



**Universidade Federal De Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão (CCE)
Departamento de Artes (ART)
Bacharel em Artes Cênicas**

João Carlos Quinalha

**Um percurso de palhaço:
A sonoridade como potência cênica.**

**Florianópolis
2023**

João Carlos Quinalha

Um percurso de palhaço:
A sonoridade como potência cênica.

Trabalho de Conclusão de Curso
submetido ao curso de Artes
Cênicas do Centro de Comunicação
e Expressão da Universidade
Federal de Santa Catarina como
requisito parcial para a obtenção do
título de Bacharel em Artes Cênicas.

Orientadora: Prof(a). Dr(a). Priscila
Genara Padilha

Florianópolis

2023

Silva, João Carlos Quinalha

Um percurso de palhaço: A sonoridade como potência cênica. / João Carlos Quinalha Silva; orientadora, Priscila Genara Padilha, 2023. 73 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Artes Ciências, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Artes Cênicas. 2. Palhaço. 3. Clown. 4. Sonoridades. 5. Som de cena. I. Padilha, Priscila Genara. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Artes Ciências. III. Título.

João Carlos Quinalha Silva

Um percurso de palhaço:

A sonoridade como potência cênica.

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do título de Bacharel e aprovado em sua forma final pelo Curso Artes Cênicas.

Florianópolis, 29 de junho de 2023

Coordenação do Curso

Banca examinadora:

Profa. Dra. Priscila Genara Padilha
Orientadora
UFSC

Profa. Dra. Maria de Fátima de Souza (Sassá)
Avaliadora
UFSC

Ma. Paula Bittencourt de Farias
Avaliadora
Artista convidada

Florianópolis, 2023.

Dedico esse trabalho aqueles que possibilitaram de forma direta e indireta o meu ingresso a uma Universidade pública, gratuita e de qualidade.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer todos aqueles que participaram da minha caminhada até este momento, fomentando apoiando e possibilitando que eu chegasse até aqui e que pudesse ir além.

A minha mãe, Rita de Cássia, que me ensinou a acreditar e continuar me esforçando mesmo que o caminho se apresentasse difícil.

Ao meu pai, Oldemar Fernandes, você ensinou que na vida é necessário trabalhar para alcançar aquilo que se almeja, a valorizar o que eu tenho, apreciar as conquistas e a aproveitar o tempo que se tem para viver.

A Lua, minha grande amiga, um encontro que sempre me trouxe brisa e calmaria, mesmo quando eu era só tempestade.

A Carla D'Ambroz, primeiramente por confiar em mim em aspectos que nem mesmo eu confiava, por se manter por perto mesmo nos meus dias mais sombrios, por acreditar em mim e me apoiar de formas que não compreendia que precisava.

A Robson Esteves Daniel, por ser ombro amigo, meu pilar de troca no que diz respeito ao fazer do palhaço, agradeço nosso encontro e todas nossas conversas, principalmente as que eu me encontrava em crise.

Eduardo Rodrigues, professor de coral quando eu tinha 11 anos, me incentivou a seguir minha vontade de fazer teatro, e contribuiu com meu ingresso no primeiro curso da área.

Ao programa Vocacional em São Paulo, que possibilitou diversos encontros potentes.

Francisco Wagner (Chico), que me incentivou a me arriscar nas provas de vestibular num momento que eu achava que não merecia, nem que conseguiria realizar meu sonho de entrar no bacharelado de Artes Cênicas.

Ao exame nacional do ensino médio (ENEM), que me possibilitou a chance de entrar numa Universidade. Ao Sistema de Seleção Unificada (Sisu), que facilitou meu ingresso no ensino superior fora da minha cidade natal. Políticas públicas que sem a existência eu não teria acesso a Universidade.

A Universidade Federal de Santa Catarina, e as políticas de permanência da UFSC, a Pró-Reitoria de Permanência e Assuntos Estudantis (PRAE), que possibilitaram a continuidade após meu ingresso.

Ao Alvaro H. Fieri, que em uma noite num bar em Curitiba, me conscientizou em relação as oportunidades que eu estava tendo, me fazendo aproveitar minha graduação com mais calma, desfrutando do conhecimento ao meu alcance, deixando o diploma vir como consequência e não objetivo.

A Sassá Moretti, primeiro incentivo a olhar para o palhaço dentro da universidade.

Ao grupo Abaporu, um espaço de pesquisa e compreensão da profissão artista.

A Maíra Castilhos, que me ensinou a entender o que eu quero enquanto artista e como fazê-lo.

Elisana De Carli, por me preparar para ser um bom profissional, me reconhecendo e incentivando de maneira tão generosa.

Débora Zamarioli, pela orientação em *Clownssificados*, pela calma e serenidade.

Almir Ribeiro, por me ensinar que o conhecimento do corpo e aprendido e mantido no corpo.

Priscila Genara Padilha, professora e mestra, agradeço pela paciência, pela confiança, pela generosidade, pelo companheirismo e por me impulsionar a lugares que eu desconhecia.

Descobrir a poesia do corpo requer
trabalho, dedicação, vontade,
disponibilidade, sempre.
(Jacques Lecoq)

RESUMO

Essa pesquisa busca criar uma ligação entre o fazer na palhaçaria com as potencialidades produzidas pelas sonoridades da cena. Para isso procuramos entender o que é a figura do palhaço no Ocidente, desde o surgimento do circo moderno até chegarmos ao viés da palhaçaria feita no Brasil. Categorizaremos os princípios que fomentam a arte da palhaçaria, a fim de estabelecer parâmetros de observação para entender como isso acontece nos desenvolvimentos dos números. A pesquisa tratará do estado de ação, uma disponibilidade corporal adquirida a partir do treinamento dos princípios para alcançar um léxico corporal que não dependa da máscara: o nariz vermelho. Delineará conceitos do que se compreende enquanto som de cena, elaborando um repertório semântico para a discussão das potencialidades sonoras na cena de palhaçaria, destacando os elementos sonoros produzidos pelo artista e por aqueles que o assistem. E por fim analisaremos três espetáculos pautados no jogo direto com o som, a fim de exemplificar a maneira como a sonoridade potencializa a cena. Sendo o espetáculo *Circulando*; o número *Funny invisible drum*; e a cena *Saltimbanco act 1*.

Palavras-chave: Palhaçaria; Palhaço; Sonoridades; Som de cena.

RESUMÉ

Cette recherche cherche à créer un lien entre la fabrication du clown et les potentialités produites par les sonorités de la scène. Pour cela, nous cherchons à comprendre ce qu'est la figure du clown en Occident, depuis l'émergence du cirque moderne jusqu'au parti pris de faire le clown au Brésil. Nous catégoriserons les principes qui favorisent l'art du clown, afin d'établir des paramètres d'observation pour comprendre comment cela se passe dans l'évolution des numéros. La recherche traitera de l'état d'action, d'une disponibilité corporelle acquise à partir de l'entraînement des principes pour atteindre un lexique corporel qui ne dépend pas du masque : le nez rouge. Elle esquissera les concepts de ce que l'on entend par son de scène, en élaborant un répertoire sémantique pour la discussion des potentialités sonores dans la scène clownesque, en mettant en évidence les éléments sonores produits par l'artiste et ceux qui le regardent. Enfin, nous analyserons trois spectacles basés sur le jeu direct avec le son, afin d'illustrer la manière dont la sonorité enrichit la scène. Il s'agit du spectacle *Circulando*, du numéro *Drôle de tambour invisible* et de la scène *Saltimbanco* acte 1.

Mots-clés: Palhaçaria; Clown; Sonorités; Son de scène.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — O futebol, Os Desconhecidos	12
Figura 2 — Pegando do Resto, Máscaras Larvárias.....	13
Figura 3 — Clownssificados, Café.	14
Figura 4 — Encontro Palhaços da Coxilha 2019.....	15
Figura 5 — Vídeos Palhaçaria Disruptiva, 2020.....	15
Figura 6 — podcast Rindo de Nervoso.	16
Figura 7 — Divulgação "Um".....	17
Figura 8 — Divulgação Oficina, Rindo de Nervoso.	17
Figura 9 — Onde botei meu Nariz? Karla Concá.	18
Figura 10 — Palhaçaria para Atuantes, Paula Bittencourt.	19
Figura 11 — Detetive Café, Clownssificados.	37
Figura 12 — Circulando, início.	52
Figura 13 — Circulando, Tchuvis tocando piano.....	54
Figura 14 — Tchuvis, após a tentativa de beijo da toalha.	56
Figura 15 — Tchuvis percebendo as goteiras.	57
Figura 16 — Rowan Atkinson, objetos de cena.....	59
Figura 17 — Rowan Atkinson, teste baquetas imaginarias.	60
Figura 18 — Rowan Atkinson, procura embaixo da bateria.	61
Figura 19 — Jesko, pega corda no ar.	65
Figura 20 — Jesko, bola presa em sua boca.	66
Figura 21 — Jesko, inundação.....	67

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1. O <i>SER</i> NA PALHAÇARIA, SURGIMENTO DO CIRCO MODERNO E DESDOBRAMENTOS NO BRASIL	22
1.1 PRINCÍPIOS DA PALHAÇARIA.....	27
1.2 ESTADO DE AÇÃO	33
1.3 COMUNICANDO: TRIANGULAÇÃO E ESTABELECIMENTO DE JOGO	39
2 SOM DE CENA.....	41
2.1 A SONORIDADE NA CENA DE PALHAÇARIA.....	45
2.2 ELEMENTOS SONOROS PRODUZIDOS PELO/A PALHAÇO/A.....	47
2.3 REFLEXÕES SOBRE PRÁTICAS EM PALHAÇARIA E SUA RELAÇÃO COM A SONORIDADE	50
2.3.1 CIRCULANDO	52
2.3.2 ROWAN ATKINSON LIVE - FUNNY INVISIBLE DRUM.....	59
2.3.3 JESKO, CIRQUE DU SOLEIL, SALTIMBANCO, CLOWN ACT 1	63
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	68
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70

INTRODUÇÃO

Comecei minha trajetória na palhaçaria de forma despreziosa e sem muitos planos de continuidade. Não sabia que essa seria uma linguagem que eu me aprofundaria e me dedicaria. Entre 2014 e 2015 fiz parte de uma companhia chamada *Os Desconhecidos*¹, formada por artistas da periferia da zona sul de São Paulo e focada em esquetes de humor com temáticas do cotidiano periférico, pensadas para apresentação em praças e espaços públicos. Em uma dessas esquetes, dois palhaços realizavam uma sequência de números cuja autoria se dava à outros artistas de palhaçaria aos quais o grupo possuía referências.

Figura 1 — O futebol, Os Desconhecidos



Fonte: acervo Os Desconhecidos, 2015.

O jogo das cenas tinha sua base na palavra, e meu primeiro contato com o nariz vermelho aconteceu sem que eu pudesse afirmar que o que eu estava fazendo era palhaçaria.

¹ Grupo de teatro amador composto por residentes do extremo sul da capital de São Paulo, atuando principalmente nos bairros de Parelheiros e Grajaú.

Em 2016 ingressei no curso de Artes Cênicas da Universidade Federal de Santa Catarina, e já no segundo semestre, na disciplina de teatro de animação, ministrada por Sassá Moretti², tive a oportunidade de estudar o nariz vermelho compreendido enquanto uma máscara, pela perspectiva de Jaques Lecoq³. Em 2017 passei a integrar o grupo *Abaporu*⁴, que realizava atividades voltadas para a pesquisa de máscaras larvárias⁵ desde 2015 e adentrou o mundo da palhaçaria partindo do olhar teórico pedagógico da linguagem.

Figura 2 — Pegando do Resto, Máscaras Larvárias.



Fonte: acervo Abaporu, 2017.

² Maria de Fátima de Souza (Sassá) Moretti é professora do Curso de Artes Cênicas da UFSC (2010). Doutorado em literatura pela UFSC com tema "A teatralidade do objeto na cena contemporânea" em 2011. Mestrado em Literatura com tema "Encanta o objeto em Kantor", em 2003.

³ Jacques Lecoq, ator, diretor e professor de teatro francês. Ensinava "teatro corporal" em sua escola internacional em Paris.

⁴ Grupo teatral formado por estudantes do curso de artes cênicas UFSC, com estudo principal na linguagem de máscaras. Realizou atividades entre os anos 2015 e 2018. Enquanto eu fiz parte do grupo os integrantes eram: João Quinalha, Igor Gomes, Maykon José, Pitita Blasius, Blenda Trindade e Laura W. Gedoz. Foram produzidos dois espetáculos, *Pegando do Resto* com direção de Blenda Trindade e *Clownssificados*, com a direção de Blenda Trindade e Laura W. Gedoz.

⁵ Descobertas por Lecoq nos anos 1960, no carnaval da Basileia, Suíça, as máscaras larvárias, também chamadas Basel Masks, são formas simplificadas da figura humana. Podem ser redondas, pontudas, curvas, nas quais o nariz tem uma grande importância e dirige toda a face. Geralmente são brancas, grandes, exageradas, com olhos pequenos, nariz e sem boca, com a aparência de rostos ainda inacabados. As larvárias provocam um jogo amplo, simples, elementar e altamente poético. Algumas permitem até mesmo serem usadas de cabeça para baixo, quando apresentam uma outra possibilidade de jogo. (MÜLLER, 2022).

Ainda em 2017 estreamos o espetáculo *Clownssificados*, o espetáculo tratava sobre a trajetória de um grupo de palhaços desempregados, explorando as possibilidades de quais profissões eles seguiriam caso não pudessem ser palhaços. *Clownssificados* foi construída a partir das disciplinas de encenação e atuação IV com orientação de Débora Zamarioli⁶ e Almir Ribeiro⁷.

Figura 3 — Clownssificados, Café.



Fonte: acervo Abaporu, 2017.

Em 2018 na disciplina de atuação II, ministrada por Priscila Genara Padilha⁸, os conteúdos foram ministrados juntamente com o estilo *clownesco* de atuação, um dos territórios dramáticos para Lecoq. E em 2019 fui monitor voluntário da disciplina optativa *Clown*, também ministrada pela Priscila Genara. No mesmo ano, num grupo de alunos integrantes da disciplina, participamos do evento encontro *Palhaços da Coxilha* em Santa Maria, na Universidade Federal de Santa Maria, lá apresentamos o número de palhaçaria

⁶ Atriz, artista marcial e educadora do movimento. Professora do curso de graduação de Artes Cênicas da UFSC nas áreas de atuação e corpo. Doutora em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina.

⁷ Pós-doutoramento pela FLUP da Universidade do Porto, Portugal (2020). Doutor em Artes (2014) e Pós-doutor em Artes Cênicas (2016) pela USP. Mestre em Artes Visuais pela UFRJ (2008). Professor Substituto do Curso de Formação em Artes Cênicas da UFSC (2016/7 e 2020).

⁸ É encenadora e atriz. Professora Adjunta do curso de Artes Cênicas da Universidade Federal de Santa Catarina. Doutora pelo programa de Pós Graduação em Teatro da Universidade do Estado de Santa Catarina e Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da UFRGS.

A *Aula*, além de monitorar oficinas e outras ações do evento. O elenco era composto por mim, João Quinalha e pela atriz e palhaça Kauana Machado⁹, com direção de Priscila Genara.

Figura 4 — Encontro Palhaços da Coxilha 2019.



Fonte: acervo Palhaçaria Disruptiva.

Figura 5 — Vídeos Palhaçaria Disruptiva, 2020.



