e/ou opine sobre seu trabalho, troca de informações entre aqueles que dominam um truque difícil, experiências de adentrar a cena com um amigo/colega de forma improvisada, compartilhar uma *gag* ou número, etc. Os artistas aludem sempre às relações afetivas com outros e aos intercâmbios feitos.

Recorrentemente os artistas dão/recebem presentes que são incorporados ao espetáculo: um balão, uma bandeira, o nariz de palhaço, uma parte da vestimenta/figurino, etc. Uma das interlocutoras desta pesquisa, que fez uma formação com artistas tradicionais, recebeu um número de presente da família – uma forma simbólica de marcar um pertencimento, uma filiação forjada pela convivência, amizade, como celebração do encontro.

Os festivais de palhaço, de teatro e de circo geralmente são momentos de encontro, em que artistas celebram seu trabalho e forma de viver comum, contando e rememorando fatos, e fazendo intercâmbio de conhecimentos pela conversação – como foi relatado pelos interlocutores da pesquisa e como observado pessoalmente em alguns festivais. Um dos entrevistados relatou ter passado a madrugada inteira conversando com um artista recém-conhecido num festival internacional em que ambos participavam, discutindo e compartilhando experiências pelas quais eram apaixonados. Outro artista comentou que “quer ver e ler tudo e principalmente conversar a respeito do assunto com aqueles que são tão viciados quanto você. O encontro entre comediantes e palhaço é um encontro de obcecados.” (LIBAR, 2008, p.119).

Além das conversas, das amizades, dos afetos, a experiência do artista como palhaço vai sendo composta também pelo brincar livremente na vida cotidiana, sem estar caracterizado como palhaço e sem a pretensão *a priori* de inserir o que é experimentado, nesses momentos, ao espetáculo, mesmo se depois possam vir a ser. O relato de um artista ajuda a compreender esse processo:

Hoje eu fui comprar uma boneca para Alice; mas também vi uma espécie de diabolô para uma ideia que eu tive. Eu fiquei jogando com o Leo e [...] essas coisas assim. [Não era exatamente um diabolô, mas ele estava experimentando usos similares para o objeto]. E é fácil, se pega três desses e mais duas coisas, eu acho que duas pessoas podem fazer malabares tranquilamente, e eu sozinho acho que também consigo fazer. É isso! Não se pode perder o espírito lúdico. Eu olhei para isso e achei parecido com um diabolô, perguntei quanto custava... e isso. Ver as possibilidades de jogo. Isso não é precisamente a coisa mais fácil de fazer. Para mim é mais fácil fazer balões... mas tenho um amigo que joga diabolô. Eu comprei este brinquedo para ele... se eu não encontrar muita satisfação eu dou de presente para ele [risos] e digo: “experimenta com isso”. É possível que vá fazer alguma coisa, porque sempre faz muitas coisas malucas com

diabolô. É mais um pouco de paixão por essa coisa inútil. Ele não tem nenhuma utilidade. (Entrevista Valdir, 21.01.12).

Em outros casos se colocam em situação de jogo, como uma artista que, como parte do processo criativo, adentra sua sala de trabalho, coloca uma música de fundo e joga com um instrumento/brinquedo, do qual, de preferência, goste muito. Por vezes, os artistas também brincam com um objeto qualquer, e criam e praticam truques e gestos que iludem. Em muitos casos são coisas banais – como se pôde apreender no relato acima – que eles tentam realizar de maneira virtuosa e que, como já comentado anteriormente, fazem parte dos modos do palhaço surpreender o espectador. Há um jogo com o objeto, a descoberta de formas particulares de fazer.

Certos artistas ainda fazem da *forma de fazer* do palhaço uma brincadeira do dia a dia: fingem tropeços, colisões, para enganar/assustar alguém que os acompanha. Um deles diz: “Quando percebo que de fato ele se assusta, eu pergunto: ‘Acreditou?’. Se sim, é porque foi bem feito.” (LIBAR, 2008, p. 139). A capacidade de convencimento sobre a *espontaneidade* do que acontece com o palhaço é um dos pilares desta arte, e pode ser treinada/testada na vida cotidiana. Em todos esses momentos descritos, confundem-se os limites entre artista e palhaço – uma herança que vem de longe, como visto anteriormente. O mesmo artista afirmou que, “Aos poucos você vai se tornando dependente da gargalhada e do triunfo com a plateia. Passa os dias pensando merda, vendo os tropeções, escorregões, sustos e trombadas das pessoas nas ruas.” (LIBAR, 2008, p.118). Tudo isso comporá seu material de trabalho.

Nesta arte, o fazer (especialmente no sentido de apresentar-se) parece ser uma via fundamental de aprendizagem-composição, sendo a mais mencionada. Em praticamente todos os relatos dos artistas, o fazer corresponde à consolidação do trabalho, a via para tornar-se, efetivamente, um palhaço, pois é só diante do público que essa metamorfose ocorre, que o palhaço adquire existência. Além do fato de que “Ele só existe quando age”, como afirmou Étaix (2013, p. XX), durante a apresentação na rua ou no palco, o artista aprende a organizar ou/e tornar eficaz um número, ao testar se é compreensível e convincente ao espectador a estrutura da apresentação e as piadas

materializadas em seus gestos e conjunto de ações. Trata-se praticamente de uma experiência de acerto e erro, de várias experiências diferentes de cada momento, uma forma algo artesanal de composição-aperfeiçoamento que se efetiva pela reação observada no público, no outro.

Também no fazer, segundo os interlocutores, e especialmente na rua, o artista aprende a agir e interagir como palhaço, aproveitando-se do imprevisto, das situações cômicas potenciais que encontra em seu caminho e da relação com as pessoas que se dispõem de algum modo ao jogo com ele. O artista Luiz Carlos Vasconcelos (que é o palhaço Xuxu) talvez seja o mais conhecido a ter empregado esse método em seu processo de aprendizagem-composição. Ele saía de casa em direção ao local da apresentação já caracterizado, e passeava muito pela comunidade. Nesses momentos de experiências menos determinadas, sem uma estrutura fixa, se estivesse atento às oportunidades que tinha diante de si, experimentava e *experienciava* seu *modo de ser palhaço*.²⁴

Isso não significa que o artista deva partir para este tipo de experiência sem absolutamente nada preparado. Luiz, por exemplo, tinha uma *gag* já pronta: uma carteira de identidade que carregava consigo, e que fazia uso quando possível, na qual estava escrito, em letras grandes, seu estado civil: *solteiro*. A partir daí jogos podiam começar ou ter seu desfecho.

Esta forma de aprendizagem-composição observada em Luiz não é, porém, a regra, mesmo que o *fazer* seja bastante recomendado e citado como meio de aprendizagem e aperfeiçoamento. O que ocorre comumente é a exposição, na rua ou em festas infantis, de números e/ou espetáculos nos quais a ênfase está mais centrada na estrutura do que no jogo. Segundo um dos artistas,

[...] tem que se buscar um equilíbrio: um pouco na estrutura que está aprovada, ensaiada, feita milhares de vezes... tem que usar! Como não? Se é teu material, é tua vida, é de onde você vem, como não usar isto? Claro que sim. [...]. Mas cada vez que você olha, vais ver que não é a mesma

²⁴ De acordo com Burnier (2009, p. 219), “um avanço importante, no amadurecimento de um *clown*, é quando o ator encontra o *modo de pensar* de seu *clown*. É o *modo de ser e pensar* do *clown* que determina todas as suas ações e reações, sua dinâmica, seu ritmo.”

coisa. Por quê? Porque sim. Repete o esquema, mas tem um montão de lugares, de espaços temporais, físico-temporais, dentro do espetáculo, em que eu posso quebrar [o esquema] e fazer outra coisa. Sair e jogar um pouco. Às vezes se faz isso, às vezes não, vai direto. Às vezes até se esquece de alguma coisa que já está fixa... mas, eu acho que tem que ter as duas coisas. O esquema fixo é importante, sim, mas também tem que ter espaços onde é possível o lúdico, jogar, brincar, improvisar, poder ser um menino. (Entrevista Valdir, 21.01.12)

Em muitos casos o que ocorre é o jogo estar presente na relação do artista com o seu próprio repertório, quando a realização de determinada parte do espetáculo depende de sua vontade de fazer, e/ou da percepção dele quanto à receptividade do público para esta ou aquela brincadeira. O artista joga então com as possibilidades (ou repertórios de jogos) que tem e que quer realizar. Há vários relatos sobre essa *dinâmica* do palhaço-artista:

[...] eu entro, e em seguida, faço várias decisões. Meu corpo se abre para o jogo e eu vou trabalhando, se não há desejo de brincar com a banana, eu não brinco; ou desejo que a brincadeira vá muito longe, [...] e conforme o público me recebe a coisa vai ou ... e eu vejo que não vale ir lá no lencinho, então vou mexer no apito, ou no malabar. Inverto as coisas. E hoje eu não vou fazer tal coisa. Tem vezes que eu não faço sanfona porque eu vejo que o público não está confortável, porque o público é pouco e não vou conseguir o público de levantar e de subir, não vale a pena, então a sanfona fica lá. Não faço. (Entrevista Paulo, 14.03.12)

[...] a maioria das vezes trabalhei para público infantil, então... (tem vezes que trabalho à noite e aí coloco mais pimenta, e vou por outros caminhos.). (Entrevista Paulo, 14.03.12).

[...] porque você tem que estar muito atento todo o tempo, em todas as ações e situações do público, pois elas estão me dizendo por onde devo ir ou não. Há alguns casos mais marcantes, seguramente. Outros menos. Mas sempre tem, porque o público é imprevisível. Ele tem tempos muito diferentes, de acordo com a região, com a cultura... tem o público do sertão que não compreende as piadas televisivas. Piadas deste tipo, assim como as relacionadas ao cinema, estão fora. Ficamos apenas com as piadas com elementos mais básicos [mostra o pau, ou cai na terra, grita como um animal, e eles riem imediatamente]. Você tem que ter um critério de análise que se aplique rapidamente e saber o que funciona ou não. (Entrevista Valdir, 21.01.12)

Outra abertura ou possibilidade de jogo, nesse caso propositada para o improviso, é a atenção a ocasiões para experimentar algo novo, mas geralmente já pensado pelo artista:

[...] agora eu aprendi umas mágicas, então amanhã eu vou fazer uma apresentação em qualquer lugar e vou levar uma no bolso. Se encontro um momento de fazer, eu faço. Se eu já tenho uma ideia de como posso fazer, eu faço. [...] sempre funciona, a surpresa, o absurdo... [a lógica do palhaço] então, ficou muito bom. Já ficou! Não precisei ensaiar. Tive a ideia... se não funciona: saio, olho para o lado, e não faço mais. Então hoje eu estou neste nível. Ai... um número que faço com um lencinho: eu aprendi essa mágica e tinha que [no sentido de queria muito] fazer. Então eu fui buscando algo com que brincar. Não vi ninguém que colocasse o lencinho na cabeça de uma criança e tirasse [o lencinho] pela orelha... (Entrevista Paulo, 14.03.12).

