

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PATRIMÔNIO CULTURAL

Dêivide Millani Gonçalves

O PATRIMÔNIO DO RISO NA ARTE DA PALHAÇARIA

Santa Maria, RS
2022

Dêivide Millani Gonçalves

O PATRIMÔNIO DO RISO NA ARTE DA PALHAÇARIA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Mestre em Patrimônio Cultural**

Orientador: Profº Dr. Júlio Ricardo Quevedo dos Santos

Santa Maria, RS

2022

Gonçalves, Deivide
O PATRIMÔNIO DO RISO NA ARTE DA PALHAÇARIA / Deivide
Gonçalves.- 2022.
62 p.; 30 cm

Orientador: Júlio Ricardo Quevedo dos Santos
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Ciências Sociais e Humanas, Programa de
Pós-Graduação em Patrimônio Cultural, RS, 2022

1. Patrimônio Cultural 2. Arte 3. Palhaço 4. Jogos 5.
educação I. Quevedo dos Santos, Júlio Ricardo II. Título.

Sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFSM. Dados fornecidos pelo autor(a). Sob supervisão da Direção da Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central. Bibliotecária responsável Paula Schoenfeldt Patta CRB 10/1728.

Declaro, DEIVIDE GONÇALVES, para os devidos fins e sob as penas da lei, que a pesquisa constante neste trabalho de conclusão de curso (Dissertação) foi por mim elaborada e que as informações necessárias objeto de consulta em literatura e outras fontes estão devidamente referenciadas. Declaro, ainda, que este trabalho ou parte dele não foi apresentado anteriormente para obtenção de qualquer outro grau acadêmico, estando ciente de que a inveracidade da presente declaração poderá resultar na anulação da titulação pela Universidade, entre outras consequências legais.

Dêvide Millani Gonçalves

O PATRIMÔNIO DO RISO NA ARTE DA PALHAÇARIA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Mestre em Patrimônio Cultural**

Aprovado em 10 de maio de 2022:

Júlio Ricardo Quevedo dos Santos
, Dr. (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Joab Monteiro de Souza, Prof. Dr. (IFF - São Vicente do Sul)
Avaliador Externo

Gilvan Odival Veiga Dockhorn, Prof. Dr. (UFSM)
Avaliador Interno

Santa Maria, RS
2022

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), pela possibilidade de ter cursado o Programa de Pós-Graduação Profissional em Patrimônio Cultural.

Ao meu orientador, professor Júlio Quevedo, por sua dedicação e confiança.

Aos Professores, pela atenção e conhecimento compartilhado.

À minha família, pelo incentivo e apoio incondicional.

A todos que, de alguma maneira, colaboraram na realização desta Dissertação de Mestrado.

RESUMO

O PATRIMÔNIO DO RISO NA ARTE DA PALHAÇARIA

AUTOR: Dêivide Millani Gonçalves

ORIENTADOR: Júlio Ricardo Quevedo dos Santos

Este trabalho de dissertação de mestrado em patrimônio cultural tem como objetivo compartilhar a produção de um guia de jogos de palhaçaria, utilizando a linguagem universal do palhaço, essa linguagem considerada a partir de minhas vivências e práticas, para ser utilizada por diferentes grupos, como: educadores, artísticas, sistematizando um aprendizado que foi apenas gestual, oral e de tradição. Tendo como base a cultura patrimonial imaterial esta pesquisa aborda a origem da comicidade do homem, fazendo uma narrativa cronológica, desde seu princípio, ao emprego das terminologias referenciadas a figura que contemporaneamente conhecemos por “Palhaço” ou “Clown” e dialoga com o conceito de patrimônio, memória e oralidade, as quais são as principais bases de continuidade e propagação deste fazer artístico. Por fim, com este trabalho busca-se oportunizar o contato com o fazer artístico e estimular a educação patrimonial, bem como a preservação e a manutenção do fazer artístico do palhaço.

Palavras-chave: Arte. Patrimônio Cultural. Palhaço.

ABSTRACT

THE HERITAGE OF LAUGHTER IN THE ART OF CLOWNING

AUTHOR: Deivide Millani Gonçalves
ADVISOR: Júlio Ricardo Quevedo dos Santos

This master's thesis work in cultural heritage aims to share the production of a booklet of clown games, using the universal language of the clown, this language considered from my experiences and practices, to be used by different groups, such as: educators, artistic, systematizing a learning that was only gestural, oral and traditional. Based on intangible heritage culture, this research addresses the origin of man's comedy, making a chronological narrative, from its beginning, to the use of terminologies referenced to the figure that we know today as "Clown" or "Clown" and also dialogues with the concept heritage, memory and orality, which are the main bases of continuity and propagation of this artistic work. Finally, with this work, we seek to create opportunities for contact with artistic work and encourage heritage education, as well as the preservation and maintenance of the clown's artistic work.

Keywords: Art. Cultural Heritage. Clown.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	PROBLEMA E OBJETIVOS DE PESQUISA	9
2.1	PROBLEMA	9
2.2	OBJETIVO GERAL	9
2.3	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
3	METODOLOGIA	10
4	REFERENCIAL TEÓRICO	11
4.1	IDENTIDADE, MEMÓRIA E PATRIMÔNIO CULTURAL	11
4.2	PALHAÇO (CLOWN)	19
4.3	CORPUS DE ANÁLISE: FONTE ORAL E MEMÓRIAS	26
5	PRODUTO: APRESENTAÇÃO DO GUIA DO PALHAÇO	28
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	301
	REFERÊNCIAS	334
	APÊNDICE A – GUIA DO PALHAÇO: O PATRIMÔNIO DO RISO NA ARTE DA PALHAÇARIA	35

1 INTRODUÇÃO

O interesse pela pesquisa surgiu a partir de minha prática artística e docente em que percebi e reconheci a necessidade de referência e sistemática escrita no que diz respeito ao palhaço, a sua prática e o seu fazer artístico, reconhecendo-o como patrimônio cultural da humanidade.

Esta pesquisa objetiva preservar, propagar e fruir a prática da palhaçaria a partir de um guia com jogos, brincadeiras e piadas de palhaçaria, em que não se tem origem de sua autoria e suas transformações, pela ausência de registros, mas que são presentes em culturas e lugares, sendo passado de geração em geração pela prática corporal, oral, memórias e narrativas, sofrendo alterações conforme o mediador da atividade.

Desse modo, a figura cômica nem sempre com o nariz vermelho conhecido como Palhaço ou Clown (termo inglês), se faz presente na construção social, imaginária e romântica da sociedade. Assim, o palhaço desempenha ou ocupa inúmeros papéis como: Crítico, resistente, curativo, entretenimento, entre outros. Nos mais diversos meios de comunicação tais como Teatro, Circo, Cinema, ruas, hospitais, grupos e coletivos, escolas e setor privado. E dessa prática, deixa para a história ou patrimônio também personagens que passaram por gerações, sendo alguns destes: Buster Keaton, Chaplin, Chaves, Grock, Carequinha, benjamim de Oliveira, Os trapalhões, o gordo e o magro e muitos outros que são impossíveis listar a todos.

O olhar sobre a pesquisa está nas práticas dos palhaços, das figuras cômicas, e reconhece essas práticas como intangíveis ou imateriais do patrimônio cultural, que merecem e deve ser preservadas e compartilhadas com as novas gerações, construindo maneiras de sistematizar de forma escrita, a prática corporal e oral intrínseco nesse fazer e assim validá-lo como conhecimento acadêmico e plural para que as pessoas podem a partir da preservação e educação sobre Patrimônio Histórico Cultural conhecer o seu passado reconhecer o seu presente e projetar um futuro.

Vale destacar que, neste trabalho, o foco não está na diferenciação da linguagem artística de conceitos distinto, nomeada em diferentes línguas, como: clown /'klaʊn (Inglês Americano), مُهْرَج (Árabe), palhaço (Português Brasileiro), 小丑 (Chinês), klaun (Croata e Tcheco), klovn (Dinamarquês), clown (Holandês), entre outros. Mas, sim, na relevância da figura cômica como patrimônio cultural. Assim, conforme, Hugo Possolo (2009), um dos palhaços fundadores do grupo Parlapatões,

não há nenhuma diferença entre clowns e palhaços, pois todos são palhaços na sua essência, ou melhor, todos são cômicos.

A figura cômica do palhaço considerada no contexto do patrimônio cultural implica na ilegitimidade da figura social digna de conservação independente de interesses utilitários. Entende-se por patrimônio, conforme Prats (2000) que a genialidade representa a excepcionalidade cultural, sendo que a individualidade transcende e, portanto, transgrede. Dessa maneira, reconheço e considero o palhaço como transgressor e transcendente de regras e valores impostos.

Assim, a partir dos meus estudos sobre palhaço levaram-me às referências simbólicas e às fontes de autoridades que representam o ofício ao longo da história, o qual considero-o como Patrimônio cultural. Desse modo, considerado pelo significado e pela função social construída de maneira espontânea, uma vez que, ao ativar o seu repertório patrimonial estabelece elementos como o riso, o fazer de maneira empírica, o conhecimento passado de geração em geração.

Por fim, fazendo-se necessário o olhar de preservação e educação patrimonial, não apenas pelo conceito de "escassez percebida", ou seja, pela diminuição ou perda desse conhecimento e fazer, mas sim, pela virtude de ser um símbolo emocionalmente afetivo que expressa de maneira digna sua relação de ideias e valores.

2 PROBLEMA E OBJETIVOS DE PESQUISA

2.1 PROBLEMA

A partir das vivências e experiências com a arte do palhaço, neste trabalho, busca-se compreender de que maneira a arte da palhaçaria se faz presente ainda na contemporaneidade. Assim, como essa prática da palhaçaria é abordada em diferentes meios culturais.

2.2 OBJETIVO GERAL

Confeccionar um guia de jogos de palhaçaria, utilizando a linguagem universal do palhaço, para ser utilizada por diferentes grupos, como: educadores, artísticas, sistematizando um aprendizado que foi apenas gestual, oral e de tradição. Dessa forma, promovendo uma educação patrimonial, arte milenar passada de geração em geração e reconhecendo na prática da palhaçaria o conceito de patrimônio cultural imaterial ou intangível.

2.3 Objetivos Específicos

- Promover conhecimentos para a educação patrimonial;
- Preservar as práticas orais e empíricas;
- Valorizar a arte;
- Promover o acesso à arte da palhaçaria;
- Propagar e popularizar o teatro, o circo e o palhaço;
- Proporcionar apreciação, experimentação e fruição da linguagem artística;
- Estimular a reflexão sobre vida e arte, sobre o fazer em cada ofício, seja artístico ou não;
- Contribuir para a formação social e humana.

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa é uma investigação em Patrimônio Cultural, Arte, Educação e Cultura. Considerando que o investigador e os interatores possuem bagagens de distintas vivências, esta pesquisa nunca parte de um ponto zero, mas sim de um fragmento de vários processos.

Desse modo, a pesquisa consiste em uma abordagem qualitativa, tendo em vista que o conhecimento construído no interior dessa investigação não poderá ser quantificado, e sim, observado por outra ótica sobre o processo e sobre as práticas que buscam uma forma de sistematizar essas informações como conhecimento sobre Patrimônio Cultural Imaterial.

Assim, o trabalho dividiu-se em três etapas concomitantes. A primeira foi o estudo do referencial teórico que dá suporte para toda a pesquisa. O segundo passo da pesquisa foi a organização do material, dos jogos e das brincadeiras de palhaçaria que originam de diversas fontes: memória, narrativa oral, escrita, audiovisual, entre outras. E, por fim, o terceiro momento que foi o processo de elaboração/criação e confecção do produto final: o guia do palhaço.

É importante destacar que os jogos não seguem uma ordem, por isso não são numerados. O guia do palhaço possui um texto de apresentação, vinte jogos e por último um glossário para caso não saiba o significado de algum termo, pode recorrer as definições.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

4.1 IDENTIDADE, MEMÓRIA E PATRIMÔNIO CULTURAL

Este texto apresenta a revisão literária construída na necessidade da minha pesquisa, no curso de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). A referida revisão tem como propósito estimular, ampliar e fundamentar teoricamente este texto, referente ao tema de pesquisa acerca do palhaço e da comicidade do homem em diferentes tempos e civilizações.

Os textos referenciados foram sugeridos pelas orientações em aulas de diferentes disciplinas durante o curso de Pós-graduação e buscou-se o aprofundamento, justificativa e reconhecimento do palhaço como patrimônio cultural. A pesquisa considera também fundamental a preservação e manutenção da prática da palhaçaria, o entendimento específico, a narrativa oral, o resgate, a memória e a identidade social, ambos com o tema de patrimônio cultural produto imaterial, objeto de estudo desta pesquisa.

Em diálogo com este movimento de pesquisa, da prática em que senti a necessidade de referência e sistemática escrita no que diz respeito ao palhaço, a sua prática e o seu fazer artístico, está a memória e a tradição passada de geração em geração por meio da prática corporal e oral. Dessa forma, traz contribuições importantes para ligação entre memória e identidade social, trazendo ao centro da discussão uma prática e fonte de historicidade baseada na legitimidade do que é a história oral. Assim, partindo da memória e história oral, aprofundado a partir das práticas, consultas e pesquisas individuais e de grupos artísticos, ressaltando ainda a importância de saber interpretá-la.

Conforme Maurice Halbwach que propõe a memória como fenômeno coletivo e individual, podendo da mesma maneira ser social e política, assim como datada por acontecimentos, personagens e lugares. Alguns aspectos que aparecem em seu texto “A memória Coletiva”, diz respeito à importância da solidificação da memória, assim como o quanto a memória pode ser mutável, flutuante e herdada, além de traumática, com acontecimentos regionais segundo outro autor, Philippe Joutard.

