

O cômico e os jogos clownescos: reflexões de uma aula

Fábio dal Gallo*

*Professor e artista circense. Doutor em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia. Professor Adjunto da Escola de Teatro Universidade Federal da Bahia. Rua Araújo Pinho, 27. Salvador – Bahia – Brasil. CEP: 40110-150. E-mail: fabio.gallo@ufba.br

Resumo |

Este artigo se constitui em uma análise descritiva de uma aula prática sobre o cômico e os jogos clownescos, realizada na disciplina Arte e Educação do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, da Universidade Federal da Bahia. Ao delinear os conteúdos e a estrutura da disciplina oferecida para os cursos de mestrado e doutorado do referido programa, percebe-se que são abordados temas ligados aos jogos circenses, aos procedimentos teórico-metodológicos e à dinâmica da aula, que incluem exercícios de corpo, foco e tempo, além de jogos selecionados com o objetivo de propiciar aos alunos uma experiência com atividades cômico-clownescas inseridas no universo da pedagogia em artes cênicas.

Palavras chave: Cômico. Jogos Circenses. Palhaço. Arte Educação.

Contextualizando a disciplina Arte e Educação

A aula objeto da análise do presente artigo se insere na disciplina optativa Arte Educação, oferecida nos cursos de mestrado acadêmico e doutorado do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, *stricto sensu*, da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Integrantes da linha de pesquisa de Processos Educacionais em Artes Cênicas do referido Programa, eu, Fabio dal Gallo, e Célida Salume Mendonça – sendo professores da área de Teatro e Educação da Escola de Teatro da UFBA e fazendo parte do Grupo Interdisciplinar de Pesquisa e Extensão em Contemporaneidade, Imaginário e Teatralidade (GIPE-CIT) – ministramos em conjunto esta disciplina, desde o ano de 2012.

A disciplina Arte e Educação tem uma carga horária total de cinquenta e uma horas (51hs) e conta com a presença de alunos regulares e de alunos matriculados na modalidade especial nos cursos de mestrado e doutorado.

Na ementa, o conteúdo da disciplina se constitui um estudo de formas artísticas e de técnicas utilizadas na arte-educação, como meio fundamental para o desenvolvimento da criatividade e para a educação estética. Neste sentido, na disciplina aborda-se as bases teóricas da arte-educação, através de exposições e debates com base em textos selecionados, bem como por meio de experimentos da área e da vivência de um processo de criação artística. Neste contexto, o objetivo geral do programa visa promover discussões teóricas e aproximações metodológicas transversalmente às experiências práticas acerca dos conceitos da arte-educação, enquanto os objetivos específicos buscam proporcionar estudos analíticos sobre os conceitos de formação em arte, criatividade artística e educação, além de propor atividades

práticas para permitir a interação entre processo de criação artística, formação artística e abordagem pedagógica.

O conteúdo propriamente dito aborda temas tais como Espaços do Teatro na Educação (incluindo o ensino formal e o teatro em comunidades); Processos Criativos; Jogos e Circo; além de Metodologias de Pedagogia do Teatro e do Teatro na Educação.

Nesse âmbito, são trabalhados assuntos relacionados com a história do ensino de teatro no Brasil, principalmente, com base nos textos de Biasoli (1999); tópicos ligados com o contexto do teatro em comunidade, com base em artigos de Pompeo (2009) e Coutinho (2012); temas sobre processo criativo e materialidade, baseados nas obras de Mendonça (2010); metodologias do ensino de teatro, que envolvem o trabalho com o texto e o jogo, a partir do trabalho de Pupo (2005); o drama como método de ensino, de acordo com as propostas de Cabral (1999), e jogos improvisacionais, incluindo jogos teatrais e jogos dramáticos (com discussões a partir de Spolin (1982) e Ryngaert (1981)); elementos do Teatro do Oprimido, com base em Boal (1980); as peças didáticas de Brecht, a partir dos trabalhos de Koudela (2012); elementos da performance, com base nos textos de Machado (2010); e os jogos circenses, compreendidos como instrumentos da pedagogia das artes cênicas, baseados em Bortoleto (2009 e 2010), Jara (2000) e trabalhos resultantes de minhas próprias pesquisas.

