



Universidade Federal  
de São João del-Rei

**Universidade Federal de São João Del-Rei**

**Departamento de Artes da Cena - DEACE**

---

**NATHÁLIA KELLY MOREIRA LOBO BRAGA**

**A DESCOBERTA DO PALHAÇO! A OFICINA DE INICIAÇÃO AO PALHAÇO  
PARA ATORES E NÃO ATORES EM CONSELHEIRO LAFAIETE**

Artigo apresentado à Professora Ana Cristina Martins Dias, do curso de Teatro (Licenciatura) no Departamento de Artes da Cena (DEACE) da Universidade Federal de São João Del Rei, como requisito parcial à obtenção do título de licenciada em Teatro.

**Linha de Pesquisa:  
Comicidade e palhaçaria**

**São João Del Rei, fevereiro de 2019**

## **A DESCOBERTA DO PALHAÇO!**

### **A OFICINA DE INICIAÇÃO AO PALHAÇO PARA ATORES E NÃO ATORES EM CONSELHEIRO LAFAIETE**

**BRAGA, Nathália Kelly Moreira Lobo**

**RESUMO:** O artigo relata sobre a oficina de iniciação ao palhaço realizado em Conselheiro Lafaiete nos dias 23, 24, 25 de novembro e 8 de dezembro de 2018 no Centro Cultural da Casa do Teatro em Conselheiro Lafaiete, Minas Gerais, para pessoas com nenhuma experiência e pouca experiência com a linguagem do palhaço. O objetivo da oficina foi introduzir os participantes à linguagem clownesca através dos jogos, improvisação, ações físicas, estímulos imagéticos/emotivos/escatológicos tendo como base as propostas de exercícios no texto “O Clown e a Improvisação Codificada” de Luiz Otávio Burnier (2001) e alguns exercícios propostos por Ricardo Puccetti em “O Clown Através da Máscara: Uma Descrição Metodológica” (2006). No fim da oficina os participantes fizeram pequenas esquetes, mostrando seu desenvolvimento através da improvisação.

**PALAVRAS-CHAVE:** improvisação cênica; jogos de palhaçaria; palhaço.

## 1- Introdução: Palhaços e bufões

De acordo com CASTRO (2005), o palhaço é uma figura cômica por excelência, tudo que é estranho, absurdo é próprio dele. Ele não possui compromisso com a realidade. Ele é a própria comicidade.

A palavra “palhaço” vem de origem da palavra italiana *paglia* (palha), material usado no revestimento de colchões, porque a roupa do cômico era feita de pano de colchão e era afogado em partes salientes. A roupa servia para amortecer as constantes quedas. No livro “Palhaços” (2003), Mario Bolognesi comenta sobre o significado do termo “Clown”, palavra inglesa surgida no século XVI, derivada de *Cloyne, Cloine, Clowne*. Ela veio do termo *Clod*, um homem rústico, do campo. O termo Clown também designa na pantomima inglesa, o cômico principal que tem as funções de um empregado. No circo o Clown é o artista que participa de cenas curtas e explora uma característica tola nas ações. Tanto o palhaço e o clown, mesmo possuindo termos diferentes, possuem o mesmo significado.

De acordo com KLEBER (2012), o palhaço é herdeiro de toda uma tipologia de máscara cômica da antiguidade: do bufão, do bobo da corte na Idade Média, dos festejos carnavalescos medievais, dos tipos fixos da *commedia dell'arte*, do teatro religioso e popular do período Renascentista. Apresentando-se em praças e feiras, os artistas atuavam usando jogos, brincadeiras, improvisações, pegando situações do cotidiano e transformando em sátiras, zombarias e ridicularizações, movidos pelo prazer de estar no palco.

Nos textos de CASTRO (2005) e ACHCAR (2007), o palhaço é uma figura tão antiga quanto a humanidade e presente em todas as culturas. “(...) desde que o homem está organizado socialmente, há sempre alguém que habita o lugar com o risível.” (ACHCAR 2007, p.34). CASTRO (2005) comenta que a figura do palhaço se faz presente nos rituais sagrados de várias tribos desde o início da humanidade e que nos rituais os xamãs, utilizam o riso para espantar o medo, principalmente o medo da morte.

Na Antiguidade, na Grécia existem notícias de apresentações de artistas ambulantes que apresentavam um espetáculo com variadas cenas cômicas ligadas a outros números, como acrobacia, malabarismo. Eram chamados de mimos. De acordo com o livro “Elogio da Bobagem”, mimo significava originalmente o ato de imitar. O artista se especializava em imitar características de tipos na sociedade que eram reconhecidos durante as apresentações, sendo que na atualidade o “mimo” possui associação com a pantomima e a mímica.

Diferente do termo atual, os mimos faziam humor através da fala. De acordo com CASTRO (2005), os nobres romanos mantinham em casa uma trupe de palhaços anões, pois na época se acreditava que ter um anão em casa era considerado sorte. Numa sociedade que valorizava a força física e a beleza, ter alguém que não tivesse essas características, era motivo de ser uma grande piada. Anões, corcundas e feios, tinham no humor uma possibilidade de trabalho e ascensão social. “Essa sociedade tão ligada às aparências recebia com tanta surpresa o fato de que aquele seres desprezados tinham inteligência, que uma simples resposta bem dada transforma um palhaço num sábio...” (CASTRO, 2005, p.24). Existiam dois tipos: Cicirrus e Stupidus. Cicirrus era o nome que se dava aos bobos que gerava o riso mediante suas trapalhadas. Por suas características físicas, CASTRO (2005) comenta que este bobo pode ter originado o bobo da corte. Stupidus realizava imitações e trocadilhos. Ele usava um cone e um traje multicolorido, se assemelhando ao Arlequim.

