

CAMILA BARRA DE ALMEIDA

A GENTE APRENDE ERRANDO

Uma experiência de Teatro e Palhaçaria com jovens da Maré

Rio de Janeiro

2023

CAMILA BARRA DE ALMEIDA

A GENTE APRENDE ERRANDO

Uma experiência de Teatro e Palhaçaria com jovens da Maré

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Ensino do Teatro da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) Centro de Letras e Artes como pré-requisito para obtenção do grau de Licenciado em Teatro, orientado pela Profa. Dra. Marina Henriques Coutinho.

Rio de Janeiro

2023

CAMILA BARRA DE ALMEIDA

A GENTE APRENDE ERRANDO

Uma experiência de Teatro e Palhaçaria com jovens da Maré

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Comissão Examinadora designada pelo Curso de Graduação em Teatro, modalidade Licenciatura, como requisito para obtenção do grau de Licenciada.

Orientadora: Profa. Dra. Marina H. Coutinho

Profa. Dra. Ana Lucia Martins Soares (Ana Achcar)

Profa. Dra. Viviane Narvaes

Conceito: _____

AGRADECIMENTOS

Em especial, agradeço a Ana Livia Fonseca, Artur Eugênio, Bianca Costa, Charlie Alves, Dalyla Martins, Gabriela Monteiro, Gabrielly Soares, Isackson Mesquita, José Otávio do Nascimento, José Vinicius Cesario, Kenny Knuppe, Larissa Diniz, Leonardo Aguiar, Ludmilla Pessanha, Nickollas Bizzoto, Silas Nascimento e Vitória Gouveia, alunas e alunos da turma de adolescentes no CAM do Programa Teatro em Comunidades em 2022. Obrigada por confiarem nas minhas bobagens!

A minha orientadora, professora, exemplo, amiga e ídola Marina Henriques, pela guiança firme e afetuosa, os cuidados e aprendizados que perpassam não apenas este trabalho, mas toda a minha graduação. Eternamente grata pelo cruzamento da minha vida com o Teatro em Comunidades. Obrigada por tudo que tão generosamente me ensinou!

A Aline Vargas, pela parceria durante todo ano de 2022! Pela abertura em receber as propostas da minha pesquisa e por tudo que trouxe, me ensinou e potencializou!

Às amigas e aos amigos do Programa Teatro em Comunidades, com quem convivi e aprendi nestes últimos 4 anos, sem deixar a peteca cair!

À Ana Achcar e ao Programa Enfermaria do Riso, que tanto me ensinaram sobre palhaçaria e cujas experiências que me proporcionaram atravessam intensamente esta pesquisa. E aos Palhaços e às Palhaças com quem convivi neste projeto! Vocês me inspiram!

Às mestras Cris Muñoz, Lily Cursio, Lilian Moraes, Julia Schaeffer e aos mestres Ricardo Puccetti, Ésio Magalhães, Guilherme Miranda, com quem aprendi e reaprendi a ser palhaça! E a Minha Dupla Cia, que é meu espaço de experiência!

Por fim, à Carlota, minha Palhaça, que nunca larga do meu pé!

RESUMO

A presente pesquisa propõe um diálogo entre dois campos de prática teatral, a Palhaçaria e o Teatro em Comunidades. O estudo foi desenvolvido a partir de uma vivência prática que envolveu um grupo de adolescentes moradores de favelas do Complexo da Maré, participantes do Programa Teatro em Comunidades (núcleo Centro de Artes da Maré). Traz reflexões sobre os atravessamentos da pedagogia da palhaçaria na experiência com os/as jovens favelados e questiona qual a potência desta prática em criar “fissuras” no espaço/tempo.

Palavras-chaves: 1. teatro em comunidades; 2. palhaçaria; 3. favela

ABSTRACT

This research proposes a dialogue between two fields of theatrical practice, Clowning and Applied Theatre. The study was developed from a practical experience that involved a group of teenagers living in the favelas of Complexo da Maré, participants of the Theatre in Communities Program (Centro de Artes da Maré). It brings reflections on the crossings of clowning pedagogy in the experience with young people from the favelas and questions the power of this practice in creating “fissures” in space/time.