Vale sublinhar que os tópicos e conteúdos tratados na disciplina também contemplam os objetos de pesquisa dos docentes. A professora Célida Salume investiga, principalmente, o processo criativo no ensino de teatro, com ênfase na materialidade como elemento mobilizador. Já eu realizo pesquisas com foco nas áreas do circo e do teatro de rua, com atenção especial ao circo social, os jogos circenses e o circo lúdico-educativo.

Um ponto interessante a ser destacado é que a metodologia da disciplina, organizada para atender aproximadamente quinze alunos, caracteriza-se em aulas teórico-práticas, nas quais há espaço para aulas expositivas e dialogadas, com apresentação de textos seguidos de debate.

Enfatiza-se que todas as aulas se desenvolvem com a participação ativa dos discentes. Por exemplo, após uma leitura prévia e individual do texto na aula, dois estudantes são indicados para serem os “apresentadores” e fazerem uma síntese do texto, enquanto outros dois operam como debatedores, com a finalidade de mobilizar a discussão teórica sobre os temas encontrados. Também, para finalizar a disciplina, o aluno é solicitado a redigir um trabalho científico inerente à arte-educação, com tema de livre escolha, mas se utilizando da bibliografia indicada ao longo do semestre.

Em paralelo às aulas e discussões teóricas, são propostos exercícios de formação e processos de criação artística e, por este motivo, são reservadas quatro aulas de caráter predominantemente prático no programa desta disciplina. Destas aulas, duas, sob a minha responsabilidade, são dedicadas aos jogos circenses.

Os jogos circenses

Os jogos circenses, de acordo com Bortoleto (2010), são atividades lúdicas e formativas em técnicas circenses. No que toca às duas aulas práticas, deve-se considerar que contemplam jogos e exercícios grupais que – diferentemente do treino individual que, geralmente, caracteriza o percurso formativo em circo – pretendem proporcionar uma aproximação e assimilação de elementos das técnicas circenses, sendo realizadas a partir de atividades que

envolvem a interação entre os sujeitos da turma, aproveitando elementos do lúdico, da competição e do jogo, os quais valorizam não apenas o resultado técnico propriamente dito, mas a experiência inter e intrapessoal na prática circense.

Observa-se que a organização dessas aulas práticas dentro da disciplina, Arte e Educação, acontece a partir da seleção de dois campos, escolhidos entre os três sugeridos por Hotier (2003), quando este indica que as técnicas circenses podem ser classificadas em técnicas de dominação do espaço (que incluem a acrobacia de solo, acrobacia aérea, técnicas de mão a mão, paradismo, etc); técnicas de manipulação de objetos (que envolvem a prática do malabarismo, arremesso de facas, mágica etc) e técnicas de indução ao riso (que interessam às atividades cômicas dos palhaços).

Em virtude do fato da disciplina permitir disponibilizar apenas duas aulas práticas sobre os jogos circenses, a priori, torna-se necessário fazer uma seleção de quais destes três campos podem ser contemplados. A partir desta consideração, é importante marcar que as aulas práticas desta disciplina não têm por finalidade promover uma formação efetiva, mas sim, criar um elo entre a teoria e a prática dos conteúdos tratados pedagogicamente. Além disso, é preciso levar em consideração que a quase totalidade dos discentes que participam da disciplina nunca tiveram nenhum tipo de contato com a prática circense, tendo, a grande maioria, uma formação superior e profissional em teatro ou dança. Assim sendo, ao longo do tempo, foi perceptível que o trabalho com o cômico é mais familiar e desperta maior interesse, dada a sua presença na formação em teatro; além disso, exercícios de manipulação de objetos, utilizando bolas, lenços, sacolas e outros elementos de uso cotidiano ou que fizeram dos jogos infantis chamam

atenção, por integrarem as memórias pessoais de todos, indistintamente.

Do outro lado, foi observado que, seja por uma questão de infraestrutura - no sentido de não haver tatames, espaço com altura ou aparelhos aéreos na sala de aula - e de insuficiente condicionamento físico e/ou inexperiência com atividades ligadas aos elementos acrobáticos por parte dos participantes, os exercícios e jogos que se inserem no campo do domínio do espaço sempre pareceram menos atrativos para os estudantes. Recorrentemente, os grupos não têm preparo físico ou domínio corporal específico para a realização dos exercícios, mesmo os que envolvam figuras básicas da acrobacia de solo, como cambalhotas, saltos leão, estrelas, paradas de mão, ponte, etc. Foi em função destes aspectos que nas aulas práticas de jogos circenses desta disciplina, acabei optando por abordar apenas os jogos de manipulação de objetos e os jogos de indução ao riso, comumente denominados de jogos clownescos, dedicando para cada um destes itens uma aula prática, ao longo do semestre.