No livro “O Clown”, Klaas Kleber comenta sobre os bufões, que manifestam a condição humana na imagem retorcida do escárnio e carregam em seus corpos aquilo que é risível e que perdura através dos tempos em várias culturas. BURNIER (2001) define o Bufão como um ser marginalizado. Este possui deformidades físicas como um braço a menos, corcundas, órgão genital exacerbado. Ele pode ser esperto e bobo, cruel e puro, romântico e libidinoso. Ele não tem vergonha de demonstrar sentimentos e simular necessidades fisiológicas como defecar, urinar, parir entre outros. O comportamento do bufão possui a premissa do choque, de provocar o público. Como ele é marginalizado, é humilhado pelas pessoas. O bufão vive com outros bufões, conhecido como banda. A banda funciona como coro grego, os bufões se tornam um único organismo. Na banda existe uma hierarquia, um líder, o puxa-saco, o idiota. O bufão sozinho é facilmente exposto às humilhações das pessoas. Ele é forte com a “banda”. Quando um reage, todos os bufões sentem. No texto BURNIER (2001) comenta que existe um integrante considerado “normal” que é uma figura de autoridade máxima a ser respeitada que o bufão trata com medo e irreverência.

KLEBER (2012) comenta em seu livro que existe um tipo de bufão que não possui ligação com o teatro, mas ritualística. O bufão mítico são sacerdotes, xamãs, reis e entre outros que faziam imitação exagerada nas comunidades, para civilizar o riso através dos rituais. Faziam representação de seres como monstros, gigantes, bruxas, loucos que transpunham o imaginário popular em que misturavam elementos satíricos

com as situações sérias, alinhando valores profanos com o sagrado; vida e morte; realidade e representação.

Em “O Clown e a improvisação codificada”, é comentado que o palhaço é um herdeiro do bufão. Afinal, o Clown também é marginalizado, pois possui uma visão de mundo diferenciada, sua lógica de agir e pensar é diferente do padrão. BURNIER (2001) comenta que o palhaço é um bufão sofisticado. Ele possui características do bufão, porém de forma sutil. O Clown possui deformações físicas, mas sutis, como o nariz achatado, a maquiagem e o figurino. Estas características não possuem função estética, mas consistem na lembrança do grotesco do bufão. O bufão possui a força em uma banda de bufões, o palhaço em duplas de augusto e branco ou trios de chefe, puxa-saco e idiota.

Durante o período da Idade Média, com a queda do Império Romano do Ocidente e a ascensão do Cristianismo, as cidades se desestruturaram, o poder central desaparece, os artistas viram grupos itinerantes que se apresentam em feiras, castelos, festas de aldeia. Durante séculos, eram somente aceitos espetáculos religiosos. Neste período os nobres tinham em suas casas um bobo da corte para alegrar convidados. CASTRO (2005) comenta que onde havia alguém poderoso, um senhor, bispo, barão, haveria um bobo para diverti-los “(...) Uma corte que se prezasse deveria ter pelos menos um bobo para divertir o senhor e convidados” (CASTRO, 2005, p.32).

No livro “O Clown”, KLEBER (2012) comenta sobre o bobo da corte ou louco do rei, que é visto como personificação grotesca do rei, simbolizando a inversão das regras sociais, das normas dos valores morais, dos padrões de conduta. O bobo da corte era um bufão/palhaço a serviço dos nobres e do soberano. Apresentava-se em castelos, ruas, praças, tabernas, banquetes. Em sua maioria os bobos eram anões e/ou corcundas que acompanhavam a máxima figura de autoridade para diverti-la, e a seus convidados.

De acordo com KLEBER (2012), os bobos se vestiam de forma elegante, e carregavam na mão um cetro como sinal de loucura. Eles usavam gorros pontudos, com longas orelhas, e na ponta chocalhos (o gorro que os bobos usavam era uma sátira aos monges). O bobo tinha o poder de zombar do rei e de toda a sociedade sem ser punido.

BURNIER (2001) comenta sobre a cultura cômica popular na Idade Média, principalmente sobre a cultura carnavalesca, que possuía muita diversidade, como festas públicas carnavalescas, cultos cômicos especiais, os bufões e tolos, gigantes, anões, palhaços de diversos estilos e etc. O riso carnavalesco abalava as relações hierárquicas, a estrutura do regime feudal, igualava as pessoas das mais variadas

condições sociais. Era contra a perpetuação de acabamento e perfeição, mostrando a relativização de verdades e do poder. Os bufões e os bobos assistiam as cerimônias sérias, para depois parodiá-las. Elas não desempenhavam como o ator que faz vários personagens em sua vida, os bobos e os bufões desempenhavam este papel por toda a vida.

## **1.2 - Os personagens-tipo da Commedia dell'arte**

No século XVI surge na Itália a *commedia dell'arte*. De acordo com BERTHOLD (2001), é a comédia da habilidade, em outras palavras a arte mimética segundo a inspiração do momento, improvisação ágil.

No livro “O Clown” caracterizado por tipos mascarados, os atores da *commedia dell'arte* herdaram as vestimentas e máscaras dos festejos carnavalescos medievais e renascentistas bem como a criação dos personagens, relações e situações encenadas. A *commedia* trouxe a participação de atrizes no espetáculo e das improvisações. De acordo com KLEBER (2012) a expressão *dell'arte* possui origem no italiano arcaico e significa ofício, artesão, especialista “(...) e a tradução mais próxima é “comédia da arte”(de artesãos) ou “comédia do ofício de improvisação”(KLEBER, 2012,p.45)

KLEBER (2012) relata como a *commedia* configurou-se como um teatro de ator. O entendimento e a relação entre os atores formam importantes componentes que ajudaram a fortalecer o trabalho de cada um desses cômicos. O trabalho de improvisação e a qualidade das cenas eram fundamentados nos processos de criação e adaptação, como também nos repertórios pré-estabelecidos. A comicidade não estava amparada em um texto, mas num ritmo em que o ator desenvolvia seu trabalho.