Keywords: 1. Applied theatre; 2. clowning; 3. favela

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: “Na praia tem tubarão!”	p. 7
CAPÍTULO 1. “O Absurdo é uma possibilidade”	p. 12
CAPÍTULO 2. “A Arte do Processo!”	p. 29
CAPÍTULO 3. “Arte é sobre ser livre”	p. 40
3.1 “Pensei que não ia gostar, mas amei”	p. 40
3.2 “Arte é sobre se expressar”	p. 43
3.3 “Você não está sozinho”	p. 45
3.4 “A gente aprende errando”	p. 47
3.5 “O poder do olhar transforma o coletivo”	p. 49
3.6 “Quem quer pote de vento?”	p. 50
3.7 “Se solte”	p. 53
3.8 “Amei o improviso”	p. 56
3.9 “É 2,00 mas eu faço por 3,00”	p. 59
3.10 “Como desenha tubarão?”	p. 70
CONSIDERAÇÕES FINAIS: “Vocês são minhas memórias inconsoláveis”	p.74
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	p. 78
ANEXO 1	p. 80
ANEXO 2	p. 94

INTRODUÇÃO: “Na praia tem tubarão!”¹

No presente trabalho, discorro sobre a experiência de colocar em diálogo os campos de Teatro em Comunidades e Palhaçaria a partir de uma proposta prática ligada às aulas do Programa Teatro em Comunidades, ação de extensão do Departamento de Teatro da UNIRIO, coordenado pela Prof. Dra Marina Henriques, em que atuo desde 2019, segundo ano da minha graduação em Licenciatura em Teatro. Quando entrei para a faculdade, em 2018, eu já era Palhaça, atuando profissionalmente em peças, cenas curtas e intervenções. Já vinha estudando essa linguagem e continuei, sempre me descobrindo e encantada com a potência que as práticas de palhaçaria tem de mexer com que as faz.

Quando a Marina me convidou, em 2021, para inscrição na bolsa de iniciação científica da UNIRIO, eu quis propor algo que colocasse em diálogo esses dois universos que vinham me movendo, tanto na faculdade quanto na vida profissional. Nas primeiras escritas para o projeto, me sentia insegura de tentar falar sobre palhaçaria, afinal, “quem sou eu na fila do pão?”. Mas eu tinha a intuição que aquela intercessão faria um sentido, pelo menos para mim, e quis descobrir. Afinal, a pesquisa é para isso! Desde então, vim tendo novos entendimentos sobre as possibilidades de trabalhar palhaçaria com a juventude favelada, e todas as camadas, além da atuação profissional, que esta linguagem tem. Este trabalho acompanha de forma linear meus caminhos de estudos e descobertas.

O primeiro desafio para esse trabalho foi pensar como definir Palhaço e Palhaça. Este está presente em diferentes culturas e fazeres artísticos, sendo ligado a um arquétipo da humanidade. Buscando esse entendimento, usei como base referências como as pesquisadoras Alice Viveiros de Castro e Ana Achcar, e iniciei o texto tentando definir essa figura tão plural.

Mas embora a definição do que É exija um tempo maior, já consigo pontuar claramente para quem aqui chega o que NÃO É Palhaço/Palhaça, ou, pelo

¹ As aberturas dos capítulos são frases escritas pelas/pelos jovens no Mural da Experiência, recurso didático usado durante as aulas de teatro ministradas. Falo mais sobre no capítulo 3.

menos, do que eu não estou falando aqui. Assim, já partimos de algum lugar comum, tentando fugir de certos estereótipos.

Primeiro, importante esclarecer que Palhaço não é o Patati Patatá! Tampouco aquele do filme “It - A Coisa” (2017). Estas são figuras rasas, estereotipadas, apenas estéticas, que tem até franquia no mercado e, que, portanto, não tem profundidade ou singularidade. Porque a Palhaça/ O Palhaço é um ser único, uma lente de aumento sobre o que é aquela pessoa que o vive, revelando sua essência, e não uma figura pronta atrás da qual se esconde alguém.

Ser Palhaça também não é só contar uma piada para os outros rirem. Porque se fosse assim o meu tio era palhaço, já que todo final de ano ele faz a mesma piada na festa de Natal: “é pavê ou é pá comê?”. Antes, é a busca pelo seu próprio ridículo, se aprofundar em si mesma.