Aproximando a pesquisa, reconheço como principais fontes o resgate da memória e a oralidade, ainda pensando na função do pesquisador em meio a isso, o quanto deve ele ser orgânico e trazer a importância do “Enquadramento de memória”

(Pollak, 1992 p. 6), uma vez que é partindo das minhas memórias, que será elaborado o guia do palhaço para as práticas de palhaçaria, reconhecendo que, a memória é também constituinte da identidade e são os valores disputados individualmente e coletivamente. Portanto, a importância da sensibilidade do pesquisador para direcionar o olhar a pensar não “o que” eles trabalham, mas sim “como” fazem os palhaços desde sua origem, visto que há variações do número de circenses e de palhaçaria, mas não na lógica de comicidade.

Segundo o autor (Pollak, 1992 p.13), além de também ser importantíssimo de uma história oral uma sistemática para identificar algumas questões comuns e também singulares dessa prática, sendo denominadas: Estilo cronológico, Estilo Temático e Estilo Factual.

Ainda referente à história oral, uma das fontes desta pesquisa, existe a contestação de ser em tempo presente, assim como a suposta superioridade da fonte escrita, cito o exemplo francês, em relação à assinatura de manifestos, o que, atualmente, se faz por telefone e às vezes pode acontecer da pessoa ser esquecida de ser avisada.

Neste trabalho de pesquisa, consideramos que o Estilo Cronológico está relacionado a pouca escolarização, muito comum, nos circos, grupos e coletivos artísticos andarilhos e mambembes. Já o Estilo Temático, pelo viés das Escolas e Academias de Arte. E por fim, o Estilo Factual está relacionado ao baixíssimo grau de educação diretamente ligado aos mais vulneráveis, menos estruturados, situados do lado inferior da escala social, às margens, tal como os artistas de rua, andarilhos, um pouco do que veremos sobre o palhaço no capítulo a seguir.

E, assim, trago para dialogar com a abordagem do tema da oralidade e memória o texto de Janaína Amado, cujo título é “O grande mentiroso: tradição, veracidade e imaginação em história oral”, no qual a autora, partindo de uma pesquisa de entrevistas, se depara com um entrevistado que até então tem grande contribuição para a pesquisa, isso se suas memórias não fossem “mentiras”.

Ao transcorrer o texto, Amado (1995 Pag. 127) nos faz questionar as pesquisas e informações com poucas bases e nos leva a refletir sobre o papel do historiador em fidelidade aos fatos e aprofundamento uma vez que a pesquisa pode sofrer uma reviravolta a partir do momento que informações e memórias que são trazidas de forma oral e se deparam com comprovações documentais que se revelam totalmente contrárias.

A pesquisa era sobre a Revolta do Formoso, movimento goiano ocorrido nas décadas de 50 e 60, em que um dos depoentes é Fernandez o tal “mentiroso”, que para a autora parecia representar tudo o que um historiador deseja, pois Fernandes demonstrava profundo conhecimento e vivência do tema.

Porém, mesmo trazendo pessoas reais e acontecimentos que pareciam ser verdades, algumas confusões de Fernandes quanto ao contexto social e à época fizeram com que a autora fosse em busca de provas que comprovem tal narrativa, algo que não aconteceu. Como a pesquisa se dá no processo e não apenas no resultado, até então o processo de Amado era frustrante, decepcionante, o que a deixou furiosa e fez com que ela engavetasse a entrevista. Foi só ao fim da pesquisa que a autora voltou a visitar o material engavetado e com esse certo distanciamento, conseguiu encontrar outras perspectivas na narrativa do “Mentiroso”.

Desse modo, acontece que a impressão que a autora tinha de já conhecer a história, se consolidou com a relação que fez com a história de “Don Quixote de La Mancha” de Miguel de Cervantes. A narrativa da ação legitimou para Amado o personagem de Don Quixote, então ela percebeu que as duas narrativas contrapõem os ideais nobres, utilizando de humor e recursos farsescos, além de Fernandes fazer relatos diretamente do texto de Cervantes.

Nesse momento, a sensibilidade da historiadora frente sua pesquisa, demonstra a importância o que anteriormente já evidencia o texto do Pollak, no “como” fazer. Uma vez que identificando história, autora tratou de compreender a partir da perspectiva de quem a conta, ela conseguiu identificar que a tradição oral compunha o “Mentiroso” Fernandes, suas vivências e seu contexto social, onde ele estava inserido e a relação que o mesmo fazia da história de Cervantes com a sua própria história.

Encontrando algumas respostas para seus questionamentos, Amado identificou algumas circunstâncias para o ocorrido, entre elas estão a Memória e História, e o quanto é necessário se distinguir o vivido do recordado, além de vivência de experiência. Que podemos nos apropriar, mesmo que inconscientemente, de vivências de outros, pois memórias são formadas por episódios que nós e os outros vivemos, a autora vai trazer denominada “memória herdada”, onde Pollak, vai identificar a memória herdada, não como um resumo da vida da pessoa, mas sim como +flutuante e com sentimento de identidade, tentando construir para si e para os outros, a visão a qual quer ser percebido.

E, por fim, é válido ressaltar a maneira e interpretação que Amado descobriu nesse caminho de pesquisa. Que, sobretudo, cada narrativa apresenta uma versão, um ponto de vista e a legitimidade social e histórica está no que importa a versão, não o fato, o que Amado afirma ser válido.

Ainda, com o propósito de aprofundar a pesquisa, que por base, tem a prática de palhaço, minha formação acadêmica, que é conjunta às inúmeras formações e conhecimentos empíricos com diversos mestres, professores, palhaços, companheiros de cena ou de profissão e que se fundamentam em conhecimentos a partir da prática e das vivências artísticas passadas de geração para geração, seja pela oralidade, narrativa, memória e corporeidade de todos aqueles que vieram antes, esses que hoje 'lhes subo as costas para fazer minha arte". E com a necessidade da pesquisa sobre compreender ainda mais sobre o passado e o patrimônio, o texto Hartog François chamado "Tempo e Patrimônio", que aborda o conceito de "regimes de historicidade" e autor argumenta que esse regime foi trazido por Lévi-Strauss em 1949, relata sobre o mesmo trazer a noção de transformação como instrumento de comparação para histórias diferentes, aproximando e norteando minha pesquisa, cito como exemplo: questionamentos às diversas fontes sobre a origem do nariz do palhaço.

Destaco em Hartog François (2019), e sua fala da Alemanha, a relação que eles fazem com a sua história, de como esse passado contribui para o futuro, o quanto a herança visível ou invisível deixada pela guerra pode ser significativo para construção de um futuro através do patrimônio, memória e tempo.

Dessa maneira, o autor questiona o regime de historicidade do momento presente e contemporâneo, relacionando o tempo ao patrimônio e memória e indica que as reflexões e discussões sobre o tema são necessárias, além da ampliação de patrimônios, de maneira a se criar uma relação com a história. Algo curioso que Hartog François ressalta é que nenhuma obra é considerada histórica se o autor estiver vivo, o que gera a reflexão sobre o fato histórico e pessoal que viveu, a obra e o autor, se tratando de arte e todos os palhaços ainda vivos são patrimônios. Interessante a maneira que o autor traz a relação dos valores serem passados a partir dos patrimônios e embora dê exemplos dos patrimônios recriados, assim como objetivo fazer com o guia, sistematizando a prática da palhaçaria, no entanto, o autor coloca ainda sobre a condição aquecer a economia com essas práticas, os benefícios ao turismo, relata também o presenteísmo criado no séc. XX, e esse presenteísmo vai

de certo modo antecipar o passado, como se quiséssemos fazer o museu de amanhã. O que gera ao menos questionamentos sobre o que estaríamos transformando em patrimônio, uma vez que patrimônios são valores que aquecem economias, o que se considera um conceito amplo, não próximo dessa pesquisa, mas que vem a contribuir aos pensamentos quanto ao conceito de patrimônio cultural.

Dando continuidade a revisão literária, um dos pilares deste estudo, são obras que possam impulsionar de maneira significativa, considerando a oralidade como contribuição fundamental na prática do palhaço, encontrei no texto “O que faz a História Oral Diferente” e “resistente a escrita”, o autor Alessandro Portelli, que exclama a opressão que a oralidade, em sua maioria popular, sofre não apenas pelos meios de comunicação, onde ele cita os jornais, mas também pelo academicismo, que segundo o autor, a presença da oralidade fará com que escrita seja que segundo o próprio autor varrida para fora da academia, e assim afirma que isso causaria uma avessa a escrita “intelectual”,

Continuando sua escrita, pensando na academia, Alessandro se opõe às transcrições que ele considera cada vez mais metódicas e que, segundo ele, descaracterizam a oralidade, como exemplo cita as traduções estrangeiras, além de relacionar arte e literatura como uma tradução em movimento, a partir das suas traduções.

Considera que não encontra na transcrição o que a oralidade é diferenciada, seja na sua entonação, tempo ritmo, embora os narradores normalmente possuam vocabulários restritos devido ao seu contexto social que segundo o autor não acontece na escrita a diferenciação social na narrativa escrita. Além disso, vai falar sobre termos como narrativa “factual” e “artística” e que compõe tudo isso a “verdade” ou “imaginação” além de sentimentos e emoções.

Com essas considerações sobre a história oral, o autor afirma que não existem histórias falsas, que checando a fonte e os fatos, todas são verdadeiras, e afirma também sobre o monopólio do documental escrito acerca dos fatos onde quem faz essas construções e registros podem ser e são influenciados a sua personalidade monopolizando assim a escrita o que não seria verdade já que a oralidade e a escrita sempre andaram juntos até a atualidade, mas que no momento a oralidade está saturada da escrita.

O autor vai afirmar em seu texto que na história oral não acontece a mesma história duas vezes, que ela não é objetiva e indo a encontro com autores citados

anteriormente, ele afirma que a história oral precisa ser legitimada, e quem pode contribuir muito para que isso aconteça é o historiador.

As inúmeras interpretações e nomenclaturas que permeiam as histórias, memórias, sendo elas materiais ou tangíveis ou imateriais e intangíveis, assim como os patrimônios, ambos objetos dessa pesquisa, são ampliados ainda mais com referências teóricas que estão se entrelaçando a este caminho como no texto “Memória e cultura material: documentos pessoais no espaço público” de Ulpiano T. Bezerra de Menezes. É importante pensar que nesse texto o autor vai trazer ao centro da discussão o papel do material como memória, seja ela coletiva ou individual, já de princípio ele indica que não tem a pretensão de total certeza, e que para isso precisaria debruçar-se muito acerca do tema.

O autor contextualiza os questionamentos que se têm acerca do objeto para além apenas do material, mas sim também do simbólico, o quanto ele pode virar memória sobre o mesmo ser objeto de qualificação social e que ainda o estado físico do artefato ou seja, o “objeto patrimonial”, corresponde a sua verdade objetiva. Menezes (1998, p. 5) também vai evidenciar a importância do historiador, uma vez que diz que ele “não se trata de recompor um cenário material, mas de entender os artefatos na interação social”.

Posteriormente, o autor vai falar dos tipos de artefatos e documentos históricos, sendo esses, sociológicos e cognitivos, decorrentes de categorias, ele evidencia a importância dos museus e órgãos competentes no Brasil terem cuidados acerca dos artefatos, e seguindo na evidência da importância do historiador, ele faz um parêntese dizendo que o historiador não conta história e sim o documento é responsável por isso.

No subtítulo subsequente à sua escrita, o autor fala sobre o artefato histórico, artefato em si. Além de contextualizar alguns museus e suas estruturas e edificações, e na transição ao fim da sua escrita fala brevemente sobre o movimento antimonumento e a produção em série do souvenir e a condição de memória que ele representa.

No texto “El Passado: História o Memória”, sua autora, Olga Yeneti Acuña Rodriguez, já de princípio expõe seu pensamento sobre como a história vem sendo contada até então, sobre o papel do historiador em legitimar a história, o quanto as memórias individuais ou coletivas fazem parte da construção historiográfica e a necessidade do aprofundamento destas memórias assim como a pergunta que é mote

para sua pesquisa “porque debater sobre a história e memória?”. Segundo a autora, uma das contribuições de reconhecer a memória é a de certa forma a autonomia de vida do sujeito, seja por suas memórias individuais ou as coletivas, em que histórias se tratar do saber científico dos antepassados e a memória está relacionada à história como alimentadora dela. E ainda a autora aborda a diferença entre memória individual, suas recordações pessoais e vivências e as memórias coletivas, que são estabelecidas como algo comum a um determinado grupo, e afirma que é sempre tenso entre essas memórias e ainda traz para discussão, a memória inventada, construída e formalmente constituída.

Dando continuidade às memórias, a autora vai trazer a questão de como é sensível estas questões a se tratar das memórias das mulheres e quanto às revoluções, principalmente se tratando da América Latina, das memórias visuais, projetos políticos e também dos atores sociais, memória da terra, as memórias das comemorações e também dos excluídos, trata do cuidado e o papel do historiador de como essas histórias são contadas. E conclui sua escrita entre tudo que é fundamental, é o diálogo sobre as memórias e as histórias.

No texto “Helenismo sul-americano missioneiro: estudos sobre a Província jesuítica do Paraguai (XVII-XVIII)”, de autoria de Édison Hüttner, Eder Abreu Hüttner e Rogério Mongelos (2016), no qual a pesquisa aprofundou seus estudos nas construções arquitetônicas jesuíticas, trazendo também para a discussão os objetos e artefatos como contadores de história no texto “memória e cultura material”.

É interessante pensar, que as histórias que são contadas a partir da pesquisa, da memória desses artefatos, podem nos referir de que maneira dialogavam com os índios e jesuítas, como e com qual qualidade e originalidade produziam uma arte sacra de conceito estético barroco, a catequização e suas religiosidades, a produção e plantio, os objetos produzidos e as abrangências dessas localidades em suas regiões assim como a contribuição para o desenvolvimento social.