A *commedia* era baseada em um *canovaccio*, um roteiro que servia como suporte para que os atores improvisassem. BURNIER (2001) relata que o roteiro não era um texto estruturado: indicava as entradas e saídas, os diálogos, monólogos, cantos, danças. Realizada por companhias profissionais, o fenômeno *dell'arte* se tornou popular na Europa, alcançando sucesso e simpatia entre as camadas populares e também da nobreza e mais tarde da burguesia européia. Os atores se especializavam em fazer um único personagem que seria trabalhado e apresentado por toda a vida.

De acordo com PAVIS (1999) apud KLEBER (2012) e BURNIER (2001), os personagens eram fixos e possuíam máscara própria. Eram separados em dois “partidos”, o “partido” sério, composto pelos Enamorados, jovens sensíveis e apaixonados, e o “partido” ridículo, composto pelos personagens Pantalone (Pantaleão), um velho rico e tolo mercador de Veneza, Dottore (Doutor) representando o pedantismo dos intelectuais

da época, Capitão Mata-Mouro, um soldado metido a valente, porém covarde, os servos Zanni, que possui uma variedade de personagens como Arlecchino (Arlequim), servo esfomeado e atrapalhado, Brighella, servo astuto e brigão, Pulcinella, este personagem pode variar entre o servo e o patrão; de índole cruel e violenta.

Os servos (Zannis), Arlequim e Brighella possuem características cômicas que serão aperfeiçoadas para o palhaço. Pois a estes servos cabia a tarefa de fazer o maior número de cenas cômicas, por suas trapalhadas e trejeitos.

## **2- O palhaço e seus tipos**

Ana Achcar (2007) comenta sobre o palhaço moderno como conhecemos. Que com o advento do circo na era industrial, na segunda metade do século XVIII, surge o palhaço na cultura ocidental, como conhecido atualmente. Rosto pálido, alguns totalmente brancos, a boca exageradamente contornada, sobrancelhas marcadas no meio da testa, roupas coloridas e bufantes, sapatos desproporcionais e na ponta do nariz uma máscara vermelha pintada ou presa sob a pele. BOLOGNESI (2003) descreve as características indumentárias que caracterizam o palhaço:

Acompanhando o descompasso da roupa, os sapatos também são excessivamente exagerados e impõem à personagem a necessidade de um andar especial. Alia-se, ainda, a esses adereços, uma peruca incomum, que muitas vezes ressalta uma descomunal careca. Às vezes, uma esquisita bengala vem compor a composição bizarra. (BOLOGNESI, 2003, p.57)

Bolognesi descreve a maquiagem clownesca tendo as cores predominantes vermelho, branco e preto. Cores que contornam boca, olhos e bochechas. Mas a característica principal é um nariz vermelho que destaca por todo o rosto.

O palhaço trabalha em duplas ou trios na utilização de esquetes ou reprises. São improvisações em que possuem fala ou não. As reprises (entradas) são números de circo que o palhaço quer apresentar ao público, porém o cômico se atrapalha ao tentar reproduzi-lo, o número se torna o erro do palhaço. Nas esquetes, de acordo com BOLOGNESI (2003), os clowns prevêm ao menos um conflito a ser solucionado e para resolvê-lo é necessário no mínimo dois atores, desempenhando funções distintas em que o conflito será explorado para extrair o máximo o potencial cômico.

Esta dupla de palhaços é separada em dois tipos: Augusto e o Branco. Sua origem tem proveniência na *commedia dell'arte*, nos bufões, nos bobos da corte, nos

mimos. Principalmente pelas características do personagem tipo da commedia dell'arte Zanni, o palhaço Augusto é ingênuo, estúpido, é facilmente enganado pelo Branco; o Augusto possui característica do servo Arlequim (Zanni). De acordo com BOLOGNESI, o Augusto não cobre totalmente o rosto com maquiagem, mas ressalta o branco dos olhos e na boca. O Clown Branco tem como característica ser elegante e ter boa educação. Percebe-se através dos trajés e na fineza dos gestos. Seu rosto é coberto pela maquiagem branca, com poucos detalhes pretos, evidenciando a sobrancelha. Possui característica de mandão e autoritário (características do Zanni Brighella). O Branco funciona nas esquetes/reprises como escada (suporte) para o Augusto.

Em várias cenas, o clown Branco manda no Augusto e o engana. Acontece um conflito que gera uma reviravolta e o Augusto vence no final, derrotando o Branco. Por ser um eterno perdedor, o público se identifica com ele.