Nessa mesma direção está, ainda, a exposição diante do público de ideias e/ou roteiros que nem sempre estão totalmente acabados, fechados. Um dos artistas afirmou que quando insere algo novo não

treina muito, pois “Não precisa estar perfeito. Depois, no espetáculo vai ocorrer uma melhor afinação... mas jamais é necessário que seja perfeito.” (Entrevista Valdir, 21.01.12).

Na maior parte dos casos relatados, as improvisações que ocorrem ao acaso passam a compor um *repertório de improviso*, ou seja, são alternativas de respostas/ações possíveis diante de situações específicas que o artista conhece previamente por serem reincidentes, ou/e são brincadeiras novas que foram surgindo, como visto nos trechos de entrevistas acima. Em uma oficina observada, de artista que tem a rua como palco, este afirmou possuir um repertório de pelo menos dez horas de espetáculo. Ele está no *métier* há mais de vinte anos e o repertório é o material de trabalho que construiu ao longo de todo esse tempo, em muitos casos a partir de uma situação não programada, de jogo.

Para aqueles que trabalham em alguma parte do seu espetáculo/número com voluntários, o *risco* (ou abertura) do imprevisível acontecer é sempre maior, principalmente quando os voluntários são crianças. No outro extremo estão os voluntários que são treinados para a função, mas sem que o público saiba disso. Apesar da existência de alguns mecanismos de controle, a capacidade de jogo é a mais apreciada dentre os artistas – como foi percebido no acompanhamento e convívio com artistas que assistiam e comentavam (informalmente) apresentações de outros artistas em determinado festival. No lado oposto, das menos apreciadas, em geral estavam aquelas que, apesar de requererem grande habilidade corporal (dos gestos, dos usos do tempo e do espaço), estavam mais próximas da dança/de uma coreografia do que de um jogo (potencial ou real).

Para que as possibilidades de jogo sejam percebidas, como em todas as ocasiões citadas até aqui, exige-se do artista uma grande capacidade de atenção ao entorno e um corpo disponível, atento, solícito às aberturas que surgem diante dele. Para Serres (1993),

O existente é um possível em primeiro lugar. O corpo faz parte da sua capacidade. Cresce exactamente em força, avança a montante de qualquer passagem ao acto. [...] O corpo solícito embranquece como neve virginal. A atenção e a expectativa sobre a brancura. (SERRES, 1993, p. 38).

O existente contém o corpo que aprende. Para que isso se materialize é preciso que na passagem ao ato se enfrentem as dificuldades, fazendo uso de suas próprias determinações/dependências, mas também agregando algo novo. Nesse processo, pela atenção e expectativa, compõe-se “um possível” e um “corpo que se torna adaptado” (SERRES, 1993, p. 38): um corpo que avança para um novo *saber-fazer*.

Especificamente no caso do palhaço, cada jogo abre caminhos para *um possível*, mas para isso é necessário que o artista exponha-se ao público detendo alguns conhecimentos/técnicas que lhe permitam jogar/criar. O relato de um artista durante uma oficina que ministrava é esclarecedor sobre isso: “Se eu chego para jogar malabares sem saber jogar bem malabares isso vai me tensionar”. (Diário de campo, 12.06.12 – Oficina 1). Comentando sua relação com o acordeom, que é o instrumento que usa em suas apresentações, afirmou que enquanto não se sentiu à vontade e tranquilo com a técnica e o instrumento, o mundo se fechava diante dele, mas “Hoje eu já posso tocar aquela mesma musiquinha de [...] anos atrás que eu já olho para o público, eu já jogo beijo... aí eu beijo o público. É isso. Essa modalidade, aquilo ali me bloqueou, e isso é importante [de ser ultrapassado]”. (Diário de campo, 12.06.12 - Oficina 1).

A incorporação da técnica a ser exposta é um dos principais requisitos para seu emprego pelo palhaço. O artista deve dominar a técnica que expõe e/ou o instrumento musical com que se apresenta, ao ponto de não mais ter de dedicar grande atenção ao que é feito, podendo então atentar ao público e brincar.

Quanto ao domínio da técnica, vale reforçar a ideia de que não se trata necessariamente de lançar oito bolinhas para o alto ou/e saber tocar e compor várias músicas, mas saber bem aquela música, assim como saber jogar a quantidade de bolinhas que o artista se propõe a jogar – e no caso do palhaço não há necessidade *a priori* de que sejam muitas. O fundamental é dominar o “jogo da relação com o espectador. Essa é a parada. É aí que está o mistério de nossa arte.” (Diário de campo, 12.06.12 - Oficina 1). É o controle da técnica que possibilitará esse jogo com o público – inclusive para se ter condições de poder forjar um erro, como é comum no *métier*.

Para um corpo disponível, liberado para o jogo, além do domínio de técnicas específicas, é necessário que o artista tenha incorporado a partitura corporal (ou seja, o conjunto e sequência de ações de seu número/espetáculo), e a marcação do espetáculo. Geralmente, como comentado pelos artistas, as apresentações mesmas são momentos para a sua fixação/incorporação, de forma que aos poucos o roteiro de ações vai tornando-se quase um *hábito*, algo sobre o qual não se precisa mais pensar – tal como é com relação às técnicas corporais cotidianas, em que não se pensa ou se atenta para o caminhar, por exemplo. É aí que o artista fica liberado para aparecer como tal, como se apreende da fala do diretor de um espetáculo de uma artista: “eu já marquei todo o espetáculo pra ti, agora tem que colocar a [...] [nome da palhaça] dentro. E ela pode brincar.” (Entrevista Liane, 02.05.12).

Além de tudo já dito até aqui, a experiência de ver espetáculos de outros artistas também é parte do processo de aprendizagem. Um dos entrevistados disse: “eu sou bom espectador... eu vou a qualquer espetáculo. Sempre sento mais no fundo, porque eu saio para fumar e qualquer coisa vou embora. [...] Mas sou bom espectador... não sou muito exigente. Mas gosto das coisas boas também.” (Entrevista Valdir, 21.01.12). Dessa maneira, o artista exercita um olhar analítico sobre o trabalho do outro, possível por um conhecimento prévio daquele que observa e que, nesse processo, se atualiza e se aprofunda.

Por vezes, a tomada de conhecimento do trabalho de outro artista é mencionado como algo que causou um espanto, um impacto muito profundo, especialmente diante daqueles com grande maestria e/ou originalidade. Muitos artistas são referenciados como objeto de admiração profunda, estimulantes para o trabalho e melhor compreensão de sua arte, sendo as experiências de assisti-los mencionadas como marcantes na carreira de cada um dos entrevistados.

Outra forma de aprendizagem-composição considerada fundamental para a formação dos entrevistados são os cursos e oficinas com artistas mais experientes e renomados. Dentre os citados estão: *Avner*, Sue Morrison, Gabriel Chame, Philippe Gaulier, Angela de Castro, Jango Edward, e Carlos Simioni e Ricardo Pucetti (ambos realizadores do Retiro do LUME). Todos estes artistas são citados pela maioria dos interlocutores como *mestres*, sendo considerados grandes palhaços.

Esses cursos foram frequentemente mencionados como experiências marcantes, devido especialmente à intensidade do trabalho: pela carga horária, a quantidade de informações absorvidas, a imersão num contexto particular, mas, principalmente, pelas rupturas e crises provocadas, pessoal e artisticamente, e ainda pela ampliação (ou mudança) na concepção de palhaço de cada um. Uma das artistas deu o seguinte relato: “eu escrevi uma carta para o Lume e fui selecionada para o próximo Retiro de Clowns. E aí a minha vida mudou radicalmente. Foi um antes e depois. A descoberta do meu clown foi muito forte, muito forte! A nível existencial, a nível espiritual, a nível profissional.” (Entrevista Liane, 12.05.12). Outros artistas relatam algo similar quanto à experiência com cursos/oficinas. Dada a importância do tema, vale aqui a reprodução de parte da biografia de outro artista que também participou do Retiro do Lume:

Entre armado de todos os meus truques que, para meu espanto, não funcionavam. Eu até mantinha alguns olhares atentos e mesmo alguns sorrisos por parte da plateia, mas definitivamente não tocava, não afetava ninguém, não conseguia comover ninguém. Porém, nos momentos em que os *Messieurs* (sic) me desarmavam e meu constrangimento real era revelado, o público gargalhava. Quando eu tentava repetir a ação, ninguém ria. Mas bastava eu ficar verdadeiramente na merda que eles riam. Eu pensava, “*que porra é essa?*” (LIBAR, 2008, p.110).

Esta é a descrição de parte da *atividade de picadeiro*, aplicada no Retiro do Lume. Trata-se de um dos momentos mais importantes do *processo de iniciação* – desenvolvido por esse grupo de pesquisa, especialmente por Luís Otávio Burnier –, que auxilia o artista a encontrar e/ou desenvolver o seu palhaço. Segundo Burnier (2009, p.210), “nas famílias tradicionais circenses, no cotidiano do picadeiro, os *clowns* iam se expondo ao ridículo a partir de suas ingenuidades, a cada apresentação. A *iniciação do clown* reproduz condensadamente

esta situação constrangedora.”²⁵ Interessante notar que nesse processo de aprendizagem há uma espécie de atualização do mito em torno do Augusto. Nesse mito e em suas diferentes versões, de maneira direta ou indireta, o palhaço é o ser humano em situação ridícula, por vezes também é um ingênuo, mas principalmente está em situação de fracasso ou inadequação. Exatamente também como numa das imagens da cultura cômica popular da Idade Média, analisadas por Bakhtin (1999), em que aquele que representa o poder é “destronado”, rebaixado pela troca de vestimentas, pela flagelação, pelo vinho que lhe jogam no rosto e que o leva à condição de “fuça vermelha” (RABELAIS, *apud* BAKHTIN, 1999, p.176): um palhaço, ou rei do mundo às avessas. Nesse processo o representante do poder, da unidade, da verdade, se renova.