Para finalizar, busco o livro de Alice Viveiros de Castro chamado “O Elogio da Bobagem: palhaços no Brasil e no mundo”, em que a autora além de trazer de forma documental vários momentos históricos sendo estes políticos, sociais, entre outros, faz uma criação cronológica do palhaço desde as cavernas, passando pelas figuras cômicas em diversas culturas, os bobos da corte e bufões da Idade Média, os palhaços dos festejos populares brasileiros, assim como a chegada do palhaço no circo e posteriormente no cinema com Grock e Chaplin, os palhaços conhecidos

brasileiros, tais como Carequinha e Grande Otelo, além de Didi e Dedé, trazendo a memória como “Patrimônio do Riso” até a contemporaneidade, onde a própria autora utiliza em muitos momentos de preenchimentos de imaginação para contar as histórias.

Concluo que é de suma importância esta revisão literária sobre memória, história e patrimônio para minha pesquisa, uma vez que a mesma possa servir de fundamentação teórica, nas metodologias propostas no meu pré-projeto.

4.2 PALHAÇO (CLOWN)

O palhaço está no homem desde que o homem é homem. Segundo o imaginário de Alice Viveiros de Castro (2005), desde as nossas origens o homem palhaço existe. Já, na pré-história, existiam homens que ao final do dia em volta da fogueira imitavam acontecimentos cômicos, como: caída e tombos, ocorridos com companheiros produzindo o riso aos demais e de lá para cá, há a construção da figura cômica que até hoje se perpetua em diversas culturas.

Ao decorrer da narrativa, entre as diversas figuras cômicas que integram o vasto grupo de personificações cômicas universais, vê-se a figura do palhaço como grande potencial de transformação e crítica social revelando o riso, o fracasso, a ingenuidade, a inocência e a marginalização, tal como o eterno vagabundo de Chaplin ou o menino Chaves.

“Imagino que o primeiro palhaço surgiu numa noite qualquer em uma indefinida caverna enquanto nossos antepassados terminavam um lauto banquete junto ao fogo. Em volta da fogueira, numa roda de companheiros, jogavam conversa fora. Comentavam a caçada que agora era jantar e falavam das artimanhas usadas, dos truques e da valentia de cada um. É quando um deles começa a imitar os amigos e exagera na atitude do valentão que se faz grande, temerário e risível na sua ânsia de sobrepujar a todos” (CASTRO, 2009, p. 16).

A terminologia vai dizer que o termo palhaço vem do italiano, de (*paglia*), pois tem a sua origem na utilização de tecidos que eram usados para fazer colchões de palha, geralmente tecidos listrados e com partes estofadas, que por sua vez eram aproveitadas para estofar partes do corpo devido suas constantes quedas. Identifico também a palavra *clown* para referência com a mesma figura cômica que no Brasil

chamamos de palhaço. O *clown* do termo inglês é oriundo do camponês, do homem rústico oriundo de *clod*.

Figura 1 Hotxuá¹



Este homem camponês, conforme imagem acima, vem às grandes cidades e facilmente causa riso e espanto devido às suas vestes atípicas e seu dialeto interiorano. Começa sua origem com o que conhecemos hoje e, é significativa a perspectiva de que este mesmo homem se torne o palhaço na figura que conhecemos hoje, por sua função social; por exemplo, o palhaço tem roupas largas, curtas ou grandes desproporcionais a seu corpo, não por vontade de causar riso ou proposta estética, mas sim porque lhe foi doado, ou cedido por um irmão mais velho ou pai, ou

¹ Documentário “Houtxá” – Sobre a tribo indígena Krarô, um povo sorridente que designa um sacerdote do riso, houtxá para fortalecer e unir o grupo por meio da alegria, do abraço e da conversa. - Disponível em: <https://conexaoto.com.br/2012/04/17/documentario-hotxua-estreia-em-palmas-com-presenca-de-leticia-sabatela>

amigo. Com a mesma ótica será visto o sapato grande do palhaço, doação ou empréstimo de alguém mais velho ou maior.

Pela perspectiva sob uma origem europeia, de muito frio e neve, este homem camponês que vem à cidade em busca de melhoria de vida e oportunidades, logo chega à cidade grande, onde acontece o enfrentamento do inverno e o deslumbramento com o movimento e a quantidade de pessoas, os tamanhos arquitetônicos diferenciados nos prédios e as novidades tecnológicas de sua época. Logo, evidencia-se a ingenuidade e a curiosidade ao novo e espetacular e esse deslumbramento visual muito ingênuo pode provocar esbarrões, tropeços e tombos. Não demora muito para o camponês, o *Clod*, descobrir as maravilhas e crueldades de uma sociedade em desenvolvimento, que requer conhecimentos, posição social e intelectual para sobrevivência. Sendo assim, este homem cai às margens da sociedade, habitando becos, locais violentos, entre outros.

Assim, com a necessidade de sobrevivência mais exigente e com dificuldade de se encaixar, acaba se tornando piegas e devido ao uso de álcool, na maioria das vezes, resulta assim na sarjeta. Aos poucos começa a surgir a figura que conhecemos atualmente e este homem às margens da sociedade enfrentando um inverno violento e rigoroso de muita neve e sarjeta, com uso de vinho para se esquentar, tem suas bochechas avermelhada e com o frio e o nariz congestionado, e com a mão o tocando constantemente a vermelhidão e daí o nariz vermelho e as bochechas do palhaço.

O maior conflito do ser humano reside em: Ser quem você realmente é ou ser aquilo que querem que você seja!

É no meio desse conflito que nasce o palhaço. Aquele que caí, aquele que erra, aquele que perde e ainda leva a torta na cara!

Assim somos todos nós, que de tão idiotas nem nos damos conta! (LIBAR, 2008, pg. 45).

Desse modo, as figuras cômicas fazem-se presentes em diferentes culturas e em diferentes épocas, no entanto, alguns parecem próximos ao palhaço, mas não se configuram como tal. Exemplo disso é o Bufão - universalmente conhecido como o Bobo da Corte com sua origem ainda na idade antiga e tem sua ascensão no século XVI e praticamente sua extinção no XVII, que por sua vez, é em muitos momentos parte da corte, da realeza.

Essa pessoa normalmente com alguma deficiência, ou seja, uma corcunda, anão, braços tortos, pernas estranhas, muitas vezes fruto de relações entre parentes sanguíneos, algo comum para a época, e assim rejeitado pela família ele passa a integrar a corte como um serviçal.

Figura 2 - Bufão



É importante reforçar que o Bufão trabalha com o sarcástico, revelando o homem intrínseco em suas dores e fraquezas, por isso, ele consegue falar ao rei e à nobreza o que chamarei de algumas “verdades” em forma de brincadeira, e tudo isso sem que lhe cortem a cabeça. Mas cabe aqui uma pergunta: - A cabeça não lhe é cortada por que sua figura cômica tem tal liberdade? Ou será que não lhe cortam a cabeça por se tratar de um membro da família?

As respostas quanto a isso são divididas, no entanto, não interferem em nada na figura cômica que se perpetua em nossa sociedade até a contemporaneidade, em que muito mais que um rele fazedor de graça tem o Bobo da Corte como potencialidade artística e, ainda social, de um homem às margens da corte que com o saber popular, a experiência dos porões e dos calabouços, usa sempre que possível dessas vivências para revelar o homem.

Além disso, é importante salientar como foi a chegada do palhaço ao circo. Atualmente, não conseguimos desvincular um do outro. Bem, para isso é necessário que façamos um resgate ao surgimento do circo. As artes circenses já se fazem presentes na cultura oriental há milhares de anos como as práticas circenses chinesas. Também podemos identificar as arenas romanas e até o emprego da palavra nas festividades da época, tal como ficou conhecida a expressão “Pão e Circo”, sendo o festejo de entretenimento popular, onde além das batalhas o povo ainda ganhava comida e bebida.

Porém, o circo enquanto estrutura arquitetônica e de espetacularidade que conhecemos atualmente não é tão milenar quanto às artes orientais. O circo – estrutura física – como conhecemos hoje, tem seu mote inicial na realização de Philip Astley, em 1768, ex-militar reformado, que tem com um cavalo números de habilidades espetaculares e decide de forma empreendedora criar uma estrutura, se configurando de forma circular, fechada, na qual pudesse cobrar por shows de seus números com o cavalo.

Portanto, assim foi criada a estrutura do circo tal como conhecemos hoje, mesmo que seja construída uma poética romântica ao ideal da estrutura circular, que propõe a igualdade a todas as pessoas, a aceitação de todas onde encontramos a presença de muitas etnias e raças, assim como a potencialidade das habilidades e ainda a potencialidade dos “defeitos”, tornando aquilo extraordinário, como exemplo, o palhaço bobo, a mulher barbada, o menor ou maior homem do mundo.

Figura 2 - Palhaços: Branco e Augusto



É nesse momento de construção do circo que o palhaço vai chegar. Dizem as histórias passadas de geração em geração pela oralidade que o militar reformado vai contratar um ajudante de nome “Augusto”. No entanto, o tal ajudante era atrapalhado, ingênuo, bobo, com muitos erros e confusões durante as apresentações do seu chefe e seu cavalo, aos poucos esse personagem vai ganhando protagonismo e suas trapalhadas vão sendo tratadas como forma de repertório com continuidade e rotina.

Assim, Philip Astley percebeu a potencialidade de entretenimento e diversão junto ao público que a figura cômica de Augusto alcança e, dessa maneira, coloca Augusto no intervalo de seus números de habilidades. Daí também a origem dos números de palhaços em circos serem entre os números de habilidades, como se fosse uma costura da dramaturgia circense.

Nesse momento da história, já consolidado o fazer artístico do palhaço, não demorou muito para que as variações acerca dessa linguagem surgissem; uma das variações mais importantes é o surgimento do palhaço “Branco”, o palhaço que embora ainda seja bobo, atrapalhado, ingênuo como o “Augusto”, não se aceita,

pensa ser o mandante, o autoritário, é o palhaço que na dupla se considera como líder. No Brasil, podemos identificar a presença do palhaço Branco e Augusto na dupla “Didi e Dedé” e também mundialmente na dupla “Gordo e o Magro”.E, até então, o palhaço tinha a imagem do homem que revela e aceita o seu todo, suas habilidades, seu sucesso e fracasso, não escondendo o homem e sim, o revelando.

O palhaço considerando sua linguagem específica e entendendo-a como independente, permite se aventurar a novos caminhos e alçar voos para o cinema. Aproveitando-se das novas tecnologias, artistas da época encontram no surgimento do cinema, oportunidade e visibilidade e iniciam suas trajetórias tendo muito sucesso propagando sua arte. Assim, os primeiros a iniciarem esse trabalho são Chaplin e Gorki que foi um grande palhaço da época, sendo um dos primeiros a fazer espetáculos de teatro com orquestra e completo apenas com palhaços em cena.

Destaca-se a relevância desses e outros artistas adentrarem ao cinema, a partir de diferentes perspectivas. Uma delas é que artisticamente aqueles palhaços que trabalham com números clássicos, curtos, de transições entre um número e outro do circo, começam a criar obras completas com dramaturgias próprias. Essa ideia de obra vai influenciar até hoje, ao pensarmos em espetáculos de teatro ou circo completos, apenas com palhaços. Outra perspectiva relevante é refletir sobre o cinema como uma forma de registro dessas obras e a linguagem que até então era passada apenas pela oralidade, memória ou muitas vezes restrita às famílias tradicionais circenses de geração em geração. Assim, com o cinema tem uma forma de registro que serve não apenas como importância histórica, mas sim de referencial a futuras gerações.

Mas isso, na primeira metade do século XX, iria mudar com uma visão norte-americana da imagem e função do palhaço e com influências da Broadway. Este palhaço começa a ser caracterizado para esconder o homem, tornando-se algo extra cotidiano, com fantasias e cores extravagantes, onde ainda que se troque o homem mantém-se a mesma figura; por exemplo, temos Ronald McDonald ou os contemporâneos brasileiros Patati e Patatá.

E, aos poucos, a visão de uma figura cômica e transformadora social se tornou, de maneira contemporânea em um rele fazedor de graça. O foco dessa pesquisa está na arte do palhaço, parte que me limitei a análise para escrita, e que reconheço como patrimônio cultural. Mesmo que a fonte escrita, por muitas vezes, limite os artistas desprovidos dessa apropriação, devido a seu meio de vida itinerante que lhe

propõe essa atividade artística, em especial a vida no circo. E, por isso, a significância da escrita acerca do que deve ser considerado um patrimônio mundial: o palhaço.

4.3 CORPUS DE ANÁLISE: FONTE ORAL E MEMÓRIAS

A palhaçaria entra na minha vida a partir do ingresso no curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), em 2014, com o ingresso no curso, não demorou muito para que o encantamento com a nobre arte do palhaço acontecesse e logo o desejo pela prática da linguagem artística.

Inicialmente busquei referências bibliográficas e audiovisuais com o que pude construir conhecimento teórico e da história da arte do palhaço e a origem dessa figura cômica que se perpetua ainda nos dias de hoje. Vale ressaltar que por meio desses materiais pude conhecer a obra e artistas e companhia como Carequinha, Doutores da alegria, Palhaços sem fronteiras, Chacovachi, Tomate, Lume, Grock, Chaplin, Buster Keaton. Gordo eo magro, Zabobrin, Família Colombaioni, Cia Pacomo, Cia sim Pulgares, La Mínima, Marcio Libar, As Marias da Graça, Palhaço Xuxu, Pepe Nuñez, Teatro Anônimo, Seres de luz, Tortell Poltrona, Avner entre outros. Enfatizo que os estudos bibliográficos me possibilitaram conhecer obras como “A nobre arte do palhaço”, “Palhaços”, “o palhaço e o psicanalista”, “O elogio da bobagem” “Palavra de palhaço” “Salão de sinuca” “O circo Social no Brasil”, “O riso e o Risível” “O circo no risco da arte”.