No Brasil, os palhaços transitam entre o Augusto e o Branco. Depende da esquete que a dupla de clowns irá fazer. De acordo com BOLOGNESI (2003), em sua pesquisa sobre o trabalho do palhaço em circos nacionais, não foi encontrado o palhaço branco, pois esta função foi absorvida pelo mestre de pista (apresentador do circo), ou por um segundo palhaço, também um Augusto, chamado de escada (crom). Algumas esquetes são realizadas em trios. O terceiro palhaço, de acordo com o autor, é um contra- Augusto, que é um palhaço com habilidades, para romper limites intelectuais, emocionais e físicos “(...)que caracterizam o Augusto propriamente dito.”(BOLOGNESI, 2003, p.91)

### **3- A oficina de Iniciação**

Inicialmente, a oficina faria a oficina em um ambiente hospitalar para funcionários de hospital, pois esta trabalhou durante seis anos como integrante do grupo voluntário “Doutores do Sorriso”, que é uma trupe de atores e não-atores que trabalham a linguagem do palhaço nos hospitais, asilos, empresas e outros locais, na cidade de Conselheiro Lafaiete. O grupo se inspira no trabalho dos “Doutores da Alegria” fundado por Wellington Nogueira em 1991. Os “Doutores do Sorriso” foi fundado em 2010, após uma oficina de iniciação ao palhaço, e foram realizadas palestras sobre saúde com a Maternidade São José. No entanto, os hospitais da região não aceitaram a proposta de oficina para funcionários, pois alegaram que os funcionários, possuem uma carga horária de trabalho alta, e não haveria tempo para participarem da oficina. Foi necessário a mudança da proposta de pesquisa, mudando assim o público da oficina.

Dessa forma, o Centro Cultural Casa do Teatro propôs à autora do artigo, que ministrasse a oficina para atores e não atores que querem aprender a metodologia do palhaço, para usar em grupos voluntários de Lafaiete. A oficina foi realizada nos dias 23, 24, 25 de novembro e 8 de dezembro de 2018 no Centro Cultural Casa do Teatro e no Clube Carijós, onde o Centro Cultural utiliza o espaço para dar aulas de teatro.

O objetivo da oficina era introduzir os participantes para a descoberta do palhaço, através dos jogos, improvisação, expressão corporal. Participaram da oficina vinte e dois participantes, sendo que a maioria não possuía experiência teatral nem experiência com a linguagem clownesca. Havia alguns que tinham começado a participar do grupo voluntário “Doutores do Sorriso”, porém não haviam feito nenhuma oficina de iniciação ao palhaço. Nesta oficina, não foram aceitos participantes que já haviam realizado alguma oficina clownesca anterior.

### **3.1 - O jogo e a improvisação para o trabalho do palhaço**

De acordo com Viola Spolin no livro “Improvisação para o Teatro” , o jogo desenvolve técnicas através do ato de jogar, em que as técnicas são aprendidas durante o jogo. “(...) Os jogos desenvolvem as técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo em si, através do próprio ato de jogar. As habilidades são desenvolvidas no próprio momento em que a pessoa está jogando, divertindo-se ao máximo e recebendo toda a estimulação que o jogo tem a oferecer – é este o exato momento em que ela está verdadeiramente aberta para recebê-las.”(SPOLIN, 2005, p.4) Spolin comenta que os participantes devem estar de acordo com as regras do jogo, para que o objetivo proposto seja alcançado.

Na oficina, além dos exercícios corporais, sensoriais, imagéticos para a descoberta do palhaço, os jogos foram a base principal de toda a oficina. Os participantes, independentemente da experiência com ou palhaço, fizeram exercícios de improvisação que tinham o objetivo de trabalhar um elemento clownesco, como a relação com a plateia, por exemplo.

De acordo com Flávio Desgranges (2006), os jogos de improvisação são exercícios que vários jogadores-atores fazem uma cena improvisada, a partir de uma combinação entre os atores ou a partir de uma explicação do coordenador do processo, em que os participantes não combinarão a ação. Após a apresentação do improviso, há uma avaliação do grupo sobre a cena proposta

Na Dissertação de Mestrado de Denivaldo Camargo de Oliveira (Denis Camargo) “A formação do palhaço”, a improvisação é utilizada em várias áreas artísticas como música, teatro, dança, performance, entre outras. Na linguagem do palhaço, muitos procedimentos da comicidade são criados entre os próprios palhaços ou a plateia. Muitas cenas se iniciam com uma ideia simples: começa a improvisação e “(...) confronta-se o resultado da plateia.”(OLIVEIRA, 2012, p.52) No texto é comentado que os palhaços, que trabalham com a improvisação, fazem treinamentos regulares, conversas, com variados jogadores- palhaços, para trabalharem o potencial criativo.

Os jogos possuem um objetivo a ser alcançado. Nas atividades do jogo improvisacional do palhaço, traça-se um caminho diferente. O jogador (palhaço) tem um objetivo, mas acontece um obstáculo, e a improvisação toma um caminho diferente.

Na Dissertação de OLIVEIRA (2012) é comentado que para a improvisação é preciso uma premissa simples que o público entenda. O exemplo dado foi de um jogador que saiu para tomar um sorvete. O jogador vai fazer de tudo, mas no final da improvisação, não chegará com o sorvete comprado. Na improvisação poderá acontecer uma infinidade de coisas na ação, que poderá afetar emocionalmente e fisicamente que alterará a “(...) premissa inicial, e sempre ressaltará, em tempo, que o desejo pela premissa inicial continua com ele” (OLIVEIRA, 2012, p.52)

Durante a oficina, foram realizados vários jogos improvisacionais dos mais variados objetivos, em que os alunos faziam essas atividades em duplas ou trios. No segundo dia da oficina, foi sorteado e passado a eles um pequeno roteiro que tem uma premissa (ir numa casa assombrada, por exemplo); entretanto, um fato faz mudar a improvisação, levando a improvisação para outro caminho. Os alunos deveriam improvisar a partir desse pequeno roteiro, sendo que não há instrução em como o participante deve fazer, dando a liberdade em executar a ação como quiser. Após este exercício, foi realizado o jogo “Show de talentos”, em que aicineira interpreta uma dona de um programa de talentos em que os palhaços farão um teste para entrarem no programa, mostrando alguma habilidade. Nessa atividade foi convidada uma pessoa com experiência em linguagem em palhaço, que foi integrante do grupo voluntário Doutores do Sorriso para ser do júri técnico. Assim, tanto a dona do programa, como a jurada, avaliariam os palhaços. O objetivo do jogo não era demonstrar o talento do artista e sim o jogo que ele faria entre a Dona e o Júri, sendo que muitos receberam desafios proposto pelas duas que não tinham relação com o talento demonstrado. Essa atividade será melhor explicada no próximo tópico.