Fonte: acervo Palhaçaria Disruptiva.

⁹ Atriz e palhaça, bacharel em Artes Cênicas pela UFSC em 2022.

Iniciamos, em 2020, o grupo de pesquisa e extensão *Palhaçaria Disruptiva*, que buscava encontrar diferentes caminhos para a tradição *clownesca*, explorar as potencialidades da palhaçaria partindo de um olhar disruptivo, repensando padrões sociais, questionando a reprodução de comportamentos opressores presentes no cenário da palhaçaria clássica, como padrões racistas, machistas e LGBTQIAPN+ fóbicos, com a orientação da mesma professora. As atividades do grupo precisaram ser adaptadas por conta do COVID-19, passando a realização dos encontros e atribuição para o ambiente remoto e online.

Figura 6 — podcast Rindo de Nervoso.



Fonte: acervo Rindo de Nervoso, 2020.

Em 2020 juntamente com o ator e palhaço Robson Esteves, formamos o núcleo de pesquisa em comédia e palhaçaria *Rindo de Nervoso*. Com o núcleo realizamos a produção do podcast: *Palhaçaria e seus desdobramentos*, onde nós fizemos um panorama sobre a palhaçaria ao longo da história, síntese do palhaço no circo, áreas de atuação, palhaço enquanto profissão e questões importantes na performance do palhaço. O podcast foi financiado pelo edital emergencial #SCulturaEmSuaCasa pela Fundação Catarinense de Cultura. Em 2021 fomos contemplados pelo edital Aldir Blanc, também da FCC, para

oferecermos uma oficina online de palhaçaria e tragicidades. Em 2022 começamos a nos encontrar presencialmente.

Figura 7 — Divulgação "Um".



Fonte: acervo Rindo de Nervoso, 2022.

Figura 8 — Divulgação Oficina, Rindo de Nervoso.



Fonte: acervo Rindo de Nervoso, Carla D'Ambroz, 2023.

Produzimos o espetáculo “um” e no final do mesmo ano, fomos premiados pelo edital Elizabeth Anderle para dar seguimento a oficina com o mesmo tema da oferecida online, abrindo oportunidade para outras pessoas participarem.

No início de 2023 tive a oportunidade de fazer uma imersão de três dias com a palhaça e atriz Karla Concá¹⁰, denominada *Onde botei meu nariz*, que possui uma linha de pesquisa voltada para a palhaçaria feminina.

Figura 9 — Onde botei meu Nariz? Karla Concá.



Fonte: Didarte centro cultural, 2023.

Ainda nesse ano pude participar da oficina *Palhaçaria para Atuantes* ministrada pela atriz e palhaça Paula Bittencourt¹¹, voltada para o aspecto da troca e do jogo a partir do olhar.

¹⁰ Karla Concá é atriz e uma das primeiras palhaças do país. É sócia fundadora do grupo de palhaçaria As Marias da Graça, do Rio de Janeiro. Criado em 1991, o grupo é precursor da palhaçaria feminina no Brasil e tem seu trabalho reconhecido nacional e internacionalmente.

¹¹ Licenciada em Educação Artística / Habilitação Artes Cênicas pela Universidade do Estado de Santa Catarina (2006), mestre em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina (2011). Atualmente possui sua própria produtora Malagueta produções. Tem experiência na área de artes, com ênfase em Prática Teatral e Dança Contemporânea, atuando principalmente nos temas: palhaço, William Shakespeare, teatro de rua, comicidade, e possibilidades da improvisação como processo de composição em dança.

Figura 10 — Palhaçaria para Atuantes, Paula Bittencourt.



Fonte: Paula Bittencourt, 2023.

Esse é um resumo das experiências que fomentam e engajam meu trabalho de conclusão do curso. Por essas experiências, que acredito que a palhaçaria feita no Brasil deve ser estudada e reconhecida, o fazer da *palhaçaria feminina*, por exemplo, tem conquistado cada vez mais espaço e se mostrado mais acolhedora que métodos clássicos de iniciação à palhaçaria.

A presente pesquisa tem como objetivo, identificar como as sonoridades da cena potencializam a linguagem da palhaçaria. Busca-se definir princípios destacados no meu processo de iniciação para delinear o estado de ação presente no fazer e *ser* palhaço. Apontar possibilidades observadas na forma como a palhaçaria tem de se comunicar, delimitar como o som aparece e exemplificar dentro do acontecimento/espetáculo essas potencialidades.

No capítulo 1, abordaremos o *ser* na palhaçaria, o surgimento do circo moderno e os desdobramentos dessa arte no Brasil. Falaremos sobre as características do fazer e do pensar o palhaço no Ocidente. Como essa figura surge no circo moderno após seu estabelecimento. Atributos presentes nesse fazer artístico observados no Brasil. Iremos tratar, também, dos princípios que fundamentaram a minha pesquisa na palhaçaria, como a vulnerabilidade, o contraste entre a ingenuidade e a experiência/sabedoria, o fracasso e o desamparo, a generosidade em cena e a espontaneidade, com o adendo a imaginação. Todos esses princípios se apresentam englobados na

subjetividade individual e na busca pela liberdade alcançada no estado brincante da palhaçaria.

Ainda no capítulo 1, falaremos sobre o estado de ação, um estado a ser buscado por meio dos princípios, e que é alcançado a partir da experiência de se estar em cena e que preza por um corpo dilatado. Este estado é construído a despertar uma lógica de ação que perpassa pelo corpo como um todo, uma presença cênica que no caso do/a artista de palhaçaria não depende do nariz como artifício. Trataremos da comunicação e do estabelecimento do jogo a partir do que entendemos enquanto triangulação, para exemplificar como se comunica o jogo cênico e como pode-se criar uma conexão com aquele que assiste.

O capítulo 2, abordaremos os fundamentos no que diz respeito ao som de cena, conceitos que nortearão o desenvolvimento da pesquisa. A fim de alargar definições que possibilitem a identificação de como na palhaçaria se encontra potência no jogo por meio das sonoridades dentro do acontecimento/espetáculo. Será discutido, a partir dos princípios da palhaçaria, observados no meu processo, e dos conceitos do som de cena, como essas características funcionam em conjunto. Abordando as maneiras como os elementos apresentados se configuram numa cena de palhaçaria. Trataremos dos elementos sonoros produzidos pelo artista em cena, tanto aspectos sonoros produzidos pelo seu corpo no espaço teatral, quanto na produção de sons significantes por meio da voz.

Ainda no capítulo 2, introduziremos reflexões em relação a palhaçaria em conjunto com as sonoridades, por meio de exemplos práticos. Utilizaremos *Circulando*, espetáculo o qual eu assino a direção e a orientação cabe a Priscila Padilha, orientadora deste trabalho, para exemplificar de forma descritiva as potências das sonoridades na narrativa cênica de uma palhaça. Analisaremos as cenas *Funny invisible drum* e *Saltimbanco*, números registrados em vídeo, onde são apresentadas cenas pautadas na reprodução de sons que convencionam a presença de objetos invisíveis. Descreveremos as ações e apontaremos como é produzida a potência cênica através das sonoridades, por meio de um número que produz e mantém uma atmosfera

lúdica a respeito do espaço cênico, produzindo esse universo a partir de elementos sonoros.

E por fim no capítulo 3, será apresentado os resultados da presente pesquisa, como começou e aonde chegamos, principais conceitos estudados e a maneira como a pesquisa intercorreu.

1. O SER NA PALHAÇARIA, SURGIMENTO DO CIRCO MODERNO E DESDOBRAMENTOS NO BRASIL

A arte de *palhaçar* está presente nas artes da cena há tempo demais para ser delineada sua origem com precisão. Podendo ainda ser reconhecida em diferentes culturas, com nomes e costumes distintos. É recorrente na história humana a presença de figuras cômicas que por vezes se aproximam do que temos estabelecido nas artes cênicas como um clown ou palhaço¹². Neste capítulo, traçaremos um percurso referencial que busca delinear o que hoje se constitui enquanto palhaço moderno ocidental com comentários a respeito da palhaçaria feita no Brasil.

A palhaçaria¹³ é uma arte viva, e por isso é necessário, além das bibliografias disponíveis, partir do que se conhece vendo e vivenciando. Trataremos então, do palhaço como o conhecemos na cultura branca ocidental contemporânea, com ênfase nas propostas brasileiras de palhaçaria, considerando o Brasil como um país ocidentalizado.

A palhaçaria se manifesta por meio de uma tradição cômica, presente no circo, na rua e no teatro. Comumente, essa figura é caracterizada com roupas espalhafatosas muito maiores que o corpo do próprio artista, calçados gigantes e um nariz vermelho¹⁴. Além disso, pude observar em meu percurso que essa figura carrega em si elementos que compõem uma presença cênica, e princípios específicos na construção de um corpo e de uma lógica própria de ser e agir; assunto que abordaremos nos capítulos a seguir.

¹² Roberto Ruiz trata da nomenclatura a partir das etimologias dos termos, *clown* que deriva de *clod*, do inglês, e significa camponês ou rústico; já palhaço, vem do termo italiano *paglia* (palha), e faz alusão às roupas que essa figura cômica usava, revestidas com palha, o mesmo material que colchões, artifício que o protegia durante as quedas. (Ruiz, 1987, p.12). Optaremos, neste trabalho, pelo uso das palavras palhaço e palhaçaria para definir os artistas desta área, pois estas são as palavras em português usadas no contexto brasileiro.

¹³ Sobre o termo “palhaçaria”, Reis destaca: “Se o sufixo “ria” tem relação com lugar, atelier e oficina – como a alfaiataria do alfaiate, a peixaria do vendedor de peixe e a padaria do padeiro –, então por que não palhaço e palhaçaria? O lugar onde consumimos o produto palhaçaria é o corpo do palhaço, ele carrega e vende a sua palhaçaria para onde vai, seja nas ruas, nos circos, teatros ou hospitais” (2013, p. 22-23).

¹⁴ Porém não se pode atribuir radicalidade aos aspectos apresentados, já que são reconhecíveis palhaços que não se atém a essa caracterização. Exemplos: Leo Bassi, Rowan Atkinson (Mr. Bean), Hugo Possolo, Domingos Montagner e Fernando Sampaio (La Mínima).

Partiremos então da perspectiva que origina o que entendemos hoje como circo moderno, cujo advento é atribuído a Philip Astley (1742-1814), suboficial da cavalaria inglesa. Título importante de destacar já que os primeiros espetáculos organizados por Astley tinham como principal atração a demonstração de habilidades equestres, o que nos remete ao termo “circo de cavalinhos”.

No final do século XVIII, segundo Bolognesi, era comum presenciar apresentações ao ar livre, em praças e feiras, ações que fomentavam a apreciação da cultura popular. Astley apropriou-se dessas apresentações e as conduziu a um espaço fechado, possibilitando assim a cobrança de ingressos, transformando-as em um evento que visava um público aristocrata e a burguesia em ascensão.

Diferentemente dos espetáculos das feiras ambulantes, os primeiros circos eram permanentes e se instalaram apenas nas grandes cidades. O espetáculo circense, em seus primórdios, não se destinava ao público das ruas e praças e frequentador das feiras e apreciador da cultura popular. Dirigia-se aos aristocratas e a crescente burguesia. [...] A aristocracia encontrou com o circo, um modo de tornar espetacular o seu mais caro símbolo social, o cavalo. (BOLOGNESI, 2003, p. 34)

A princípio, as apresentações realizadas no Anfiteatro Astley consistiam apenas em proezas executadas com cavalos. No entanto, à medida que a expansão de seu show chegava a Paris, na França, seu espetáculo foi enriquecendo com outras atrações, que até então ocupavam apenas espaços populares.

Por ter um espetáculo focado na demonstração de habilidades equestres, as apresentações se tornavam repetitivas e monótonas. Por isso, artistas que realizavam atividades essencialmente paródicas, ganharam espaço na programação ao subverterem a lógica das apresentações já conhecidas, montando cavalos de forma invertida, transformando as atrações em motivo de riso (BOLOGNESI, 2003). Além disso, usavam suas habilidades de montaria para realizar malabarismos que aumentavam a sensação de risco e mantinham a atenção do público durante as apresentações. Dessa forma, um primeiro esboço do que entendemos enquanto palhaço se tornou um elemento fundamental do espetáculo elaborado por Astley, contribuindo para o

entretenimento e diversão do público, tornando-se uma figura intrínseca à história do circo moderno.

Embora Philip Astley seja considerado o criador do circo moderno, é importante ressaltar que a atividade circense já existia no Brasil antes mesmo da inauguração do Anfiteatro, trata-se de um circo trazido ao nosso país por ciganos que haviam sido expulsos da Europa.

No Brasil no Setecentos, há registros de padres reclamando dos ciganos, que usavam estruturas parecidas com as do circo de pau fincado. Eles vieram para cá expulsos da Europa, e eram domadores, exímios cavaleiros, tinham cavalos etc. Por isso antes mesmo de Philip Astley ter um circo, já havia arte circense no Brasil, obviamente não em um circo como conhece hoje. Os ciganos usavam tendas, que não sabemos exatamente como eram, mas existem essas referências, normalmente negativas. Naquele tempo, nas festas sacras, havia bagunça, bebedeira e exibições artísticas. Os padres escreviam relatos pondo a culpa nos ciganos e nos artistas. Bom, havia de tudo, até teatro de bonecos. Eles viajavam de cidade em cidade e faziam o que fizesse mais sucesso naquele lugar, em função do gosto popular local.” (TORRES, 1998, p.19-20 *apud* BOLOGNESI, 2003, p.46)

Assim, é preciso reconhecer que o desenvolvimento da arte circense, através de uma perspectiva cigana do circo, também ocorreu no Brasil em paralelo ao que se observava na Inglaterra.

O palhaço moderno ocidental é construído a partir das intersecções de uma tradição presente em diversas culturas, que se reafirmam através de um vasto repertório mantido vivo pela oralidade e pelo aprendizado físico. É preciso salientar que se trata de uma tradição fundamentalmente passada entre gerações pela experiência prática, que aprimora as habilidades daquele que pratica a palhaçaria e permite sua adaptação a diferentes contextos.

Portanto, o recorte que fazemos da palhaçaria feita no Brasil aponta para questões de base presentes no processo de estudo da palhaçaria advindas dos princípios defendidos pela tradição, culminando em aspectos unos. Bolognesi (2003) destaca em sua pesquisa sobre circos brasileiros, uma característica distinta da tradição europeia ao não reconhecer/localizar nenhum Clown Branco, figura advinda da dupla Branco e Augusto¹⁵. Sem a presença do

¹⁵ Branco e Augusto são tipos de palhaço, normalmente reconhecidos em duplas. O Branco se apresenta com a cara pintada de branco e roupas que o caracterizam com um ar de sobriedade e fineza, já o Augusto, tem como base o nariz vermelho e roupas que não lhe servem. “A dupla augusto e Clown Branco, então, veio a solidificar as máscaras cômicas da

tipo Branco, sua função enquanto embate cênico, na tradição brasileira, foi absorvida por um palhaço que difere do Branco ou até mesmo pelo mestre de cerimônias do circo.