Nós, Palhaças e o Palhaços, também não somos sempre fofas, sorridentes e infantilizados. Somos anarquia! O ser humano é múltiplo e assim também é a sua palhaça ou o seu palhaço. Não uma figura domesticada e aceitável, mas aquela/aquela que não se encaixa e causa incômodo.

Esta faceta da Palhaça, de não se moldar ao status quo, de estar à margem, à periferia, me parecia uma possibilidade de paralelo possível com o trabalho que realizávamos no Programa Teatro em Comunidades, considerando que atuávamos no Complexo da Maré, junto a jovens favelados e faveladas. Como suas dissidências dialogariam com a linguagem da palhaçaria? Ao mesmo tempo, via o caminho de busca do “palhaço de si mesmo” (ACHCAR, 2007, p. 106) como uma potência capaz de fortalecer aquele/aquela que o percorre. Será que este processo de despertar palhaças e palhaços teria um efeito empoderador nos/nas jovens das favelas da Maré?

Assim, esta pesquisa parte de conceitos como a ocupação de espaços não-formais, o trabalho coletivo e colaborativo, o entendimento de que todos/as as/os participantes são sujeitas/os da criação e o foco em processos voltados para a realidade da comunidade em que se está inserido e para seus integrantes, valorizando a descoberta de seus potenciais, inspirado na metodologia da palhaçaria.

Outro ponto importante era a intenção de proporcionar discussões sobre o riso, questionando do que rimos hoje em dia e de quem. Além de construir um conhecimento prático sobre a cômico, apreendendo os mecanismos de comicidade presentes na tese de Elza de Andrade. No contexto de movimentos políticos que vem se dando dentro da palhaçaria, com discussões sobre negritude e feminismo, e de questionamentos sobre o riso opressor, me parecia potente o diálogo do cômico com as/os jovens da Maré neste ano de 2022.

Ao mesmo tempo, via a necessidade de cuidar da relação que estabeleceria com as/os jovens ao propor práticas de palhaçaria. Não só por estas serem, em sua maioria, propostas vindas de um contexto europeu, mas pelo próprio lugar que eu ocupo enquanto mulher branca que não pertence àquele território em que atuávamos. Apesar de também ter origem periférica, sabia que vindo da Universidade minha presença poderia criar algum tipo de relação vertical, que me colocasse no papel de detentora do conhecimento, numa perspectiva colonizadora. Assim, durante todo o processo, busquei estar atenta a esta questão do meu *lugar de fala*², desde ampliar a visão sobre a palhaçaria dentro da fase inicial da pesquisa, até pensar as formas de condução das aulas, que precisariam sempre ser em diálogo com os alunos e as alunas. Ao longo do trabalho, essa ação trouxe atravessamentos que poderão ser lidos aqui.

Portanto, organizei esse trabalho a partir da perspectiva de alguém que é, ao mesmo tempo, artista - professora - pesquisadora, pois não vejo mais sentido em separar uma função da outra. Delimitando o objeto de estudo, determinei a seguinte pergunta como central na pesquisa: Qual o potencial da prática do teatro, baseada na Pedagogia da Palhaçaria, para provocar 'fissuras' junto às/aos jovens moradores do Complexo da Maré?

No capítulo 1, compartilho os estudos teóricos que fizeram parte desta pesquisa, começando na busca sobre o que é o palhaço e a palhaça. Discorro também a amplitude do campo do Teatro em Comunidade, ou Teatro Aplicado,

² Conceito desenvolvido por Djamila Ribeiro em seu livro "Lugar de fala" (2019), da coleção "Feminismos Plurais". A autora defende que o lugar que ocupamos na sociedade influencia nossas experiências de vida e que alguns grupos sociais têm mais privilégios que outros, tendo mais espaço para serem ouvidos. Ao propor que nos atentemos aos lugares de fala de cada um/uma, Djamila intenciona dar visibilidade a vozes oprimidas e garantir a estas a prioridade ao falar de temas que lhe afetem diretamente, como machismo, racismo, homofobia etc.

além de trazer questões sobre o riso e a comicidade que me pareciam pertinentes.