Figura 3 - Montagem 1 - Elaborada pelo autor para representar as fontes de pesquisa



Desde o princípio dos meus estudos bibliográficos, percebi o foco do material, na historicidade do palhaço, mas pouco referente ao fazer, as práticas, números clássicos, gags, piadas, os tombos e tapas etc. O que normalmente se consegue obter a partir da prática em oficinas, palestras, workshop, espetáculos.

Figura 5 - Montagem 2 - Elaborada pelo autor para representar as fontes de pesquisa



Logo, aconteceu a busca por essas práticas em oficinas, cursos e vivências com palhaços, como: Palhaço chacovachi (ARG) , Cia Pacomo (ESP), Tomate (ARG), palhaço Rabito (BR), Valter velasques (ARG), pepe nunez (ESP) entre outros.

Portanto, em minhas vivências e práticas foi possível construir o meu próprio palhaço e a minha prática artística que conduzo, como: espetáculos, oficinas e palestras sobre a arte da palhaçaria e comicidade. E foram essas práticas com artistas

que me deram pertencimento sobre a linguagem da palhaçaria e, conseqüentemente, o desejo da sistematização do fazer e práticas em forma de guia.

Desde então, o palhaço Jiló que sou eu, com seu espetáculo “Grande Circo Pé-de-Meia” (2015), e a Oficina de Palhaçaria “Tudo que eu não invento é falso”, passou por mais de 50 cidades no Rio Grande do Sul e Santa Catarina, alcançando mais de 250 apresentações e oficinas de 30.000 espectadores.

Figura 7 - Arquivo pessoal - Foto do palhaço Jiló



5 PRODUTO: APRESENTAÇÃO DO GUIA DO PALHAÇO

Esta dissertação objetiva a confecção de um guia do palhaço com jogos, dinâmicas e piadas de palhaçaria, com manual de instrução e aplicação, propondo a experimentação na construção de sistemática sobre a arte do palhaço adquirida por mim, ao longo dos anos em minha prática, pesquisas e formação com diversos mestres de diferentes lugares.

Assim, considerando que mesmo sem registros, o palhaço é patrimônio histórico imaterial da humanidade, perpetuando-se na transmissão oral ou visual passada de geração em geração por famílias circenses, artistas e simpatizantes desta linguagem.

Por meio deste trabalho, com a produção e divulgação desse guia acredita-se contribuir para a manutenção e continuidade desta linguagem. Para considerá-la como um instrumento de educação patrimonial, uma vez que, será disponibilizada para educadores, artistas e psicólogos, na possibilidade de aplicação em grupos ou individualmente, estimulando a reflexão sobre arte, vida, patrimônio cultural, cotidianos, o trabalho sobre si mesmo, entretenimento, riso e bem-estar, na promoção de saúde mental, valorizando e respeitando o humano sobre questões intrínsecas na arte da palhaçaria.

Figura 8 Capa do guia do palhaço elaborada pelo autor



6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de pesquisa de mestrado entrelaça-se com a minha pesquisa de vida, por ser intrínseco à minha prática artística, ou seja, ser um palhaço - arte milenar - que ainda se preserva na época atual. A pesquisa conduziu-me por um olhar sensível e reflexivo de autoconhecimento, reconhecimento da importância da preservação e continuidade do conhecimento empírico passado de geração em geração por meio das práticas artísticas da palhaçaria.

A arte da palhaçaria é exercitada e constrói conhecimentos nas academias e escolas de arte, de maneira sistematizada, registrada e documentada, com o propósito de servir de referência para novos estudos e continuidade desta linguagem. Assim como possibilidade e oportunidade prática do jogar por conta do guia a ser aplicada e jogada por todas as pessoas e de todas as idades.

Durante os estudos aprofundados referentes à minha pesquisa, foi possível reconhecer o quanto existe ausência de autoria nas práticas e jogos de palhaçaria. Além disso, são conhecimentos exercitados e praticados por inúmeros palhaços, tais jogos se repetem, mudam e sofrem transformações a partir das particularidades de quem os aplica e, ainda, em quem é aplicado. Por isso, na maioria das vezes, o aplicador desconhece não apenas o autor, mas também a pessoa que lhe ensinou determinado jogo.

Desse modo, em minha trajetória artística foi frequente os conhecimentos adquiridos serem recebidos apenas de maneira prática, em diversos cursos não tive o incentivo de registrar os jogos, ficando apenas na memória corporal e intelectual. Além disso, nós aplicadores de jogos de palhaçaria desconhecemos a maioria dos autores de cada jogo, por exemplo. Em geral, diversos palhaços aplicam o mesmo jogo sofrendo alterações que dão características diferentes, a partir da identidade de cada um, mas a estrutura do jogo permanece a mesma, mesmo que os objetivos dos palhaços sejam diferentes.

Dessa maneira, os jogos descritos no guia do palhaço foram elaborados a partir do meu modo de aplicá-los, pois sofreram transformações a partir das minhas particularidades e dos objetivos de cada atividade e grupo que vivenciei.

É importante destacar que o trabalho de construção do palhaço não se detém apenas na construção de uma personagem, mas sim, na potencialidade do ser

humano que está presente, colocando uma espécie de lupa no seu todo, sejam defeitos, qualidades, dores, alegrias, fraquezas e estereótipo corporal. Além disso, a construção do palhaço torna-se um grande revelador do sensível, provocando emoções, sensações e sentimentos; e ao invés de uma válvula de escape, possibilita ser uma válvula de entrada para o humano, sendo assim, uma gangorra entre vida e a arte da palhaçaria.

Além do mais, o nariz que é considerado por muitos autores “a menor máscara do mundo” e que deve possuir a identidade de cada palhaço, de maneira universal, tem o poder de codificações independente da língua. Ademais, possui uma poética de referência ao riso, ao afeto e até mesmo ao estranhamento, pois é impressionante o que apenas, um látex, com uma cordinha, pode possibilitar encontros indescritível. A relação de permissão a esta pequena máscara permite a profundidade de tocar e ser tocado, de maneira a suspender o tempo e ficar mesmo que breve no presente.

Assim, o jogar na arte da palhaçaria é essencial, sendo um dos modos de construção de cada palhaço, pois jogando palhaçaria é estimulado o trabalho sobre si tornando esse processo de construção reflexivo, questionador, crítico, entre outros. No jogo não necessariamente se ganha ou perde, mas sim, a importância da experiência como construção de vivências significativas, uma vez que, o jogo consegue nos levar a um estado de espontaneidade coletiva ou individual. Afinal, essa prática consegue retirar as máscaras sociais de cada indivíduo, evidenciando uma atuação espontânea ao jogar, propiciando a construção de um palhaço autêntico.

Por fim, os jogos da palhaçaria na construção de um palhaço proporcionam criar ou identificar uma lógica própria de cada palhaço. Ainda que cada palhaço apresente os mesmos números, gags, piadas, tombos, não são realizados da mesma maneira, pois é construído particularmente desde o figurino, os acessórios, a maquiagem, as falas, o gestual e o nariz, por meio de uma identidade própria de cada pessoa, e então, sim, se tem um palhaço.

A partir da breve reflexão sobre a importância do palhaço, dos jogos de palhaçaria, da linguagem artística, da historicidade e da tradição da figura cômica, nos diferentes contextos socioculturais, considera-se o guia do palhaço produzido como produto final para esta dissertação relevante, significativa, autêntica, não apenas para a arte do palhaço, mas também, para o patrimônio histórico-cultural.

Portanto, ao refletir sobre a preservação da história gestual, com este trabalho, foi possível possibilitar o registro documental, procurando manter e dar continuidade

aos conhecimentos passados de geração em geração que chegaram até mim. E, assim, não apenas guardar, mas sim, que o guia do palhaço seja fonte e propulsor de educação patrimonial, além de servir como material para estimular novos desdobramentos na área da arte e do patrimônio e ser referência para outros pesquisadores, academias, escolas de arte, artistas, grupos, companhias de arte e afins.

REFERÊNCIAS

ALBERTI, Verena. O riso e o risível: na história do pensamento. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, ed 02, 2002.

ARCHER, Michael , **Arte Contemporânea: uma história concisa**, São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Castro, Alice Viveiros de. O **Elogio da Bobagem** – palhaços no Brasil e no mundo / **Alice Viveiros de Castro** – Rio de Janeiro: Editora Família Bastos, 2005.

CAUQUELIN, Anne. **Teorias da arte**. Tradução Rejane Janowilzer. São Paulo, Martins, 2005.

PAVIS, Patrice. **A encenação contemporânea: origens, tendências, perspectivas**. Tradução Nanci Fernandes. São Paulo: Perspectiva, 2010.

POLLAK, Michael. Memória e identidade social. **Revista Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, p. 200-215, jul. 1992. ISSN 2178-1494. Disponível em: . Acesso em out. 2018.

HARTOG, François. **Tempo e patrimônio**. Varia História. Belo Horizonte, vol.22, nº36, p.261- 273, dez 2019.

MENEZES, Ulpiano T. Bezerra de. **Memória e cultura material: documentos pessoais no espaço público**. Revista Estudos Históricos, Rio de Janeiro, v. 11, n. 21, p. 89-104, jul. 1998. ISSN 2178-1494. Disponível em: . Acesso em out. 2018.

LIBAR, M. L. **A Nobre Arte do Palhaço**. Rio de Janeiro: Marcio Lima Barbosa, 2008. Rio de Janeiro. Editora Própria.

PORTELLI, Alessandro; JANINE RIBEIRO, **O que faz a história oral diferente**. Tradução: Maria Therezinha Ribeiro Fenelón. Projeto História. Revista do Programa de Estudos Pós Graduados de História, [S.l.], v. 14, set. 2012. Disponível em: Acesso em fev. 2019.

RODRIGUEZ, Olga Yanet Acuña. **El Pasado: Historia o Memoria. Hist. Mem. Colômbia** n. 9, p. 57-87, julho de 2014. Disponível em: Acesso em out. 2019

ROUBINE, Jean-Jaques. **A linguagem da encenação teatral**. Jorge Zahar, 1985.

Prats, Llorenç. El concepto de patrimonio cultural. **Cuadernos de antropología social**. Nº 11. 2000. Disponível em:

<http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/CAS/article/view/4709/4206>

APÊNDICE A – GUIA DO PALHAÇO: O PATRIMÔNIO DO RISO NA ARTE DA
PALHAÇARIA

**O PATRIMÔNIO DO
RISO NA ARTE DA
PALHAÇARIA**



DÊIVIDE MILLANI GONÇALVES

GUIA DO PALHAÇO

O PATRIMÔNIO DO RISO NA ARTE DA PALHAÇARIA

AUTOR: Dêivide Millani Gonçalves

ORIENTADOR: DR. Júlio Quevedo

PRODUTO FINAL - DISSERTAÇÃO DE Mestrado - PPGPC - UFSM

**SANTA MARIA, RS
2022**

APRESENTAÇÃO

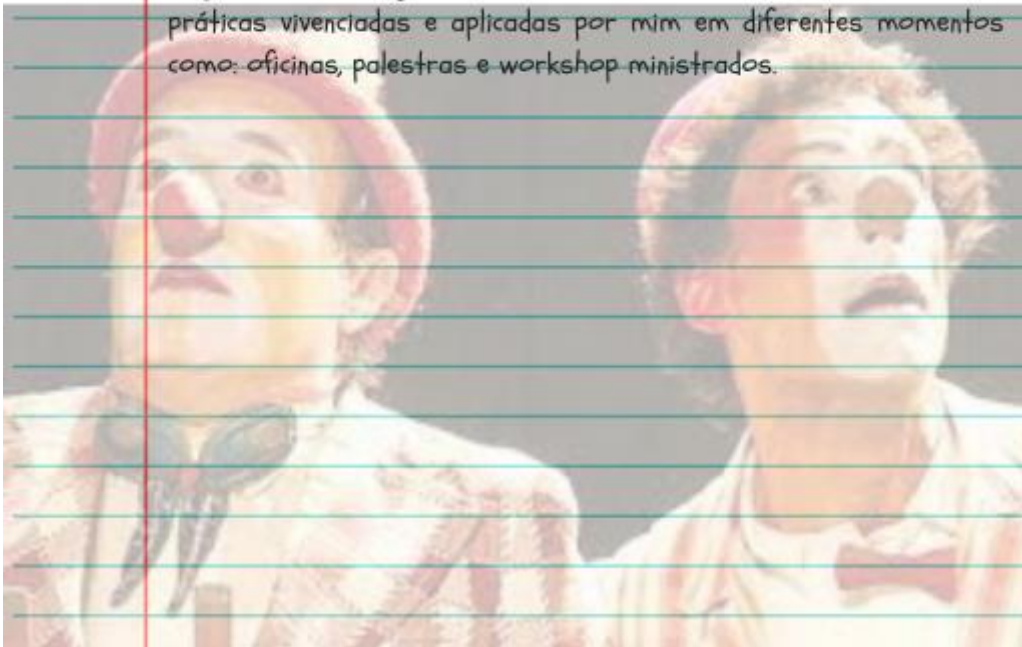
GUIA DO PALHAÇO O PATRIMÔNIO DO RISO NA ARTE DA PALHAÇARIA



O Guia do palhaço intitulado "O Patrimônio do Riso na Arte da Palhaçaria" é o produto final da minha pesquisa de mestrado, sob orientação do professor Dr. Júlio Quevedo, do Programa de Pós Graduação em Patrimônio Cultural da Universidade Federal de Santa Maria.