### 3.2 - Os quatro dias de iniciação

Como material de referência foi usado “Iniciação do Clown”, em “O Clown e a Improvisação Codificada” por Luís Otavio Burnier, e “O Clown Através da Máscara: Uma Descrição Metodológica”, de Ricardo Puccetti.

No texto de BURNIER (2001) é comentado que a origem do uso de máscara é ligada ao culto sagrado e rituais religiosos. E que para ser utilizado é passado por um processo de iniciação. O palhaço também passa por algo semelhante. De acordo com BURNIER, “ser clown significa ter vivenciado um processo particular, também difícil e doloroso, que lhe imprime uma identidade e o faz sentir-se como membro de uma mesma família” (BURNIER, 2001, p.210). No trabalho de iniciação ao clown, BURNIER monta a metodologia baseada em exercícios clássicos de palhaço, porém foram readaptados por ele. São atividades que trabalham:

- Ações físicas- maneiras de andar, possibilidades diferentes de pisar, saltos, giros, modos de olhar e etc.
- Estímulos escatológicos: vontade de urinar, defecar, sentir sede e fome e etc.
- Estímulos imagéticos: andar no deserto, floresta, casa mal assombrada e entre outros.
- Estímulos emotivos: ódio, amor, prazer, medo, dor.
- Técnico/Emotivo: Atividades que demonstrem sentimentos pelas ações físicas sem psicologismo.
- Entradas no picadeiro
- Situações (temas de improvisação)
- Dupla: exercícios realizados em duplas que trabalham ação e reação, triangulação, jogos que trabalham emoções contrastantes e etc.
- Exercícios energéticos
- Gags
- Saídas de rua
- Trabalho com objetos

Por ter sido quatro dias de oficina não foi possível trabalhar todas as atividades propostas por BURNIER, às principais atividades utilizadas pela oficina foram: ações físicas, estímulos imagéticos, escatológicos e emotivos; técnico/emotivo, situações, dupla e situações.

BURNIER (2001) comenta sobre a atividade exercício de picadeiro. Em que uma pessoa se passa por um dono de circo, o Monsieur Loyal, que tem uma vaga a oferecer no circo. Os participantes devem fazer uma apresentação para o Monsieur Loyal mostrando suas habilidades para fazer a plateia e o dono do circo rir. O palhaço precisa conseguir a vaga, a vida dele depende disso, ele não desiste enquanto não

conseguir a vaga. Porém, tudo que o Monsieur Loyal mandar deve ser obedecido. Ele é a autoridade absoluta.

A autora do artigo fez uma adaptação desta atividade, os palhaços devem apresentar uma habilidade para a dona do programa do “Show de Talentos”, Madame Lualaila e para um convidado com experiência em palhaço, para conseguir participar do programa. Será feito um teste de elenco em que os participantes exibirão uma música ou outra habilidade como dança, improvisação, contação de história e etc. Os clowns precisam agradar o convidado e a chefe do programa para entrar no show. Após mostrar a habilidade, o júri desafia o participante para mostrar mais habilidade. Os desafios são variados: tomar o lugar da chefe, ser o palhaço mais rápido do mundo que amarra os concorrentes em dez segundos, uma improvisação e etc. O objetivo da atividade é a descoberta do palhaço. Se todos forem aprovados mostrarão um número de habilidade no último dia da oficina.

Algumas atividades da oficina foram utilizados exercícios do texto Ricardo Puccetti: “O Clown através da máscara”. De acordo com PUCCETTI (2005), esta metodologia foi desenvolvida por Richard Pochinko (clown canadense), a partir de experiência do palhaço europeu (através de metodologia de Jacques Lecoq e Philippe Gaulier) e de nativos norte-americanos que entendem o clown como xamã ou clown sagrado. É baseado na confecção e utilização de seis máscaras que estão relacionadas com as direções do ser, ou seja, com as distintas facetas da personalidade de cada um “(...) segundo Sue Morrison, os índios dizem que quando uma pessoa se defronta com todas as direções do seu ser a única coisa a ser feita a rir do próprio ridículo”. (PUCCETTI, 2005, p.82).

Pela oficina ter um tempo curto de duração de quatro dias, aicineira escolheu atividades que complementavam as propostas de BURNIER. No final do primeiro dia de oficina foi utilizado o exercício “Present yourself” em que um por um entra no espaço usando um chapéu e um nariz vermelho, o objetivo é entrar no espaço, estabelecer contato com o público (trabalhar a triangulação), dialogar (sem falar), levar a pessoa de volta. Neste exercício foram feitas algumas adaptações, pela grande quantidade de participantes, o exercício foi feito em duplas/trios, faziam contato com o público, alguns participantes utilizaram fala para dialogar com o público e saíram e o terceiro dia foi utilizado o exercício da infância em que o participante se deita no chão, relaxa, e tenta lembrar como ele era aos seis anos de idade. Como era o quarto onde dormia? Qual era sua brincadeira favorita? Depois de se lembrar começa a brincar

sozinho e depois irá brincar com outros colegas. Este exercício começa sem nariz de palhaço e depois irá repetir a atividade com o nariz.