Bolognesi ainda apresenta outras especificidades do fazer da palhaçaria no Brasil, apontando para essa ideia de tradição pela experiência. Essa característica gera o desdobrar de um modo específico de olhar para a palhaçaria, um espaço múltiplo, que preza pela exploração do aspecto vulnerável e estúpido do ser humano, daquilo que é risível. Outras particularidades observadas dessa arte no Brasil:

Durante as visitas, pode-se verificar o predomínio das entradas faladas nos circos nordestinos que procuram a comicidade no jogo de palavras e nas piadas, independentemente de serem grandes ou de menor porte. Em outras regiões, como os estados do Sul, a presença do teatro cômico, sob a lona, dá ao palhaço uma importância peculiar. A pesquisa no Sul comprovou as seguintes companhias que se dedicam exclusivamente ao circo-teatro: Circo-Teatro Bebê, Teatro Serelepe, Circo-Teatro Popular de Curitiba (que faz uso de um pavilhão de zinco). Além desses, o Circo Real, com o palhaço Piquito, no Estado de São Paulo, se dedicava ao circo-teatro, porém de forma esporádica. O Real mesclava seu espetáculo com atrações, shows musicais e esquetes cômicas. (BOLOGNESI, 2003, p. 100.)

Essa comicidade apontada por Bolognesi, pautada na palavra é verificada em diversas regiões do Brasil, sendo este um país bastante grande não é descartada a observação de artistas da palhaçaria que não o façam. A pluralidade de formas de como a palhaçaria se desdobra em todo o território brasileiro não se afasta completamente do que se tem nas referências bibliográficas, porém ganha novos olhares sob essa mesma linguagem.

Sobre o circo-teatro, ele está presente por meio da representação de esquetes e reprises de números já apresentados durante a noite de apresentação do circo. Esse tipo de representação dá origem a figuras referência no uso de humor por meio da palavra. Podemos elencar, o grupo Os Trapalhões¹⁶, que estiveram presentes com grande força num aspecto de

sociedade de classes. O Branco seria a voz da ordem e o Augusto, o marginal, aquele que não se encaixa no progresso, na máquina e no macacão do operário industrial (no geral, a roupa do Augusto é um macacão bastante largo)". BOLOGNESI, 2003, p.77

¹⁶ Os Trapalhões é um grupo de comédia brasileiro, que estrelaram o programa homônimo, exibido inicialmente pela TV Tupi (1974–1976), e posteriormente pela Rede Globo (1977–1995), além de diversos filmes entre a década de 1960 e a década de 1990. O quarteto era formado por Renato Aragão, intérprete do cearense Didi Mocó, Dedé, "o galã da periferia", Mussum, "o malandro do morro" e Zacarias, "o mineirinho ingênuo".

identidade cômica nacional, durante todo um período estimado entre 1960 e 1990. Trazemos menção também, ao artista Mazzaropi¹⁷, formador de um público fiel ao cinema cômico nacional. Atrevemo-nos a dizer que se a Inglaterra tem Charles Chaplin como referência cinematográfica cômica feito no país, nós temos o Mazzaropi.

Importante ressaltar que mesmo nos números com realização pautada na palavra, não se distancia o aspecto da ação corporal presente na palhaçaria, tais elementos devem ser compostos em conjunto, sem deixar de lado o pensar corpóreo. Salientamos que o palhaço utiliza de toda forma de comunicação disponível, por isso ao atribuir a palavra ao seu jogo, não substitui outros aspectos do fazer artístico.

Ainda sobre referências e características da palhaçaria no Brasil, Reis destaca outros dois nomes que consolidaram o circo-teatro:

Tanto Eduardo das Neves como Benjamim de Oliveira e outros circenses, contribuíram para a consolidação desta forma de produzir a representação teatral no espetáculo, articulando uma multiplicidade de linguagens artísticas que veio a ser cunhada de circo-teatro. A primeira parte tinha uma programação mais associada à forma tradicional do circo, feita de uma variedade de números curtos, a segunda unia e engajava os mesmos artistas num grande número de pantomima que se apropriava de outros gêneros musicais, teatrais e literários, com o uso cada vez maior do diálogo. (REIS, 2013, p. 154)

Os dois palhaços, Eduardo das Neves e Benjamim de Oliveira, são de extrema importância para história da palhaçaria brasileira. Contemporâneos considerados multiartistas, caminhando pela autoria de diversos números voltados para o circo-teatro, além da poesia, música e roteiro. Benjamim é considerado o primeiro palhaço negro brasileiro de renome, e por isso tem sido foco de pesquisas recentes sobre palhaçaria negra, e o introdutor do teatro popular no circo nacional¹⁸.

¹⁷ Amácio Mazzaropi foi um ator, humorista, cantor, produtor, roteirista e cineasta brasileiro. Um dos nomes mais conhecidos do cinema nacional, ficou marcado pelos papéis como o "Jeca" ou o "caipira", tendo produzido, escrito, dirigido e estrelado 32 produções entre 1952 e 1980.

¹⁸ SILVA, 2022, p. 28.

1.1 PRINCÍPIOS DA PALHAÇARIA

Tendo apresentado alguns antecedentes históricos do surgimento do palhaço na Europa e citada alguns dos desdobramentos no Brasil, e delineada essa figura de uma forma intrínseca ao que diz respeito a estas tradições, como seu jogo e suas características; trataremos, neste subcapítulo, dos princípios que são estabelecidos para o fazer, o pensar e o ser na palhaçaria. Fundamentos que resultam numa figura de um/a artista de palhaçaria passível de reconhecimento mesmo quando não caracterizado por suas roupas, e nariz vermelho, como destacado na primeira parte do capítulo.

Abordaremos princípios que pude observar como presentes na minha formação de palhaço, apontando aqui pontos que sustentam os aspectos brincantes reconhecíveis na palhaçaria. Pode-se elencar, então, a exploração da vulnerabilidade, o contraste entre a ingenuidade e a experiência/sabedoria, o fracasso e o desamparo, a generosidade em cena e a espontaneidade, com o adendo da imaginação. Todos esses princípios são observados numa subjetividade individual e na busca pela liberdade alcançada no estado de *ser palhaço*.

Ao se pensar na vulnerabilidade, entendemos que Ricardo Puccetti¹⁹ trata deste princípio como resultado principal a ser alcançado no processo da palhaçaria:

[...] um caminho aberto, sem fim, e com constantes mudanças de direção. [...] apenas para me fazerem chegar a um mesmo ponto: ao entendimento de como um ser vulnerável em sua humanidade, diante de outro ser que o observa, pode provocar o riso nas suas mais sutis gradações. (PUC CETTI, 2012, p. 121).

Ao observar e ser observado, o palhaço é levado a estar vulnerável em sua humanidade, e a humanidade pode ser ridícula em diversos momentos. Na palhaçaria, se explora questões cotidianas que relativizam a maneira como nos enxergamos, para nos fazer olhar para as situações as quais levamos a sério demais, inseridos numa sociedade que nos condiciona a tentar sermos melhor em tudo ao que nos propomos fazer. O/a palhaço/a nos permite rir dos nossos

¹⁹ Ricardo Puccetti, Ator, palhaço, pesquisador, orientador de atores e diretor. Entrou para o LUME Teatro em 1988, ajudando a constituir o grupo enquanto núcleo de pesquisa ao lado de Luís Otávio Burnier e Carlos Simioni.

próprios fracassos e da nossa humanidade, ou seja: rir do ridículo das situações as quais criamos.

O estado de vulnerabilidade propõe um espaço de identificação com essa figura que, num primeiro momento se apresenta estranha e inadequada por suas roupas, pelo nariz vermelho, e pela própria lógica de ação. A presença do/a palhaço/a provoca a inversão de valores almejados no estar em sociedade, subvertendo questões como a sobriedade no vestir e a polidez no comportamento. A palhaçaria nos autoriza a usar pijamas no ambiente de trabalho, nos permite abraçar e beijar uma autoridade de poder, pois ele aceita aquilo que ele deseja. Ao inverter essa lógica cotidiana, nos torna cúmplice, fazendo-nos reconhecer que está tudo bem sermos do nosso jeito: imperfeitos e ridículos.

Ponto que se aproxima do conceito de ingenuidade. Aqui, a ingenuidade aparece como conceito guia no processo de criação e iniciação na palhaçaria. A partir desse conceito observamos o ridículo e a estupidez humana, pois ao ser ingênuo o palhaço não racionaliza as relações, tudo lhe é simples. “Descobrir o próprio clown, significa confrontar-se com o próprio ridículo, tendo por base a ingenuidade.” (BURNIER, 2001, p. 210). Esse processo de descoberta mune o/a artista da palhaçaria de ferramentas cômicas compostas por características presentes em seu corpo e em sua personalidade.

É preciso distanciar a ingenuidade da infantilidade, pois o/a palhaço/a conta com o próprio repertório para estar presente, não se está alheio as próprias experiências de vida. Neste aspecto, ele/a sabe como se sentar numa cadeira, por exemplo, mas para desenvolver o princípio da ingenuidade se procura outros meios de fazê-lo.

Uma outra regra para o clown é que ele entende as coisas em um nível primário e ingênuo, ao pé da letra. Ele não é propriamente idiota, mas um profundo ingênuo, e sua estupidez vem dessa ingenuidade. É por isso que ele é extremamente sensível e humano. As coisas o penetram e o atingem afetando sua pessoa. (BURNIER, 2001, p. 217).

Na palhaçaria se explora o universo munido de um olhar parecido com o de uma criança que está a descobrir o mundo, e por isso transmite essa sensibilidade, pois ele é afetado por tudo que lhe toca os sentidos. Apontamos

que este princípio propõe sua descoberta por um mundo simples, não racionalizado, se ele/a quer tentar sentar-se na cadeira de outra maneira, ele/a o faz.

A vivência daquele que faz palhaçaria não é ignorada quando se está em cena, pois quando se está munido de suas próprias sensações em relação ao mundo, se reconhece em sua condição humana, para explorá-la. Cita-se o princípio da experiência/sabedoria para delinear um contraste em relação ao que é destacado pela ingenuidade. Isso faz com o que a/o artista carregue consigo as habilidades adquiridas ao longo de sua trajetória, para a cena. Lecoq se lembra da tradição do circo ao comentar sobre a experiência:

Exige uma forte experiência pessoal do ator, na tradição do circo, os clowns em geral, são feitos pelos velhos artistas. Os jovens ainda estão nas proezas [...], e, como os velhos são mais capazes disso, tornam-se clowns, expressão de uma maturidade. De uma sabedoria! (LECOQ, 2010, p. 220).

Essa maturidade particular aparece tanto em consciência física e no espaço do picadeiro, quanto em relação às situações nas quais o/a palhaço/a vive em contato com o público. Ele está sempre preparado para puxar o tapete do público e de si mesmo como parte de seu jogo, de sua brincadeira.

O/a palhaço/a se aprovisiona de suas imperfeições e das imperfeições do mundo, cria um universo cênico propício aos seus próprios fracassos e falhas para, então, rir de si mesmo. Nesse sentido, a palhaçaria pode estar inserida em uma lógica particular e única, pautada na vulnerabilidade inerente a humanidade, criando assim uma conexão com aqueles que o observam.

Ao elencar o fracasso, exemplifica-se tal princípio num ditado popular que é o: “errar é humano”. Ao longo das eras o ser humano vem se colocando cada vez mais como um *ser* acima de todos os outros seres que compartilham da Terra, e principalmente de outros seres humanos. Essa busca por elevação e destaque, nos distancia uns dos outros, com a falsa ideia de que se é superior ao erro e ao fracasso. Assim, na palhaçaria é destacado o próprio fracasso e vulnerabilidade humana, para lembrar que se é humano, e que fracassar é intrínseco ao viver.

A palhaçaria propõe a relativização de todas as normas e regras morais, atingindo, eventualmente, figuras de poder. Ao abordar seu próprio fracasso,

essa figura questiona situações que vivemos cotidianamente e regras estabelecidas no convívio em sociedade de modo geral, provocando reflexões a respeito de um fracasso coletivo.

O fracasso deixa o ser humano exposto, desamparado, pois é desgostoso perceber o próprio erro, porém na palhaçaria se destaca que é permitido rir de seu erro. Esse movimento pode gerar uma imersão na atmosfera criada em cena, dando foco à própria perspectiva, como “ser” que habita esse mundo. Olendzki comenta a respeito da potência que o fracasso enquanto princípio provoca neste “ser”:

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

O/a palhaço/a encontra no seu fracasso uma nova possibilidade, que ele explora e experimenta. O desamparo habita este espaço entre o fracasso e o que surge a partir dele.

A espontaneidade surge na reação que o/a palhaço/a desenvolve em situações que o cercam. Por mais que os números e entradas de palhaçaria possam ser ensaiadas, é inerente à figura do palhaço a necessidade de viver e reagir aos momentos no *aquí e agora*. No processo de iniciação a palhaçaria, a espontaneidade é estimulada com o objetivo de dar consciência ao artista à maneira como ele reage ao mundo. Nesse intento a improvisação busca nesse corpo disponível, propor situações que façam com que se caminhe para longe dos estereótipos. A pessoa que guia esse processo de iniciação destaca e reforça aquilo que é orgânico na forma como a/o artista reage. O objetivo é não fingir, busca-se a espontaneidade e a liberdade.

Bolognesi aponta dois elementos que são explorados pela espontaneidade do palhaço:

A espontaneidade dos palhaços tem dois elementos prévios: uma dramaturgia e uma personagem. A adequação desses dois elementos é balizada, inicialmente, pela intenção do artista em atingir alguns propósitos cênicos. [...] a percepção e a intenção já têm um acordo contratual com os recursos do ator, visando à realização da cena. A realização, portanto, é marcada por um ato de volição, quando uma vontade determina uma ação. Nesse momento, o corpo como um todo se projeta no espaço cênico. Mas nesse jogo falta ainda a ação de um terceiro elemento, determinante na improvisação dos palhaços: o público e suas reações. (BOLOGNESI, 2003. p.196)

Aqui a dramaturgia aparece como a linha que guia os objetivos do palhaço em seu número, sentar-se, tocar um instrumento, andar de bicicleta (exemplos simples, presente nas gags). A personagem, na citação, personifica as vontades do/a palhaço/a, aquilo que determina como agirá dentro da dramaturgia, comunicando o fracasso, interagindo com o público. Bolognesi nos lembra da importância da presença do público e de suas reações, o/a palhaço/a está em busca do outro. Não prevendo o que pode acontecer nesse encontro, é necessário ser generoso para convergir à espontaneidade.

A generosidade na palhaçaria ocupa um espaço de poder compartilhar seus fracassos, com aqueles que o assistem e jogam com ele/a, com o outro, mesmo sendo um/a segundo/a palhaço/a. A generosidade é porosa e habita na disponibilidade, é necessário estar disponível para brincar com o outro. O/a palhaço/a pode ter uma personalidade mesquinha e teimosa, porém jamais faz com que seu número seja algo que acontece só com ele mesmo, como proprietário daquilo, ele troca pelo olhar, oferece o que ele tem, falho e único. Estar generoso tem relação com a escuta, essa escuta é algo a ser treinado e é advinda da experiência, um/a palhaço/a não é dominante no espaço que está inserido, ele relativiza sua própria presença para estar disponível ao que o cerca.

Na palhaçaria não existe sem o *estar* generoso e disponível, o/a palhaço/a busca pelo encontro, pela troca. O riso é gerado por uma espécie de abdução poética que surge na perspectiva do mundo que o/a palhaço/a apresenta. A atmosfera desenvolvida por essa figura baseada nestes princípios propõe um vislumbre de novos mundos que são criados a partir da imaginação.