Mas, é exatamente no tempo dedicado a cada um destes conteúdos que surge o primeiro questionamento: como é possível organizar uma aula prática de jogos circenses com apenas três horas, que proporcione uma experiência que vincule teoria e prática, sendo pensada para um aluno de pós-graduação que, na maioria dos casos, nunca teve contato com o mundo do circo?

A partir desta pergunta, surge outro desafio: como estruturar a aula de forma que as atividades realizadas possam ser, não apenas embasadas em uma fundamentação teórica, mas, inclusive, se tornar conteúdos aplicáveis pelos próprios alunos da disciplina em outros contextos de ensino das artes cênicas na educação formal e não formal,

sem descaracterizar os jogos realizados de sua natureza ligada ao mundo do circo?

A aula sobre cômico

A aula objeto desta análise, a qual geralmente é realizada na primeira parte do semestre letivo, foi se consolidando em formato, conteúdo e fundamentação teórica ao longo dos semestres, a partir de pressupostos didáticos e opções teórico-metodológicas.

Salienta-se que, sobre os pressupostos didáticos, primeiramente, foi necessário formular uma aula que envolvesse a participação tanto de alunos que já tiveram experiências práticas com o cômico e as artes cênicas, como daqueles que não necessariamente acumulavam experiências prévias nesta arte circense. Em segundo lugar, foram priorizados exercícios que, de acordo com a formação predominantemente prática dos saltimbancos e dos palhaços dos circos itinerantes, se baseassem na imitação, na improvisação e na aplicação de procedimentos e dispositivos cômicos, sem entrar em temas que abordem a busca interna do próprio ridículo, a criação de um “seu próprio” palhaço, a relação do palhaço com a infância ou ainda o trabalho energético na cena. Estes aspectos são, frequentemente, amplamente abordados como alicerce principal em inúmeros cursos de palhaço oferecidos à sociedade geral, pelos grupos de teatro, companhias teatrais atuantes com a arte do palhaço e pesquisadores na área de teatro.

A partir destes dois pressupostos base, a aula se estrutura com uma subdivisão interna extremamente rigorosa com relação à quantidade e tipologia de exercícios realizados, principalmente em função da necessidade de otimizar o tempo à disposição, podendo esta

aula ser dividida em quatro etapas sequenciais e cumulativas, sendo elas: aquecimento, exercitação, improvisação e celebração.

Desta forma, observa-se que as etapas indicadas se aproximam aos princípios filosóficos e metodológicos apresentados por Dourado e Millet (1998) os quais, de forma sequencial e gradativa, permitem a experiência criativa em grupo a partir das fases de liberação, sensibilização e produção.

Sabe-se que a primeira fase refere-se ao aquecimento e, com duração de quinze a vinte minutos, se baseia num trabalho grupal de aquecimento corporal propriamente dito. Geralmente, para iniciar esta etapa utilizo um jogo ou cantiga de roda sugerida pela turma, seguindo com a realização de exercícios de alongamento propostos, a turno, por cada um dos integrantes da turma. Para finalizar esta etapa, solicito a realização do que defino de “trinta segundos de floresta”, um exercício onde cada aluno pode aproveitar um momento de liberação e descontração, ao imitar de forma livre um animal de sua escolha, imaginando que este está gritando e pulando de felicidade em uma floresta, devido a algum acontecimento acabado de acontecer.

Neste ponto, vale destacar que a utilização do animal inicia uma relação com o grotesco na cena, entendendo este termo em seu significado primário, ou seja, como uma articulação de elementos vegetais e animais, de seres humanos e fantásticos. A permanente presença do grotesco no circo é evidenciada por Bolognesi (2003), quando este indica que o corpo no circo transita entre o sublime e o grotesco, trazendo como exemplo deste último, o corpo do palhaço. Desta forma, inserir um momento de descontração por meio da imitação de animais é, também, um princípio de inserção do corpo grotesco no trabalho cômico do palhaço como um todo.