Este trabalho foi elaborado a partir de um olhar sensível ao patrimônio cultural para a prática da palhaçaria e a sua preservação das inúmeras figuras cômicas ao longo da história até os artistas contemporâneos.

Por isso, despertou-me o desejo de sistematizar em forma de cartilha os jogos de palhaçarias, apreendidas com diversos palhaços e mestres da palhaçaria, a partir de minhas experiências vividas, ao longo da minha trajetória artística e também sobre essas mesmas práticas vivenciadas e aplicadas por mim em diferentes momentos como: oficinas, palestras e workshop ministrados.



APRESENTAÇÃO

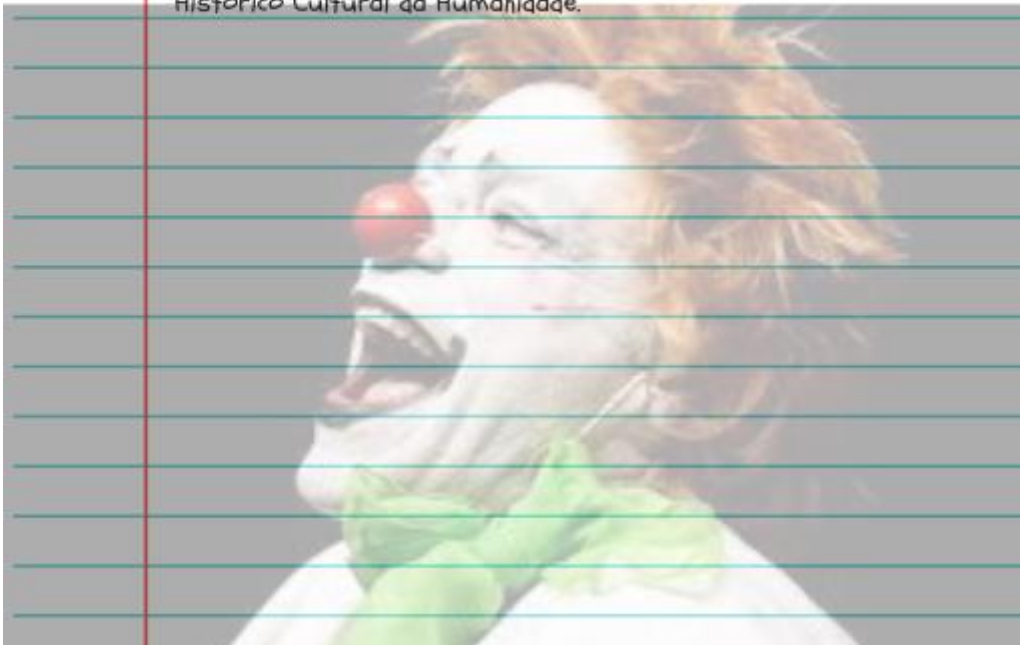
GUIA DO PALHAÇO O PATRIMÔNIO DO RISO NA ARTE DA PALHAÇARIA



Ressalto que não foi possível identificar algumas autorias dos jogos sistematizados neste guia, reforçando ainda mais o conhecimento passado de geração a geração, de maneira oral, gestual e prática.

Além disso, evidencio que os jogos tem inúmeras maneiras de serem aplicados, sem ordem de aplicação, mediados e jogados, o importante disso, é que não a maneira única e correta de acontecer, mas que sim, os jogos precisam ser adaptados a realidades e contextos em que são jogados.

Dessa forma, esse guia não tem a pretensão de ser detentor dos saberes do palhaço e fazer qualquer representação dessa arte, mas sim de compartilhar os conhecimentos construídos e, assim, reconhecer em toda a historicidade da figura cômica humana conhecida como palhaço, um importante Patrimônio Histórico Cultural da Humanidade.



O JOGO E O ESTADO DE PRESENÇA



As minhas fontes sobre os jogos de palhaçaria são múltiplas, artistas de circo de diferentes gerações, de rua, de academias, entre outros, mas que coincidem diversas histórias e variadas referências do mesmo objeto ou prática de palhaço.

Portanto, alguns dos caminhos percorridos foi o de "estado de presença", pois, até então, sentia a necessidade de reconhecer o palhaço como patrimônio cultural, mas ainda não conseguia colocá-lo nesse lugar, pela dificuldade de perceber essa figura como algo estática ou que fica no passado, ou seja, era esse o conceito que eu tinha de Patrimônio Cultural.

Contudo, ao refletir sobre algumas questões durante o curso de Mestrado em Patrimônio Cultural que traz o ser humano como patrimônio, seja identificando na personalidade e na identidade de cada um, foi possível considerar o movimento e o potencial quando se pensa em patrimônio cultural, podendo ser material, imaterial, natural, vivo, preservado ou ainda estudado.



O JOGO E O ESTADO DE PRESENÇA



A arte do palhaço vem sendo exercitada desde há muito tempo, possibilitando identificarmos a quantidade de patrimônio cultural construído. Ao pensarmos que, nós humanos, somos patrimônios, portanto, a arte do palhaço é a arte do encontro, da presença e necessita ser fomentada e preservada, a fim de cada vez mais manter nosso patrimônio existente.

Por isso, considerando Victor Borges que diz "o riso é a menor distância entre duas pessoas", encorajei-me a pensar sobre o quanto humanizada pode ser a minha pesquisa, acreditando em um caminho construído pelos afetos, pelos abraços e risos, o que remete diretamente ao jogar e ao brincar da palhaçaria, mas para isso acontecer, o estado de presença tem que ser pleno, presente e inteiro.

Sendo assim, a proposta de presentificação ao pensar em minha pesquisa de mestrado relacionando ao compartilhar o momento presente, dá escuta a outros sentidos que devem ser observados, seja como o olhar ou o gesto para sensibilidade e manipulação do que vou chamar de "energia do jogo". Assim, sendo que a comicidade deve ser direcionada e não dissipada, pois, ao final uma experiência é construída na vivência do jogo, do encontro, da aula, de um espetáculo, de uma visitação ao museu.

E, assim, acontece o encontro com o outro, consigo mesmo, com a história, a identidade, a memória e, sem dúvida, todas essas possibilidades são únicas, pois exige muita humanização, sensibilidade e estado de presença.

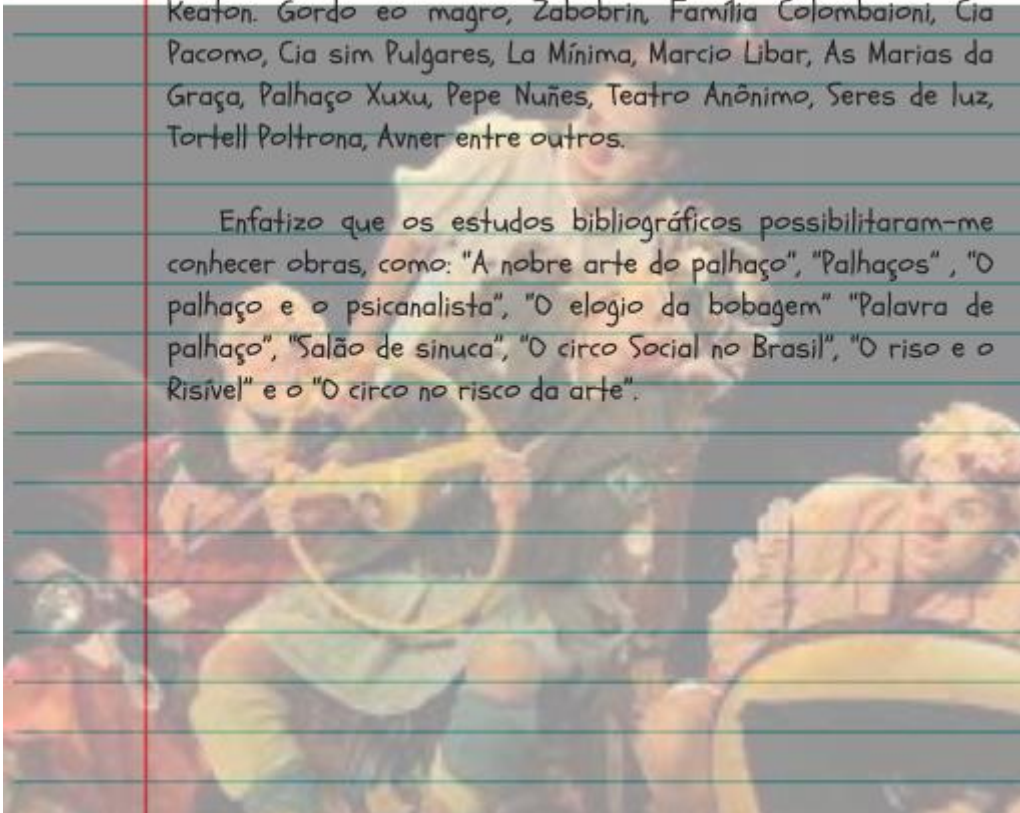
A ARTE DA PALHAÇARIA E O ENCANTAMENTO



A palhaçaria entrou na minha vida a partir do ingresso no curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), em 2011, com o ingresso no curso, não demorou muito para que o encantamento com a nobre arte do palhaço acontecesse e logo o desejo pela prática da linguagem artística.

Inicialmente, busquei referências bibliográficas e audiovisuais que pudesse construir um conhecimento teórico sobre a história da arte do palhaço e a origem dessa figura cômica que perpetua ainda atualmente. Vale ressaltar que, por meio desses materiais pude conhecer a obra e muitos artistas e companhias, como: Carequinha, Doutores da alegria, Palhaços sem fronteiras, Chacovachi, Tomate, Lume, Grack, Chaplin, Buster Keaton, Gordo eo magro, Zabobrin, Família Colombaioni, Cia Pacomo, Cia sim Pulgares, La Mínima, Marcio Libar, As Marias da Graça, Palhaço Xuxu, Pepe Nuñez, Teatro Anônimo, Seres de luz, Tortell Poltrona, Avner entre outros.

Enfatizo que os estudos bibliográficos possibilitaram-me conhecer obras, como: "A nobre arte do palhaço", "Palhaços", "O palhaço e o psicanalista", "O elogio da bobagem" "Palavra de palhaço", "Salão de sinuca", "O circo Social no Brasil", "O riso e o Risível" e o "O circo no risco da arte".



A ARTE DA PALHAÇARIA E O ENCANTAMENTO



Assim, desde o princípio dos meus estudos bibliográficos, percebi o foco do material, na historicidade do palhaço, mas pouco referente ao fazer, às práticas, aos números clássicos, aos gags, às piadas, aos tombos e tapas. O que normalmente se consegue obter, a partir da prática em oficinas, palestras, workshops e espetáculos.

Logo, a busca por essas práticas aconteceu em oficinas, cursos e vivências com palhaços, como: Palhaço Chacovachi (ARG), Cia Pacomo (ESP), Tomate (ARG), Valter Velasques (ARG), Pepe Nunez (ESP), Palhaço Rabito (BR) e o Teatro VagaMundo, no qual tive a oportunidade da convivência diária, de muito aprendizado e muitos ensinamentos, por meio da oralidade e também a oportunidade de poder assistir à prática trabalhando na técnica de seus espetáculos.



A ARTE DA PALHAÇARIA E O ENCANTAMENTO



Por fim, foram as minhas vivências e práticas que proporcionaram a construção do meu palhaço e também a prática artística que conduzo, tais como: espetáculos, oficinas e palestras sobre a arte da palhaçaria e comicidade. E, foram essas práticas com esses artistas citados anteriormente que deram-me pertencimento sobre a linguagem da palhaçaria e consequentemente o desejo da sistematização do fazer sobre as práticas em forma de cartilha.

A partir disso, desde então, tornei-me o palhaço Jiló, inicialmente com o espetáculo "Grande Circo Pé-de-Meia" (2015) e a Oficina de Palhaçaria "Tudo que eu não invento é falso", passando por mais de 50 cidades diferentes no Rio Grande do Sul e Santa Catarina, alcançando mais de 250 apresentações e oficinas e 30.000 espectadores.

Depois desta breve apresentação, espero que este trabalho seja significativo e sirva de referência para toda e qualquer área. Que a criatividade seja exercitada no momento de leitura e da prática deste material. Desafia-se!

Espero também propor um possível encontro com sua espontaneidade, sua generosidade e sinceridade no relacionamento que estabelece consigo e com o outro, transgredindo limites, possibilitando apresentar-se com liberdade, ousadia e coragem.

Além disso, que seja possível criar (brincando) um vínculo de confiança, riso e afeto entre os participantes das atividades propostas e que o caminho seja de trabalho/experiência/atividade com muita alegria, prazer e criatividade.

Boa leitura e bom jogo!

Por Dêivide Millani

CORRIDA NO ESCURO



ORGANIZAÇÃO: Alongamento do corpo e atividade de respiração diafragmática.

INTENÇÃO: Expressividade corpórea e espontaneidade.

O JOGO:

Os participantes são colocados em fila diagonal no espaço do jogo, um atrás do outro.

Primeiro momento: Cada participante, sendo um por vez, deve caminhar até o fim do espaço, com os olhos fechados, parando de caminhar e abrindo os olhos apenas quando o mediador tocar em sua barriga.

Segundo momento: Cada participante deve repetir o percurso, novamente de olhos fechados, no entanto, dessa vez, correndo e quando o mediador tocar em sua barriga, deve parar, abrir os olhos, apenas virando para os demais participantes e fazendo uma pose em estátua de maneira espontânea.

Terceiro momento: Cada participante deve repetir o percurso, novamente de olhos fechados, correndo, quando o mediador tocar em sua barriga, deve parar de caminhar e abrir os olhos apenas virando para os demais participantes e fazendo uma pose em estátua, acrescentando da emissão de um som ambos de maneira espontânea, sem pré-estabelecer ideia.