A imaginação enquanto princípio surge em cena quando o/a artista se propõe a um jogo e trata-o como se ele fosse real, acreditando e reagindo a essas proposições. Utilizando da ingenuidade enquanto princípio, ele acredita

no que compõe e ao comunicar convida o público a participar do seu universo. Nair D'Agostini²⁰, a partir de sua experiência com o sistema de Stanislávski, fala da imaginação ativa como um dos propósitos fundamentais dentro da arte da atuação:

Diante dessa necessidade de uma imaginação ativa, o ator é levado, por meio de exercícios, a participar de invenções propostas, reagindo fisicamente e psicologicamente ao jogo, como se fosse real, o que exige a ingenuidade da criança. A imaginação não pode ser geral, ela tem de se constituir num poder para sugerir imagens claras, definidas e concretas para a criação. No processo criativo, a imaginação do ator precisa ser estimulada com um objetivo interessante para que os pensamentos se tornem ativos e gerem ações internas e externas concretas. (D'AGOSTINI, 2007. p.68 *apud* PADILHA, 2011. p.76-77)

É atribuída, então, à imaginação a capacidade de criação de ações físicas concretas e de acontecimentos cênicos. A articulação desse pensamento propõe que a imaginação seja treinada e dominada como princípio a ponto de que o público não duvide do que o/a artista realiza em seus números. Não se pode estar em cena e falsear suas ações, é fundamental investigar a imaginação para alcançar um estado de crença cênica.

Sem esse processo de reconhecer e explorar os princípios em busca de uma *lógica de palhaçaria*, corre-se o risco de se criar uma figura representativa, que não vivencia a lógica do pensar e *ser* palhaço/a. “A grande dificuldade consiste em encontrar de cara a dimensão justa, em interpretar verdadeiramente sua pessoa, *ser* um *clown* – e não “fazer um *clown*”. (LECOQ, 2010, p. 217). Lecoq busca definir a ação daquele que faz palhaçaria, como algo interno, que parte de si e se atenta às reações em relação às situações propostas. O palhaço não finge, ele busca estar exposto, vulnerável, desamparado, espontâneo e generoso.

²⁰ A doutora Nair D'Agostini, no período de 1978 a 1981, realizou estudos de Pós-Graduação no Instituto Estatal de Teatro, Música e Cinema de Leningrado, hoje São Petersburgo, na antiga URSS. Foi a primeira brasileira a estudar o sistema de Stanislávski com os mestres russos. Discípula da tradição de Stanislávski, em terceira geração, foi aluna de A. Kátzman e G. Tovstonógov. Tornando-se a principal referência dos estudos práticos e teóricos do sistema de Stanislávski no Brasil.

1.2 ESTADO DE AÇÃO

Quando observamos um palhaço nesse estado de dilatação, percebemos que algo emana dele, algo que pode não apenas ser visto, mas também “sentido”.

(Ricardo Puccetti)

Os princípios que a palhaçaria aborda encaminham o processo a um estado que denominaremos como *estado de ação*. Este estado é uma proposição que conduz o/a artista a não depender de elementos externos, para acessar a lógica *de palhaçaria*, sem o uso da máscara (nariz vermelho), por exemplo. Luís Otávio Burnier²¹ em *A Arte de Ator* destaca como esse processo se apresenta diante desta figura cômica: “O *clown* surge à medida que vai encontrando, ampliando e codificando suas ações físicas. Ele também constrói um léxico próprio que é o modo como seu corpo fala.” (2001, p. 218). Essa criação de repertório, de um léxico corporal fomenta as maneiras que palhaço tem de se comunicar. Este estado é criado e potencializado pelos princípios abordados e só se concretizam por meio do estudo prático e da experiência.

O estado de ação da palhaçaria ou o “estado de palhaço” trata de um aspecto energético que busca identificar e criar pontos de referência que sustentem a interação do palhaço com aqueles com quem ele joga, mesmo que estes sejam objetos inanimados. O ideal é de que o/a palhaço/a esteja ali diante do público percebendo e reagindo às interações, ele precisa estar em constante atenção com o *aqui* e o *agora*, perceber tudo o que acontece ao seu redor. Por exemplo, um/a palhaço/a interagirá caso um espectador levante e saia de seu número, chamará sua atenção, podendo até ajudar a pessoa a sair, mas com isso conduzirá público junto. O estado permite ao artista brincar e abrir o jogo, construindo a partir da interação espontânea, ele age por sua vontade.

Ricardo Puccetti traça um caminho que une alguns dos princípios da palhaçaria e adentra ao conceito do estado de palhaço:

O estado de palhaço é o resultado de uma experiência no “picadeiro”, onde o aprendiz tem a vivência de “sentir-se exposto”, de “ser visto”,

²¹ Luís Otávio Burnier (1956-1995), foi ator, mímico, tradutor, pesquisador e diretor de teatro brasileiro. Foi um dos fundadores e esteve à frente do grupo LUME (1985) até seu falecimento.

de “revelar” algo íntimo para o público. Experimentar a vivência do “não-fazer”, ou do “fazer” a partir de um impulso real no momento em que ele se relaciona com o público, e não com a ação sendo consequência de uma decisão a priori. Mas o “estado de palhaço” pode ser mais abrangente e amplo do que este “primeiro estado de revelação”. Ele pressupõe o jogo entre o palhaço e o público, ou seja, a capacidade do palhaço interagir, utilizando seu repertório de ações, de gags e de idéias, com cada indivíduo da platéia. E o riso nasce como consequência desta interação. (PUCCETTI, 2012, p. 122)

O riso, então, torna-se uma consequência, não é um objetivo final, o objetivo está diretamente ligado com a ação do “fazer” ou o “não-fazer”.

A palhaçaria trabalha com uma narrativa que pode ser alterada, tornando qualquer situação um subterfugio para sua presença, nunca ao contrário. O desenvolvimento do número ocorre com o contato com a plateia: “Trabalhando com roteiros básicos, gerais e esquemáticos, que se modificam de acordo com a interação com a plateia, o palhaço a cada função vai recriando, adaptando, reescrevendo as histórias.” (Bolognesi, 2003 P.176). No momento em que o/a palhaço/a se entrega a interação e passa a explorar as reações da plateia, ele segue sua vontade escolhendo conduzir o jogo por meio de um desvio na linha da história que ele conta.

Ressalta-se a importância das interações do artista de palhaçaria, foca-se na escuta de suas próprias vontades e a escuta na interação com o outro, sejam objetos ou pessoas. Nisso é evidenciado a necessidade de buscar inspiração em toda relação que se estabelece. Seu jogo nasce pelo fato de se *estar* ali disponível e generoso.

Burnier traça caminho pelo que se entende como a *lógica do clown*, um estado de ação e de pensamento, ou seja, um *clown* encontra sua maneira de agir, pensar e de sentir.

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. Não se trata de um pensar puramente racional, mas de um pensar corpóreo, muscular, físico. É o corpo que age e reage segundo a lógica do clown. É um pensar também afetivo e emotivo. (BURNIER, 2001, p. 219)

A palhaçaria pode fundamentar sua figura nos princípios que citamos, e encontrar uma nova forma de se comunicar por meio desse pensar afetivo e emotivo, culminando numa lógica própria de ação.

Há uma espécie de fragilidade na palhaçaria, essa fragilidade é expressa a partir de apenas *ser*, desnudo e desarmado, pois é preciso se entregar inteiramente ao encontro. Para, assim, poder realizar interações e descobertas com todos os elementos presentes. E por *ser*, evidencia-se que essa figura cômica não mascara suas emoções e ações. Se ele acha algo fofo, por exemplo, aquilo será fofo naquele momento, talvez o elemento mais fofo de toda sua vida. Já se algo não lhe interessa mais, não há nada ou ninguém que o convença a retomar sua atenção para aquilo.

Seguindo o tipo de interação apresentado dentro da palhaçaria, Machado salienta as transformações que um palhaço propõe nele próprio, no outro e no espaço, essa transformação só acontece quando o/a palhaço/a se permite jogar. E essa permissão só ocorre pela comunicação:

O clown caracteriza-se por ser um personagem que pode estar em qualquer lugar. E em qualquer lugar que ele esteja, transforma o espaço, evidenciando outros sentidos e significados das relações existentes. Um dos modos possíveis de se explicar tal constituição implica a possibilidade de compreender que a característica cômica do clown encontra-se num estado particular de comunicação e interação. O clown e o ambiente em que ele está dispõe-se a um jogo de receber, trocar e devolver. (MACHADO, 2005, p.12).

Assim, a autora evidencia um/a artista que explora tudo o que está disponível no seu entorno, que planeja parte de suas propostas, mas permite espaço ao improvisado, estabelece uma comunicação espontânea, simples, uma conexão com cada pessoa presente. A palhaçaria reforça essa dinâmica pelo princípio básico de se munir de tudo aquilo que lhe toca os sentidos. Ele corporifica suas emoções, expande seu corpo neste estado de comunicação, usufrui dos estímulos internos e externos para criar um universo próprio.

O fator cômico desenvolve-se com o estabelecimento de jogo, e a partir da vivência de situações ridículas que estão presentes em contextos cotidianos. Muito da maneira de como o/a palhaço/a age pode estar na forma como a própria pessoa gostaria de agir, pois ele não mascara suas emoções, ele vive e brinca com isso. Burnier cita Ara Shklovski para criar um argumento mais robusto a respeito das lógicas de ação do ser na palhaçaria:

Esta combinação do cômico e do trágico acentua a percepção de emoções contrapostas e é muito peculiar ao clown. Ara Shklovski (SHKLOVSKI, 1995, p. 32), o clown faz tudo seriamente. Ele é a

encarnação do trágico na vida cotidiana; é o homem assumindo sua humanidade e sua fraqueza e, por isso, tornando-se cômico. (BURNIER, 2001, p. 206).

Quando um/a palhaço/a assume uma tarefa e fracassa em seus objetivos, ele se torna cômico não por ser uma figura infantilizada, ou que busca o riso fácil, mas por estar determinado a realizar suas ações a tal ponto em que uma simples ação como a de se sentar numa cadeira ganha outra dimensão do fazer.

Ainda que um/a palhaço/a atue dentro de circunstâncias que envolvem uma personagem dentro de uma narrativa, não há um afastamento de trejeitos pessoais, sua lógica de ação e de suas singularidades. Burnier fala sobre a atribuição de personagens na vivência do *clown*:

Como nos clowns do circo europeu, eles criaram para o cinema tipos originais e únicos – diferentemente do comediante, que deve poder encarnar personagens os mais diversos. Carlitos é o clown de Chaplin, pessoal e único, não importando se desempenha o papel de O grande ditador, do vagabundo de O garoto ou do operário em Tempos Modernos. (BURNIER, 2001 p. 209)

É possível observar, assim, que mesmo que haja papéis para suas ações, tais como guarda de trânsito ou astronauta, o/a palhaço/a ainda manterá sua *lógica de ação*. Se por exemplo, o papel for detetive, a figura deverá estar atenta aos detalhes, realizar ações próprias de um/a detetive, como investigar, averiguar, o que não impedirá que a *lógica da palhaçaria* seja operante nesse processo. Caso uma das características do/a palhaço/a seja derrubar objetos ou mesmo contaminar as provas do crime, essa característica se apresentará como um potencializador ao papel detetive.

Estando em cena enquanto alguém que está neste *estado de ação*: vivo e mutável, o/a palhaço/a não tem a escolha de não reagir ao que acontece em seu entorno. Caso ele deixe um objeto cair, ou caso alguém no público espirre, sua atenção se concentra no acontecimento, reafirmando essa presença:

O clown é um ser que tem suas reações afetivas e emotivas todas corporificadas em partes precisas do seu corpo, ou seja, sua afetividade transborda pelo corpo, suas reações são todas físicas e localizadas. [...] A lógica do clown é físico-corpórea: ele pensa com o corpo. (BURNIER, 2001, p.217)

Ele pode reagir com nojo, desespero, surpresa e isso é traduzido em sua lógica corpórea.

Figura 11 — Detetive Café, Clownssificados.



Fonte: Acervo grupo Abaporu, Blenda Trindade, 2017.

Essa figura é concebida e estabelecida a partir do *ser*, buscando em suas vulnerabilidades, em seu fracasso, no desamparo, componentes inerentes a figura humana. Para se tornar palhaço/a, uma face desnudada pela menor máscara do mundo, ele não representa ele passa a *ser*.

A pesquisa do clown próprio de cada um é, primeiramente, a pesquisa de seu próprio ridículo. [...] Deve descobrir nele mesmo a parte clown que o habita. Quanto menos se defender e tentar representar um personagem, mais o ator se deixará surpreender por suas próprias fraquezas, mais seu clown aparecerá com força (LECOQ, 2010, p. 214)

Aqui Lecoq discute algo importante para o *estar* em cena como palhaço/a. Quando um ator/atriz passa por um exercício de palhaçaria costuma-se ir preparado, pensando no que fazer para alcançar o riso, isso distancia sua vulnerabilidade se armando de “gracinhas”. Quando o ator/atriz se desprende disso ou sente seu fracasso por seu plano não dar certo, é aí que a palhaçaria aparece e causa o riso, quando se está desamparado.

A palhaçaria é viva, e o *estado de palhaçaria* aparece em situações reconhecíveis. Quantas cenas de palhaço/a não envolvem o simples ato de esperar um ônibus, de ocupar filas, de realizar tarefas cotidianas, varrer o chão que seja? Fracassar em ações que reconhecemos, aproxima e acolhe, deixa mais próximo de nossa humanidade, que é passível ao erro.

Seguindo pelo olhar pedagógico defendido por Lecoq, ele cita a máscara (nariz vermelho) como potencializador do caminho que leva ao desnudamento e aprofundamento em si. “Entrar numa máscara é sentir o que a faz nascer, encontrar o fundo da máscara, buscar aquilo em que, no íntimo, ela ressoa.” (LECOQ, 2010, p.93/94). O que se explora no íntimo dessa máscara é sua própria humanidade, sua ingenuidade em agir por *ser*, por estar e sentir.

Para ressoar a sua própria lógica de pensamento, de estar presente, de vivenciar a si próprio, é preciso entender que esse não é um estado cristalizado e imutável. Cada artista compõe o acontecimento/espetáculo a partir de um repertório próprio, que não chega a ser definido e definitivo, nós mudamos e nosso modo na palhaçaria muda. Para exemplificar Puccetti comenta:

Assim, o palhaço não tem uma forma fixa e definida, ele é um conjunto de impulsos vivos e pulsantes, prontos a se transformarem em ação no espaço e no tempo. Esses impulsos se concretizam ou se manifestam sempre obedecendo três parâmetros: a lógica do palhaço, entendida como sua maneira de “pensar” (o agir e o reagir com seu corpo); a interação com cada indivíduo do público e o jogo estabelecido entre palhaço e público. (PUCETTI, 2012, p.122/23).

Para concretizar a ação, o/a palhaço/a se apoia nestes três parâmetros, quanto menos perceber e absorver esses ideais, menos vida se apresenta em cena. O *ser* na palhaçaria propõe um espaço de encontro que se fortalece e é potencializado por meio dos princípios e no *estado de ação*, mas sua ação se completa no outro, naquele que o observa. Para interagir e criar relações, ele encontra outras maneiras de se comunicar.