Na segunda etapa, a de exercitação, tem-se como foco realizar, como o próprio nome diz, exercícios que permitam a assimilação de elementos, procedimentos e dispositivos cômicos típicos da técnica do palhaço, os quais podem ser divididos em: exercício de corpo, exercício de foco e exercício de tempo.

O primeiro exercício sobre o corpo se baseia na criação de um corpo extracotidiano, o qual defino de corpo cômico. Sendo que este se aproxima de certa forma à busca da matriz cômica proposta por Ximenes (2010), a qual diz respeito à construção de um corpo que tenha um potencial risível, mas que não esteja permeado de aspectos lógicos, filosóficos e psicológicos, que compõem aspectos típicos da construção de personagem. Para chegar a este resultado, inicialmente é realizado o exercício de imitação, o qual explicita-se a seguir:

A turma é dividida em duas filas paralelas, denominadas aqui 01 e 02. O primeiro aluno da fila 01 percorre um determinado espaço caminhando de forma “normal”. O primeiro aluno da fila 02 observa. Em seguida, o aluno da fila 02 percorre o mesmo percurso em sentido inverso, imitando o colega da fila 01 e acentuando algum elemento que percebeu no andar dele. O primeiro aluno da fila 01, ao observar o andar do aluno da fila 02, por sua vez, o imita também, criando um corpo e um andar exagerado a partir daquela primeira imitação de si mesmo; o que, por si só, já tem um potencial risível. Esse andar exagerado é complementado com algum gesto esporádico que esteja relacionado com o animal escolhido para fazer os trinta segundos de floresta. É relevante esclarecer que o animal não deve ser ilustrado ou mostrado de forma reconhecível, pois este precisa estar presente apenas em algum ponto específico do corpo, como no modo de levantar o pé, mexer a mão, em alguma nuance da postura, etc.

A partir deste corpo cômico, construído com base na imitação do animal e do exagero, é realizado um exercício que criei ao misturar parte do jogo “As saudações Mentirosas” de Jara (2000, p. 101) e parte dos exercícios de fixação das matrizes propostos por Ximenes (2010). Por assim entender, a finalidade deste exercício é exatamente colaborar para a fixação deste corpo cômico.

Por meio do exercício em questão se prevê que os alunos andem pela sala usando percentuais diferentes de velocidades deste corpo cômico, a partir das indicações do professor. A velocidade pode aumentar ou diminuir em números positivos ou negativos, ou seja: mais um, mais dois, mais três ou menos um, menos dois, menos três, sendo o zero a velocidade normal. O corpo pode transitar entre o zero por cento cômico, ou seja, normal, e cem por cento cômico, que revela completamente o corpo construído na atividade anterior. Após a devida sugestão da velocidade e do percentual de corpo cômico, os alunos, ao ouvirem a indicação de uma saudação, cumprimentam o primeiro colega que encontram como se o tivesse visto há cinco minutos, cinco dias ou cinco anos, dependendo da solicitação. Depois de saudar o colega, os alunos precisam interagir conversando e contando fatos de toda ordem, mas que se reduzem a mentiras, e apenas mentiras. A pedido do professor, os alunos finalizam a conversa, se despedem e continuam a se deslocar pela sala, com a mesma velocidade e percentual que estavam antes de iniciar a conversa. Em seguida, a atividade é repetida, porém desta vez modificando as velocidades, o percentual de corpo cômico e o tempo imaginário desde o último encontro com o colega.

Este jogo é muito útil para exercitar o domínio do corpo cômico e exemplificar o exagero do clown que, recorrentemente, se comporta e se relaciona com os outros com o típico entusiasmo de quem encontra

um amigo, o qual não o vê a muito tempo, independentemente de tê-lo encontrado há poucos instantes. Este exercício propicia a possibilidade de dar mais atenção aos gestos e posturas do corpo construído, sem se preocupar com o conteúdo da fala, pois todos sabem que são apenas mentiras. Além disso, é comum que entre as mentiras contadas ocorram situações cômicas, absurdas ou risíveis, que podem ser, desejavelmente, utilizadas nos exercícios seguintes.

Posteriormente a este exercício de caráter coletivo, são desenvolvidos exercícios que se baseiam na divisão proposta por Spolin (1982) entre jogadores e plateia. Assim, no restante da aula, os jogos propostos preveem a realização de atividades em solo, dupla ou grupo, mas desta vez, com parte da turma assistindo. Neste ponto, a aula evidencia a importância da apreciação no processo de formação em artes cênicas em todas as suas formas, incluindo o fato da observação do outro poder estimular a identificação de elementos risíveis, que podem ser imitados ao longo do exercício.