MEDIAÇÃO:

O mediador deve propor que os alunos não pré-estabeleçam os movimentos e sons, estimulando a expressividade e espontaneidade pela via do prazer potencializando o riso e a comicidade de cada participantes.

ENCERRAMENTO:

Conversa com os participantes, lembrando momentos de medo ou vazjo de estar no escuro, ação criativa e comicidades construídas, reforçando a importância de perceber os elementos que construíram comicidades.

ESTÁTUA



ORGANIZAÇÃO: Alongamento e aquecimento do corpo e atividade de respiração diafragmática.

INTENÇÃO: Expressividade Corpórea e Comicidade.

O JOGO:

Os participantes se dispõem pelo espaço de jogo, estimulados a caminhar pelo espaço, organizados quanto a espacialidade e ritmo comum ao grupo, os mesmos devem estar silenciosos e atentos às orientações do mediador, que sempre que falar palavras, os participantes devem ser expressados através de estátua, ficando todo o grupo paralisado.

MEDIAÇÃO:

O mediador deve propor que os participantes percebam o ritmo da turma, que não se toquem e possam andar na mesma velocidade, que por vezes é alterada conforme a orientação do mediador. O mediador pode sugerir que o uso do imaginário para substituir o estereótipo das palavras, palavras essas que não têm a definição, de quais são usadas e podem variar de objetos, sentimentos, lugares, cores, etc... É importante que as estátuas construídas pelos corpos sejam potencializadas com comicidade, para o grupo e participantes, fazendo com que se tenha identificação ou até mesmo com estranheza.

ENCERRAMENTO:

Conversa com os participantes, sugerindo comicidade e estranheza, o que cada um sentiu e também comentário sobre as corporeidade e comicidade dos demais, de maneira a não pessoalizar, mas sim com objetivo da linguagem teatral.

PEGA..PEGA... VENDADO



ORGANIZAÇÃO: Alongamento e aquecimento do corpo.

INTENÇÃO: Escuta, espacialidade, agilidade.

O JOGO:

Semelhante ao pega...pega... da cultura popular infantil, no entanto os participantes devem estar vendados, sem enxergar, conforme forem pegos devem sair do jogo, restando apenas um ao final do jogo.

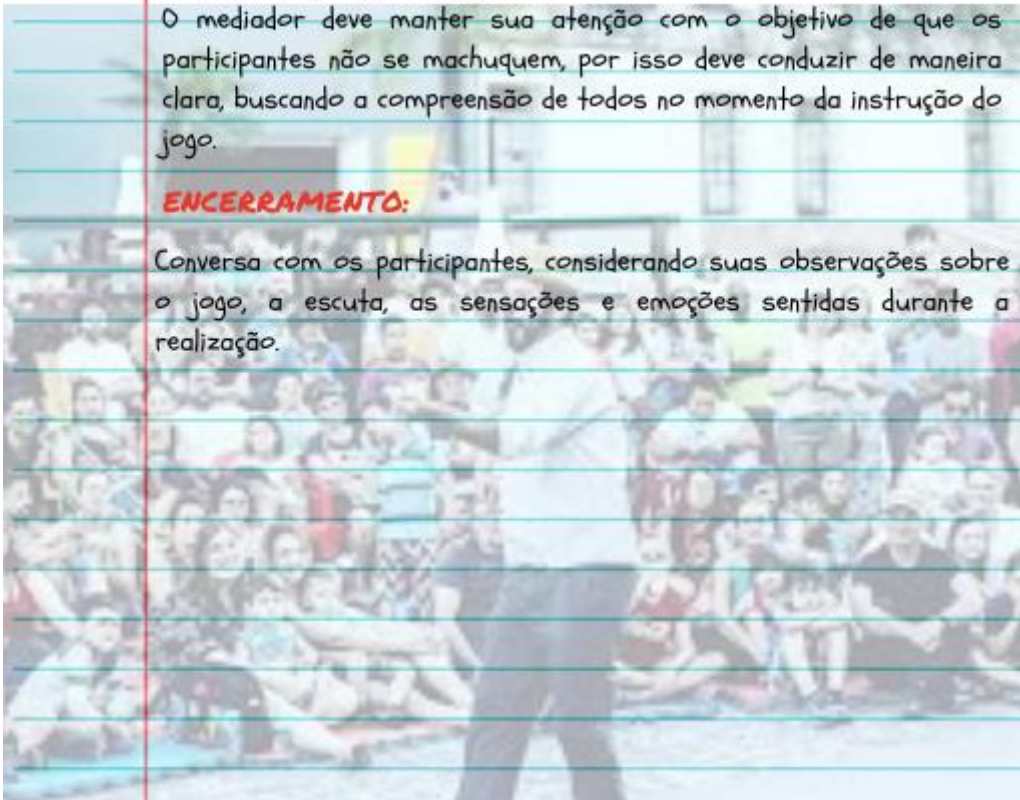
MEDIAÇÃO:

Os participantes devem ser avisados a não retirar a venda, sob penalidade de sair do jogo, devem ser orientados a exercitarem sua escuta e nível de atenção, e também explorar os níveis de altura do corpo (baixo, médio e alto).

O mediador deve manter sua atenção com o objetivo de que os participantes não se machuquem, por isso deve conduzir de maneira clara, buscando a compreensão de todos no momento da instrução do jogo.

ENCERRAMENTO:

Conversa com os participantes, considerando suas observações sobre o jogo, a escuta, as sensações e emoções sentidas durante a realização.



TELEFONE SEM FIO GESTUAL



ORGANIZAÇÃO: Alongamento e aquecimento corporal

INTENÇÃO: Consciência e memória corporal.

O JOGO:

Os participantes são colocados em fila paralela no espaço do jogo, um atrás do outro e do outro, sem olhar para o colega de trás.

No primeiro momento o participante que está por último na fila deve criar uma sequência de movimentos corporais, não tendo um mínimo ou máximo de gestos.

No segundo momento, ele deve tocar no ombro do colega à sua frente e passar a esse a sequência criada por ela e depois ele volta a se virar de costas pro colega.

No terceiro momento o colega que recebeu do último da fila, tocará no ombro do colega à sua frente e passará a sequência recebida, virando-se também para o colega com quem deixou a sequência corporal.

No momento seguinte a sequência deve ir passando sucessivamente até chegar no último da fila, esse último participante demonstrará a todos os participantes a sequência gestual recebida, depois disso o criador da sequência fará a sequência inicial criada por ele.

O criador da primeira sequência vai para o fim da fila, o que fica como primeiro, começa novamente o jogo criando uma nova sequência gestual, e assim o jogo segue até que todos os participantes criem uma sequência.

MEDIAÇÃO:

O mediador deve propor que os participantes, estimulem sua criatividade para criação, no entanto orientar que não façam sequências gestuais muito longas, é importante que a sequência seja apresentada apenas uma vez, sem repetição e que não tenha falas ou sons, mas sim que seja um jogo silenciosa.

ENCERRAMENTO:

Conversa com os participantes, propondo a consciência corporal, a comunicação gestual e memória corporal e os potenciais cômicos dos gestuais criados.

MÍMICA DE QUANDO, ONDE E O QUÊ



ORGANIZAÇÃO: Alongamento e aquecimento corporal

INTENÇÃO: Comunicação gestual, consciência e memória corporal, improvisação

O JOGO:

Os participantes são provocados a escrever em papéis em branco, em segredo. Serão três potes, no primeiro deles um lugar (físico), no segundo pote uma função social (trabalhos, personagens), terceiro pote devem colocar uma ação (um fazer).

De maneira individual, o participante deve tirar um papel de cada pote e construir uma mímese corpórea juntando os três elementos, até que os colegas identifiquem a comunicação que o colega está fazendo em forma de cena e improviso.

MEDIAÇÃO:

O mediador deve propor que os participantes, utilizem de elementos absurdos, improváveis, que possam ser quase "impossíveis" de fazer (ex: padre vendendo picolé em um submarino), e pedir que realmente os participantes não tentem adivinhar, mas sim fazer a leitura corporal que está sendo apresentada.

ENCERRAMENTO:

Conversa com os participantes, avaliando graus de dificuldades de fazer as ações e também de ver as ações enquanto espectador.

CARTA EM BRANCO



ORGANIZAÇÃO: Alongamento e aquecimento corporal e vocal.

INTENÇÃO: Improvisação.

O JOGO:

Os participantes são colocados como público deixando um espaço de palco, de maneira voluntária, o participante que se dispôr a ir no palco ou espaço de cena deve ser conduzido a imaginar um local onde está caminhando, construindo um lugar imaginário. Depois dessa construção imagética, o participante encontra uma carta na qual o papel está em branco e ele deve construir uma narrativa dessa carta, com situações e informações.

MEDIAÇÃO:

O mediador deve orientar os participantes a não usarem a fala para construir a cena, podendo utilizarem sons e gestuais, é importante construir inicialmente uma proposta que instigue o exercício do imaginário, propondo perguntas que possa direcionar o aluno na concretude em cena do seu imaginário e improvisa, buscando fugir de estereótipos.

ENCERRAMENTO:

Conversa com os participantes, diálogo referente a improvisação, sua construção e meios de concretização do imaginário por meio de cena.

O MAIS CHAMATIVO



ORGANIZAÇÃO: Alongamento e aquecimento corporal e vocal.

INTENÇÃO: Improvisação expressividade corporal.

O JOGO:

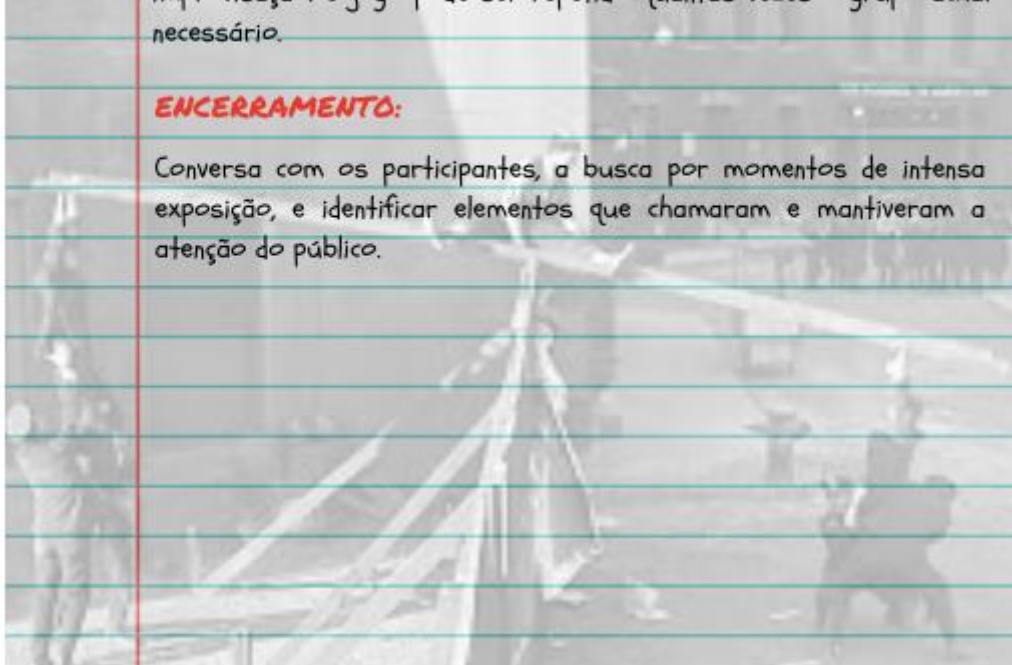
Escolher dois participantes ou duas duplas voluntárias, colocá-los em duas partes do espaço de cena e entre eles colocar os participantes que restaram, que serão o público, logo depois eles devem começar a chamar atenção do público, que escolherá entre uma ou outra improvisação. O jogo tem o objetivo de quando o participante ou dupla que tiver a atenção 100 por cento do público vence.

MEDIAÇÃO:

O mediador deve orientar os participantes a irem aos limites do exagero e expressividade, utilizarem de todos os recursos possíveis, gestual, sons etc. No entanto, a palavra oral não é permitido na improvisação. O jogo pode ser repetido quantas vezes o grupo achar necessário.

ENCERRAMENTO:

Conversa com os participantes, a busca por momentos de intensa exposição, e identificar elementos que chamaram e mantiveram a atenção do público.



ENTRANDO EM CENA



ORGANIZAÇÃO: Alongamento e aquecimento corporal e vocal.

INTENÇÃO: Improvisação expressividade corporal.

O JOGO:

O jogo acontece em um espaço separado em palco e público, os participantes serão separados em dois grupos, em primeiro momento um grupo público e um grupo artista o que irá revezar no decorrer do jogo (os participantes serão ambos no decorrer do jogo), no palco os participantes artistas são divididos em duas coxias ou biombos, onde não são vistos pelo público.

O jogo começa com música de fundo, o participante deve passar de um lado ao outro interagindo e jogando com o público, buscando tirar o riso do público.

MEDIAÇÃO:

O mediador poderá colocar músicas para criar atmosferas, o tempo da atividade é por conta do mediador, os participantes devem ser orientados a nunca deixar o palco vazio, e também não deixar nenhum dos lados dos biombos sem participantes, cada lado deve ter pelo menos um participante sempre.

ENCERRAMENTO:

Conversa com os participantes, comentando sobre os momentos de improvisos de riso e também de fracassos que sentiram durante o jogo.

ENCONTROS E DESENCONTROS



ORGANIZAÇÃO: Alongamento e aquecimento corporal e vocal.