1.3 COMUNICANDO: TRIANGULAÇÃO E ESTABELECIMENTO DE JOGO

Tendo em vista os princípios observados como sustentadores da arte da palhaçaria, trataremos neste subcapítulo do estabelecimento de jogo²². Ao entrar em cena o/a palhaço/a busca conexão, é necessário criar um laço, uma relação com aquele que o assiste, para que, assim, ele/a possa criar uma atmosfera de possibilidades. Puccetti comenta:

Quando o clown entra ele estabelece contato com "um" indivíduo do público. Com esse "um" ele se relaciona, se permite olhar no olho e trocar. [...] O clown é como um pescador: com sua vara de pesca ele entra, "fisga" alguém e a partir desse "um", começa a desenvolver sua performance. (PUC CETTI, 2012, p. 92)

Ao fisgar o olhar desse “um” e criar uma relação, o/a palhaço/a passa a se relacionar não apenas com esse “um”, mas com todos que assistem. É criado um ambiente de cumplicidade, e nesse espaço o público se permite adentrar no universo que o/a artista cria e assim, brincar também.

Desenvolvendo sua performance, já conquistada a cumplicidade do público, o/a palhaço/a comunica o que acontece em cena, suas emoções e sensações em relação aos acontecimentos. Para falar dessa comunicação abordaremos a técnica da triangulação.

Conforme orientações de Priscila Padilha, no projeto de pesquisa *Estúdio Trabalho em Cena*²³, a triangulação acontece quando o/a palhaço/a encontra um problema, ou foco de atenção, e comunica ao público como se sente em relação a esse problema, para então tentar resolvê-lo. Quando há mais de um/a palhaço/a em cena, essa comunicação passa a ser então: problema – palhaço/a parceiro/a – público. A ponta do triângulo é o público, pois é para ele que “se conta o que está acontecendo”.

Quando ocorre essa comunicação o/a palhaço/a abre o jogo da cena e convida o público a participar, o jogo é estabelecido sempre em contato com o outro. Padilha destaca:

²² Entendo jogo como as pequenas idéias, as micro-situações e relações criadas entre palhaço e público a partir da interação do repertório do palhaço com as reações do público. Essas pequenas relações permitem que o palhaço traga o público para o seu universo, conduzindo-o. (PUC CETTI, 2012, p.122/23).

²³ Projeto desenvolvido no Curso de Artes Cênicas da UFSC, que retoma objetivos e procedimentos do projeto desenvolvido anteriormente *Palhaçaria Disruptiva: novos caminhos para uma tradição*, executado entre 2020 e 2021.

O *clown* deve ter um jogo aberto, com lugar para o espectador penetrar, pois um *clown* nunca joga sozinho. Tudo o que ele faz ele faz a um "outro". Ele se nutre desta relação. A relação espectador-*clown* é diferenciada, porque nela há uma abdução poética permanente e fundadora. O público é adicionado ao espetáculo, age junto ao *clown*, que sempre que precisa o chama para perto. (PADILHA, 2011, p. 6)

A triangulação, a maneira que um/a palhaço/a usa para se comunicar, produz essa abdução poética que potencializa possibilidades irreais, pois o público "compra" as ideias que o/a artista cria. Isso inicia uma convenção dentro do universo que a palhaçaria origina. Traremos exemplos no capítulo 3. Essa criação é reafirmada pela crença naquilo que se faz em cena, e ao comunicar, ele indica ao público que aquilo é um jogo:

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 processo iniciático do clown está embasado nesta relação primitiva do acreditar e do querer. (BURNIER, 2001, p. 217)

Conquistada então, a relação de cumplicidade com o público o/a palhaço/a estabelece o jogo com "o outro". E é sempre na relação com "outro" que o palhaço existe. Ele habita o espaço daquele que o assiste e deixa que o "outro" entre, e, assim, ele compartilha e sente junto desse "outro". O público então se reconhece no/a palhaço/a, para poder rir junto dele.

2 SOM DE CENA

A composição cênica perpassa diversos elementos que em conjunto trabalham para um único objetivo, a realização de um objeto estético. Segundo Brook “os elementos componentes na cena [...] se completam em interações momentâneas e transitórias”, ou seja, esses elementos não são completos quando separados, mas sim quando interagem como um todo. Um desses componentes é o som, e ao pensar em como ele compõe com a cena, nos deparamos com o conceito de sonoplastia, que segundo Patrice Pavis²⁴, é:

Uma reconstituição artificial de ruídos. sejam eles naturais ou não. A sonoplastia deve ser distinta, ainda que nem sempre isso seja tarefa fácil. da palavra (em sua materialidade vocal). da música. dos resmungos” e sobretudo, do ruído gerado pela cena (PAVIS, 2008, p. 367).

Dentro desta definição, observamos a busca pela separação concreta daquilo que se entende enquanto sonoplastia e os elementos que são exteriores a ela. A sonoplastia está delimitada por uma reconstituição artificial de ruídos, ou seja, ela habita no espaço em que o elemento sonoro está sendo reproduzido de maneira simulada, não pertencente a fonte original. O que escapa à sonoplastia segundo Pavis é, todo ruído que não pode ser controlado por aquele que propõe a ação cênica.

Tragtenberg destaca “a situação do teatro e da dança que, mesmo incorporando elementos das novas tecnologias, é por definição uma linguagem que acontece no tempo e espaços reais” (2008, p.14/15). Partindo desse conceito, o de que a linguagem do teatro acontece no tempo e espaço presente, e entendendo que o acontecimento cênico será conduzido por uma presença humana real, a realização segue sendo uma função impreterivelmente artesanal, e nisso é possível reconhecer nessa ação uma reprodutibilidade limitada. Por mais que as cenas sejam objetos estéticos, e passem por um processo de treinamento e repetição, haverá elementos e situações que tornarão o momento único e vivo.

²⁴ Patrice Pavis é um estudioso e crítico de teatro, autor do livro *Dicionário de Teatro*.

Essa máxima característica das artes da cena, por mais que auxiliada por novas tecnologias que possibilitem um “controle” maior sobre a proposta cênica, ainda assim, não conseguirá se distanciar de um processo que ocorre no “*aqui e o agora*”, um jogo que acontece apenas no presente.

Seguindo as observações apresentadas por Tragtenberg, o autor nomeia como *música de cena* aquilo que abrange o que a sonoplastia não abarca.

Música de cena engloba todo e qualquer evento sonoro originário de qualquer espécie de fonte sonora que possa ser transmitida ao sistema nervoso central através de variação da pressão do ar, o que abarca, portanto, tanto os chamados sons musicais como os chamados ruídos de qualquer espécie (LIGNELLI *apud* TRAGTENBERG, 1999, p.26).

Tragtenberg aponta que qualquer som que seja possível de ser transmitido ao nosso sistema nervoso central, deve ser considerado parte da *música de cena*. Porém ainda busca uma separação ao definir como *sons musicais e ruídos de qualquer espécie*. Por isso é necessário que encontremos mais definições que possam ser destacadas a reafirmar e potencializar certos aspectos presentes na cena.

Pavis contempla outra perspectiva acerca do termo *música de cena*:

Música usada na encenação de um espetáculo, seja ela especialmente composta para a peça ou emprestada de composições já existentes, constitua uma obra autônoma ou só tenha existência com relação à encenação. Às vezes a composição musical assume uma tal importância que relega o texto a segundo plano e se torna uma forma musical inteira (ópera, entreato musical, abertura, final). (PAVIS, 2008. P. 54-55)

Na definição de Pavis, observamos que a *música de cena* está mais atrelada a uma composição musical com o objetivo de participar da proposta cênica, elemento que integra o espetáculo, podendo ser ainda objeto principal de uma apresentação. Para tanto essa música pensada para a cena deverá contribuir, ajudando a contar a história, ilustrando a ideia, não apenas enfatizando a imagem.

Os dois autores, tanto Tragtenberg, quanto Pavis, apresentam pontos que fomentam e abrangem o objetivo de alguns elementos sonoros presentes nas artes da cena. Sendo apresentados então, por Pavis, a reprodução de sons artificiais, que não contemplam a voz, nem a música, como sonoplastia.

Uma música composta com o objetivo de integrar um evento cênico é defendida como *música de cena* também por Pavis. E a *música de cena*, que engloba todo evento sonoro originário de qualquer espécie, abrangendo e definindo sons musicais e ruídos, defendida por Tragtenberg.

As concepções citadas acima discutem sobre as funcionalidades e definições do que se busca enquanto som de cena. Dentro dos três conceitos apresentados, (*sonoplastia* de Pavis, *música de cena* de Tragtenberg e *música de cena* de Pavis) nenhum faz referência direta à participação do público enquanto composição sonora do acontecimento cênico. Traremos o conceito de *sonoplastia* defendido por Lignelli, que expande e abrange esse aspecto:

Hoje entendo por sonoplastia todo o som de origem referencial (não caracterizado como palavra nem como música) que se encontre no uso habitual em um dado contexto, produzido para e/ou na cena teatral, que além de sua função referencial, pode exercer funções dramáticas e discursivas, onde se incluem ainda sons não pré-estabelecidos como algumas manifestações da plateia (tosses, interjeições, risadas), dos atores (queda de objetos de cena, trocas de figurinos), fenômenos naturais (ventos, chuvas e trovões) e demais sons externos ao local (buzinas, passeatas, shows) que podem afetar a cena. (LIGNELLI, 2019. p. 8-9)

A ideia de Lignelli é de que a sonoplastia contempla todos os sons presentes durante o acontecimento/espetáculo, incluindo aí sons produzidos pelo público e pela proposta da cena. Neste ponto é sublinhada a questão de que sons produzidos para a cena são pré-estabelecidos, mas também direciona o foco àqueles sons que acontecem durante o acontecimento teatral, não pré-estabelecidos.

Portanto, sonoplastia segundo Lignelli, difunde sons previstos e imprevistos, tratando-os como sons que compõem o acontecimento teatral. Tais elementos sonoros são dispostos no espetáculo e atuam com o intuito referencial, que carregam significado. Sons significantes podem ser produzidos pelo ator/atriz em cena, diferente do que se entende enquanto a sonoplastia de Pavis. A possibilidade de criar uma atmosfera sonora que em sua composição conta com a voz e o corpo do ator, uma música pensada para cena e elementos que escapam daquilo que foi previsto. Lignelli expande, assim, a ideia de sonoplastia para potencialização a partir dos sons presentes na proposta cênica.

Para definir e contemplar todos os conceitos apresentados, entendendo todos os sons dentro do acontecimento cênico como sons significantes, utilizaremos o termo *sonoridade*, que englobará tanto os aspectos artificiais como os naturais, produzidos durante a cena. A sonoridade é, segundo Lignelli:

Com variáveis terminológicas podemos considerar que as sonoridades da cena envolvem palavra (falada ou cantada), música, sonoplastia e a organização dessas instâncias em um tempo/espaço específico no âmbito de 360°. (LIGNELLI, 2019, p.1)

Assim, a sonoridade está ligada a tudo aquilo que produz ou emite um efeito sonoro²⁵, variando sua origem. Ao citar a sonoridade, trataremos de todos os elementos sonoros significantes que compõem o acontecimento cênico.

Refletindo sobre todos os argumentos citados, entendemos que a sonoridade tem, como componente da cena, o objetivo de potencializar a ação, mesmo quando essa ação aparece como consequência de som imprevisto produzido pelos espectadores. A sonoridade enquanto potencializador da cena pode funcionar como construtor de atmosfera seja pelo ritmo ditado por uma música ou pela produção de sons que identifiquem um lugar fictício. Uma cena de faroeste, por exemplo, caso elaborada com uma configuração sonora que nos leve para o espaço, que crie o clima de uma cena que se passa nesse cenário, independerá de um figurino ou de elementos cênicos que reafirmem isso, sendo construída com base na composição sonora e física.

Como os elementos cênicos apresentados capturam a atenção e direcionam o olhar do espectador, é necessário buscar uma espécie de equilíbrio entre esses elementos incompletos disponíveis no espetáculo para que se alcance, num âmbito de completude, a condução para a criação de um universo único desenvolvido em cena. Para esse objetivo ser alcançado, ou seja, para que os elementos cênicos e sonoros possam se complementar, e não apenas estarem dispostos de formas díspares, é necessário pensar no todo da composição cênica.

²⁵ Para fazer referência aos efeitos sonoros, ou seja, aos sons do âmbito audiovisual que não são de origem verbal nem musical, como a campainha de um telefone ou o ranger de uma porta. (RODRÍGUEZ, 2006, p.170)

2.1 A SONORIDADE NA CENA DE PALHAÇARIA

Abordaremos nesse subcapítulo os princípios da palhaçaria, já apresentados anteriormente, em composição com as sonoridades, e trataremos de como isso ocorre a fim de potencializar o jogo e a atmosfera cênica, por meio, mas não só, da sonoridade.

Entendemos que a sonoridade apresentada por Lignelli contempla os sons produzidos dentro do acontecimento cênico, seja ele previsto ou não. Esse entendimento ajuda a intentar o processo criativo na palhaçaria, já que seguem convenções criadas pelos acontecimentos previstos e tem espaço para brincar com o desencadeamento de ações não previstas.

Quando analisamos uma cena ensaiada de palhaçaria, ou seja, quando a/o artista tem seus jogos marcados por uma narrativa, é possível perceber momentos em que se exercita uma comunicação que pode abandonar suas marcações. Esse processo ocorre por meio desse *estado de ação* e de presença cênica. Para assim, se alimentar dos estímulos provindos daqueles que o observam, daqueles que jogam com ele, numa dinâmica de ação que transgride as linhas guias dessa narrativa.

Quando alguém na plateia tosse, espirra, ri de maneira exagerada ou até mesmo comenta a respeito da situação em cena; a/o artista pode suspender a ação que está realizando, para jogar com essa reação provinda do público. Essa resposta advinda do público, causa um desvio. Burnier fala sobre esse “desvio” de atenção para então *estar* onde o jogo é estabelecido: “Essa interação com os expectadores e com outros *clowns* significa uma possibilidade de alteração da sequência das ações do *clown*.” (2001, p. 219). Nisso o palhaço subverte uma simples reação para dentro de seu jogo.

Um/a palhaço/a que “conversa” com seu público ao reagir e ouvir esses sons imprevistos, surpreende aqueles que o/a assistem por meio dos princípios destacados antes, sendo a ingenuidade e a generosidade. O/a palhaço/a aproveita de cada situação imprevista ao seu redor, pois ao ser afetado pela circunstância acidental, o expectador é conduzido pelo reflexo espontâneo do/a artista. Isso nos leva ao teor único e individual de toda reação durante a cena.

Dito isso, não cabe determinar como um/a palhaço/a deve reagir ao ser fisgado por esse elemento presente num momento não-previsto, e uma reação que causa comicidade ao ser realizada por um/a palhaço/a, não necessariamente causará ao ser representada por outro. Vale destacar, porém que a potência desse momento ocorre ao acessar os princípios da espontaneidade, da ingenuidade e da experiência, nesse caso, de palco.

Tratando de como sons previstos complementam uma cena de palhaçaria, observaremos o conceito da sincronia em relação ao número cômico. Rodríguez²⁶ comenta:

Denomina-se sincronia a coincidência exata no tempo de dois estímulos diferentes que o receptor percebe como perfeitamente diferenciados. Esses dois estímulos podem ser percebidos pelo mesmo sentido (audição: sincronia entre diferentes instrumentos musicais) ou por diferentes sentidos (visão e audição: sincronia audiovisual). (RODRÍGUEZ, 2006, p.319)

Essa coincidência exata corresponde a uma precisão desenvolvida a partir do treinamento. Ao precisar o momento exato em que um elemento sonoro e uma ação ocorrem, isso transforma o acontecimento. Elaborando e reafirmando sua concretude, quando citamos o exemplo da composição sonora que identificasse o faroeste, se a música de cena compõe com o clima e o espaço; a sincronia entraria quando há a movimentação de tiros de forma imagética/física e ouve-se o som significantes de uma arma de fogo ao disparar. Aspectos desses conceitos serão elaborados com exemplos a partir do subcapítulo 2.3.1.