O capítulo 2 traz o processo de preparação para as aulas que iriam acontecer com os/as jovens da Maré. Nele, compartilho as interseções que encontrei na tese de Aramis David Correia, “Brincar Atuar: a linguagem do palhaço no ensino das artes cênicas”, além da organização de plano de curso, lista de jogos e conceitos chaves. Aqui, trago anotações e registros pessoais de oficinas que participei, contando portanto com o aprendizado oral que envolve a palhaçaria.

Já no capítulo 3, chego, por fim, à prática, discorrendo sobre os encontros que tivemos aos sábados de manhã no Centro de Artes da Maré, em que atuava como professora em parceria com Aline Vargas, trazendo exemplos de jogos e compartilhando pontos importantes que se abriram a partir das vivências.

Um destes pontos foi o entendimento do erro como algo positivo para o processo, uma possibilidade de contato com nossa humanidade, de relaxamento sobre as nossas imperfeições, algo que vivemos durante um dos encontros. Palhaça é aquela que erra. Que cai e se levanta. “A gente aprende errando”, escreveu uma das alunas! Que bom!

Nos tópicos finais do capítulo 3, narro sobre as questões que envolvem a construção do espetáculo final da turma, trazendo fotos da apresentação realizada. Além disso, durante todo o texto trago imagens que são recortes do *Mural da Experiência*, recurso pedagógico utilizado durante as aulas, cujas frases e desenhos foram feitas pelos/pelas jovens participantes.

Boa leitura!



A imagem acima, bem como outras presentes neste trabalho, são recortes retirados do *Mural da Experiência*, recurso didático utilizado nas aulas e citado no capítulo 3.

1. “O Absurdo é uma possibilidade”

Propondo escrever sobre palhaçaria, o primeiro desafio que se coloca é como definir o que é o palhaço e a palhaça. Tendo como referência pesquisadoras como Alice Viveiros de Castro, Lili Castro e Ana Achcar, podemos pontuar diferentes expressões dessa figura transgressora.

Alice V. de Castro, em seu famoso livro “O Elogio da Bobagem”, define o palhaço como um arquétipo³, uma forma de existir característica do ser humano, presente em diferentes contextos culturais, em todas as épocas. Assim, ela afirma que o palhaço/ a palhaça “não surgiu em um momento definido, foi sendo construída ao longo dos séculos e assumindo papéis e formatos diferenciados, tendo como única função provocar, pelo espanto, o riso” (2005, p. 11). Ana Achcar, em sua tese, escreve: “A figura do palhaço é tão antiga quanto a própria humanidade, pois em todos os tempos e em todas as culturas, desde que o homem está organizado socialmente, há sempre alguém que habita o lugar do risível” (2007, p. 31). Ou seja, em todos os tempos houve figuras provocadoras do riso, da ousadia, da festa, da anarquia. Talvez ainda não saibamos porquê, mas sem dúvida é uma figura necessária ao ser humano.

Dessa forma, esse arquétipo aparece em diferentes contextos. Castro discorre sobre figuras que remontam à antiguidade clássica, que tinham a função de causar o riso; pontua também sobre os tipos populares das feiras medievais, os bobos da corte e os *zanni*, figuras cômicas da *commedia dell’arte*. Lançando um olhar para nosso território, encontramos os palhaços presentes em brincadeiras da cultura popular, como no Cavalo Marinho⁴ e na Folia de Reis⁵.

³ “Para Carl Gustav Jung (1875-1961), protótipos, imagens primordiais do inconsciente coletivo que são comuns a toda a humanidade desde os tempos mais remotos, sendo encontrados em muitas formas e evidenciáveis particularmente nos contos de fadas, nos mitos e lendas de um povo, na religião, na arte ou no imaginário individual; imagens primordiais.” (Dicionário Michaelis)

⁴ “O Cavalo-Marinho é uma brincadeira popular, que envolve performances dramáticas, poéticas, musicais e coreográficas. Essa manifestação cultural é comum entre os trabalhadores da zona rural, concentrados, principalmente, na Zona da Mata do norte de Pernambuco e no sul da Paraíba.” Disponível em <http://www.multirio.rj.gov.br/index.php/reportagens/17569-cavalo-marinho>>, acesso em 07/03/23