INTENÇÃO: Contracenação e improvisação

O JOGO:

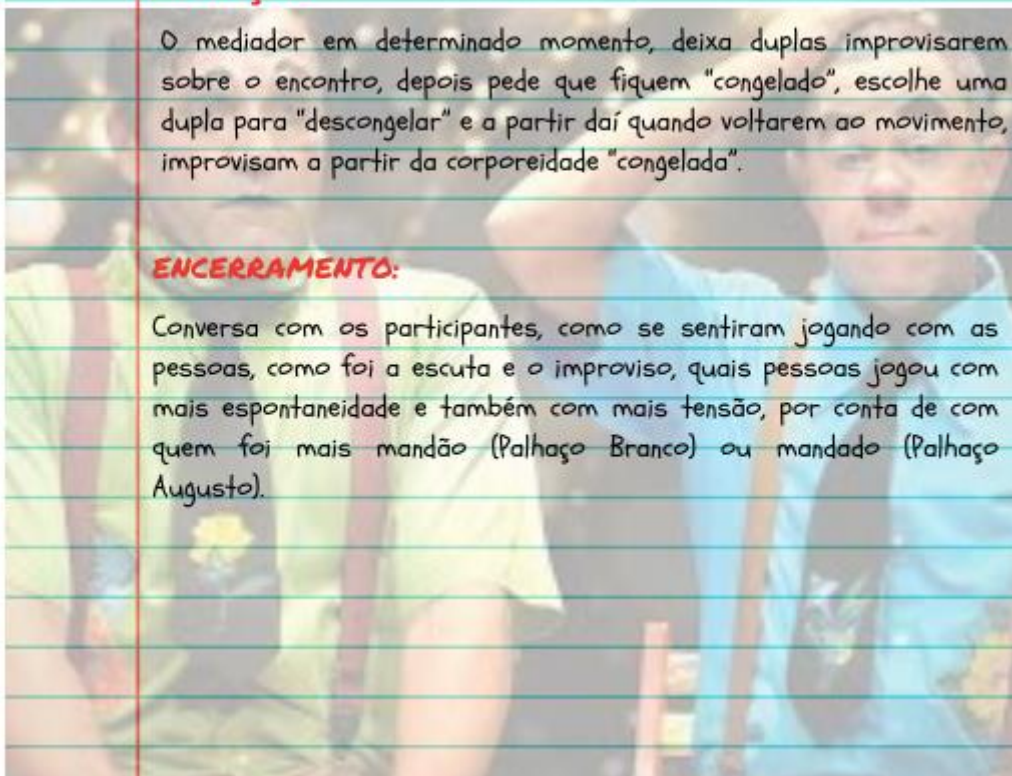
Os participantes devem ser orientados a caminhar pelo espaço de jogo, de maneira natural, o mediador indica que quando o olhar do participante cruzar com outro olhar de maneira natural os participantes devem ficar estáticos, depois que todos os participantes encontrarem um par e tiverem todo o grupo parado, o mediador começa a sugerir circunstâncias referentes ao encontro, fazendo variações de pessoas que se conhecem e não, que se amam ou não, em um determinado lugar ou circunstância, conforme sua imaginação.

MEDIAÇÃO:

O mediador em determinado momento, deixa duplas improvisarem sobre o encontro, depois pede que fiquem "congelado", escolhe uma dupla para "descongelar" e a partir daí quando voltarem ao movimento, improvisam a partir da corporeidade "congelada".

ENCERRAMENTO:

Conversa com os participantes, como se sentiram jogando com as pessoas, como foi a escuta e o improviso, quais pessoas jogou com mais espontaneidade e também com mais tensão, por conta de com quem foi mais mandão (Palhaço Branco) ou mandado (Palhaço Augusto).



ENTRANDO EM CENA



ORGANIZAÇÃO: Alongamento e aquecimento corporal e vocal.

INTENÇÃO: Improvisação

O JOGO:

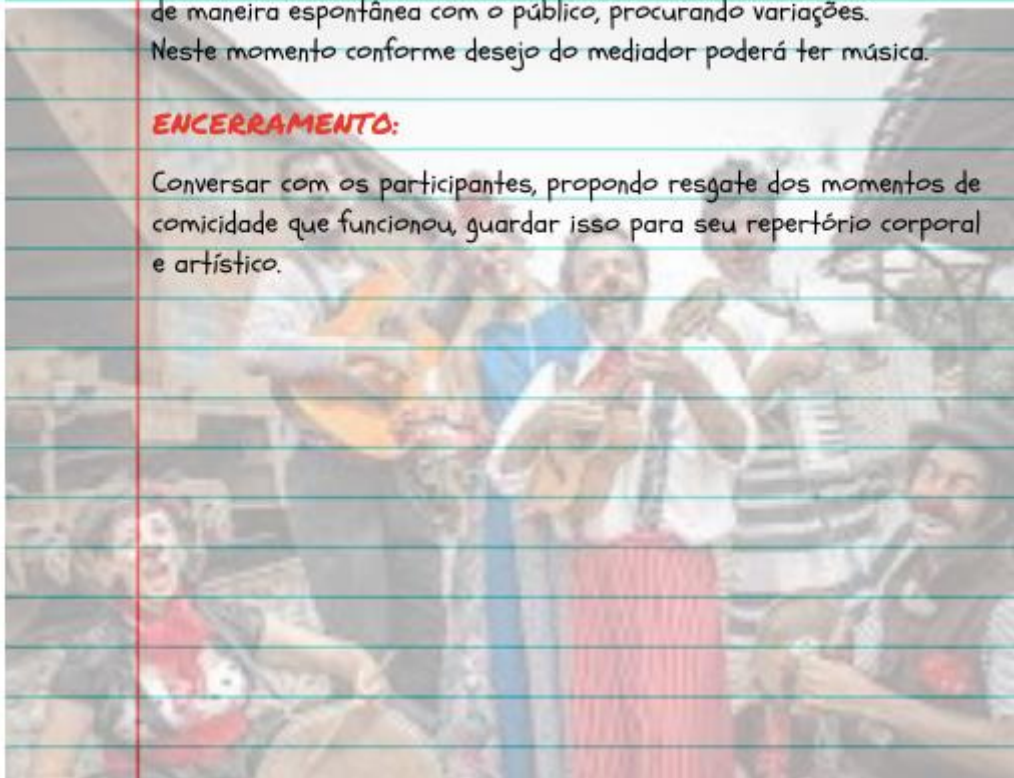
Os participantes devem ser divididos, metade como público e a outra metade ficar todos atrás do palco, um de cada vez devem ser orientados a entrar em cena como se o espetáculo estivesse começando, só entrará um participante quando o outro já tenha saído.

MEDIAÇÃO:

O mediador deve orientar aos participantes que entrarem em cena, não use ideias já pensadas e construídas anteriormente, que joguem de maneira espontânea com o público, procurando variações. Neste momento conforme desejo do mediador poderá ter música.

ENCERRAMENTO:

Conversar com os participantes, propondo resgate dos momentos de comicidade que funcionou, guardar isso para seu repertório corporal e artístico.



QUEM TEM MAIS



ORGANIZAÇÃO: Alongamento e aquecimento corporal e vocal.

INTENÇÃO: Raciocínio rápido

O JOGO:

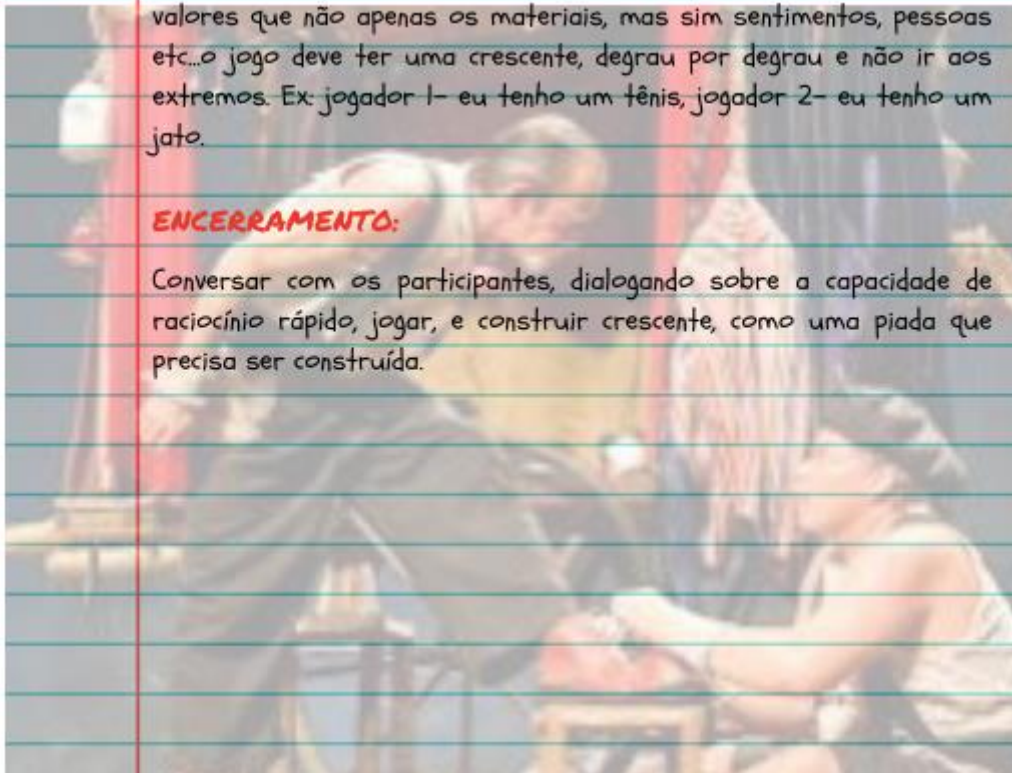
Os participantes deve uma dupla por vez, ir no local como palco, um desafiando o outro com algo que ele tem de melhor ou maior que o outro, e devem começar aos poucos. por ex: jogador 1 - eu tenho um tênis, Jogador 2- eu tenho uma bicicleta, -jogador 1 - eu tenho um carro e assim sucessivamente até que um dos participantes não consiga argumentar algo, mais que o outro.

MEDIAÇÃO:

O Mediador deve orientar aos participantes que utilizem de muitos valores que não apenas os materiais, mas sim sentimentos, pessoas etc...o jogo deve ter uma crescente, degrau por degrau e não ir aos extremos. Ex: jogador 1- eu tenho um tênis, jogador 2- eu tenho um jato.

ENCERRAMENTO:

Conversar com os participantes, dialogando sobre a capacidade de raciocínio rápido, jogar, e construir crescente, como uma piada que precisa ser construída.



QUEM TEM MENOS



ORGANIZAÇÃO: Alongamento e aquecimento corporal e vocal.

INTENÇÃO: Raciocínio rápido

O JOGO:

Os participantes deve uma dupla por vez, ir no local como palco, um desafiando o outro com algo que ele tem de menor que o outro, e devem começar grandioso e terminar aos poucos. por ex: jogador 1 - eu tenho um continente. Jogador 2- eu tenho um país, -jogador 1 - eu tenho um estado e assim sucessivamente até que um dos participantes não consiga argumentar algo, menor ou menos que o outro.

MEDIAÇÃO:

O mediador deve orientar aos participantes que utilizem de muitos valores que não apenas os materiais e físicos, mas sim sentimentos, pessoas etc. O jogo deve ter uma decrescente, degrau por degrau e não ir aos extremos. Ex: jogador 1- eu tenho o mundo, jogador 2- eu tenho uma cama de papelão.

ENCERRAMENTO:

Conversar com os participantes, dialogando sobre a capacidade de raciocínio rápido, jogar, e construir a por meio do decrescente, como uma piada que precisa ser construída.

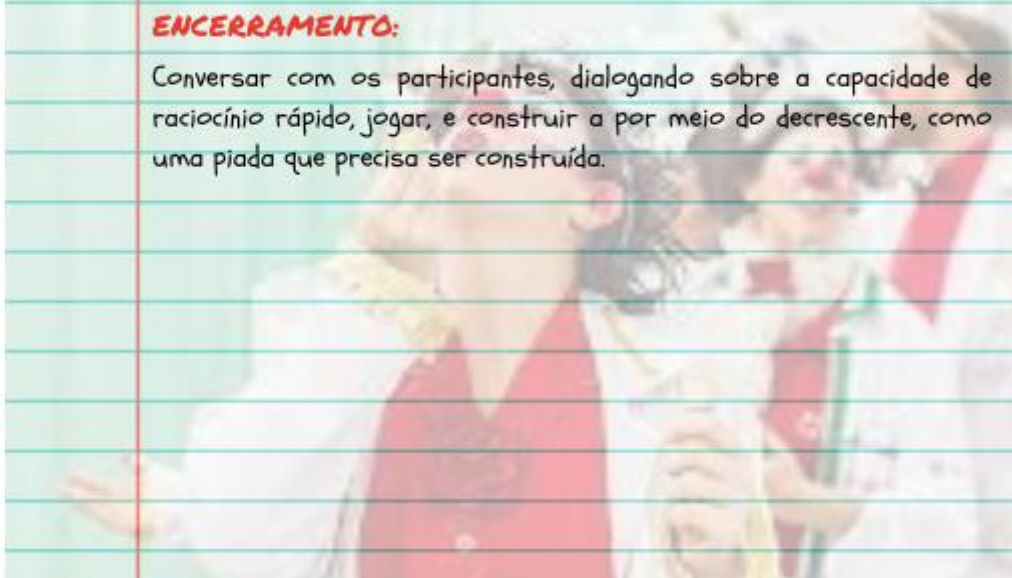


IMAGEM ESTÁTICA



ORGANIZAÇÃO: Alongamento e aquecimento corporal e vocal.

INTENÇÃO: Expressividade corporal e criatividade.