Ainda sobre sincronia, Rodríguez complementa ao citar a unificação compreendida pelo receptor da obra: “Quando a sincronia é permanente e muito precisa, o receptor percebe que os dois fenômenos provêm da mesma fonte ou de fontes que estão em relação direta (produz a unificação)”. (2006, p. 319). Essa permanência corresponde a identificação do mesmo elemento sonoro com uma mesma ação, quando o/a palhaço/a dá um passo e o efeito sonoro origina de um instrumento de sopro ao mesmo tempo, isso compete a sincronia permanente, causando a unificação de seu sentido, referenciando que os passos do/a palhaço/a causam tal som.

²⁶ Doutor em ciências da informação e professor do Departamento de Comunicação Audiovisual e Publicidade da Universidade Autônoma de Barcelona.

2.2 ELEMENTOS SONOROS PRODUZIDOS PELO/A PALHAÇO/A

Para falar dos elementos sonoros produzidos na palhaçaria, é preciso esmiuçar a ideia de que todo corpo possui uma sonoridade, seja por meio da voz, ou pela maneira como esse corpo interage com o espaço. “A ginástica dramática é acompanhada de uma dimensão vocal, pois seria absurdo querer separar voz e corpo. Cada gesto possui uma sonoridade, uma voz” (LECOQ, 2010 p. 112). Todo corpo então, possui e produz sonoridades, um/a palhaço/a faz uso disso para construir sentido em sua performance.

A palhaçaria se abastece de todo e qualquer estímulo que lhe chega à atenção, e por isso, defenderá a sonoridade como um elemento de fundamental importância para sua vivência cênica. Zumthor comenta a respeito do uso da voz como permissão de jogo.

Um corpo que fala está aí representado pela voz que dele emana, a parte mais suave deste corpo e a menos limitada, pois ela ultrapassa, em sua dimensão acústica muito variável permitindo todos os jogos. (ZUMTHOR, 2010, p. 12).

A ideia proposta é de um corpo que permite a exploração criativa da sonoridade pela voz. Entendemos que a/o artista pode trabalhar com essas variações sonoras, pois tudo serve de estímulo a palhaçaria, e sua voz é uma de suas grandes potências criativas.

Como observaremos no subcapítulo 2.3.3, é possível desenvolver um universo sonoro de um acontecimento cênico por meio de sua voz. Essa construção sonora pode determinar a configuração do espaço cênico, reafirmando a maneira como isso nos é apresentado. O/a palhaço/a pode através desse som vocal produzir sons significantes que identificam o espaço que adentra, mesmo sem nenhum referencial visível. Isso também vale para objetos e animais.

Tragtenberg comenta a respeito da reconhecibilidade através do som:

A reconhecibilidade do som atua em duas direções diferentes: a primeira, no sentido de reforço mimético, imitativo, que pode se dar de maneira sincrônica ao evento cênico (como a sincronização de ruído), ou ainda em termos de ambientação geral (sonoridade de fábrica, floresta, cena noturna etc.). A segunda direção é aquela que visa provocar estranhamento, conflito ou humor sem que haja perda da reconhecibilidade do fenômeno. Por exemplo, uma porta que ao ser

aberta deslancha o som de um mugido de boi no campo.
(TRAGTENBERG, 2008, p. 139.)

O autor apresenta duas vertentes para a produção de significado, sendo uma primeira de caráter referencial, que visa essa reafirmação do que é apresentado. Já a segunda busca a direção contrária, ir de encontro ao oposto do que a ação poderia referenciar. Neste ponto, destaca-se a possibilidade cômica do estranhamento. Um/a palhaço/a pode subverter a lógica dos efeitos sonoros em qualquer situação, por exemplo, descascando uma banana: ao passo que retira filetes da casca da fruta, ele simula gritos de dor. Inúmeras são as possibilidades do uso das sonoridades como jogo cênico pautado nesse conceito referencial e de estranhamento.

A possibilidade de efeitos sonoros produzida por um/a palhaço/a, não se atém a criação de componentes não aparentes. Foi dito que o/a palhaço/a tem sua lógica de ação baseada no sentir, e a sonoridade contribui com a comunicação dessas sensações e sentimentos. Ao reagir com raiva sobre uma situação, o/a palhaço/a pode expressar isso por meio de grunhidos não identificáveis como palavras, ou ao bater seus pés no chão, sons originários durante do acontecimento cênico. Nesse caso, ao subverter os sons para seu jogo, ele pode usar o efeito que seus pés produzem para compor um ritmo, ou descobrir algo abaixo de seu corpo, e assim, conduzir a narrativa a um ponto diferente do inicial.

A produção de sons significantes também cabe ao caráter pessoal de cada artista. Ao propor uma mesma situação de cena para dois artistas de palhaçaria, por mais que os dois sejam instruídos da mesma maneira, não será possível observar o mesmo resultado. Se fosse proposto a eles que criassem em seus corpos e suas vozes um objeto, como um liquidificador. Os efeitos sonoros e a movimentação seriam irremediavelmente divergentes. Isso acontece, pois o ser humano aborda no exercício cênico essa subjetividade individual, e ao acessar a imaginação própria, caminha-se por caminhos dispares, mesmo diante de uma mesma instrução. A palhaçaria busca explorar essa excepcionalidade do indivíduo, propõe olhar para essas particularidades que escapam quando se está vulnerável.

Sobre a criação da sonoridade cênica, o som compõe com a cena de acordo com o que ela pede ou necessita. E por ser um elemento que não possui materialidade visível, ela transpõe alguns espaços, como cenário e figurino. Pelo contexto em que a cena se estabelece, o/a palhaço/a obtém a possibilidade criativa para construir ações, a partir dessa sonoridade. Ele/a convence seu público de que aquele espaço, objeto ou animal é “real”.

Tamanha é a possibilidade criativa, que o/a palhaço/a pode fazer com que um dinossauro ou um feroz leão, adentre seu universo cênico a fim de contribuir com a sua narrativa. Observando em um número de palhaçaria de âmbito teatral, não seria possível construir uma imagem visual convincente de um animal com as dimensões que um dinossauro possui. Partindo dos elementos sonoros, esse potencial criativo se torna possível, mesmo que após os sons assombrosos que um animal como esse causaria, o/a palhaço/a apresente ao público uma pelúcia de dinossauro. Elementos absurdos, quando defendidos por efeitos e pela narrativa da cena passam a estar presentes em cena pela convecção criada a partir da simulação de sua presença.

Tragtenberg defende nesse aspecto, a associação de um espaço imaginativo sensorial:

A música de cena é um poderoso meio de narrativa, resultado de um repertório específico desenvolvido a partir de interações entre o verbal, o sonoro e o gestual. De início, podemos reconhecer sua dupla identidade como veículo de símbolos abstratos e referenciais, ação que encontra na abstração e na associação os seus espaços de imaginação sensorial. (TRAGTENBERG, 2008, p.21)

Essa composição a partir do verbal, sonoro e gestual fomenta o caráter imaginativo pessoal de cada espectador, convencendo-o daquilo que assiste em cena. Lembrando que a *música de cena* defendida por Tragtenberg, passa por um viés da composição dentro do acontecimento teatral, função que o/a palhaço/a pode desempenhar ao produzir sentido tanto com ruídos quanto com sons musicais.

2.3 REFLEXÕES SOBRE PRÁTICAS EM PALHAÇARIA E SUA RELAÇÃO COM A SONORIDADE

Neste subcapítulo serão introduzidos exemplos práticos escolhidos para serem analisados e discutidos a partir das sonoridades de três propostas cênicas. Trataremos nas próximas sessões, de três casos, cada um apresentando singularidades, porém todos possuindo grande influência sonora no decorrer do acontecimento/espetáculo. Os três números são solos, com intervenções de outros participantes da cena ou de elementos sonoros pré-estabelecidos ou não. Descreveremos e apontaremos os momentos em que a sonoridade aparece, e como ela potencializa as propostas.

No primeiro exemplo temos o espetáculo *Circulando*. Este inicia com a palhaça Tchuvis acordando e se preparando para um dia tranquilo do cotidiano, quando o rádio anuncia que todos estão proibidos de sair de casa pela possibilidade da contaminação de um vírus mortífero. A partir disso, Tchuvis se vê presa em casa e sem muita opção do que fazer. O rádio passa a sugerir atividades que possam entreter a palhaça, até que ele indica que Tchuvis poderia passar a ser uma *sommelier* de chá, interesse despertado na atriz durante o período de distanciamento social causado pela pandemia do COVID-19.

No espetáculo é apresentada uma possibilidade híbrida dos conceitos apresentados da sonoridade. Tem-se momentos que são reafirmados por sons previstos e a precisão que esse tipo de jogo exige, e por outro lado é composto por atos em que os sons são produzidos pela atriz e o ator em cena. Será apresentado como a sonoridade reforça cada situação.

No segundo caso temos número *Funny invisible drum*²⁷. O ator entra no palco com uma vassoura e começa a limpar o espaço, ele esbarra num objeto invisível, o que causa o som de um componente de uma bateria acústica. Ao notar a presença do instrumento invisível ele puxa a cadeira que está no palco, ao fazer isso surge o som de duas baquetas caindo ao chão. O artista tateia procurando no espaço e ao encontrar começa a testar os sons que uma bateria acústica produziria. A cena se desenvolve com o ator tocando o instrumento

²⁷ “Divertida bateria invisível.” (ATKINSON, 2010. Tradução nossa.)

invisível e interagindo com as possibilidades de não se ter um objeto real em cena.

É possível afirmar que este número é composto somente por uma sonoplastia pré-estabelecida e que não produz nenhum som originário dos elementos presentes durante o acontecimento/espetáculo. Esse exemplo pretende salientar a presença de objetos imaginários somente pela atribuição de significado por meio dos elementos sonoros, e como o jogo pode ser desenvolvido a partir disso.

No terceiro caso temos *Jesko, saltimbanco clown act 1*. O número inicia quando o cômico é trancado mimeticamente em cena, e ao passo que isso acontece ele reproduz sons significantes de cada ação, da porta sendo fechada, a maçaneta e a chave. Os acontecimentos deste número ocorrem de maneira a evidenciar as possibilidades cênicas presentes por meio das sonoridades, as situações intercorrem de maneira quase aleatória. O ator explora o palco e descobre nele portas que dão para bichos ferozes, um armário cheio de objetos e banheiros que após entrar ficam trancados.

No último caso, é possível observar a possibilidade de potência cênica, a partir da produção de sons significantes originários a partir do corpo do artista. Aqui o ator desenvolve situações que fomentam a perspectiva criativa de um espaço vazio a ser preenchido pela sonoridade e pela propriedade mímica de seu próprio corpo. Demonstrando como um/a palhaço/a consegue expor um universo único e abundante em cena.

Dentro da música de cena produzida para os números a serem discutidos, é necessário olhar pela perspectiva de que, todo efeito sonoro e música escolhida para o desenrolar da cena, gera conexão e se relaciona diretamente com a capacidade de comunicar. Neste caso, ela provém a expansão da possibilidade expressiva transformando a cena com uma atmosfera reconhecível ao espectador. Isso acontece através do conceito de sonoplastia de Pavis, que comporta a reconstituição de sons artificiais de sons significantes.

2.3.1 CIRCULANDO²⁸

O espetáculo teatral *Circulando* protagonizado pela palhaça Tchuis²⁹, foi contemplado pelo edital *Premiarte 2020*, que aconteceu em Bento Gonçalves – RS, primeiro sendo dirigido por Cristian Beltrán. Em 2022, o autor desta pesquisa assume a assinatura da direção e o trabalho ganha orientação da professora orientadora desta pesquisa de TCC. A peça tem o início de seu processo durante a pandemia do COVID-19, momento de distanciamento social. Por isso o tema principal da peça é o isolamento e tédio.

Figura 12 — *Circulando*, início.



Fonte: De autoria própria. 2023

No palco, temos a palhaça e o rádio, o acontecimento da peça ocorre através dos estímulos propiciados pelo rádio, desde o despertador até os anúncios de dicas para superar o tédio. Por conta da presença do rádio no espetáculo, o jogo cênico de *Circulando* é construído na relação da palhaça com os efeitos sonoros produzidos por este aparato.

Inicialmente a peça possuía uma sonoplastia inteiramente gravada, pautando as interações da palhaça com os elementos sonoros de uma maneira quase coreografada, dando pouco espaço para a improvisação e contato com o

²⁸ Disponível em: <<https://youtu.be/GveMISUpnQk>> . Acesso em: 17 jul. 2023.

²⁹ Carla D'Ambroz é estudante do curso de artes cênicas, atriz e palhaça. É integrante do projeto Estúdio de Trabalho em Cena e foi participante do projeto Palhaçaria Disruptiva: diferentes caminhos para uma tradição.

público. Esse estilo de seguimento para a peça fomentava a potência em relação a precisão das ações e dos jogos, porém na configuração inicial do espetáculo, isso causava uma sensação de esvaziamento das ações, pois era necessário estar completamente focada em seguir as marcações, distanciando da troca com o outro, ponto ressaltado na pesquisa, necessária a arte da palhaçaria.

Ao retomar a peça sob a minha direção, decidimos utilizar como recurso, uma pessoa para operar o som e o uso de um microfone enquanto a peça acontece. Isso ajudou a construir uma interação com os sons, música e entre o rádio e a palhaça de maneira menos marcada, dando mais liberdade criativa e gerando um espaço maior de espontaneidade à atriz e ao ator³⁰ que faz as intervenções sonoras. Essa troca possibilita momentos em que se explora os princípios da palhaçaria, a ingenuidade em relação ao tempo de reação entre os jogos e a generosidade na interação com as reações do público. Isso resultou num jogo cênico mais rico e vivo.

Durante o espetáculo, Carla D'Ambroz produz pequenos ruídos e algumas palavras são proferidas em relação ao rádio e para o público. Esses ruídos e sons significantes, não foram pensados para compor com o espetáculo, mas surgiu e se manteve presente de acordo com a necessidade da palhaça em se comunicar por meio de sons. O principal momento em que isso acontece é quando Tchuis se vê presa dentro de casa sem muita escolha do que fazer. Esses sons aparecem pela irritação que a palhaça demonstra em relação a situação e principalmente com o rádio que notificou a impossibilidade de sair de casa.

Essa sonoridade cênica, causada pela expressão sonora advinda da voz, mesmo sem dizer nenhuma palavra demonstra o sentimento de raiva e a inconformidade com situação, o mesmo acontece pelo bater de pés com força. Caso essas ações não produzissem som nesse momento em específico, as imagens criadas de irritação e contradição se tornariam um tanto quanto falsas, a sonoridade confirma a ação e reforça os acontecimentos, atribuindo potência ao momento.

³⁰ Durante o espetáculo realizo a operação de luz e faço as intervenções vocais do rádio.