⁵ “A Folia de Reis é uma festa e tradição popular católica muito celebrada em alguns estados do Brasil, como Goiás, Minas Gerais, Rio de Janeiro, Ceará e São Paulo. Também conhecida como Reisada ou Festa de Santos Reis, a festa ocorre entre os dias 24 de dezembro, véspera de Natal, e 6 de janeiro, Dia de Reis. Relembrando a visita dos reis magos ao menino Jesus, a festividade engloba músicas, orações, danças, roupas, acessórios e muitas comidas típicas em toda a sua

Além disso, podemos falar dos palhaços sagrados, figuras presentes em tribos indígenas que participam de importantes rituais exercendo a função social de provocar o riso, como os Hotxuás que integram a tribo Krahô, localizada em Palmas (Tocantins).

Em determinado momento da história, a partir de um processo de criação e desenvolvimento do circo moderno, o palhaço ganhou destaque na lona do picadeiro. Neste processo, surgiu a imagem que conhecemos popularmente, com as roupas coloridas, a maquiagem e o nariz vermelho. Foi também a partir daí o desenvolvimento da dupla clássica, que nomeamos *branco* e *augusto*⁶.

No Brasil, faz parte da história dos chamados circo-famílias⁷, em que o palhaço era uma das figuras mais importantes, passando pelo surgimento das primeiras escolas de circo nos anos 70/80, momento em que finalmente as mulheres ganharam espaço para também atuarem como palhaças (NASCIMENTO, 2017).

No Teatro, o estudo da palhaçaria está ligado ao da máscara teatral, recebendo influência das pedagogias vindas da Europa, em especial da escola de Jacques Lecoq⁸, importante pedagogo do teatro e cuja metodologia utiliza a máscara do palhaço (que ele chama de clown) no processo de formação de atores e atrizes. Lecoq defende o palhaço e a palhaça como uma extensão do indivíduo, sendo, portanto, um reflexo da natureza mais verdadeira e profunda daquele/daquela que o/a vive em cena. Por isso, não existem dois palhaços ou

realização." Disponível em <<https://brasilescola.uol.com.br/historiab/fofia-de-reis.htm>>, acesso em 07/03/23

⁶ "Na verdade, a base da atuação do palhaço do espetáculo será sempre um conflito entre dois personagens: um representando o poder, o conhecimento, a ordem, a inteligência; o outro sinalizando o caos, a fragilidade, o instinto, a estupidez, a tolice. Um é o clown branco, o outro o agosto. Um não existe sem o outro. É o agosto que torna possível o riso no branco. É a desordem proposta pelo agosto que torna risível a tirania do branco. O princípio que rege o funcionamento da atuação é o mesmo que acompanha a formação das duplas de servos e patrões na cena de máscaras." (ACHCAR, p.48)

⁷ "O circo-família, termo cunhado por Ermínia Silva (2007), define a produção circense realizada nos circos de lona, no trabalho itinerante e muitas vezes chamado de "tradicional" (NASCIMENTO, 2017, p 34)

⁸ Jacques Lecoq (1921-1999), pedagogo do teatro, fundador da famosa "Escola Internacional de Teatro Jacques Lecoq" (França, 1956 - dias atuais), referência em ensino do teatro na contemporaneidade. Sistematizou o estudo das máscaras teatrais.

duas palhaças iguais, pois não existem duas pessoas iguais! Sobre isso, ele escreve:

Com o clown, eu lhes peço para que sejam eles mesmos, o mais profundamente possível, e que observem o efeito que produzem no mundo, a saber, no público. Fazem então, diante do público, a experiência da liberdade e da autenticidade. (LECOQ, 2010, p.219)

A partir desta visão, o processo de estudo de palhaçaria desenvolvido se dá para além da criação de um personagem. Não existe portanto uma figura fixa, uma maneira exata de ser palhaço ou palhaça. Como nos afirma Ana Achcar: “De fato, antes de se tornar um personagem, o palhaço é uma visão de mundo” (2007, p. 106). Por isso, o trabalho com essa linguagem, para além de buscar alcançar o fim, que seria o nascimento da figura do palhaço, também é em seu processo um importante instrumento didático para a atriz e o ator, como nos exemplifica Jacques Lecoq em sua escola de formação profissional. Nesta, o curso se inicia com a máscara neutra, passando por outros tipos de máscaras teatrais, e culminando no último módulo, quando é estudada a máscara do clown/palhaço/palhaça.