O JOGO:

Os participantes do jogo devem ficar no espaço reservado ao público, o palco deve estar vazio de pessoas, nele devem dispor de figurinos, acessórios e fantasias inúmeras. O jogo acontecerá com música de trilha que dará o ritmo ao jogo. Os participantes devem sem ordem ir ao palco usar os figurinos, acessórios e fantasias, e compor uma imagem estática com os participantes que estiverem no palco, como se fosse uma fotografia. Devem ir ao palco sem ter tempo de antecipar composições corporais.

MEDIAÇÃO:

O mediador de ritmar a atividade com a musicalidade, propondo dinamicidade dos participantes e espontaneidade, deve orientar a trocas de figurinos, para cada vez que o participante vai ao palco. Os participantes não podem deixar o palco vazio, ou seja, vão ao palco, usam o material, compõem a imagem estática, saem para dar lugar a outros participantes que irão fazer outra composição.

ENCERRAMENTO:

Conversar com os participantes, dialogando sobre as composições e material utilizado, pensando em potencial cômico e de figurino para os diversos corpos.

ESPELHO



ORGANIZAÇÃO: Alongamento e aquecimento corporal e vocal.

INTENÇÃO: Espacialidade e consciência corporal.

O JOGO:

Os participantes são separados em duplas, um de frente pro outro, eles devem espelhar seus movimentos, sem que um imponha o movimento, podendo se deslocar pelo espaço explorando o imaginário e expressividade, buscando que não se perceba quem está comandando o movimento.

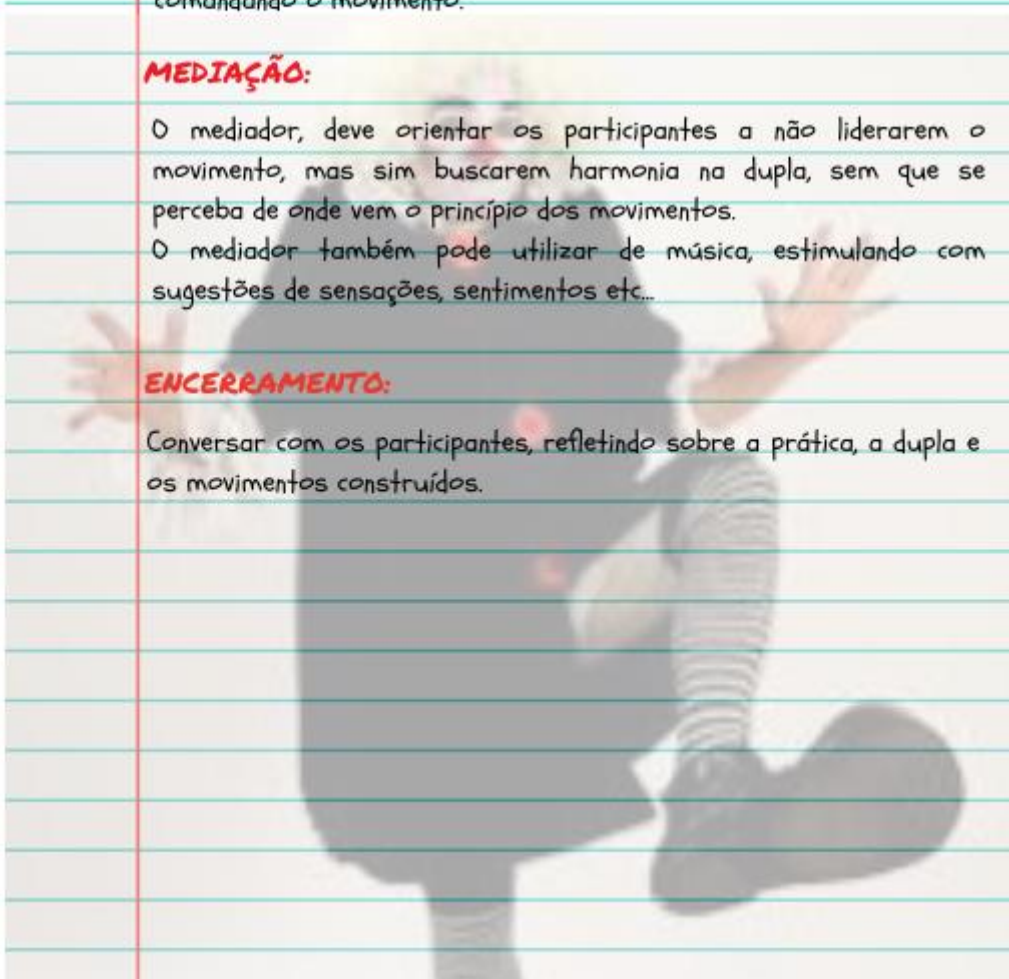
MEDIAÇÃO:

O mediador, deve orientar os participantes a não liderarem o movimento, mas sim buscarem harmonia na dupla, sem que se perceba de onde vem o princípio dos movimentos.

O mediador também pode utilizar de música, estimulando com sugestões de sensações, sentimentos etc...

ENCERRAMENTO:

Conversar com os participantes, refletindo sobre a prática, a dupla e os movimentos construídos.



O CONTADOR DE HISTÓRIAS



ORGANIZAÇÃO: Alongamento e aquecimento corporal e vocal.

INTENÇÃO: Imaginação, improvisação e expressividade corporal.

O JOGO:

Os participantes devem estar todos no local referente ao palco, na frente do palco uma cadeira de costas pra ele.

O participante de maneira voluntária deve um por vez, que queira sentar na cadeira e começar a inventar uma história, estando de costas pro palco e demais participantes.

Na maneira em que o participante (contador da história) vai fazendo sua narrativa, contando situações, personagens e acontecimentos os demais participantes, devem encenar a história que está sendo criada, seja como personagem, cenário etc...

O participante que queira trocar de lugar com narrador e continuar ou transformar a história, dirige ao narrador e assume sua função.

MEDIAÇÃO:

O jogo finaliza pra ser reiniciado quando o mediador, paralisa o jogo de maneira estática, e pede que o narrador vira-se pro palco e identifique quem dos participantes são, os personagens, situações e circunstâncias narradas por ele.

É importante reforçar que os participantes não devem deixar a história sem, a encenação de todos os elementos que forem narrados, dessa maneira, deve se dispor a encenar tudo o que o narrador propor, também devem cuidar para surgir a quantidade de personagens conforme narrado, tendo escuta e atentando se outro já entrou na cena.

ENCERRAMENTO:

Diálogo com os participantes, dificuldade e facilidades na construção de história e improvisação corporal.

GUARDA DE MUSEU



ORGANIZAÇÃO: Alongamento e aquecimento corporal e vocal.

INTENÇÃO: Agilidade, consciência corporal.

O JOGO:

Os participantes devem ficar em fila um ao lado do outro em horizontal em um lado do espaço de jogo, todos de frente.

Do outro lado da sala fica um dos participantes de costas para os demais, ele será o guarda do museu.

Quando o guarda do museu estiver de costas para os participantes, eles devem caminhar com o objetivo de chegar até a linha do guarda.

Quando o guarda virar para os de frente para os participantes eles devem parar em estátua, sem movimento algum.

Quando o guarda perceber algum movimento em algum participante, ele deve eliminar o participante que se moveu.

MEDIAÇÃO:

O mediador deve orientar os participantes a terem consciência corporal e atenção, deve também orientar o guarda do museu e só retirar o participante que realmente se move.

O participante que primeiro chegar à linha do guarda do museu, assume seu papel e o jogo recomeça.

Se o guarda do museu eliminar todos os participantes, ele continua como guarda e o jogo recomeça.

ENCERRAMENTO:

Diálogo com os participantes, diálogo com foco na consciência corporal e controle do corpo, assim como a atenção durante o jogo.

GUARDA DO TESOURO



ORGANIZAÇÃO: Alongamento e aquecimento corporal e vocal.

INTENÇÃO: Agilidade e atenção

O JOGO:

Os participantes devem sentar em círculo, no meio sentado em uma cadeira, o participante (guarda do tesouro) que estará vendado, embaixo da cadeira um objeto que propõe ser a chave do tesouro.

Os participantes devem tentar pegar a chave debaixo da cadeira em que está sentado o guarda do tesouro sem que ele perceba.

O participante que for tocado pelo guarda do tesouro é eliminado do jogo.

O participante que pegar a chave assume a função do guarda do tesouro.

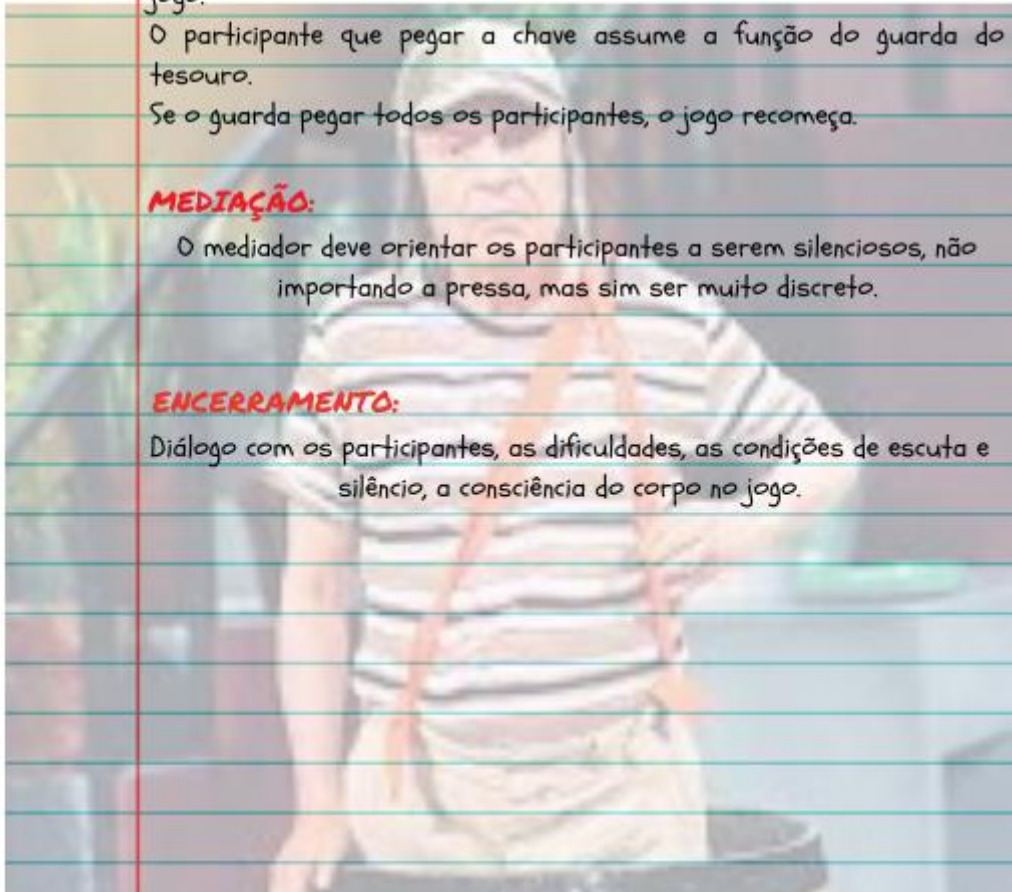
Se o guarda pegar todos os participantes, o jogo recomeça.

MEDIAÇÃO:

O mediador deve orientar os participantes a serem silenciosos, não importando a pressa, mas sim ser muito discreto.

ENCERRAMENTO:

Diálogo com os participantes, as dificuldades, as condições de escuta e silêncio, a consciência do corpo no jogo.



VIVO MORTO, DIFERENTE!



ORGANIZAÇÃO: Alongamento e aquecimento corporal e vocal.

INTENÇÃO: Imaginação, improvisação e oralidade.

O JOGO:

Os participantes devem sentar em círculo, um participante deve começar a criar uma história na oralidade, ele deve contar a história por quanto tempo queira, no entanto a história deve passar por todos os participantes no sentido horário e terminar na pessoa que antecede o primeiro contador da história.

Quando o participante quiser passar a história para o participante que está a seu lado no sentido horário, o mesmo deve parar no meio da última palavra, EX : -eu vinha atravessando a rua com meu cachorro, quando um ca...

O participante que for continuar a história deve pegar a palavra no meio e completar com uma palavra que mude o contexto da história.

EX: ...um caça fantasma cruzou, sendo perseguido por um monstro...

MEDIAÇÃO:

O mediador deve orientar os participantes a tornarem a história dinâmica e interessante, com elementos surpresas e com boa comunicação, tom de voz e dicção.

ENCERRAMENTO:

Diálogo com os participantes, os elementos que tornaram a história interessante, a originalidade, a dinâmica.

GLOSSÁRIO



Augusto é o palhaço atrapalhado, normalmente, bobo e ingênuo que recebe as ordens do palhaço Branco.

Biombo é um objeto, geralmente móvel, que serve para proteger ou ocultar uma área dentro de um compartimento de uma casa.

Branco é o palhaço Mandão, que se considera esperto, mas que é tão palhaço quanto o Augusto, no entanto, não se reconhece como bobo.

Clown é derivada de clod, que se liga ao inglês "camponês" e ao seu meio rústico, à terra.

Espaço é o lugar onde será realizado o jogo.

Gags é a construção gestual, oral dramática de cena do palhaço.

Mediador é a pessoa que irá aplicar o jogo.

Níveis é mover-se de diferentes maneiras, como: deitado, agachado, em pé, nas pontas dos pés.

Palco é o local determinado no espaço que acontecerá a cena ou a ação.

Palhaço é derivado do italiano - paglia, que quer dizer palha, que era o material usado no revestimento de colchões.

Público é o local destinado no espaço onde estarão os participantes que irão assistir a cena ou ação.

Trilha sonora é a música que toca durante o jogo.