No primeiro dia foi feita a explicação da oficina, como seria realizado durante os três dias<sup>1</sup>. Foram realizados exercícios de desinibição, para que o grupo se conhecesse e jogos tradicionais como seu mestre mandou, queimada, entre outros. Após essas atividades, iniciaram-se as atividades corporais e o uso dos sentidos em que os participantes buscariam formas diferentes de se locomover pelo espaço como forma de andar, contato visual com o outro participante, prestar a atenção ao som a sua volta, tudo afeta o trabalho do palhaço. Após algum tempo deste exercício, eles devem escolher uma única pessoa para seguir, em que deve fazer exatamente o que ela está fazendo, ela anda, uma pessoa segue, ela olha, o outro disfarça, gradativamente pessoas começam a andar atrás dela até a capturarem.



Imagem 1: Momento do exercício de seguir a pessoa. 1º dia (23/11/ 2018)

Após esta atividade foi pedido que os participantes fizessem contato com a pessoa mais distante do espaço e trabalhassem sentimentos como, por exemplo, olhar e demonstrar corporalmente um sentimento como alegria. Depois mudar o contato para a pessoa mais próxima e usar o sentimento como raiva. Essa atividade foi ficando complexa, pois pedia para demonstrar exageradamente e depois conter fingindo não sentir. Após este exercício a mesma dupla começaria a participar de um exercício de improvisação. Baseando a utilização no corpo com sentimentos eles desenvolveram cenas, através do sentimento proposto e através do estímulo daicineira. Todas as duplas usaram o sentimento raiva e criaram as mais variadas cenas: como conflito entre irmãs, cena de faroeste americano e entre outros.

---

<sup>1</sup> - Após a conclusão da oficina em novembro foi realizado mais um dia de oficina em 08 de dezembro 2018, pois a autora tinha observado que faltava mais material de desenvolvimento com os participantes para ser trabalhado



Imagem 2 : Cenas da raiva. 1º dia (23/11/2018)

O último exercício do 1º dia foi o exercício “Batismo de fogo”, em que cada um recebe o nariz de palhaço, entra no palco e desenvolve uma relação entre ele e o público, através da improvisação e sai. Inicialmente, a autora do artigo, pensou em desenvolver a atividade de forma individual. Porém, com a grande quantidade de participantes, o exercício foi realizado em duplas e trios. No final do primeiro dia, foi pedido aos participantes que, no segundo dia, levassem roupas antigas para a caracterização do palhaço, maquiagem, acessórios e trouxessem uma música ou alguma habilidade como contar uma piada, dançar e etc, para ser apresentado no show de talentos, em que a dona do programa e uma pessoa convidada, fariam um teste nos participantes, vendo se eles teriam competência para fazer parte do show. Eles devem mostrar suas habilidades não como eles mesmos, mas como palhaços.

No segundo dia, alguns participantes saíram, e uma integrante que não havia participado do primeiro dia, compareceu. Para integrá-la ao grupo, aicineira repetiu alguns jogos de desinibição (além do batismo de fogo) para eles conhecerem o nome dos participantes. Outros jogos de aquecimento que não foram usados no primeiro dia, como o jogo da energia, em que se deve fazer um círculo, fazer um contato visual com outra pessoa, bater a palma em direção a esta, que deve enviar esta energia para outra pessoa, quando a energia chegar na quarta pessoa, ela bate palma e repassa a outra. Os participantes tiveram muita dificuldade nesta atividade, pois é necessário rapidez e perceber quando o contato é para você, muitos se confundiam, ou por perder a contagem ou dois participantes que estavam lado a lado, batiam palmas juntos (não foi feito um contato visual entre a pessoa que envia a energia e o outro que recebe). Após alguns exercícios de aquecimentos, os participantes colocaram o nariz de palhaço. Foi realizada

uma caminhada no espaço em que os participantes deveriam explorar o espaço cênico, usando os planos baixo, médio e alto, trabalhando o corpo pelas ações físicas, velocidade no movimento, câmera lenta, movimentos exagerados, algumas propostas feitas no primeiro dia, como o modo de caminhar e pisar, foram novamente feitos, porém outras atividades foram inseridas nestes exercícios, como demonstrar no corpo um estímulo emotivo, saudade, alegria, entre outros. Depois foi realizado nesta atividade o estímulo escatológico da fome, eles deveriam mostrar fisicamente a sensação, deveriam mostrar a sensação por todo o corpo, na atividade eles poderiam se alimentar com um alimento imaginário e após se alimentar sentiriam outro estímulo escatológico de vontade de defecar.

Alguns participantes tiveram muita dificuldade em fazer esta atividade dos exercícios escatológicos, pois muitos tiveram vergonha de se exporem ao ridículo da atividade proposta, a autora observou que muitos ficaram desconfortáveis depois da ação da fome para o ato da defecação, sendo que a autora teve que parar a atividade de estímulos escatológicos, para iniciar a atividade com os estímulos imagéticos. Foi feito um jogo de temas que todos os participantes deveriam participar imediatamente. Era dada uma proposta todos mudavam o corpo para o tema. Foi dado um tema de um filme de terror e todos viraram zumbis, rapidamente foi dado outro tema: procissão da semana santa, um dos participantes se tornou Jesus e todos carregaram ele. Porém acontece uma reviravolta: o palhaço estava enganando os participantes.



Imagem 3- Jogo do Tema (estímulo imagético). 2º dia (24/11/ 2018)

Após essa atividade os participantes fizeram duplas e receberam um papel com um determinado estímulo emotivo. No papel estava escrito um local, um sentimento e um acontecimento para que a dupla criasse uma cena. Depois das cenas apresentadas os participantes tiveram 30 minutos para se vestirem e se maquiarem para o teste de habilidade no “Show de Talentos”. Aicineira participou também como a dona do programa e foi convidada como parte do júri a atriz da Casa do Teatro Dayane Nascimento que também foi integrante do grupo “Doutores do Sorriso” e possui experiência com a linguagem do palhaço.