Esta visão da palhaçaria como um campo de estudo e formação para atrizes e atores, que é vivida a partir de um processo que envolve jogos e vivências particulares, e que se baseia na descoberta do “palhaço de si mesmo” (ACHCAR, 2007, p. 106), valorizando o que se é e se tem de mais particular é a que inspira esta pesquisa. É a partir desta perspectiva sobre o trabalho com a linguagem da palhaçaria que se abriram janelas de conexão com o Teatro em Comunidades.

A partir destas observações e lançando um olhar político para a palhaçaria, percebemos que este campo de atuação artística no Brasil foi, por muitos anos, um espaço dominado por homens. Foi apenas com o surgimento das escolas de circo, no final dos anos 70, início dos anos 80, que as mulheres começaram a assumir sua presença feminina na linguagem, como dito acima. Até então, a linguagem era presente nas lonas dos circos tradicionais, dos já citados circo-família, em que apenas figuras masculinas eram permitidas. Recentemente

foi resgata a história do Palhaço Xamego⁹, criação da artista Maria Eliza Alves dos Reis que se vestia desta figura masculina para fazer suas palhaçadas no picadeiro do Grande Circo Guarany, pertencente a sua família. (NASCIMENTO, 2017).

Da mesma maneira, homens pretos e mulheres pretas vêm levantando questões sobre a colonização desta linguagem, que sofreu grandes influências de referências europeias, e se colocam em busca de uma comicidade negra. Assim, pudemos assistir ao movimento de resgate e valorização das histórias de palhaços como Benjamim de Oliveira¹⁰ (1870-1954), importante artista brasileiro, criador do primeiro circo-teatro e considerado uma referência de palhaço negro no país; e o palhaço Chocolat¹¹ (Rafael Padilla, 1865-1917), primeiro artista negro a ficar famoso no circo francês, muito conhecido por sua dupla com Footit (George Footit) em que criaram um formato de jogo em dupla que até hoje perpassa fortemente a prática da palhaçaria. Além disso, no Brasil encontramos artistas e pesquisadoras em busca da palhaçaria preta, e da valorização dos viés populares da linguagem, encontrando influência na cultura popular brasileira. São exemplos: Cibele Mateus¹², que pesquisa e atua como Palhaço Mateus, figura da brincadeira do Cavalo Marinho, de Pernambuco, tendo como mestre Sebastião Pereira de Lima (Mestre Martelo), brincante do Cavalo Marinho Estrela de Ouro (Condado/PE); Antonia Vilarinho Cardoso¹³, a Palhaça Fronha, que pesquisa o cruzo¹⁴ da palhaçaria com a capoeira angola.

⁹ A história de Maria Eliza e seu Palhaço Xamego podem ser conhecidas no documentário “Minha Avó era Palhaço”, de Mariana Gabriel e Ana Minehira, e através do site: <http://palhacoxamego.blogspot.com/>

¹⁰ Benjamim, por exemplo, foi personagem principal na importante obra sobre a história do circo brasileiro, intitulada “Circo-teatro: Benjamim de Oliveira e a teatralidade circense no Brasil”, da pesquisadora Ermínia Silva, lançado em 2007. Recentemente, em 2022, foi homenageado com o espetáculo “Benjamim, te sigo daqui” da Inepta Cia.

¹¹ Sua história pode ser conhecida no filme “Chocolat”, lançado em 2016, do diretor Roschdy Zem.

¹² Cibele, em parceria com as artistas Vanessa Rosa e Odília Nunes, criaram um projeto em torno do Mestre Martelo, Mateus mais antigo do cavalo marinho, chamado “Mateus de uma vida inteira”. Disponível em: <<https://mateusdeumavidainteira.com/projeto/>>, acesso em 06/02/23

¹³ Antonia lançou em 2019 sua dissertação de mestrado intitulada “PALHAÇARIA ESSENCIAL: O CAMINHO DA PALHAÇA FRONHA NA CAPOEIRAGEM” (UDESC).

¹⁴ O termo “cruzo” vem do livro de SIMAS e RUFINO, referência bibliográfica deste trabalho, e significa o cruzamento de diferentes saberes a partir de uma perspectiva afro-ameríndia, decolonizada, valorizando saberes marginalizados pela cultura colonizadora europeia ocidental.