A partir deste momento, também o espaço da sala de aula é dividido em duas partes, uma denominada de “espaço estético” e outra de “plateia”. Observa-se que a ação de entrar no espaço estético está associada à entrada do palhaço no picadeiro, sendo necessária a realização da entrada, a permanência e a saída deste espaço de maneira altamente ritualizada, incluindo todos os elementos que já foram apresentados ao longo da aula.

O primeiro exercício com a divisão entre palco e plateia trabalha o foco e a presença. Por assim compreender, um aluno, de costas para o público, com o corpo cômico a cinquenta por cento, deve, primeiramente, aumentar a sua temperatura corpórea e o batimento cardíaco, respirando repetidamente de maneira ofegante por aproximadamente meio minuto; em seguida ele deve virar olhando nos

olhos do público, andar para frente, entrando no espaço estético, continuando a olhar nos olhos dos colegas. Depois de passar alguns instantes sem fazer nada, apenas respirando normalmente, o aluno deve virar de costas e sair do espaço, porém, mantendo o olhar para o público até o último momento.

Este exercício, apesar de aparentemente simples, permite mostrar três pontos relevantes, sendo o primeiro é a importância da temperatura corpórea e do batimento cardíaco acelerado, como dispositivo para aumentar a presença cênica e manter viva a atenção do público; relata-se que este é um recurso frequentemente utilizado pelos saltimbancos e artistas de rua para criar e manter a roda em espaços públicos. O segundo ponto, é a importância do olhar constante para o público na entrada do palhaço, significando este um meio de compartilhar ações, emoções e criar, assim, uma certa cumplicidade entre o fazedor e o público. Já o terceiro ponto, é a necessidade de desenvolver a capacidade de estar em cena sendo observado, sem se sentir incomodado por isso. Geralmente, é comum que neste exercício os alunos que entram em cena não consigam ficar sem fazer nada e comecem a expressar manias, movimentos repetidos ou ações consideradas ridículas.

Sucessivamente, é realizado um exercício de foco baseado na triangulação em dupla, em que se mantém o princípio da acumulação, ou seja, envolvendo na atividade presente elementos que fizeram parte dos exercícios anteriores. Assim sendo, um aluno entra no espaço estético utilizando o corpo cômico, sempre a cinquenta por cento, ao fazer uma entrada aos moldes do que fora trabalhado no exercício anterior. Em seguida, ele encontra no meio do espaço uma bola previamente colocada pelo professor e, olhando para o público, deve pensar: “Uma bola, que legal!”. Depois disso, ele deve se abaixar para

pegar a bola, entretanto deve continuar a olhar para o público e levantar a com a bola na mão, sempre olhando para o público. É nesse momento que entra outro colega que observa a bola, observa o público e, olhando para ele, pensa: “Ele tem uma bola, que legal!”. Este segundo jogador se aproxima olhando para o colega, estica o braço com a mão aberta e olhando para o público, como se estivesse pedindo para receber a bola. O primeiro jogador olha para o segundo, olha para o público e, mantendo o olhar para o público, mostra que vai entregar a bola para o colega, mas, no último momento, ao invés de entregar, joga a bola atrás de suas próprias costas. Satisfeito pelo resultado da brincadeira, o primeiro jogador sai olhando para o público, enquanto o segundo permanece a olhar tristemente para público. Enquanto o primeiro jogador sai do espaço, buscando manter o contato visual com o público até o último momento, o segundo jogador olha para a bola, olha para o público e por sua vez pensa: “Uma bola, que legal!”, se aproxima da bola, se abaixa para pegá-la e continua a olhar para o público. É neste momento que entra o terceiro jogador, sendo a dinâmica repetida, da mesma forma, com todos os integrantes da turma.

Destaca-se que este exercício, que deve ser realizado seguindo rigorosamente as indicações e com o máximo de precisão no foco do olhar, é muito eficaz para apresentar a técnica da triangulação e trabalhar com o foco do palhaço. Este, geralmente, olha na mesma direção da posição do seu nariz, da mesma forma como no trabalho com as máscaras na *commedia dell'arte*. Assim, exercita-se a triangulação e o foco como meio da interação com o público. Ademais, no trabalho da dupla cômica, é comum olhar para o público no momento de falar e olhar para o colega no momento da escutar. Evidentemente, este também é um recurso dos saltimbancos que, tendo experiência no contexto de rua, onde as interferências são muitas, precisam projetar a

voz na direção do público; ressalta-se que essa atitude em cena foi assimilada ao circo e ao trabalho do palhaço ao longo do tempo.