Compomos as cenas a partir de estímulos sonoros que ditassem os ritmos das ações, e que pudessem estar em jogo com a palhaça. Em determinado momento o rádio comunica a Tchuvis que ela está atrasada para seu compromisso. A sequência de ações ocorre de forma acelerada, tanto pela situação de atraso quanto pelo elemento sonoro presente, o que conduz a plateia à uma sensação hiperativa de realizar muitas ações em pouco espaço de tempo. A sonoplastia escolhida para esse momento potencializa as ações que Tchuvis realiza, alertando-a e a plateia de que muitas ações estão se desenvolvendo e mais, que ainda precisam acontecer.

Figura 13 — Circulando, Tchuvis tocando piano.



Fonte: De autoria própria. 2023

Uma das sugestões do rádio é que a palhaça aprenda a tocar um instrumento, e antes mesmo que ela esteja preparada, ou tenha escolhido algum, o rádio inicia uma música composta somente por um piano. Ao ouvir o som, os dedos de Tchuvis imediatamente começam a tocar, pois o público precisa convencionar de que o som é produzido pela sua ação e não exterior a ela. A atriz, então, toca o piano sentada na cadeira, para que seja fácil a identificação do público, e logo na sequência extrapola os limites do que um piano real teria, levantando e cruzando o palco sem deixar de tocar o instrumento imaginário. As movimentações da palhaça compõem juntamente

com a música de cena proposta, aumentando a intensidade de suas ações de acordo com o ritmo que a música propõe.

Ao significar o som do piano e fomentar a tarefa pelas ações da palhaça, pode se brincar com a espacialidade que o piano ocupa, intensificando os momentos em que notas diferentes são tocadas.

A escolha da música, nessa cena, intensifica a relação de domínio com o objeto, pois exige pela velocidade que Tchuvis toca o instrumento invisível, seja acelerada. Aqui é possível observar a relação de sincronia e precisão defendida por Rodríguez, o público “acredita” que a palhaça toca o piano, pois mesmo invisível, ela executa movimentos que convenciam a existência concreta do objeto em si defendido pela música de cena.

Alguns jogos são estabelecidos pela maneira como o acontecimento se desenrola, a atriz demonstra seu cansaço depois de passados alguns minutos, o piano continua tocando, tornando o momento fora de controle. Tchuvis comunica que quem está decidindo quanto tempo a música tem é o rádio e vai em direção a ele, finalizando o acontecimento quando ela ameaça a chutá-lo. A comicidade se apresenta pelo fato de que enquanto se ouve o som do piano, ela não controla seu próprio corpo.

Quando é sugerido a palhaça que ela possa ser uma grande sommelier de chás, ela inicia os preparos para realizar a feitura da bebida. A palhaça pega uma toalha e ao ir em direção a mesa, uma música começa a tocar. Nesse momento temos a junção de sons previstos e sons imprevistos, Tchuvis começa a reclamar, pois a música começou num momento errado e que o rádio deveria interromper o som, porém com a toalha em mãos seu corpo começa a dançar como se estivesse acompanhada de um parceiro.

A princípio recusando a ação por meio da triangulação; após, ela assume o papel de uma eximia dançarina. Grunhidos de contrariedade primeiro e depois de satisfação, ao realizar a coreografia com maestria. Finalizando a dança, a toalha seduz a palhaça e a aproxima para um beijo, notando que a plateia está presente neste momento íntimo, Tchuvis chacoalha a toalha e começa a gritar de vergonha, juntamente com a música que contém em sua composição o grito da cantora. Esse momento potencializa o desespero da

palhaça, a vulnerabilidade de ser observada em um momento íntimo e o desamparo por não poder se esconder.

Destaca-se ainda, nessa cena com a toalha, que na apresentação do dia vinte e sete de abril de dois mil e vinte e três, alguns integrantes da família da atriz, compareceram para assistir a peça. Nesse momento em que Tchuvis percebe o público, ela fica constrangida e ao olhar para a plateia ela reconhece sua vó. Neste dia em específico, Carla, ao desviar do seguimento da sequência narrativa ensaiada, olha para o público e exclama “oh meu deus, a minha vó!”. O público estando junto com a palhaça vê comicidade na genuína reação da atriz e o riso se alarga ao passo que a vó dela aponta para si mesma orgulhosa de ser reconhecida ali. Acontecimento que reafirma a ideia de um corpo disponível pelo estado de ação da palhaçaria, e pelos princípios já apresentados. Sem estar presente em cena, a atriz poderia ter ignorado a presença do familiar ao qual “devemos” certo pudor. Sem estar generosa, ingênua, disponível e presente, momentos como esse passariam despercebidos, perdendo a oportunidade da comicidade gerada nessas relações de troca específicas.

Figura 14 — Tchuvis, após a tentativa de beijo da toalha.



Fonte: De autoria própria. 2023

Para finalizar descrição e reflexões dos momentos de interação sonora com o seguimento da peça. Abordaremos os momentos finais de *Circulando*.

Após a cena em que Tchuis aproveita seu chá, ouve-se o som de gotas, esse efeito sonoro é criado a partir do estalar da minha língua no microfone. Desconfiada a palhaça acusa o rádio de estar provocando esses sons, ao passo que ele anuncia que há previsão de grandes chuvas, então, ela percebe que há goteiras em sua casa. Aqui há uma junção novamente de uma sonoplastia ao reproduzir sons artificiais e de som produzido pelo corpo do ator. As gotas se intensificam até que o som é substituído por um som gravado de chuvas e trovões. Carla luta para colocar recipientes em todas as goteiras, até que o espaço começa a ser inundado. Essa ação é convencionalizada pelas movimentações da atriz, elementos sonoros presentes.

A inundação ocorre e Tchuis se vê submersa, ela sobe a mesa e percebendo a situação lembra de salvar o rádio, seu único companheiro durante o isolamento. Ao alcançar o rádio, ela se vê sem saída, estando em baixo d'água; o rádio a relembra de não sair de casa, simulando no aviso, o som que a voz teria de baixo d'água. Todos os elementos apresentados em consonância compõem a narrativa da palhaça sob a água mesmo que não haja água de verdade em cena.

Figura 15 — Tchuis percebendo as goteiras.



Fonte: De autoria própria. 2023

Quando a palhaça chega próxima da porta há um blecaute, e ao subir das luzes, Tchuis está deitada, assim como no início da peça. Ela percebe

que a inundação não passou de um sonho e se vê ainda presa em casa, perdendo a vontade de levantar e realizar as atividades cotidianas, já que ela compreende a realidade de não poder sair.

A cena é acompanhada por uma música que define o clima do decorrer dos minutos finais por uma melancolia, essa sensação busca a significância da situação em que a personagem está. Tragtenberg comenta sobre como essa relação acontece: “A carga simbólica que relaciona um som a uma imagem, estado de espírito, lugar, tipo ou situação social constitui a essência da articulação narrativa do som, seja ele relacionado e como ruído ou som música.” (2008 p. 134/5). Em seguida, pelo mesmo artifício, o rádio representa a passagem de tempo por meio de suas falas, nisso efetua-se a ideia de que a palhaça está *circulando* ao viver seus dias todos iguais. Quando a música finda, ouve-se o barulho de uma porta abrindo, Tchuvis olha e sorri, com esperança de que a contaminação pelo vírus acabou.

2.3.2 ROWAN ATKINSON LIVE - FUNNY INVISIBLE DRUM

No número “Funny invisible drum”, tem-se em cena o ator Rowan Atkinson, conhecido como criador e intérprete do personagem cômico Mr. Bean³¹. A narrativa transcorre com Rowan entrando com uma vassoura a limpar o palco, quando esbarra em um objeto que provoca o som de um dos componentes de uma bateria acústica. Ao notar a presença do instrumento invisível ele se desvia da função de limpeza do espaço e passa a testar e tocar a bateria invisível.

No palco, há apenas uma cadeira, o palhaço entra com uma vassoura limpando o palco, ao passar a vassoura a frente da cadeira se surpreende com sons comumente atribuídos a uma bateria acústica. Instigado pelo som do instrumento, ele move a cadeira atraído pela curiosidade em relação aos sons, o que faz com que baquetas invisíveis caiam ao chão.

Figura 16 — Rowan Atkinson, objetos de cena.



Fonte: Captura de tela vídeo referenciado³²

³¹ *Mr. Bean* é uma série de comédia televisada entre 1990-1995, criada por Rowan Atkinson e Richard Curtis, com o total de 15 episódios, a série se passa na Inglaterra e Mr. Bean é personagem principal, o enredo transcorre com situações cotidianas vivenciadas pelo protagonista, abordando alguns dos princípios discutidos neste trabalho principalmente a ingenuidade. Fonte: IMDB, 2023.

³² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=A_kloG2Z7tU>. Acesso em: 05 mai. 2023.

Todo o número se desenvolve a partir dos sons significantes, previamente gravados. O palhaço se guia pelos sons das baquetas no chão, puxando-as com a vassoura, até identificar onde elas se encontram, ao definir onde as baquetas estão ele tateia o palco até conseguir pegá-las. O jogo acontece entre o imaginário e a convenção, Rowan conduz o público pelos sons que identificam uma bateria e convenciona que tais objetos estão presentes, mesmo invisíveis.

Esses elementos sonoros reproduzidos de maneira artificial fomentam o reconhecimento da sua fonte sonora. Rodríguez explica como funciona esta relação:

Reconhecer um som implica identificar sua forma e associá-la a uma fonte sonora. Implica, portanto, encontrar em nossa memória auditiva uma forma semelhante à escutada, que nos dê a explicação sobre a origem dessa que estamos escutando agora. Essa seria a explicação, por exemplo, para o reconhecimento das formas sonoras da língua.” (2006, p. 251/52)

Identificando os sons apresentados na narrativa, o espectador lhe atribui o significado a partir de sua memória auditiva, tornando a fácil reconhecer o objeto do que originaria tal som, mesmo não estando realmente em cena.

Figura 17 — Rowan Atkinson, teste baquetas imaginarias.



Fonte: Captura de tela vídeo referenciado³³

³³ *Idem.*

Tendo as baquetas em mãos, ele testa no ar convencendo onde a bateria de fato está. O público que acompanha a trama, sabe que a bateria não existe no espaço físico, o jogo se complementa ao passo que o artista identifica e a localiza no espaço o instrumento invisível. Após estabelecida a convenção de como o instrumento está disposto no espaço, o palhaço conduz o jogo cênico de brincar com a bateria invisível.

Pela possibilidade de ser um objeto imaginário o público tende a acreditar que Rowan conduzirá a cena da maneira como preferir, estando seguro ao não se ater ao objeto real, podendo tocar alguma parte do instrumento de maneira errônea. O palhaço brinca com isso intercalando entre tocar muito bem o instrumento, já que ele tem o controle dos sons gravados, com a inadequabilidade de se ter um instrumento real.

Em um momento ele prende sua mão entre um dos componentes, joga as baquetas para o alto e faz o gesto de pegá-las, porém o som indica que elas caíram no chão. Rowan busca as baquetas tateando o chão sem deixar de tocar o instrumento, ao tentar levantar bate a cabeça em um dos componentes, reafirmando a presença do objeto imaginário.

Figura 18 — Rowan Atkinson, procura embaixo da bateria.



Fonte: Captura de tela vídeo referenciado³⁴

³⁴ *Idem.*

A junção da sonoplastia com as ações do palhaço estabelece o jogo, e a partir da triangulação é criada uma cumplicidade entre ele e o público, gerando a convenção de que realmente há um instrumento musical ali, criando uma atmosfera crível do que se desenrola na cena. Essa atmosfera é criada e reafirmada pelas ações do/a palhaço/a e a triangulação de suas reações, em determinados momentos, onde o palhaço consegue realizar uma sequência de sons harmônicos ele se gaba com o público por sua habilidade em tocar um instrumento invisível.

Uma de suas pernas se descontrola enquanto está tocando. Dentro da narrativa isso é construído previamente, como *gag* a ser explorada durante o número, neste ponto destaca-se o princípio da ingenuidade e do fracasso. O público vê que a bateria é invisível, e percebe que o artista pode dominá-la por não estar ali, e ainda sim ele nos convence do seu erro enquanto sua perna está descontrolada, assume o fracasso e o ridículo por sua inabilidade mesmo sendo um instrumento imaginário.

A possibilidade de o objeto real não estar no palco faz com que o ator ainda possa extrapolar os limites de uma bateria acústica convencional, tocando sons que não seriam possíveis e utilizando um espaço ainda maior. Primeiro ele define o objeto, brinca com ele, reafirma sua presença e então quebra a convenção a tratar como algo imaginário e, portanto, sem um limite real.

Ao final do número, o palhaço bate com as baquetas em um gato, logo o gato caminha pelos componentes gerando sons, e o público compra essa ideia observando por onde o gato passa conduzido pelo olhar do ator. Por fim, Rowan captura o gato e o atira para fora do palco, finalizando com o impacto do gato em um grande tambor. Tudo isso criado e reafirmado pela presença gerada pela sonoplastia cênica.

2.3.3 JESKO, CIRQUE DU SOLEIL, SALTIMBANCO, CLOWN ACT 1

No vídeo que se tem o registro de “Jesko, Cirque du Soleil, Saltimbanco, Clown act 1”, há uma transição entre uma cena e outra num dos shows de O Cirque du soleil³⁵. Vê-se um grupo de pessoas se retirar da cena, ao passo que Jesko entra para realizar o próximo número; durante essa transição um dos integrantes que está de saída, para e o tranca mimeticamente no palco. Enquanto o palhaço se vê sendo trancado, ele inicia o jogo principal de seu número, a criação de sons que complementam uma narrativa mímica. O artista usa o próprio corpo para produzir sons significantes que indicam ao público as ações acontecendo no palco, como a porta sendo trancada, por exemplo.

Finalizada a transição, Jesko vai até a porta e constata que ele está mesmo trancado, mexe numa maçaneta imaginária, executa leves batidas na porta, simultaneamente produzindo a maioria dos sons com a voz. Essa composição em conjunto, entre as ações físicas e o som produzido, reafirma a presença dos objetos mesmo não sendo reais, abordando não só a imaginação do artista em cena, mas fazendo com quem o assiste acompanhe com a própria imaginação. Assim como citado na descrição de *funny invisible drum*, o palhaço cria uma convenção que conduz o público a acreditar nos elementos invisíveis, gerando assim uma atmosfera cênica, que é reafirmada e potencializada pelo som, e no caso da cena de Jesko a maioria desses sons é produzido pelo próprio ator.

No desenrolar da narrativa, vê-se o artista se acalmando pela situação de estar preso no palco. Após se acalmar, ele triangula com o público que há muitas possibilidades dentro do universo da cena, olhando para o espaço do palco, criando uma expectativa pelo que está por vir. Ele dá um primeiro passo e em um jogo de sincronia estabelecido entre ele e a banda que acompanha o show, ele brinca com os sons que a banda propõe no momento exato que seus pés passam a tocar o chão. Evidenciando e fortalecendo o vínculo entre o

³⁵ *Cirque du soleil* surge em 1980, no Canadá. O *Cirque* promove *shows* no mundo todo e possui em sua trupe um elenco composto atualmente por artistas de diversas nacionalidades. Seus *shows* são focados em grandes composições cênicas, carregadas de aspectos dramáticos no âmbito da iluminação e o risco presente nos números dos artistas. O *cirque* junta os aspectos básicos do circo moderno contando com atributos tecnológicos que potencializam e inovam as mais diversas atrações.

público e convencionando como o jogo acontecerá: acompanhado de uma “descrição sonora” de todos os acontecimentos da cena.