Assim, percebemos que tem havido forte movimento de decolonizar¹⁵ a palhaçaria, e potencializá-la nos espaços periféricos, com jovens negros e negras, entendendo a verdadeira potência do riso em nossa sociedade, é dialogar com todos estes processos que vem sendo propostos e vividos.

A partir deste ponto, podemos propor o diálogo com o Teatro em Comunidades, campo de estudo relativamente novo, também nomeado (especialmente fora do Brasil) como Teatro Aplicado (Applied Theatre, em inglês). Em sua tese intitulada “A favela como palco e personagem”, Marina Henriques Coutinho discorre sobre conceitos e definições que buscam delimitar o que é Teatro em Comunidades / Teatro Aplicado. Para um primeiro entendimento, faz-se importante destacar que este se desenvolveu em concomitância com movimentos contemporâneos de fazeres teatrais que questionavam as maneiras de atuar e se deslocavam dos espaços tradicionais e centrais, já cancelados, em busca de novos engajamentos desta arte na sociedade.

Nos anos 1960 e 1970, este movimento se deu em nível nacional e mundial, com artistas rompendo o espaço do edifício teatral convencional e se ligando às questões sociais, ao ativismo político, guiados pelo desejo de transformação. No Brasil, especificamente, vivíamos a discussão sobre as reformas de base, a luta das classes trabalhadoras organizadas, e movimentos culturais como o Centro Popular de Cultura (CPC), com apoio da União Nacional dos Estudantes (UNE), criado em 1961 (COUTINHO, 2010).

Assim, definidas pelo termo Teatro em Comunidades ou Teatro Aplicado estão práticas diversas, realizadas fora dos espaços do teatro comercial, com diferentes grupos sociais e em diferentes contextos: ONGs, presídios, hospitais, favelas, campos de refugiados, etc. Mas, apesar da amplitude, algumas

¹⁵ “De acordo com a autora Ballestrin (2013), a colonialidade é a continuidade da propagação do pensamento colonial, sendo uma matriz que se expressa essencialmente em relações dominantes de poder, saber e ser.(...) A decolonialidade é considerada como caminho para resistir e desconstruir padrões, conceitos e perspectivas impostos aos povos subalternizados durante todos esses anos, sendo também uma crítica direta à modernidade e ao capitalismo.

O pensamento decolonial se coloca como uma alternativa para dar voz e visibilidade aos povos subalternizados e oprimidos que durante muito tempo foram silenciados. É considerado um projeto de libertação social, político, cultural e econômico que visa dar respeito e autonomia não só aos indivíduos, mas também aos grupos e movimentos sociais, como o feminismo, o movimento negro, o movimento ecológico, o movimento LGBTQia+, etc.” (COLONIALIDADE e decolonialidade: você conhece esses conceitos?. Politize!, 2021. Disponível em: <<https://www.politize.com.br/colonialidade-e-decolonialidade/>>. Acesso em: 13/09/2021.)

características em comum definem essas práticas. Nas palavras de Marina Coutinho:

todas acontecem longe do âmbito das salas tradicionais de espetáculo, além do território do *mainstream*, ou do *teatro comercial*; são iniciativas que levam o teatro a determinadas comunidades, que envolvem a participação de pessoas comuns, suas histórias, lugares, desejos, prioridades e que são motivadas pelo desejo político de transformar, por meio do teatro, realidades individuais e coletivas (2010, p. 81).

As práticas de Teatro em Comunidades têm, portanto, um viés transformador com foco em uma sociedade mais igualitária. Como afirma o pesquisador Tim Prentki, há “um desejo político declarado de usar os processos de teatro em serviço de uma mudança social e comunitária” (PRENTKI e PRESTON, 2009, p.9 apud COUTINHO, 2010, p.116).