A atividade, realizada sucessivamente, é desenvolvida em duplas e se baseia no aumento crescente do tempo-ritmo, em paralelo com a ampliação da expressão corporal. Após fazer a respiração ofegante e a entrada com o corpo cômico a cinquenta por cento, de acordo com os exercícios supracitados, dois alunos olham incessantemente para o público. Ao perceberem a presença um do outro, se saúdam como se fossem amigos que não se encontram há cinco anos e se denominam com nome de vegetais. Após voltar a olhar para o público, um dos dois começa e realizar um movimento que considere ridículo ou divertido, que deve ser realizado com extrema seriedade. Já o outro aluno, usando a triangulação, observa o primeiro. Ao finalizar, o primeiro a fazer o movimento olha para o colega que, olhando para o público, diz sem nenhuma modificação tonal da voz: “Que legal”. Assim, o segundo começa a fazer outro movimento ridículo e o primeiro olha para ele, continuando a usar a triangulação. Ao terminar o movimento, o primeiro olha mais uma vez para o colega, olha para o público e, com maior ênfase na voz e demonstrando entusiasmo, fala: “Que legal!”. O jogo continua com algumas trocas, sempre aumentando o ritmo, o volume da voz e a força de expressão, mas diminuindo, porém, o tempo entre uma ação e outra. Para finalizar, os dois jogadores olham um para o outro, vão na direção do público e falam concomitantemente: “Que legal!”. Após esta insígnia, os dois saem do espaço estético olhando para o público até o último momento, de acordo com as orientações dadas nos exercícios anteriores.

Este exercício contém em si alguns princípios técnicos muito importantes sobre o trabalho cômico do saltimbanco e do palhaço. Como a importância da entrada e do corpo cômico, o exagero na

realização das ações, que se revela no ato de cumprimentar o colega, a repetição das dinâmicas como dispositivo que permite criar um potencial risível, assim como é indicado por Bergson (1987), a inclusão de elementos grotescos no corpo cômico pela utilização de ações e atitudes do animal e a presença de nomes de vegetais no lugar de nomes de pessoas. Deve-se considerar, ainda, a utilização da lógica do palhaço ao desenvolver, com seriedade, atividades que poderiam ser consideradas ridículas e, também, o foco e a triangulação como meio de comunicação com o público, indicando ainda o incremento do tempo-ritmo para chegar ao clímax cômico da ação, a saída olhando para o público, como desfecho da entrada. Este exercício finaliza, assim como a segunda etapa da aula, passando em seguida à etapa de improvisação.

Esta terceira etapa, da improvisação, é importante para consolidar os procedimentos técnicos e os dispositivos cômicos apresentados anteriormente, ampliando as possibilidades cênicas no que se refere à contextualização da ação dramatúrgica propriamente dita. Neste sentido, a maioria dos jogos teatrais de Spolin (1982) e a totalidade dos jogos selecionados por Jara (2000) podem ser úteis na improvisação.

Devido ao pouco tempo disponível, nesta parte da aula, é possível trabalhar apenas dois exercícios: um deles é desenvolvido em duplas, tendo o restante da turma colaborando como plateia; em outro momento, realizado em grupos de quarto, havendo sempre divisão entre atuante e público. A realização dos exercícios com quatro pessoas é importante para mostrar à turma que o trabalho com o cômico e os jogos clownescos não se fecha na apresentação em solo ou dupla, como é mais comum encontrar.

O primeiro jogo é uma adaptação do jogo “o documentário das duas”, de Jara (2000, p. 117), e consiste em contar uma história e fazer a

sua ilustração, em duplas. Usando todos os elementos dos exercícios anteriores, dois alunos fazem uma entrada no espaço estético com o corpo cômico, após ter concluído a respiração ofegante; além disso, fazem a saudação com nomes de vegetais; olham para o público e, usando a triangulação, um dos dois começa a contar uma história. O outro, por sua vez, a cada finalização de frase do primeiro, deverá realizar um gesto ou uma mímica que possa ilustrar, de alguma forma, o que foi verbalmente contado. Na narração e ilustração da história, é necessário que ocorra o aumento gradual do tempo-ritmo, até a finalização. Em seguida, os dois alunos realizam a saída. Após toda a turma realizar este exercício, o jogo é desenvolvido ao contrário, ou seja, o primeiro realiza um movimento e o segundo, a partir desse movimento, deve contar uma história.