Imagem 4: Juradas do programa “Show de Talentos”. 2º dia (24/11/ 2018)

Os participantes foram avaliados das mais variantes formas. Alguns não levaram a música pedida e não tinham nenhuma habilidade a ser apresentada. Porém tinham desenvoltura e pensamento rápido para dialogar com a dona do programa, eles aceitavam todos os desafios propostos. Poucos participantes levaram músicas, um participante emocionou a plateia ao cantar uma música religiosa. Madame Lualaila gostou do participante, porém questionou se ele estava passando mal e por que não estava com o nariz de palhaço, fazendo a plateia gargalhar. Foi dado mais uma chance ao candidato, que conseguiu a oportunidade de participar do programa.

Outro participante levou uma música “Eu só quero um xodó” e foi desafiada para amarrar os participantes em trinta segundos, todos os participantes ajudaram a colocar o barbante em todas as pessoas.

O último participante levou uma bicicleta para mostrar sua habilidade para entrar no show. Desafiou a dona do programa a andar na bicicleta melhor que ele. Ele se

ganhasse a prova, ganharia a vaga. Ela aceitou, mas como não tinha habilidades em andar na bicicleta, fugiu com ela e abandonou o programa.



Imagem 5: Último participante desafiando a dona do programa. 2º dia (24/11/ 2018)

Todos os participantes aceitaram as propostas feitas e todos participariam do número de habilidades a ser apresentado no 3º dia. No entanto, a proposta foi cancelada, pois o Centro Cultural pediu que os participantes fizessem uma improvisação, mostrando o resultado da oficina após a apresentação de um espetáculo infantil.

No terceiro dia, por causa da intervenção que seria realizada após a apresentação de um espetáculo, os participantes pediram que fosse explicado a maquiagem do palhaço. E que tivessem tempo para se prepararem e escolhessem uma esquete feita no dia anterior, para ser mostrada ao público. Após estarem maquiados, mas sem colocar o nariz de palhaço, eles trabalharam o exercício da infância proposto por PUCETTI, em que deveriam estar deitados e relaxados, tentando lembrar como era ser uma criança de seis anos de idade, como era o quarto onde dormia, como foi ir para escola pela primeira vez, qual era o seu brinquedo favorito, dentre outras coisas. Inicialmente eles devem brincar com eles mesmos e depois podem brincar com os colegas.



Imagem 6: Nathália Kelly explicando a maquiagem do palhaço. 3º dia (25/11/2018)

A esquete escolhida foi realizada no show de talentos. Um trio de palhaços maestros coordenava a plateia e precisavam criar uma sinfonia. Após muita bagunça, eles conseguiram harmonizar, o som dos instrumentos, do canto, cantando a música “HAKUNA MATATA”, música do filme “O Rei Leão”. No domingo muitos não puderam ir na oficina, por problemas familiares e de trabalho. No terceiro dia ficaram catorze participantes. Para que todos os participantes pudessem participar, foram feitas algumas alterações. Dos três maestros, ficou somente um maestro que era o chefe da banda e todos deveriam obedecê-lo. Os participantes deveriam atrapalhar o maestro. Porém no final iriam obedecê-lo, fazendo a apresentação de “HAKUNA MATATA”. Não houve muito tempo de ensaio, eles obedeciam a um pequeno roteiro e improvisavam através disso.



Imagem 7: Realização da intervenção, 3º dia (25/11/ 2018)

Foi realizada a apresentação, após a entrega dos certificados, os palhaços, foram para a praça pública, para experimentar o palhaço. Após a vivência da rua, foi feita a avaliação da oficina, o que funcionou ou não. Após, foram feitas cenas com torta na cara, encerrando o terceiro dia.

Após o fim do terceiro dia, foi observado que algumas atividades não haviam sido realizadas, como a triangulação, a relação do palhaço com o objeto e as entradas/reprises. Foi pedido que os participantes viessem fazer o quarto dia.

No quarto dia, sete participantes vieram fazer a oficina. Algumas atividades que haviam sido feitas no segundo dia da oficina, estímulos escatológicos e estímulos imagéticos, foram feitas novamente. Pela pouca quantidade de participantes a fazer o quarto dia não houve resistência em fazer a atividade proposta.

Após o exercício, foram separados em duplas e trios. Um integrante da dupla deveria entregar um presente, para o colega da dupla, este deveria abri-lo, ver o objeto e demonstrar sua utilidade para a plateia. Algumas pessoas tiveram dificuldades em demonstrar o presente de forma imaginária, recorrendo a objetos reais para demonstrar o presente dado.



Imagem 8: Exercício do objeto imaginário. 4º dia (08/12/ 2018)



Imagem 9: jogo dos objetos reais. 4º dia. (08/12/2018)

Depois os participantes individualmente fizeram a atividade do palhaço com o objeto. Um objeto seria colocado no espaço, o participante entra no espaço faz contato visual com o público, caminha, olha para o objeto, olha o público, usa o objeto, olha para a plateia e sai.

Após todos fazerem a atividade foram feitas duplas, repassado a eles, pequenos roteiros para apresentarem com uma determinada situação, um conflito e a solução. Somente uma reprise circense foi apresentada: o telepata, em que o palhaço de olhos vendados e seu parceiro devem enganar o público, que acha que o palhaço está adivinhando. O parceiro dá dicas para o palhaço vendado descubra. Os roteiros trabalhados para os demais participantes foram: a disputa de quem era o mais forte, em que duas palhaças estavam disputando ( uma mais forte e a outra mais fraca) em que a palhaça menos forte ganha e a cena em que duas amigas palhaças estavam interessadas em um rapaz, acabam brigando por ele, porém descobrem que o rapaz possui namorada.