Essa experiência de *choque* não se limita ao campo profissional, mas movimenta principalmente elementos do âmbito emocional/existencial do artista, não se restringindo aos trabalhos do Lume, mas é parte de um modo de aprendizagem que atravessa os tempos. Em outras situações, artistas mencionam um tipo de experiência similar, como se pode ler no trecho a seguir:

E então, no ano 1990, eu fui fazer aquela oficina [com Gabriel Chame], que mudou minha vida porque eu levei uma grande porrada, e eu vi que o buraco era bem mais no fundo. Propus uma grande crise, não só para mim, mas para toda a minha companhia que fez a oficina. Nós resistimos, mais da metade desistiu da oficina, porque aquilo lá era uma viagem muito profunda... em busca de uma verdade, e nem todo mundo é capaz de enfrentar essa viagem, fazer esse mergulho. *Podes falar um pouco mais sobre isso? Desse impacto?* Eu senti esse impacto porque eu estava trabalhando com uma série de elementos, que não são próprios do palhaço: infantilização em busca do riso fácil, com muita palavra, eu sempre fui ágil de pensamento [...]. Eu

²⁵ Burnier (2009) dá como exemplo a descrição de Waldemar Seyssel (1977), o palhaço Arrelia, de suas exposições ao ridículo durante o processo de aprendizagem do ofício.

trabalhava basicamente na rua, eu usava muito a palavra, trocava minha voz, ia sempre muito em busca da piada, do riso, e trabalhava com estereótipos, poderíamos dizer. Ainda que eu trabalhasse com uma energia muito minha, muito verdadeira, os elementos que eu usava não eram tantos. Então, de repente, quando eu me sentei na cadeira, sozinho, sem mais nada, eu vi que aqueles recursos não serviam, não provocavam o riso. Para provocar o riso eu tinha que ir mais ao fundo (Entrevista Paulo, 14.03.12).

Essas situações de ruptura, como já sugerido, se aproximam de uma experiência de choque e tem ao menos duas dimensões: um impacto quanto ao modo de fazer/pensar a arte do palhaço, e outro quanto à própria pessoa, no seu *eu*. Em ambos os casos exige-se uma saída do lugar comum, uma mudança que é sempre relatada como dolorosa. O lugar a que ela leva parece ser exatamente aquele que é essencialmente o do palhaço. Um dos artistas a resumiu bem:

Mas de todo modo o trabalho da gente é sério, mas não é triste. Se acontece um erro ninguém morre. As pessoas ficam chatas, o público fica chato, a plateia fica entediada, e eu passo vergonha. Nada mais. Se um médico comete um erro, as pessoas morrem. Se o estadista comete um erro, ele condena milhares de pessoas à exclusão, à morte lenta por miséria, por frustração, por falta de estímulo... Mas se o palhaço erra, ele passa vergonha e o público fica chato, nada mais. Não é tão importante. Tem que fazer [o ofício], com *ligeireza* [...]: não pensar que o trabalho da gente é tão importante, que a mensagem da gente é tão tocante que vai tocar o mundo, que vai mudar a forma de pensar e de sentir [...]. Não é verdade. Somos pouca coisa. (Entrevista Valdir, 21.01.12).

Até aqui foram abordadas algumas formas de conhecimento-aprendizagem que têm um cunho fortemente estético, seja pela presença do jogo, da brincadeira que, segundo Benjamin (1994, p. 253), “está na

origem de todos os hábitos”, seja nos choques enfrentados ao longo da formação que, segundo os interlocutores da pesquisa, não termina nunca. Tanto no hábito, quanto no choque, o corpo é o protagonista da aprendizagem, combinado (mais ou menos) com o pensamento, com a reflexão. São formas de conhecimento que vem dormir no interior do corpo, tal como se apreende dos escritos de Serres (1993):

A peça ontem tecida, com as suas medidas e estrofes, entraram muito claramente na nossa carne e no sombrio esquecimento, enterradas vivas na sombra do corpo ou da alma obscura, pela noite dos tempos e sem ocupar nenhum lugar, não já incômodas (sic) como um braço ou qualquer outro órgão. Podemos desfazê-las sem pena, continuam aí, mas sem lá estarem. (SERRES, 1993, p. 35).

Todas as experiências até aqui mencionadas estão virtualmente presentes no processo criativo de cada artista, seja no daqueles que fazem uso somente da imaginação, ou no daqueles para os quais o corpo em ação é algo imprescindível para a sua efetivação (a criação). Neste último caso, do corpo em ação como parte do processo criativo, já foram dados alguns exemplos: as brincadeiras que ocorrem no dia a dia, as brincadeiras em sala com música e um instrumento/brinquedo. Há ainda os jogos-exercícios de interação com outra pessoa, que ocorrem frequentemente em oficinas – descritos no próximo capítulo –, e que podem ir se desenvolvendo ao ponto de tornarem-se um número ou espetáculo, ou inspirá-los.

Há artistas que fazem uso prioritariamente da imaginação no processo criativo, mas é claro que o conhecimento do/no corpo e do *métier* (as *formas de fazer* do palhaço) são combinados com ela, como referência da criação. Alguns artistas relataram que dias, ou mesmo horas antes da apresentação, imaginam o que vão fazer e sobem no palco sem ensaio. O que mais acontece, porém, é uma combinação: imaginar o que será feito e experimentar, chegando-se então a um resultado que está entre o imaginado e o realizável, o possível ao corpo e às experiências que ele guarda.

No processo de criação, alguns artistas utilizam recursos auxiliares, como brinquedo e música, já mencionados, mas também espelho e papel e caneta. Estes últimos foram empregados por um dos interlocutores para desenhar, transformando ideias/piadas (que ele ouvia ou pensava) em imagens. Desenhava as posições exatas que o corpo deveria assumir para materializar as ideias, que ele então guardava ou experimentava em seguida. Para tal artista em particular, que atuava sozinho e não fazia qualquer uso da fala, o espelho se mostrava bastante útil: ele era o meio para ver como seria visto, analisando se a postura seria eficaz, ajustando-a o quanto necessário. Seu corpo se fazia desenho. Depois disso executava uma sequência de movimentos observando-se e, em seguida, retirava o espelho como meio auxiliar e tentava incorporar a sequência, ao mesmo tempo em que concedia profundidade aos movimentos ao sair de uma dimensão bidimensional para uma tridimensional.

Para outros artistas, o uso do espelho durante o processo criativo é algo quase insuportável, proibido. Segundo Dario Fo (1999, p. 66), ao invés do espelho, “Para refletir sobre os próprios gestos é melhor usar a imaginação... lembrando-se sempre que o melhor espelho, diante do qual devemos nos colocar, é o público.” Mesmo que esse recurso tenha sido pouco explorado durante a pesquisa, vale a aposta na hipótese de que o ver-se tem um efeito, para alguns, de desencantamento quanto a si mesmo como outro – ao contrário da música, que foi mencionada como um instrumento *disparador* do palhaço. O vídeo, por sua vez, foi indicado por alguns artistas como mecanismo de aperfeiçoamento do trabalho, usado às vezes para correção/adaptação de movimentos e formas de fazer.

Ainda sobre o processo de criação, um deles é, em aparente paradoxo, a cópia. Nas oficinas, por vezes, há recomendação de que se comece copiando. Na história dos palhaços isso foi recorrente, como se pode ler em Rémy (2002), e vários artistas relataram que é comum copiarem algo que veem em outro artista e fazer adaptações, encontrando, com o tempo, o próprio modo ou contexto particular de fazer o mesmo, compondo a partir daí um estilo singular, reconhecível em um modo de fazer e/ou se expressar próprio. Tal qual na narrativa que, segundo Benjamin (1994, p. 205), tem nela impressa “a marca do

narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso.” Um dos artistas relatou:

O número com o apito, eu vi um palhaço usando o apito, mas em outro contexto. Há muitos anos atrás... nem eu era palhaço [ainda], e gostei daquilo. E um dia, entrei procurando não sei o quê em uma loja e vi o apito. Comprei, e fui fazendo dessa maneira... mas também com um tipo de jogo meu, que não era..., o que o palhaço [que ele viu certa vez] fazia era outra proposta. (Entrevista Paulo, 14.03.12)

Há artista que tomam esquetes clássicas como ponto de partida para suas criações, enquanto outros apostam especialmente em trabalhos autorais. Estas formas de criação não serão tratadas aqui, devido à sua complexidade e singularidade, contudo, vale citar o interessante comentário de um dos interlocutores:

[...] eu gosto muito disso: quando tu vêes trabalhos em que se pegou uma ideia, uma história, e em torno disso criar um espetáculo. [...]. E há uma dramaturgia, e num momento dado vem algo que tu identificas como um clássico... com elementos que encaixam perfeitamente aí. (Entrevista Paulo, 14.03.12)

Por fim, o processo criativo não é indiferente aos lugares de apresentação e ao público, ao fato de ser um grupo ou de o trabalho ser individual, e aos conhecimentos/técnicas e materiais disponíveis ao artista. Geralmente este utiliza os recursos (acrobáticos, musicais, rítmicos etc.) que tem e as técnicas circenses que domina, sendo muito comum dentre os interlocutores desta pesquisa, o emprego daquelas que não exigem grande estrutura material e destrezas corporais que se combinam com muita força física e/ou flexibilidade, como trapézio, tecido e corda bamba ou arame. Magia e malabares são as técnicas mais correntes entre os artistas investigados nesta pesquisa – elas não exigem muito esforço, ainda que a aprendizagem e a prática adequada dependam do desenvolvimento de uma agilidade além do comum,

principalmente manual. Essas também são técnicas que, dependendo do grau de dificuldade a ser apresentado – que no caso do palhaço comumente não precisa ser grande –, não exigem treinamento frequente/diário, sendo às vezes a própria apresentação o tempo dedicado ao seu exercício. Mas, como já dito, tudo depende do grau de dificuldade a ser exposto.

Quanto à composição da imagem de palhaço, este também é um processo que é atravessado pelos afetos. Em alguns dos casos em questão, figurino e maquiagem, parcialmente ou em totalidade, são presentes concedidos por outros artistas mais experientes, que auxiliam na composição. Na maquiagem, sugestões são dadas sobre a forma de pintar-se, o que realçar ou não no rosto. No figurino, certas vezes uma ou outra peça já foi de outro artista. No caso daqueles que fizeram curso com Nani Colombaioni, o colete que compunha a coleção de figurinos da família, a que foi um deles presenteado, transformou-se numa espécie de relíquia, que desde então o artista nunca deixou de usar nas apresentações. Ele tornou-se uma herança, o símbolo de uma sucessão/pertencimento, reforçando uma ligação algo mágica com o ex-dono da roupa ou objeto. É comum que o figurino, e especialmente a maquiagem, depois de definidos, mantenham-se durante toda a carreira.