Essa lógica de cena é composta por sons previstos por uma sonoplastia que pretende preencher toda e qualquer ação por meio de sons significantes. Isso reafirma cada movimento da palhaçaria, de maneira lúdica. Entendemos que esses sons não surgem dentro da realidade, porém dando foco para a imaginação e ingenuidade, o/a palhaço/a reconfigura o espaço, dando possibilidade a novos mundos.

Dentro dessa proposta, Jesko caminha explorando as possibilidades desse universo criado com os sons que são produzidos por ele e pela banda. Abre uma porta e ouve-se uma voz fina gritar, outra porta, e ouve-se um rugido. Após isso, ele repete movimentos com os pés até que um dos integrantes da banda reclama através de grunhidos, essa quebra resgata o público para o que está acontecendo no palco, lembrando que um pé ao tocar o chão não produz o som de um instrumento musical. Outro exemplo para o conceito de sincronia e precisão, o palhaço utiliza esse princípio em todo o seu número, já que reproduz elementos sonoros significantes de todos os objetos apresentados durante a cena.

O riso surge ao subverter o jogo já proposto de que os pés do palhaço em cena produzem esses sons, essa quebra da convenção do jogo leva a atenção do público a banda, local onde de fato os sons estão sendo produzidos. Nisso não se ignora a realidade, ele explica ao público de onde vem o som, pois ele não nos faz de bobo ao fingir que os sons vêm de seus pés, mas convencionam com aqueles que o assistem que naquele universo do palco, o que causa o som, são seus passos.

Após o momento de interação com a banda, Jesko retoma o jogo das portas, ao abrir mais uma delas, vários objetos invisíveis invadem o palco. O artista interage com os objetos, produzindo sons significantes de cada componente invisível. Ele pega um taco de basebol e imita como um jogador utilizaria o objeto, sem deixar de fazer os sons que o taco produziria. Pega uma corda e ao pular reproduz o som que a corda faria no ar e ao bater no chão. Em determinado momento ele joga a corda para o alto, e conduz o público a

acreditar que a corda está no ar e ao cair, ele a pega demonstrando maestria com o objeto imaginário. Nesse ponto ele triangula bravateando sobre suas habilidades, é cômico pois sabemos que o objeto não existe, mesmo que o público acredite nessa existência por conta do som produzido por ele e pelos movimentos do corpo do ator.

Figura 19 — Jesko, pega corda no ar.



Fonte: captura de tela do vídeo referenciado.³⁶

O número segue com uma sucessão de atividades que provocam efeitos sonoros reconhecíveis. O palhaço brinca com o público com uma bola imaginária, jogando-a para um dos espectadores, que a jogam de volta, demonstrando a facilidade no jogo a seguir. Ao passar a bola para outra pessoa da plateia, o ator faz um som que nos faz crer que a bola não foi pega no ar, e sim que ela caiu no chão. Ponto que reforça o atributo do jogo já discutido, que cria uma convenção e depois realiza a quebra dela. Já que sendo um objeto imaginário não deveria ser difícil de pegá-la no ar, por isso o som que o palhaço faz e a resposta física que demonstra, comunica ao público o fracasso por uma coisa tão simples quanto uma bola imaginária.

Nesse ponto da cena ouve-se os sons produzidos pelo sujeito que interage com Jesko, e as reações daqueles que só assistem. Esse momento do

³⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BG6yUJC1xlq&t=202s>>. Acesso em: 08 mai. 2023.

número, temos a maioria dos sons produzidos sendo sons imprevistos. Quando o palhaço escolhe interagir com alguma reação específica do público, ele demonstra generosidade ao ouvir e poder trocar com isso. Ele utiliza dessas reações para triangular com outra parte do público trazendo esse momento para dentro do jogo. O que um/a palhaço/a comunica a partir dessas interações pode ir da subestimação do indivíduo quanto o enaltecimento dele. Isso aparece como uma *gag* clássica que se faz presente em diversos números que tem a interação direta entre palhaço/a e público.

Jesko joga a bola para mais de uma pessoa na plateia, e em determinado momento ele deixa a bola imaginária com alguém e retoma o taco de basebol, preparando o espaço a demonstração de sua habilidade em relação ao esporte. A pessoa da plateia ao lançar a bola acerta não no taco, facilmente condicionado, mas na boca do palhaço, iniciando uma nova interação com a bola presa em sua boca. Ao estar preparado para receber a bola como um jogador de basebol, o artista cria uma expectativa sobre o seguimento das ações, ao passo que a bola prende em sua boca, ele brinca com a própria ingenuidade e com a daqueles que o assistem.

Figura 20 — Jesko, bola presa em sua boca.



Fonte: captura de tela, video referenciado³⁷

Ele tenta desentalar a bola, pede para um espectador bater em suas costas, porém quando recebe essa ajuda, ele acaba por engolir a bola, ouve-se

³⁷ *idem*

sons que junto com a movimentação do ator convence de que a bola está dentro de seu estomago. Isso faz com que Jesko procure e entre em um banheiro imaginário. Ao entrar, ele comunica ao público que a privada não está em condições de ser usada, por isso ele puxa a descarga. Sua ação faz com que o vaso entupa e comece a transbordar, causando uma inundação no banheiro. Quando ele tenta sair do banheiro a porta está trancada, então ele comunica o nível da água que só aumenta.

Figura 21 — Jesko, inundação.



Fonte: captura de tela, video referenciado³⁸

A cena segue até que ele fica completamente submerso, e finaliza quando aquele que o trancou em cena retorna para destrancar a porta do banheiro, jogando toda a água em cima daquele que veio ao resgate. Essa inundação composta por seus gestos e as sonoridades produzidas, causa um deslumbramento no público pela primazia com que o palhaço executa as ações e reproduz sons próximos aos reais, aspectos que os convencem da situação que o/a palhaço/a se encontra. Isso reforça a o princípio da experiência obtida pelo artista, demonstrando a técnica adquirida a partir do treino.

³⁸ *idem*

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa iniciou-se em busca de compreender as potencialidades propostas pela sonoridade dentro da narrativa da palhaçaria. Ao traçar esse caminho, foi necessário compreender os princípios que fomentam a presença dessa figura cômica. Nisso o trabalho foi permitido a um olhar minucioso para os fundamentos que pude identificar no meu próprio percurso e que acredito compõem a presença dessa figura cênica. Ao refletir sobre os princípios, foi possível observar a maneira como eles fortalecem o desenvolvimento da palhaçaria, aprimorando as particularidades descobertas na própria subjetividade, utilizando-as como potência de presença.

Foi possível estabelecer parâmetros, a partir de minha prática pessoal e de outras referências em palhaçaria, incluindo as bibliográficas, para compreender o estado de ação como um estado vivo desenvolvido por meio da experiência e causa do aprofundamento nos princípios da palhaçaria. Observamos a maneira como o/a palhaço/a se comunica pela técnica da triangulação, e que sua arte acontece sempre no e com o outro.

O trabalho oportunizou a possibilidade de tentar definir com base na bibliografia estudada, conceitos e ideias do *ser* palhaço/a que antes passavam somente pelo campo da minha própria experiência subjetiva. Por mais que reafirmemos que a palhaçaria surge aí, fomentar as reflexões presentes na pesquisa, dão norte para a formação de um pensamento crítico em relação a palhaçaria. Não se propõe nenhuma resposta definitiva neste trabalho, pois o/a palhaço/a não deve ser cristalizado por um conceito, pois ele está vivo e mutante.

Ao mirar nos conceitos que compõem o som de cena, foi possível identificar que espaços as sonoridades ocupam e observar como o acontecimento cênico pode ser potencializado por ela. Este aspecto da pesquisa só se faz possível ao se observar o desenvolvimento prático de cenas que contenham dentro de sua narrativa, a atenção dilatada sobre os sons produzidos dentro dela, ou seja, todo acontecimento/espetáculo apresentado

pelo/a palhaço/a, sendo que ele se mune de todo e qualquer estímulo como oportunidade de jogo. Essa qualidade é observada na escolha que ele faz após reagir aos sons previstos e imprevistos.

Ao iniciar a pesquisa tentando travar uma relação entre esses dois mundos, o da sonoridade e o da palhaçaria, notamos a limitação pela não produção de conteúdo especializado no tema, foi recorrido a utilização de conceitos que competem a um espaço mais amplo sendo o da produção audiovisual e do som voltado para a cena de maneira ampla. O recorte utilizado propôs então a definição de conceitos chave que acompanharam esses processos cênicos e assim destacar como a palhaçaria fortalece seu jogo por meio deles.

A palhaçaria contempla em seu fazer a um dos pontos de idealização do que a dimensão sonora da linguagem audiovisual pretende: “A consequência imediata [...] é a possibilidade de produzir na mente de nossos receptores espaços sonoros virtuais que atuam com uma extraordinária força realista.” (RODRÍGUEZ, p. 287). Isso foi possível observar na construção dos exemplos cênicos discutidos, os três casos apresentaram conduções sonoras virtuais que atuam na produção de sentidos reais, produzindo uma presença a partir do som. Observando assim como a palhaçaria atinge essa composição sonora que aumenta o grau de atenção em relação aos aspectos visuais componentes do acontecimento cênico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOLOGNESI, M. F. **Palhaços**. São Paulo: Ed. UNESP, 2003.
- BORGES, Ana Cristina Valente; CORDEIRO, Karla Abranches. **Palhaçaria Feminina: Trajetória de Investigação e Construção Dramatúrgica de Espetáculos Dirigidos por Karla Concá**. In: Seminário Internacional Fazendo Gênero 11 & 13th Women's Worlds Congress (Anais Eletrônicos). 2017.
- BURNIER, Luis Otávio. **A arte de ator: da técnica à representação: elaboração, codificação e sistematização de técnicas corpóreas e vocais de representação para o ator**. 2. ed. Campinas: Ed. da Unicamp, 2001.
- CHAVES, Marcos. **Sonoridades em Gota D'Água sul-mato-grossense**. Dourados: Universidade Federal da Grande Dourados; professor assistente; Universidade do Estado de Santa Catarina; doutorando; Prof. Stephan Arnulf Baumgärtel. Ator e criador de trilha sonora.
- COELHO, Maíra Castilhos. **O efeito de presença provocado pela sonoridade no espetáculo "Os Cegos", de Denis Marleau**. Porto Alegre. VI Reunião Científica ABRACE, 2011.
- COSTA, Felisberto. **A máscara e a formação do ator**. Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas. Jaraguá do Sul : SCAR/UEDESC, ano 1, v. 1, 2005, p.25 a 51.
- DE FARIAS, Paula Bittencourt. **As Mães em Rebeldia-uma análise sobre o ativismo na palhaçaria**. Urdimento-Revista de Estudos em Artes Cênicas, v. 1, n. 46, p. 1-18.
- FERRACINI, Renato; PUCETTI, Ricardo. **Presença em Acontecimentos**. R. bras. est. pres., Porto Alegre, v.1, n.2, p. 360-369, jul./dez., 2011. Disponível em <<http://www.seer.ufrgs.br/presenca>>. Acesso em: 11 de maio, 2022.
- GAULIER, Philippe. **O atormentador: minhas ideias sobre teatro**. Trad. Marcelo Gomes. São Paulo — Edições Sesc São Paulo, 2016. p. 165-190.
- ICLE, Gilberto; LIMA, Guilherme Bruno de. **Pedagogias da voz na arte palhacesca: um estudo sobre a iniciação com oito artistas brasileiros**. Revista Moringa – Artes do Espetáculo, João Pessoa, UFPB, V.9 N.2, jul/dez 2018, p.89 a 110.
- KEBLER, José dos Santos. **O Clown Corporeidade e Fisicidade: O treinamento do clown instrumental técnico e artístico na formação do ator**. 1.ed. [S.l.] Chiado. 2012. pp. 15-23/73-83.
- LECOQ, Jacques. **O corpo poético: uma pedagogia da criação teatral**. São Paulo: Ed. SENAC/SESC, 2010.
- LIGNELLI, César. **A Paisagem Sonora e as sonoridades da cena**. Brasília: Universidade de Brasília; Professor Adjunto. 2013.
- _____. **Sonoridades movimentos sentidos**. V seminário de ensino e pesquisa em dança, corpo, som e movimento. Goiás: UFG, 2019.

Mr. Bean. IMDB, 2023. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0096657/?ref=ttpl_ov_i> . Acesso em: 18, abril de 2023.

OLENDZKI, Luciane de Campos. **O trágico alegre e a afirmação da vida na poética do palhaço: exercícios e composições clownescas**. Campinas, SP, 2019. P. 179 - 183.

PADILHA, Priscila Genara. **Canção de Ninar: um encontro entre o clownesco e Beckett**. 2011. Dissertação.

_____. **Convívio e triangulação clownesca na potencialização do evento teatral: substratos de uma montagem**. Cena em movimento, n. 2, p. 8-8, 2011.

PANTANO, Andreia Aparecida. **A personagem palhaço**. UNESP, 2008.

PARRA, Sandra. **A Imaginação no Trabalho de Integração Voz-Movimento Corporal**. Voz e Cena. Brasília, v. 02, nº 01. p. 35-46, 2021.

PUC CETTI, Ricardo – **No caminho do palhaço**. ILINX – Revista do LUME. Campinas, SP, v. 1, n. 1, 2012.

_____. **O clown através da máscara: uma descrição metodológica**. Revista do LUME, Campinas, p. 83-93, 2012.

RANGEL, S. **Trajeto criativo**. - - Lauro Freitas, BA: Solisluna, 2015.

REIS, D. M. **Caçadores de risos: o maravilhoso mundo da palhaçaria**. Editora da UFBA Salvador – BA 2013.

RODRÍGUEZ, Ángel. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. Trad. Rosângela Dantas; Revisão técnica. Simone de Alcantara Freitas. Editora Senac. São Paulo, 2006.

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

SACHS, Cláudia Müller. **Máscaras Larvárias online: desafios pedagógicos**. Revista Brasileira de Estudos da Presença, v. 12, 2022.

SILVA, Ermínia. **Circo-teatro: Benjamim de Oliveira e a teatralidade circense no Brasil**. Digitaliza Conteúdo, 2022.

TRAGTENBERG, Livio. **Música de cena: dramaturgia sonora**. 1.ed. São Paulo. Perspectiva, 2008.

ZUMTHOR, Paul. **Introdução à poesia oral**. Trad. Jerusa Pires Ferreira, Maria Lúcia Diniz Pochat, Marias Inês de Almeida. Belo Horizonte.UFMG.2010.

Dicionários:

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles; FRANCO, Francisco Manoel de Mello. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. 1. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. tradução para a língua portuguesa sob a direção de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 3. Ed. São Paulo: Perspectiva. 2007.

Vídeos:

RIVEL, drflummox. **CHARLIE RIVEL Part One**. *YouTube*. 29 de set. de 2009. disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=9hK_G5EdmAk>. Acesso em: 04 abr. 2023.

JESKO, **Jesko, Cirque du Soleil, Saltimbanco, Clown ACT 1**. *YouTube*. 17 de dez. de 2014. disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BG6yUJC1xlq&t=2s>>. Acesso em: 04 abr. 2023.

ATKINSON, Rowan Atkinson Live. **Rowan Atkinson Live - Star of Mr.Bean - Funny invisible drum**. *YouTube*. 29 de jul. de 2010 disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=A_kloG2Z7tU>. Acesso em: 04 abr. 2023.