Imagem 10: Cena das amigas se interessando pelo rapaz. 4º dia (08/12/2018)



Imagem 11: Cena do teste de força, 4º dia (08/12/2018)



Imagem 12: Cena da telepatia, 4º dia (08/12/2018)

Depois da apresentação foi feita a avaliação da oficina. Os integrantes possuem o interesse em aprofundar a linguagem do palhaço. Havendo a possibilidade de começar um grupo de estudos sobre a linguagem do palhaço a partir de janeiro de 2019.

### **Considerações Finais**

Foi interessante observar o desenvolvimento dos participantes nos quatro dias de oficina. Várias esquetes apresentadas podem ser desenvolvidas para montagens de espetáculos futuros. O grupo foi muito receptivo com a oficina e eles desenvolveram uma relação de amizade entre eles. Os integrantes criaram a “Família Palhaçada”, o termo palhaçada começou a aparecer desde o primeiro dia da oficina dito por uma aluna, qualquer coisa que acontecesse em cenas de improvisação, usavam o termo “Mas que palhaçada!” A maioria dos alunos conseguiu fazer a oficina, passando por cima da vergonha e não temendo passar pelo ridículo. Alguns alunos relataram que o primeiro dia da oficina foi muito difícil de fazer, pois muitos nunca tinham feito uma oficina e nunca fizeram uma aula de teatro, e fazer as atividades em que eles ficam expostos, foi algo desafiador, mas contaram que a partir do segundo dia, após já se conhecerem se sentiram mais seguros em participar da oficina

Durante o processo, houve dificuldades de encontrar outras fontes sobre a metodologia de formação de palhaço além do BURNIER e do PUC CETTI, variadas pesquisas que falam sobre formação de palhaço citam estes autores, com destaque para BURNIER

Um dos grandes problemas ocorridos na oficina ocorrido durante os quatro dias foi a frequência das pessoas que participaram. Por não saber realmente quantos participantes iriam, foram abertas trinta vagas, sendo que com passar dos dias, alguns os interessados foram desistindo, chegando em vinte e cinco o número de participantes. Além disso, pelo tamanho do espaço utilizado para realizar a oficina, não foi possível aprofundar determinados exercícios.

Por não conhecer os participantes e nem saber as limitações físicas, foram evitados exercícios acrobáticos, saltos e corridas. Não houve tempo, para estudar os tipos de clown Augusto e o Branco. Entretanto, estes elementos apareceram nas improvisações e nas cenas realizadas por eles.

Quatro dias de oficina é um tempo demasiado curto, para a descoberta do palhaço é necessário tempo e dedicação. No final da oficina, a oficina disse que esta oficina é apenas o início do trabalho, aqueles que se interessam pela linguagem do

palhaço, devem buscar fazer cursos workshops e participar de grupos de palhaços. Os participantes se deram muito bem uns com os outros, possuindo interesse em montar espetáculos com a temática clown. O Centro Cultural Casa do Teatro reativará em 2019 o projeto dos Doutores do Sorriso e os participantes foram convidados a conhecer o projeto e integrá-lo.

Pelo interesse das pessoas de outras cidades em fazer oficinas de iniciação ao palhaço será realizado em fevereiro de 2019 a oficina de iniciação do palhaço, na cidade de São João Del Rei.

## Referências Bibliográficas:

- BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. Tradução: Maria Paula V. Zurawski, J. Guinsburg, Sérgio Coelho e Clóvis Garcia São Paulo: Perspectiva. 2001
- BOLOGNESI. Mário Fernando. **Palhaços**. São Paulo: Editora UNESP. 2003.
- BURNIER, Luis Otávio. **A arte de ator da técnica à representação**. Campinas. UNICAMP.2001
- CASTRO, Alice Viveiro de. **O Elogio da Bobagem- palhaços no Brasil e no mundo**. Rio de Janeiro: Editora Família Bastos. 2005
- DESGRANGES, Flávio. **A pedagogia do teatro: provocação e dialogismo/** Flávio Desgranges. – São Paulo: Editora Hucitec: Edições Mandacaru, 2006.
- KLEBER, Klaas. **O Clown: Corporeidade e Fisicidade: O treinamento do Clown enquanto instrumental técnico e artístico na formação do ator um “primeiro olhar” para aqueles que desejarem fazer uma reflexão sobre a linguagem do Clown**. 1ª Edição. Chiaro Editora. Set/2012.
- OLIVEIRA, Denivaldo Camargo de (Denis Camargo). **Formação em Palhaço: Reflexões sobre metodologias de formação de novos palhaços**. Dissertação (mestrado em artes). Instituto de Artes. Universidade de Brasília. 2012. [http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/11424/1/2012\\_DenivaldoCamargodeOliveira.pdf](http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/11424/1/2012_DenivaldoCamargodeOliveira.pdf). Acesso em: 11 de fevereiro.
- PUCETTI, Ricardo. **O Clown Através da Máscara: Uma Descrição Metodológica. Corpos em Fuga, Corpos em Arte/** Renato Ferraccini Organizador-São Paulo: Aderaldo& Rothschild Editores Ed: FAPESP, 2006
- SOARES, Ana Lúcia Martins (Ana Achcar) **Palhaço de Hospital: Proposta Metodológica de Formação**. Tese (Doutorado em Teatro) Programa de Pós-Graduação em Teatro Centro de Letras e Artes. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. Novembro de 2007
- SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. Tradução e revisão Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. 5ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2005.