Para outros artistas, o figurino é objeto de longo estudo e aperfeiçoamento e composto em relação ao palhaço, ao seu *modo de ser/fazer*, a uma estética particular, ou ainda tendo em conta sua funcionalidade (bolsos estratégicos, amplitude específica para se guardar certos objetos, enchimentos etc.).

2 UM PROCESSO FORMAL DE COMPOSIÇÃO: AS OFICINAS

Por serem as oficinas um dos meios de formação mais em voga hodiernamente, foram feitas observações (participantes ou não) em seis delas. Nem todas eram privilegiadamente destinadas ao que se chama *iniciação* ao palhaço, mas na maioria delas havia alguns exercícios ou jogos que tinham este objetivo, mesmo quando se tratava, por exemplo, de uma oficina destinada ao aprimoramento de números. Diferencia-se um pouco das demais uma oficina *não prática*, na qual a ênfase está na explanação sobre a construção do ato/número, a composição do personagem, e em algumas técnicas do riso.

Malgrado diferenças maiores ou menores, as oficinas apresentam elementos metodológicos similares. Um deles foi o discursar sobre a arte em questão, como uma tentativa de condensar o que lhe é singular, distinto. Estas explanações foram pontuais e, em alguns casos, seguidas de explicações sobre o vínculo entre as atividades específicas propostas na oficina, o conteúdo ensinado em cada atividade, e o trabalho como palhaço, numa tentativa de trazer ao plano da consciência o que fora *experimentado*.

Na parte prática, em que o corpo era o protagonista da aprendizagem, o ponto comum foi o emprego de dinâmicas de grupo e jogos mais ou menos específicos quanto à atividade fim. Em três das seis oficinas, a dança e a música estavam presentes, como vias que convidavam os participantes à descontração. Especialmente em duas oficinas, a estratégia pedagógica utilizada pelos ministrantes foi jogar com os participantes por meio de brincadeiras/provocações. Um desses ministrantes, em especial, estava sempre atento ao comportamento de cada um e às oportunidades de jogo que surgiam ao longo dos encontros. Os jogos/afetos (ou o corpo), enfim, atravessaram a maioria das oficinas, como parte do processo de ensino-aprendizagem.

Jogos de representação/mimese, agonísticos, e atividades com forte dimensão *ludus* – ou seja, atividades que exigem “uma soma constantemente maior de esforços, de paciência, de destreza e de engenhosidade.” (CAILLOIS, 1958, p. 28) – foram predominantes nas oficinas. Como já visto anteriormente, a mimese é um recurso bastante empregado pelo palhaço, e por isso foram selecionados aqui alguns exemplos de como ela foi exercitada nesse tipo de formação, para

depois adentrarmos na descrição e análise dos jogos de tipo agonísticos e das atividades com dimensão *ludus*.

Um primeiro exemplo é o do exercício lúdico em que cada participante deveria modificar a qualidade de um chinelo. Este virou um chapéu, uma lancha, um volante, um telefone etc. por meio do posicionamento singular do objeto no espaço e/ou do corpo/gestos do brincante em relação a ele. Jogo que exige uma proximidade incomum (afetiva) com o objeto, a qual vem animar a imaginação a perceber/produzir outros significados: imagens potencialmente presentes, mas, a princípio, ausentes no objeto. Estas semelhanças possíveis com outra coisa vêm a ganhar materialidade somente por um novo uso, por uma manipulação particular. Fazendo alusão aos jogos infantis, trata-se do que ocorre com a criança quando transforma, por exemplo, um sabugo num carrinho ou numa boneca, ao colocá-lo na horizontal e na vertical, animando-o com sua imaginação e com seus movimentos.

Outros momentos de prática da capacidade mimética nas oficinas foram os de produção de semelhanças que têm o corpo como único suporte/objeto. Isso ocorreu no jogo *Mamãe, posso ir?*, em que os participantes deveriam, ao comando do ministrante, assemelhar-se, pela forma de caminhar, a animais com características incomuns ou em contextos particulares/inusitados: um elefante em Nova Iorque, um cão pequinês com laço rosa, uma formiga tanajura, entre outros. Nestes casos, o jogo (como relação afetiva) se inicia pela aproximação com a ideia do animal, e segue na conjunção imaginária dela com uma qualidade/ característica /adereço que não lhe é própria. É pelo uso do corpo que as semelhanças se tornam visíveis/apreensíveis.

O exercício da capacidade mimética ainda ocorreu de forma pontual num jogo em grupo: cinco pessoas dispostas ombro a ombro (fileira) e de frente para os que assistiam, deveriam construir e narrar uma história a partir de referências (local, situação, horário) estabelecidas previamente. O que estava numa das extremidades da fileira iniciava a história com uma palavra que começasse com a primeira letra do alfabeto.²⁶ Em determinado momento (não

²⁶ Nesta oficina havia cerca de dez a vinte pessoas. O grupo era bem variado, com artistas profissionais, contadora de histórias, artista que já tinha trabalhado na rua e feito outras

estabelecido formalmente), o seguinte deveria continuá-la, fazendo uso, primeiramente, de uma palavra que começasse com a letra seguinte do alfabeto, e assim o jogo seguia. Para sua efetivação, era necessário adentrar a narrativa do outro e imaginar sua continuação, improvisando-a numa linha de pensamento coerente e semelhante ao do colega anterior e dando ainda, se possível, abertura para criação do que falaria em seguida. A capacidade mimética era exercitada de forma menos sensível especificamente na comunicação pela emoção, pelo ritmo da fala e pelas sutis expressões gestuais que davam a entender ao outro (se este estivesse atento) um momento possível de tomar a palavra e seguir com a história.

Outro exercício-jogo de mimese que teve como único suporte o corpo, e que está intimamente relacionado ao *métier* do palhaço, foi o de imitação (cômica) do caminhar de um dos colegas. Dispostos em forma de coluna (um atrás do outro), a dinâmica era: o participante ímpar caminha e, logo depois, o par o imita, tentando valorizar uma característica peculiar do andar do modelo. Depois era o oposto: o participante caminha e o ímpar mimetiza, até que todos tivessem assumido ambos os papéis. O exercício lúdico permitia/exigia a prática da capacidade mimética pelo reconhecimento de uma *forma* peculiar de caminhar no colega e, em seguida, pela sua (re)produção. O riso surgia quando havia eficiência em mostrar, com um leve exagero, algo referente à pessoa imitada, a uma característica dela, e que estava presente em seu *modo de* andar. O ministrante da oficina instigava os participantes, dizendo que se tratava de apreender “a alma do outro” (Diário de Campo, 09.11.12 - Oficina 2), notável em seus gestos (para quem conseguisse perceber). Assim, se cada pessoa mimetiza em seu corpo sua forma própria de estar no mundo – fazendo dele (o corpo em movimento, seus gestos) um *arquivo de semelhanças* único –, o brincante/participante, no referido exercício lúdico, era instigado a mimetizar, a partir de um olhar atento, profundo, afetivo, o *gesto-pessoa*, evidenciando-o.

Como visto até aqui, dentre os jogos de mimese e os exercícios lúdicos com a mesma função, a produção de semelhanças foi exercitada a partir de diferentes referências: objeto, ideia, característica pessoal,

oficinas, uma enfermeira interessada em aprender a dar uma aula sobre doenças sexualmente transmissíveis, uma artista da Intrépida Trupe, duas pessoas formadas em artes cênicas, etc.

emoção/intenção. Em todos os casos, o corpo esteve implicado, por um lado, tornando aparente a imaginação, por outro, como aproximação afetiva com o mundo, momento fundador da imaginação e do jogo.

Nos casos descritos, as semelhanças foram reconhecidas e produzidas de forma planejada, sendo a mimese solicitada explicitamente. Mas ela também se fez presente nas situações de improviso entre duas pessoas, em que a comunicação era unicamente gestual. Se a gestualidade é uma das formas primordiais de expressão do palhaço, sendo principalmente por ela que o artista se relaciona/comunica com o público e/ou o(s) colega(s) em cena, não é sem motivo que durante as oficinas ela foi amplamente praticada, especialmente nos exercícios lúdicos de improviso em que havia ao menos duas pessoas.

Exemplar é um jogo-exercício aparentemente muito simples, em que uma bola era jogada entre duas pessoas e estas deveriam estabelecer e desenvolver, improvisadamente, uma dinâmica singular (um pega a bola e divide com o outro, ou um quer a bolinha somente para si etc.). Pelo que comunicava o corpo de um e de outro, e pela percepção do que estava sendo comunicado, o jogo acontecia. Não havia fala. Somente gestos, semelhanças entre o corpo e a intenção/emoção/imaginação. A mimese estava aí presente de forma sutil, nos momentos em que o corpo adquiria uma aparência que era ao mesmo tempo nova e algo já automatizada como forma de expressão humana – ou seja, não necessariamente racionalizada a cada nova realização, e sem ser mecânica ou estereotipada. Tratava-se aqui de adentrar o núcleo da representação, já mencionada anteriormente, e que é o mesmo da brincadeira: de “não ‘fazer como se’, mas ‘fazer sempre de novo’” (BENJAMIN, 1994, p. 253).

Esse tipo de jogo-exercício foi muito empregado, especialmente numa oficina dedicada, em sua grande parte, ao treinamento/aprendizagem, chegando até a incorporação da técnica de *triangulação*, já descrita. Ela foi exercitada primeiramente em exercícios lúdicos muito simples, individuais, que serviam, segundo o ministrante, para mecanizar a *triangulação*, como no caso em que se jogava uma bolinha no palco e o participante que estava aí colocado deveria *comunicar* ao espectador que a viu. Após este treinamento, exigia-se a aplicação da mesma técnica em jogos de improviso com um colega (como o descrito

acima, com a bolinha), sendo eles mais complexos a cada proposição: num primeiro estágio bastava *comentar*, em sincronia com o colega, a presença/percepção de um objeto, depois o *comentário/triangulação* era do que ocorria no jogo com o outro, e por fim, no último dia de encontro, a *triangulação* foi exercitada ora a partir da imaginação, ora do jogo com o outro – duas situações que se alternavam num mesmo jogo, segundo o comando do ministrante. Dar realidade ao imaginado talvez seja uma das formas mais difíceis de expressão, pois exige do participante a capacidade de adentrá-la, de vivê-la, para convencer o espectador.