Nota-se que estes exercícios, amplamente conhecidos pelos formadores em teatro, são um desenvolvimento sequencial de práticas que incluem na ação cênica uma dramaturgia, uma narrativa e a linguagem idiomática, itens que aumentam a complexidade da atividade como um todo.

Enfatiza-se um aspecto observado ao longo dos anos de realização desta aula, há, geralmente, uma dificuldade dos alunos em manter os elementos do corpo cômico, o foco e o tempo neste exercício, pois eles normalmente se preocupam mais com a história contada e sua ilustração, buscando a comicidade verbal daquilo que está sendo narrado, ao invés de seguir o rigor técnico na utilização destes recursos cômicos. Este tipo de preocupação com o conteúdo da história contada, na maioria das vezes, prejudica notavelmente o potencial risível das cenas, as quais se mantêm sólidas, independentemente da história, se os dispositivos cômicos e os procedimentos ilustrados forem seguidos com precisão. Este ponto merece destaque, pois mostra com clareza que

no fazer, o palhaço é muito importante, afinal como se fala e se faz determinada ação é fundamental, e não apenas o que se fala ou o que se faz.

Outro ponto que merece ser evidenciado é que a preocupação com o conteúdo narrativo se revela também no fato de que, geralmente, os alunos têm muito mais dificuldade de realizar a segunda versão do exercício, ou seja, quando primeiramente é realizado o gesto e a partir dele criar, narrar uma história. Assim, os alunos, ao se preocuparem em encontrar necessariamente um sentido lógico e sequencial nos gestos e movimentos realizados acabam, com frequência, não dando a devida atenção ao corpo, ao foco e ao tempo, e perdem grande parte do potencial risível da cena.

Como última atividade da terceira etapa, proponho um exercício adaptado a partir do jogo “o telefone”, também de Jara (2000 p. 126). Esta versão adaptada agrupa quatro jogadores. Neste jogo, todos estão de costas para o público, enquanto aumentam a temperatura, com a respiração ofegante. Entra o primeiro, usando todas as técnicas sugeridas desde o começo da aula, ao passo que os outros permanecem de costas. Ao entrar, olha para o público e começa a comentar um fato, articulando diretamente para o público. Neste momento, entra o colega, o saúda como se tivesse passado cinco anos que não o encontra e o chama pelo nome do vegetal. Usando a triangulação, o primeiro repete o comentário para o segundo. Logo depois, o primeiro se despede e sai do espaço cênico, permanecendo de costas para o público, enquanto o segundo permanece olhando para o público. O segundo, ao ficar sozinho em cena, repete o comentário, porém modificando alguma palavra, capaz de modificar também o conteúdo. É neste momento que entra o terceiro, que repete a mesma dinâmica. E o mesmo acontece também com o quarto. Após o quarto ficar sozinho em cena, entra novamente, e

sempre da mesma forma, o primeiro, que, após ouvir o comentário diz: “Ah, é? E quem é que te disse isso?”, o quarto diz que foi o terceiro quem falou, denominando-o com o nome do vegetal e indicando para ele. Este, o terceiro, por “coincidência” acabou de entrar na cena e entendeu somente metade da fala. Assim, o quarto repete o comentário do terceiro o qual diz que não foi isso que ele disse e repete o comentário dele. O quarto e o primeiro questionam juntos o terceiro dizendo: “A, é? E quem é que te disse isso?”. Entra, por fim o segundo repetindo a dinâmica da mesma forma até que o quarto e o terceiro questionam por sua vez o segundo, o qual, olhando para o primeiro que já está em cena, diz que foi ele mesmo que disse. A partir desta situação é criada uma confusão generalizada, pois cada um diz que quem entendeu mal foi o outro e todos saem da cena falando ao mesmo tempo.