Outros jogos que tiveram um lugar significativo nas oficinas foram aqueles com função agonística (jogos de tipo *agôn*) e atividades com dimensão *ludus*. Na maior parte deles, era necessário aprender um conjunto de movimentos específicos que serviam como códigos, representando um comando. A cada ação codificada, mas geralmente feita de modo não previsto pelo outro, uma resposta era concedida, tendo como objetivo não errar ou/e fazer o outro errar. Perceber, pensar e agir de modo quase imediato, a partir do conjunto de movimentos já incorporados/aprendidos, este era o jogo/treino. Em outras situações, exigia-se a mesma capacidade de agir/reagir rapidamente, mas a partir da fala. Um dos ministrantes fez vários exercícios lúdicos deste tipo: em alguns se deveria dar uma resposta específica/padronizada toda vez que os participantes ouvissem uma frase particular; em outros jogos similares, em momento inesperado, o ministrante fazia perguntas que exigiam uma resposta elaborada, mas para a qual não havia muito tempo de elaboração, surpreendendo o brincante/participante.

As capacidades de percepção da relação tempo e espaço e de rápida resposta a um estímulo (ação/reação), dada sua recorrente presença nas oficinas, parecem ser fundamentais no *métier*. De acordo com o que explicaram alguns ministrantes de oficinas, a proposta destes jogos e exercícios lúdicos era de que se experimentasse, em outro contexto, aquilo que é exigido do artista no palco (ou na rua), em especial a capacidade de improvisar: pensar e agir rapidamente. Segundo o que se ouviu durante as oficinas, e também nas entrevistas, uma atenção extrema ao entorno é a condição primeira para que o imprevisto aconteça. Trata-se, assim, de um treinamento feito de maneira

lúdica desta condição fundamental para o improviso – ou ainda, do exercício do improviso ele mesmo.

Por meio dos jogos agonísticos e com forte dimensão *ludus*, os participantes eram instigados, de forma mais ou menos lúdica, a aguçar também sua visão periférica e sua cinestesia: caminhando num ritmo comum ao grupo, distribuindo-se de forma homogênea pelo espaço, trocando de lugar com um ou mais colegas sem ser pego por outro, ficando imóveis ou retornando ao movimento de maneira coordenada a um colega ou ao coletivo. Nestes casos, exercitavam/ experimentavam prever o uso do tempo e do espaço quase no mesmo instante em que o faziam, devendo ainda modificar o previsto segundo a ação (quase sempre inesperada) do outro. Quando os jogos eram conhecidos e pouco complexos, sendo necessários tão somente movimentos da vida cotidiana, como andar e correr, ou seja, já automatizados, os participantes notadamente eram transportados, absorvidos pelo contexto e agiam, previam, reagiam, improvisadamente e visivelmente divertindo-se em sua realização. Como se concluiu ao longo das observações, que os jogos de representação fossem praticados como num *jogar a valer*, próprio dos jogos agonísticos, era a meta a ser alcançada.

3 PASSAGENS

A incorporação da partitura corporal e das técnicas usadas no espetáculo/número são alguns dos meios do que aqui se denomina de *passagem* da pessoa-artista para o palhaço. Ela é um dos mecanismos para esta transição que libera o artista para o jogo. Dito de modo geral, cada jogo pode ser considerado uma *passagem*, pois exige igualmente a aprendizagem/incorporação e uso (de modo mais ou menos calculado) de um código/conjunto de ações, improvisando-se a sua combinação.

Nos jogos aplicados nas oficinas, além desse processo de incorporação e manipulação de códigos, havia algo notadamente relacionado ao exercício de capacidades específicas, comentadas no capítulo anterior: a percepção e domínio da relação tempo e espaço e a rápida resposta a um estímulo (ação/reação) – faculdades fundamentais para o improviso. A prática em si mesma, combinada à mediação dos ministrantes, era uma estratégia pedagógica recorrente para incitar os participantes a atentarem às mencionadas capacidades (e assim melhor conhecê-las/dominá-las) no instante de sua realização ou em outros jogos e exercícios.

Em determinados jogos, o objetivo era que se experimentasse o que alguns ministrantes denominavam de *estado* de palhaço. A partir da fala de alguns artistas, entende-se que ele (o *estado*) é uma disposição para o jogo, uma entrega ao brincar e/ou à dança. Na maior parte das oficinas foram promovidas atividades e jogos que potencialmente levavam a este *estado*, sendo esta promoção geralmente seguida pela estratégia pedagógica de chamada de atenção para ele. A experiência e o incitamento à conscientização sobre como cada um se sente é um recurso para o conhecimento de si e das suas emoções num *estado* que, segundo os ministrantes, é similar àquele de palhaço. O objetivo é que este *estado* possa ser buscado posteriormente, tal como se fosse uma primeira – e talvez mais importante – ferramenta de trabalho.

Um dos ministrantes, em especial, compôs um ambiente bastante competitivo, instigando o comprometimento emocional com o jogo. Para tanto, fez uso de linguagem bélica e solicitou de cada participante uma contribuição (simbólica) em dinheiro, sendo a soma total transformada em prêmio para o vencedor. O montante era mantido frente aos olhos dos jogadores, para que não se esquecessem de que ele

estava em disputa. Ao longo da realização do jogo falou repetidas vezes sobre as similaridades entre este *estado* de implicação na ação, de *jogar a valer*, querendo ganhar, e o que acontece com o artista, especialmente quando ele tem a rua como palco, e que a manutenção da atenção do público é essencial.

Em outra oficina, houve o estímulo a lembrar e elaborar *a posteriori* o *estado* alcançado durante um jogo: no trabalho de direção de um número, os participantes que se apresentavam foram instigados a lembrar/trazer à consciência o experimentado em jogo praticado no início e a transferir tal conhecimento para a atividade que se realizava naquele momento. Nesta mesma oficina, outra participante foi levada a lembrar, a conscientizar-se e a retomar o *estado* que ela havia visivelmente alcançado em jogo na oficina anterior. Em ambos os casos, propunha-se um trabalho de rememoração (como elaboração) do que foi vivido de maneira fugaz, e a aplicação imediata deste conhecimento. Para o artista-palhaço, a capacidade de *re-experienciação* deste momento/*estado* parece ser imprescindível.

Essas mediações distinguem o que faz a criança (ou também o adulto) que joga e o artista em processo de formação. As mediações transformam o jogo num princípio pedagógico ao estimular o distanciamento de cada um de si mesmo, suas emoções e ações, a bem de que se transforme o experienciado em conhecimento a ser utilizado no *métier* por meio de seu emprego, de forma mais ou menos consciente e planejada – o que é diferente dos casos citados anteriormente, em que o aprendido se aloja no corpo de modo mais indireto.

Os participantes encontravam (uns mais, outros menos) dificuldades em fazer essas transposições de conhecimento: a passagem entre os jogos com os colegas ao longo da oficina e o jogo diante dos outros, no palco. O caso de uma participante que não conseguia fazer sua *travessia* foi flagrante: na dificuldade de jogar, ela fixava-se no roteiro e nos materiais auxiliares que tinha consigo (peruca, mala, brinquedos, figurino etc.), e a cada questionamento ou crítica propunha o uso de outro material ou explicava que, na verdade, o melhor seria se tivesse ali um violão, ou outro aparato qualquer, como se o problema fossem os materiais e não a sua dificuldade de se entregar aos imprevistos e provocações do ministrante. A *travessia* seria ter chegado a outro lugar que não o programado por ela *a priori*.

Outra forma de intervenção pedagógica, como auxílio para esta *passagem*, ocorreu numa outra oficina, nos exercícios lúdicos de improvisação entre duas pessoas. A intervenção se dava ao final ou durante o jogo. Neste último caso, o ministrante dirigia a relação, sugerindo o aprofundamento ou a mudança de uma lógica ou conflito que começava a se desenvolver entre os brincantes. Quando o jogo chegava ao fim, conversava-se sobre *o que foi bom e o que não foi bom*, sendo que não somente o ministrante tinha a palavra, mas também os que jogaram e aqueles que observaram, de modo que todos tinham oportunidade de refletir sobre os *modos possíveis de fazer* em um jogo que já estava, durante sua concretização, a um meio caminho entre brincadeira e espetáculo – porque, afinal, era visto por outros.

No caso acima, as sugestões eram de aperfeiçoamento em ao menos duas linhas. Uma delas era a dinâmica da relação entre os participantes (ou o seu roteiro), o modo como o jogo entre eles ocorria, seguindo as ponderações no sentido de que se explorasse ao máximo um conflito antes de mudarem sua direção, pois isso permitiria que, quem assistisse, acompanhasse o que ocorria; que os participantes incorporassem o papel que cumpriam na relação, identificando-se com ele e ampliando as possibilidades de jogo a partir desta dinâmica; que o jogo/conflito se encaminhasse a um extremo – que é sempre onde opera o palhaço. A outra linha de mediação foi quanto à gestualidade, tendo sido sugeridos gestos ou/e formas de realizá-lo que permitissem a clara compreensão de uma ideia e/ou do conflito pelo público. As sugestões partiam do que acontecia durante o jogo-exercício, trazendo o experienciado para a consciência do artista e organizando tal experiência como espetáculo, como algo que é feito para ser exposto.

Numa oficina em especial, o objeto de mediação pedagógica foi o corpo de cada participante em seus modos de fazer cotidianos, automatizados, mas muito particulares, como uma forma de sorrir que causasse simpatia, uma maneira de mover certa parte do corpo que parecesse algo descontrolada, entre outras. Uma das formas de intervenção/mediação foi a fala direta do ministrante aos participantes sobre estas gestualidades, estimulando a sua ampliação ou/e utilização com maior frequência.

A *des-coberta* de alguns *gestos escondidos no corpo*, de uma maneira diferente ao exposto acima, foi observada numa oficina em

particular. Nela, um participante a cada vez saía de trás das cortinas usando seu nariz vermelho e, sem nada para fazer, colocava-se diante do olhar dos outros. Ao longo da atividade, a ministrante intervinha, comentando sobre as formas não controladas de se movimentar, que restavam ocultas, em dimensão mínima, e que neste momento de exposição ficavam mais ou menos evidentes – um balançar de pernas ou de braços, uma forma de respirar, de olhar etc. Ela sugeria então que esses gestos escondidos, que surgiam diante do olhar do outro, fossem exercitados e ampliados.

Nesta mesma oficina, a forma de andar de cada um foi objeto de atenção, como ocorreu também noutra, pelo exercício lúdico de mimetizar o andar de um colega. Oferecia-se aí a possibilidade de compreender que o modo de andar de qualquer um contém em germe um *andar de palhaço*, o qual pode/deve ser descoberto e explorado pelo artista. Na oficina *não prática*, a necessidade de busca por uma forma de caminhar própria, de cada palhaço-artista, foi enfatizada, sugerindo-se que se estudasse o andar das crianças pequenas, especialmente seus desequilíbrios, suas vacilações, pois muito ali se poderia aprender quanto à forma de andar do palhaço.

Quanto à descoberta de *gestos escondidos no corpo*, além da forma de andar, comentada acima, esta aconteceu em outra oficina pela exposição do participante a uma situação, ainda que leve, de constrangimento, por não se saber o que fazer diante do outro. A estratégia pedagógica de gerar uma situação de constrangimento – que pode ter diferentes níveis – é bastante conhecida neste meio artístico, especialmente a partir do Retiro de Iniciação do LUME, experiência que alguns dos ministrantes das oficinas observadas já haviam passado. Segundo Burnier (2009), que foi um dos seus idealizadores, em exercícios que levam ao desconforto, mas especialmente no *exercício do picadeiro*, que é onde isso acontece de forma mais radical,

se opera um arriamento de suas defesas naturais [do participante]. Nessa situação surge uma série de pequenos gestos que ‘escapam’ ao seu controle. [...] Eles são preciosos na composição do *clown*, pois são como ‘sementes’, algo muito pequeno, mas que contém um embrião do futuro *clown*. (BURNIER, 2009, p. 217).

Como o próprio Burnier (2009) explica, esse é um processo longo e que tem na *iniciação* apenas seu primeiro estímulo. Como já dito anteriormente, o Retiro é uma tentativa de reproduzir, de forma condensada, o que acontecia nas famílias tradicionais circenses, em que “no cotidiano do picadeiro, os *clowns* iam se expondo ao ridículo a partir de suas ingenuidades, a cada apresentação. [...] Descobrir o próprio *clown* significa confrontar-se com o próprio ridículo, tendo por base a ingenuidade.” (BURNIER, 2009, p. 210).

Nas oficinas, o que se viu foram experiências de exposição ao ridículo de forma variada – por ora mais leves, ora mais pesadas, por vezes diluídas ao longo da oficina, presentes em breves momentos. Além de um esboço desta atividade do Lume (o *picadeiro*), ocorreram duas situações bem particulares de constrangimento, em outra oficina. Numa delas o ministrante deu tapas no rosto de alguns participantes, como forma de humilhação como parte do procedimento pedagógico. Em outra ocasião, uma pessoa foi colocada num paredão, enquanto o ministrante atirava bolas de borracha em pontos bastante próximos a ela, que gritava com medo de ser atingida. O ministrante pedia que, ao invés de gritar, ela sorrisse e fizesse poses específicas enquanto as bolas eram atiradas por ele. Outras pessoas foram colocadas, uma a uma, nesse mesmo lugar. A proposta da atividade era “aprender a relaxar o cu” (Diário de campo, 28.06.12 - Oficina 1), ou seja, em outros termos, aprender a fazer um uso controlado, ou equilibrado, da tensão e do relaxamento, pois o palhaço nunca se encontra num desses extremos, mas entre eles – como acontece nos jogos de modo geral.

Outra experiência similar, mas muito mais amena, em que há constrangimento ou ridicularização, foi o jogo *bilu-bilu*. Nele, a pessoa que joga deve simular estar fazendo todo tipo de agrado ridículo, comum entre os adultos, quando estão brincando com um bebê. Conversando informalmente com o ministrante dessa oficina, registrou-se que preferia fazer uso desse jogo *bilu-bilu* ao invés do *picadeiro*, pois esta era sempre uma experiência muito difícil para ele, a de constranger o outro, e que sempre causava muita dor nos participantes. De acordo com Burnier (2009, p.209), “O trabalho de criação de um *clown* é extremamente doloroso, pois confronta o artista consigo mesmo,

colocando à mostra os recantos escondidos de sua pessoa; vem daí seu caráter profundamente humano.”

Numa mesma oficina, porém, foram observadas atividades de ridicularização/constrangimento e outras opostas, cheias de afeto. Um exemplo é uma espécie de rito realizado antes de o artista apresentar seu número: ele fica de costas para o público enquanto o ministrante canta uma música. Ao seu final, ele deve se virar para o público (os colegas) e, de acordo como estão suas expressões corporais, o ministrante permite que o artista siga adiante ou então que volte a se virar e que escute novamente a canção, como forma de abertura, de entrega ao momento, desfazendo suas defesas ou máscaras sociais. Em seguida, são feitas perguntas pessoais: como é sua família, qual o evento mais marcante em sua vida, o que o/a faz levantar de manhã. Essa é uma forma de preparação para a apresentação que provoca um estado de sensibilidade/sensível.

Em outra oficina, uma relação afetuosa, com o objetivo de criar um ambiente acolhedor, de confiança, era construída a cada início de encontro. Havia uma recepção individual, sempre com música, abraços, massagens feitas por um conjunto de colegas, entre outras atividades. Noutra ainda, houve uma dinâmica em que todos caminhavam pela sala e, ao sinal, paravam de frente para alguém e um perguntava ao outro, a partir da solicitação do ministrante: o que gosta em si, o que não gosta em si, o que não gosta no mundo, o que faria para modificá-lo etc.

Em duas das oficinas observadas, ocorreu o que se pode nomear como *renascimento* – ou a tentativa de *re-experimentar* um primeiro contato com o mundo. Nas duas oficinas foi proposta uma atividade de dança – que depois se mostrou como um processo preparatório para o que vinha a seguir. Os participantes vestiram algumas peças de roupa, que serviram naquela oficina como figurino de cada palhaço-artista. Foram convidados a deitar-se e a fechar os olhos. Havia uma música de fundo. O ministrante então solicitava que colocassem os narizes de palhaço e que fossem lentamente acordando. Um deles dizia: “Nada nesse mundo você viu, então, muito cuidado”. “É arriscado!”. “O que é cor?”. “Tudo é novo”. (Diário de campo, 10.11.12 = Oficina 2). O que se pedia era um aguçamento dos sentidos e da curiosidade pelos objetos e pelos outros; e, quando foram durante alguns minutos para o espaço externo, fora da sala, eram estimulados a lançar sobre tudo um *primeiro*

olhar e a agir conforme suas emoções, sem muita racionalização. Cada olhar sobre o mundo que tivesse êxito – curioso e entusiasmado – era um processo de *passagem*, tal como se compreende da assertiva de Serres (1993, p. 45), segundo a qual o “entusiasmo provoca, ao despertar, o regresso ao mundo, ele e eu regressamos à própria manhã da criação.”.

4 SER PALHAÇO

Até aqui foram apresentados vários elementos relacionados ao *ser palhaço*, ou seja, ao momento em que o artista *é* o palhaço. Alguns deles são: o domínio de certos recursos relacionados ao *saber-fazer* (as técnicas que apresenta ao público e as que são específicas do seu *métier*), a partitura corporal, a marcação do espetáculo, um repertório de improviso. Outros recursos, tão ou mais importantes que estes, são: as tentativas de manter-se aberto ao jogo, por via, por exemplo, da atenção à vontade de fazer e ao público que tem diante de si, a busca por possibilidades de jogo ao longo do espetáculo, a exposição de algo que não está totalmente acabado, pronto, perfeito, e, especialmente, a disposição para o jogo, ou o *estado* de palhaço, tal como comentado por vários dos interlocutores.

Sobre este *estado*, na interpretação que se fez do seu sentido ao longo da pesquisa, trata-se de um *jogar-se*, de um abandono de si ao jogo, à brincadeira, num estágio muito próximo daquele da criança, ou de um *jogar a valer*, como nos jogos de tipo *agôn*. O comentário de Burnier (2009) ajuda a compreender do que se trata, mesmo que ele não esteja descrevendo esse *estado* especificamente, como aqui se faz. Segundo ele, na atividade de *picadeiro*, no Retiro do Lume,

A relação que se estabelece entre Monsier Loyal e os *clowns* torna-se muito real, como se aquilo tudo realmente fosse verdade. Aliás, *é* verdade *para o clown*; talvez não o seja para o ator. Nesse sentido, o *clown* *é* como uma criança que, quando brinca, acredita integralmente em sua brincadeira: a criança *não faz de conta* que *é* o Super-Homem, *ela é* o Super-Homem *durante a brincadeira*. Depois da brincadeira, ela sabe que aquilo tudo foi um jogo. Todo o processo iniciático do *clown* está embasado nesta relação primitiva do *acreditar* e do *querer*. (BURNIER, 2009, p. 217).

Para acessar este *estado* (ou essa disposição para o jogo), como visto ao longo do presente texto, especialmente no capítulo dedicado às oficinas, há alguns mecanismos, em especial a música, a dança, a construção de uma relação de confiança, ou o contrário, de

constrangimento, e a atividade de renascimento. Mas além destes dispositivos vistos nas oficinas, há outros mencionados pelos artistas mais experientes, interlocutores desta pesquisa. Durante a entrevista, alguns deles afirmaram que no início da carreira faziam alongamentos, exercícios de lateralidade, de coordenação etc. Atualmente, porém, nenhum dos artistas realiza um trabalho de tipo *físico*. Um relato interessante foi dado por um dos entrevistados:

Um dia eu aprendi muito com Carlos Colombaioni: [...] Eu estava no teatro e era espetáculo dele e do Alberto. E eu estava lá com o Carlos apanhando as coisas e tal, contando das batalhas da vida, e tocou a campainha, deu o primeiro sinal e todo mundo entrou, deu o segundo, o terceiro, e o Carlos lá comigo... aí eu pegando as coisas, porque eu queria ver o espetáculo e ele lá comigo, falando. Eu perguntei: Carlos, não vai subir no palco? E ele: Não, tranquilo, tranquilo. Eu peguei minhas coisas e coloquei na caixa e aí ele entrou com o espetáculo já começado. Quem iniciava a cena era o Carlos... aí ele olhou assim para o público: O que foi? [carinhosamente]. Naquele tempo eu fazia uma boa preparação, com alongamentos, respiração... aí... que maravilha! [risos]. (Entrevista Paulo)

Hoje em dia os artistas entrevistados têm ritos de passagem que são sutis, mais relacionados às emoções, à criação de um estado interior de tranquilidade e ao mesmo tempo de atenção – uma combinação importante para o artista-palhaço em apresentação. As técnicas e/ou rituais são bem diversos: uma respiração profunda, a rememoração de entes queridos, vivos ou mortos, a rememoração de situações de sucesso e fracasso, ou ainda da sensação que é estar diante do público e que em breve se realizará, uma oração, um pedido de que a sua apresentação traga algo de bom para as pessoas – interessante neste último caso é que o artista é agnóstico, e ele mesmo não compreende bem esse pedido, mas sente necessidade de fazê-lo. Trata-se, enfim, de acionar um elemento corporal (as emoções).