Este exercício também se demonstra muito útil para analisar junto à turma os pontos indicados ao longo da aula, ou seja, o corpo, o foco, o tempo, o grotesco, a repetição, a importância do erro e a defesa dele, além da seriedade necessária para realizar ações aparentemente ridículas, entre outros aspectos.

Para finalizar a aula prática, antes da roda de conversas para análise e discussão em grupo, é proposta uma quarta etapa, a de comemoração, na qual, após realizar uma dança de roda utilizando os corpos cômicos criados durante as aulas, todos se abraçam coletivamente, ao som do grito de “Que legal!”.

Mesmo reconhecendo que o tempo a disposição para apresentar estes conteúdos é extremamente reduzido e que cada um deles mereceria aprofundamentos e novos exercícios, assim como sua experimentação em diferentes tipos de encontros pedagógicos, pode-se confirmar que a aula em questão é uma possibilidade positiva de ensino-aprendizagem, abordando de forma teórico-prática os jogos

circenses e, em específico, os jogos clownescos. Sua aplicabilidade, ademais, também é útil nos cursos pós-graduação de mestrado e doutorado. Neste caso, a limitação do tempo a disposição pode ser equilibrada com um planejamento objetivo de atividades, dando-se atenção ao tempo de duração de cada exercício proposto e, principalmente, para a relação sequencial das atividades: por serem cumulativas em seus princípios, procedimentos e dispositivos, elas permitem a assimilação de conteúdos, apesar do pouco tempo a disposição.

The Comic and Clown Games: reflections of a class

Abstract |

This article is a descriptive analysis of comic and clown games practice class in the course of Art and Education of the Program of Post-Graduation in Performing Arts of the Federal University of Bahia. Delineating the contents, the structure of the course offered for the master's and Phd program, are approached themes about circus games, theoretical-methodological procedures and the class dynamic which involve body, focus and time exercises, and a the games selected because students could have an experience of comic-clown activities inserted in the universe of the performing arts pedagogy.

Keywords: Comic. Circus Games. Clown. Art-Education.

Referências |

- BERGSON, H. **O riso. Ensaio sobre a significação do cômico**. Rio de Janeiro: Guanabara. 1987.
- BIASOLI, C. L. A. **A formação do professores de arte: do ensino à encenação**. Campinas: Papirus. 1999.
- BOAL, A. **Teatro do oprimido e outras poéticas políticas**. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1980.
- BOLOGNESI, M. F.. **Palhaços**. São Paulo: Unesp, 2003.
- BORTOLETO, M. (Org.). **Introdução à pedagogia das atividades circenses**. Várzea Paulista: Editora Fontoura, 2010. v. 2.
- _____. (Org.). **Jogando com o Circo**. Várzea Paulista: Editora Fontoura, 2009
- CABRAL, B. (Org.) **Ensino do Teatro: experiências interculturais**. Florianópolis: Imprensa Universitária, UFSC, 1999.
- COUTINHO, M. H. **A favela como palco e personagem**. Rio de Janeiro: FAPERJ. 2012
- DOURADO, P.; MILET, E. **Manual de criatividade**. Salvador: EGB, 1998.
- HOTIER, H. **La fonction educative du cirque**. Paris: L'Harmattan, 2003.
- JARA, J. **El clown um navegante de las emociones**. Sevilla: Proexdra, 2000.
- KOUDELA, I. D. **Brecht na Pós-Modernidade**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- MACHADO, M. M. A criança é performer. **Revista Educação & Realidade**, Rio Grande do Sul, n. 35, v. 2, p. 115-138, maio/ago. 2010.
- MENDONÇA, C. S. Sobre importâncias: saboreando materialidades no processo de criação cênica. In: COLÓQUIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE, 4., 2010, São Cristóvão, SE. **Anais...** São Cristóvão-SE, 2010.

POMPEO, M. Teatro em Comunidades. In: FLORENTINO, A.; TELLES, N. **Cartografias do ensino de teatro**. Uberlândia: Edufu, 2009.

PUPO, M. L. S. B. **Entre o Mediterrâneo e o Atlântico, uma aventura teatral**. São Paulo: Perspectiva: CAPES-SP: Fapesp-SP, 2005.

RYNGAERT, J-P. **O jogo dramático no meio escolar**. Coimbra: Centelha, 1981.

SPOLIN, V. **Improvisação para o Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1982.

XIMENES, F. L. **O ator risível**. Fortaleza: Expressão Editora, 2010.