Contribui na passagem ritualística, e isso para a maioria dos interlocutores, o contato com algo pessoal. A realização da maquiagem geralmente cumpre essa função. Um dos artistas afirmou fazer sua maquiagem em silêncio, sempre da mesma maneira e com os materiais dispostos numa igual posição.

Uma artista afirmou que o nariz de palhaço, como máscara, é o dispositivo que faz sua palhaça imediatamente surgir. Isso talvez ocorra porque a máscara é um artefato que tradicionalmente autoriza o *ser outro*. Além da *permissão*, em muitos casos a máscara concede anonimato (principalmente para aqueles palhaços que têm uma máscara que cobre a maior parte do rosto), o que para alguns é fundamental. Em conversa informal com um artista, ele disse que no começo da carreira tinha horror à ideia de ser reconhecido e passou a usar luvas depois que uma criança percebeu quem ele era pelas mãos, que era a única parte do corpo que ele tinha descoberta até então. Na maioria dos casos, porém, a maquiagem e as máscaras tendem a ser pequenas e não escondem o artista, mas sim o compõe.

Além da maquiagem há, ainda, uma espécie de máscara corporal, um tique, como me explicou um artista, que auxilia no reconhecimento físico do artista com o palhaço e a *ser* ele. Essa máscara corporal é um dos meios de dar materialidade aos pensamentos e ideias sobre seu palhaço.

Enquanto é *outro* e ele mesmo, é fundamental que, nos instantes de jogo, como condição para que ele se efetive, o artista acredite na brincadeira, que brinque realmente – algo que aparece nas falas dos interlocutores como “agir de acordo com a verdade”, “deixar-se afetar pela emoção”, “estar vivo”, o que também é defendido por Burnier (2009), como já comentado. Trata-se de fazer como na brincadeira infantil, quando se faz sempre outra vez – e não *como se*.

O jogo do artista, porém, diferencia-se um pouco daquele da criança na medida em que ele permanece atento às reações do público, visando perceber o que está funcionando (tendo em conta o espectador) ou não, para então direcionar suas ações de acordo com essa percepção. Uma das interlocutoras afirmou que no jogo sua palhaça fala (um texto não pronunciado) dentro dela: “Você está falando [internamente] e isso no corpo está refletindo [...] na tua gestualidade. E isso é importantíssimo! Você não pode estar pensando enquanto está fazendo:

‘ah, será que... ah, agora tenho que fazer isso’. Não!’ (Entrevista Liane, 12.05.12). Mas a atriz, como um desdobramento daquela que brinca, segue observando e reagindo ao que acontece: “tem que ter algo como que um desdobramento da personalidade que está atrás, para saber o que está funcionando ou não.” (Entrevista Liane, 12.05.12). Esse “desdobramento” é fundamental para criar possibilidades de jogo.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

A infância é um dos poucos momentos em que a brincadeira é considerada fundamental à existência. Nesta fase é socialmente permitida, e também estimulada, a experiência com o mundo, seu conhecimento pelo *con-tato*, pelo manuseio e seu (mais ou menos) livre uso – relação que vai se perdendo, com o início da vida adulta. Nesse sentido, o palhaço é ao mesmo tempo próximo e distante da criança: é um adulto que brinca, e que o faz sempre em situação (declarada ou não) de exposição, de espetáculo.

No brincar da criança e do palhaço, comumente estes dão outros sentidos e usos aos objetos, desfazendo uma harmonia inicial/anterior, o que pode dar aos objetos, de forma mais ou menos fugaz, um aspecto disforme. Nessa confusão, os objetos metaforicamente se abrem, podendo aparentar ser, ao mesmo tempo, duas ou mais coisas em uma só: o anterior, o novo e o que vem. Nas ações diversas, e não só nas brincadeiras explícitas, do palhaço, há muitas rupturas e contrastes que causam o mesmo tipo de estranhamento, de sensação de deformidade que, por sua vez, é mais sugerida do que real, quando então o *corpo do espectador* é convidado a participar com sua imaginação. O objetivo do palhaço, diferentemente do da criança (que não tem *a priori* objetivo nenhum), é surpreender, confundir – dois importantes mecanismos disparadores do riso.

Ainda nessa linha, o obsceno (como signo maior do reprimido) e seus desdobramentos, é também um de seus recursos expressivos. Há outros, que se ligam ao medo inconsciente da morte (real ou simbólica), e que foram vistos ao longo do texto: o automatismo, a repetição, a confusão entre vivo e morto, o encantamento das coisas, a semelhança dos gestos do palhaço ao da marionete, entre outros. Quanto ao impulso de fazer-se coisa, ou ainda de um retorno ao inorgânico, esse encontrou um dos seus melhores exemplos na fusão dos instrumentos musicais com o corpo. O movimento do palhaço em direção ao instrumento não é propriamente o do domínio do objeto em sentido estrito, mas o de sua *incorporação*, mescla, borrando, pelo movimento dentre técnica e mimesis, os limites entre um e outro.

Essa permissão que só o palhaço tem, de expor certos elementos corporais que foram aparentemente excluídos da cultura, lançados para os confins do esquecimento, mas que estão sempre à espreita para retornar, por um lado, é herança dos antepassados do palhaço, que sempre transitaram por lugares limítrofes, como o mundo dos mortos. Trata-se de ambivalência nata que lhe confere algo de ameaçante, mas que está sob certo controle. Sua permissão também está intimamente relacionada à sua forma artística: a *aparência de espontaneidade*. Em torno dela, compondo-a, está a dramatização de *expressões elementares do corpo* (susto, espanto e surpresa), quando o artista faz um uso específico de momentos miméticos, incontroláveis na vida cotidiana, subvertendo-os ao torná-los cômicos. Junte-se a isso a exposição, por meio da técnica de *triangulação*, de tudo que pensa e emociona o palhaço – uma técnica que, quiçá, almeja ser gesto.

Pensar o *métier* do palhaço como obra de arte permite refletir sobre a ambivalência dela e mesmo da cultura. Ambas são uma combinação de *Unheimlich* e apaziguamento, nunca completamente logrado, do medo. Ao renunciar à violência, o selvagem é incorporado e participa do processo criativo, ao mesmo tempo em que a técnica oferece o desenlace do processo.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor Ludwig Wiesengrund. Chaplin, dos veces. In: _____. **Crítica de la cultura y sociedad I**: Obra completa, 10/1. Prismas; Sin imagen directriz. Madrid: Ediciones Akal, 2008, p. 317-320.

AIROLDI, Serge. **Costumes de Cirque**. France: Ed. Rouergue, 2011. 139 p.

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento**: O contexto de François de Rabelais. São Paulo: Hucitec; Brasília: Ed. da Universidade de Brasília, 1999.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, Obras Escolhidas, v. 1, 1994.

_____. Visão do livro infantil. In: _____. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2009. p. 69-80.

_____. Sobre alguns temas em Baudelaire. In: _____. **Charles Baudelaire**: um lírico no auge do capitalismo. São Paulo: Brasiliense, Obras Escolhidas, v. 3, 2010, p. 103 – 149.

_____. **Rua de Mão Única**. São Paulo: Brasiliense, Obras Escolhidas, v. 2, 2011.

_____. **A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre, RS: Zouk, 2012. 127 p.

BERGSON, Henri. **O riso**: ensaio sobre a significação do cômico. 2ª ed., Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.

BOLOGNESI, Mario Fernando. **Palhaços**. São Paulo: Ed. UNESP, 2003.

BOLOGNESI, Mario Fernando. **Circos e palhaços brasileiros**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

_____. Apresentação. *In*: MONTAGNER, Domingos; SAMPAIO, Fernando. **La Mínima em Cena**: Registro do repertório de 1997 a 2012. São Paulo: SESI-SP editora, 2012.

BURNIER, Luís Otávio. O clown e a improvisação codificada. *In*: _____. **A arte do ator**: da técnica à representação. 2ª edição. Campinas – São Paulo: Ed. Da Unicamp, 2009. p.205-252.

CAILLOIS, Roger. **Les jeux et les hommes** : la masque et la vertige. Paris: Ed. Gallimard, 4ªed, 1958.

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

COHEN, Jeffrey Jerome. A cultura dos monstros: sete teses. *In*: _____. tradução de Tomaz Tadeu da Silva. **Pedagogia dos monstros**: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p.23-60.

COSTA E SILVA, Alvaro. Síndrome de Velázquez: A fecunda tradição da nonoliteratura. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 22 de maio de 2011, Ilustríssima. Disponível em: <
<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/918608-a-obsessao-de-artistas-pela-figura-do-anao.shtml> >. Acesso em 22.05.2011.

DARIO FO, **Manual Mínimo do Ator**. 2ª ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 1999.

DORNELES, Juliana Leal. **Pelo vigor do palhaço**. 2009. 116p. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009.

ECO, Umberto. **História da feiúra**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Lisboa: Difusão Editorial Ltda, 1992.

ETAIX, Pierre. **Il faut appeler un clown un clown**. Paris : Séguier Archimbaud, 2013.

FEDERICI, Conrado Augusto Gandara. **De Palhaço e Clown. Que trata de algumas das origens e permanências do ofício cômico e mais outras coisas de muito gosto e passatempo**. 2004. 109p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2004.

FO, Dario. **Manual mínimo do ator**. 2. ed. São Paulo: Ed. Senac, 1999.

FOUCAULT, Michel. **Os Anormais**: curso no Collège de France (1974-1975). Rio de Janeiro: Martins Fontes, 2001.

FREUD, Sigmund. O estranho (1919). In: _____. **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Vol. XVII, Rio de Janeiro: Imago, 1969.

_____. **O mal-estar na civilização**. Rio de Janeiro: Imago Ed, 1997. 116 p.

_____. **Totem e Tabu**: algumas concordâncias entre a vida psíquica dos homens primitivos e a dos neuróticos. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Penguin & Companhia das Letras, 2013. 169 p.

GAGNEBIN, Jean-Marie. Mímesis e crítica da representação em Walter Benjamin. In: DUARTE, Rodrigo; FIGUEIREDO, Virgínia. **Mímesis e Expressão**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001, p. 353-363.

_____. **História e narração em W. Benjamin**. São Paulo: Perspectiva: FAPESP, 1994.

GARIDIS, Anguéliki. La figure de Semar, entre rire sacré et rire profane. **Le rire et le sacré**. Bouffons Rituels et Folle Sagesse. Himalaya - Indonésie – Chine. Paris, 2013. Disponível em: <<http://www.artmag.com/coeurs/zelkova/semar.html>>. Acesso em 29.03.2014.

GRANFIELD, Linda, et. al. **The Circus: 1870s – 1950s**. Köln: Taschen Books, 2008. 544p.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor Wiesengrund. **Dialética do Esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2000.

KASPER, Kátia Maria. **Experimentações clownescas**: os palhaços e a criação de possibilidades de vida. 2004. 412p. Tese (Doutorado em Educação, Sociedade, Política e Cultura) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2004.

KRÜGER, Cauê. **Experiência social e expressão cômica – os Parlapatões, Patifes e Paspalhões**. 2008. 166p. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

LE BRETON, David. Éclats de rire: fragments d’une anthropologie du rieur. **Revue des Sciences Sociales**, 2010, n.43, p. 16-23.

LECOQ, Jacques. **O corpo poético**: uma pedagogia da criação teatral. São Paulo: Editora Senac São Paulo; Edições SESC SP, 2010. 239p.

LE GOFF, Jacques. **Heróis e maravilhas da Idade Média**. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 2009.

LIBAR, Marcio. **A nobre arte do palhaço**. Rio de Janeiro: Marcio Lima Barbosa, 2008.

MARTINS, Daniela Félix Carvalho. **Perseguido as contingências:** uma proposta metodológica para a análise do espetáculo de palhaço. 2012. 109p. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012.

MINOIS, Georges. **História do riso e do escárnio.** Tradução Maria Elena O. Ortiz Assumpção. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.

NYS, Thomas. **Le rire et le sacre.** Bouffons Rituels et Folle Sagesse. Himalaya - Indonésie – Chine. Paris, 2013. Disponível em: <<http://www.artmag.com/coeurs/zelkova/semar.html>>. Acesso em 29.03.2014.

OLENDZKI, Luciane de Campos. **Palhaçar:** máscaras em uma patética-poética por rir. 2009. 216p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

ORTEGA, Francisco. O corpo entre construtivismo e fenomenologia. *In:_____*. **O corpo incerto:** corporeidade, tecnologias médicas e cultura contemporânea. Rio de Janeiro: Garamond Universitária, 2009. p. 187-229.

PROPP, Vladimir. **Comicidade e riso.** São Paulo: Ática, 1992.

RÉMY, Tristan. **Les Clowns.** Paris : Bernard Grasset, 2002. 485 p.

ROMAIN, Hippolyte. **Histoire des Bouffons, des Augustes et des Clowns.** France : Éditions Joëlle Losfeld, 1997.

RUIZ, Roberto. **Hoje tem espetáculo?** As origens do circo no Brasil. Rio de Janeiro: INACEN, 1987.

SERRES, Michel. **O terceiro instruído.** Tradução de Serafim Ferreira. Lisboa: Instituto Piaget, 1993.

SEYSSEL, Waldemar. **Arrelia e o circo**. São Paulo: Melhoramentos, 1977.

SIMON, Alfred. **La planète des clowns**. Lyon: La manufacture, 1988.

STAROBINSKI, Jean. **Portrait de l'artiste em saltimbanque**. Paris: Flammarion, 1983.

VERNANT, Jean-Pierre. **A morte nos olhos – figuração do outro na Grécia Antiga: Artémis, Gorgó**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1988.

ZUMTHOR, Paul. **A letra e a voz: A “literatura” medieval**. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

GLOSSÁRIO

Arlequim (*Arlecchino*) – “nas récitas medievais surge a *trupe de Hellequin*, uma junção fantástica das almas dos mortos que retornam à terra nas noites de inverno; o próprio nome é frequentemente atribuído a bufões e diabos.” (FO, 1999, p. 375). Ele é descendente de uma fusão de uma figura diabólica com um dos *Zanni* da *Commedia dell’arte*.

Augusto – “é o bobo, o eterno perdedor, o ingênuo de boa-fé, o emocional. Ele está sempre sujeito ao domínio do [clown] branco, mas, geralmente, supera-o” (BURNIER, 2009, p.206). O Augusto revela a distância que sempre se estará da perfeição, do divino.

Charles Rivel (1896-1983) – “Augusto espanhol. Primeiramente acrobata, saltador e trapezista, ele torna-se célebre montando um número de ação perigosa cômica, maquiado e vestido à maneira de Carlitos” (SIMON, 1988, p.310). A partir de certa idade, desenvolveu seu palhaço em torno da noção de infância - foi o primeiro a fazê-lo.

Clown Branco – “é a encarnação do patrão, o intelectual, a pessoa cerebral. Tradicionalmente, tem rosto branco, vestimenta de lantejoulas (herdadas do Arlequim da *Commedia dell’arte*), chapéu cônico e está sempre pronto a ludibriar seu parceiro de cena. Mas modernamente, ele se apresenta de *smoking* e gravatinha borboleta e é chamado de *cabaretier*. No Brasil, é conhecido como escada.” (BURNIER, 2009, p.206).

Diabolô – Modalidade de malabarismo surgido na China.

Esquete – São pequenas cenas, geralmente com menos de dez minutos de duração.

Jongleur/Jogral – De acordo com Simon (1983, p.82), o “jogral é o animador de uma cultura popular, oral, coletiva, *mimée* e jogada como

nenhuma outra foi na Europa.”. Se há uma grande mistura de funções com o nome jogral (ZUMTHOR, 1993; DARIO FO, 1999; SIMON, 1983), interessa aqui, especialmente, que era um tipo “carnavalesco”, que tinha o corpo como seu principal meio expressivo – um “corpo grotesco [que] vagabundeia em cada uma de suas intervenções.” (SIMON, 1983, p. 82). Geralmente conhecia diferentes técnicas corporais, de que a bufonaria era apenas uma dentre elas, e em sua denominação mesma já diz de sua função primeira: jogral quer dizer *jogo*. Dario Fo (1999, p. 134), em sua escrita irreverente, expõe um complemento que pode ser entendido como da própria noção de jogo: “Giullare (jogral) origina-se de ciullare, cujo significado é ‘foder’, tanto no sentido de zombar de alguém, como no sentido de fazer amor.”.

Zanni – “este nome, em todas as suas variantes, é a deformação, nos dialetos da Itália setentrional, de *Gianni*. Personagem dos carnavais, antes mesmo de surgir nos textos escritos, é um ser fantástico que coleta a alma dos mortos que retornam à terra. Historicamente, os *Zanni* são os montanhese emigrados do interior da Lombardia para Veneza, durante o século XVI.”. (FO, 1999, p.380). Na *Commedia dell’arte* eles eram os servos. “Existiam dois tipos distintos de *zanni*: o primeiro fazia o público rir por sua astúcia, inteligência e engenhosidade. De respostas espirituosas, era arguto o suficiente para fazer intrigas, blefar e enganar os patrões. Já o segundo tipo de criado era insensato, confuso e tolo. Na prática, porém, havia uma certa ‘contaminação’ de um pelo outro. O primeiro *zanni* é mais conhecido como *Brighella*, e o segundo como *Arlecchino*.”. (BURNIER, 2009, p. 207).

ANEXO – Roteiro de entrevistas

1. *Dados Gerais:*

a) Nome; Idade; Nacionalidade; Onde mora.

2. *História de vida:*

a) Há quanto tempo trabalha com palhaçaria?

b) Como se deu o envolvimento nesse campo/prática?

c) Fez aulas, cursos, é de família que trabalhava com circo ou/e palhaçaria?

d) Qual local/instituição/espetáculo/companhia já trabalhou?

e) Poderia descrever como foi sua primeira atuação como palhaço? Quais suas mais importantes lembranças desse momento?

f) Teve ou/e tem outros trabalhos além de ser palhaço?

3. *A personagem:*

a) Qual nome da personagem e como ele foi escolhido?

b) Há uma personalidade ou características que você possa destacar sobre o seu palhaço?

c) Teve inspiração em algum palhaço ou personagem do cinema/TV/rua para compor a personagem?

d) Como se deu a composição (processo) da maquiagem e do figurino? Como definiria o resultado (significado) atual? Quais são os instrumentos para compor-se como palhaço?

e) Seu palhaço possui alguma (ou mais) habilidade (s) específica (s)? Como se deu o processo de aprendizagem e como essa habilidade é usada pelo palhaço? Ou ainda: qual a importância desse recurso? Que sentido produz?

f) O corpo (o grotesco) do seu palhaço é usado como recurso cômico? Como? Como modifica o corpo e seus gestos para tal?

4. *A cena:*

a) Poderia fazer uma breve descrição do seu espetáculo? De que partes ele é composto? Como é o início e fim (o que você acha importante privilegiar nessas partes)?

- b) Como se deu o processo de construção? Houve inspiração em esquetes ou entradas já conhecidas? Se sim: quais as adaptações realizadas, como e porque elas foram feitas?
- c) Poderia citar uma parte do espetáculo que foi modificada a partir das apresentações/ interação com o público? Como percebeu a necessidade de mudança e quais as adaptações?
- d) Há momentos de improvisação no espetáculo? Se sim: Por que faz uso do improviso? Ele está presente desde quando no espetáculo?

5. Treinamento e Rituais:

- a) Há algum ritual (ações) que realiza antes de entrar em cena?
- b) Como prepara uma cena nova? Faz algum tipo de treinamento específico? Quais?
- c) Há algum tipo de preparação (física) quando não está atuando? Qual?

6. Sobre a palhaçaria:

- a) Qual sua opinião sobre o campo da palhaçaria hoje? Quais suas características (“positivas” e “negativas”)?
- b) Poderia indicar algum palhaço de destaque hoje e que você admira? Explicar.
- c) Em sua opinião: qual significado do riso?
- d) Quais as maneiras de aprender a ser palhaço? Quais as escolas/tradições de formação de palhaços que você conhece? Quais você considera as melhores?