Envolve também processos coletivos. Na definição de Marcia Pompeo Nogueira:

Trata-se de um teatro criado coletivamente, através da colaboração entre artistas e comunidades específicas. Os processos criativos têm sua origem e seu destino voltados para realidades vividas em comunidades de local ou de interesse. (NOGUEIRA, 2008, p.4 apud COUTINHO, 2012, p. 116)

Assim, as práticas teatrais definidas como Teatro em Comunidades buscam garantir o envolvimento verdadeiro dos participantes e/ou da comunidade no processo criativo vivido. Não apenas práticas que tenham a presença destas pessoas, mas que também as coloquem como sujeitos criadores, em que estes possam produzir seus próprios discursos e suas próprias reflexões críticas sobre o fazer artístico.

Neste ponto, dois nomes são importantes alicerces teóricos deste campo: Paulo Freire e Augusto Boal. O primeiro é o autor de *Pedagogia do Oprimido* (1968), e tantas outras obras, trazendo a educação como prática da liberdade e a ideia de colocar o educando como sujeito do seu processo de aprendizado, sendo este o meio pelo qual ele pode compreender e transformar sua própria realidade. O segunda, criador do Teatro do Oprimido (1975), método de prática teatral que rompe com a visão seletiva sobre o fazer artístico, afirmando que todos podemos fazer teatro, tirando a plateia de sua posição passiva e propondo incentivar o oprimido e a oprimida para a produção e crítica artística.

Sobre esta busca de uma legítima participação e engajamento da comunidade nos processos, Marcia Pompeo Nogueira e Tim Prentki definem três possibilidades que abrangem diferentes níveis de envolvimento entre *teatro e comunidade*: teatro *para a* comunidade, teatro *com a* comunidade e teatro *pela* comunidade.

O teatro *para a* comunidade é aquele feito por um grupo de fora, em geral a partir de uma perspectiva vertical, em que os artistas em questão são os detentores da arte e do conhecimento e leva-os para a comunidade, que recebe de forma passiva. Já no teatro *com a* comunidade, os agentes que realizam o processo artístico também são externos, mas há a participação de integrantes da comunidade, tendo neste caso algum diálogo sobre as questões do entorno, que podem inspirar a criação dos artistas “de fora”. Por fim, o teatro *pela* comunidade tem como sujeito central da criação os integrantes da comunidade, podendo existir um agente externo como um facilitador do processo.

No teatro *pela* comunidade, a comunidade faz e apresenta o teatro por si própria na tentativa de se comunicar com um local e audiência específica. Isso pode envolver um alto grau de facilitação por um artista de teatro aplicado para facilitar a tomada de decisões e a apresentação pela comunidade, ou por outro lado, ser gerado pela comunidade, comgen (“community generated”, gerado pela comunidade), onde a comunidade/participantes dirigem e planejam o evento inteiro sendo diretores, artistas e atores, com pouca ou nenhuma intervenção de fora.(PRENTKI apud COUTINHO, 2010, p. 133)

Podemos então observar o desafio maior que se coloca ao campo do Teatro em Comunidades: criar processos que coloquem a comunidade como sujeito da criação, e que de fato queiram agir sobre as estruturas sociais com o intuito de modificá-las, dando poder às narrativas alternativas; diferente das propostas que se dizem em prol dos grupos marginalizados, mas que se apoiam na narrativa dominante e atuam na manutenção do status quo. Nas palavras de Coutinho, o que está em jogo é:

o discernimento sobre a diferença entre as iniciativas desenvolvidas como estratégias pelos ‘vetores de cima’, a fim de perpetuar a dependência dos ‘vetores de baixo’; e as iniciativas que colaboram com a realização de outra história, ações imunes a vícios perigosos como aquele alimentado pela noção de que alguém, atrasado, precisa ser assistido ou atendido por outro alguém, supostamente mais evoluído (COUTINHO, 2010, p. 142)

A aproximação entre a Palhaçaria e o campo do Teatro em Comunidades faz parte da minha trajetória artística e universitária. Desde março de 2019, participo do Programa Teatro em Comunidades¹⁶, ação de extensão do Departamento de Ensino do Teatro da UNIRIO, coordenado pela Prof^a. Dr.^a Marina Henriques Coutinho. Neste projeto, ministrei aulas presenciais de teatro em uma turma de crianças durante todo o ano de 2019 no Centro de Artes da Maré¹⁷. Em 2020 e em 2021, participei da condução das aulas de maneira online. Em 2022, facilitei¹⁸ as aulas do grupo de adolescentes, junto com Aline Vargas, doutoranda da UNIRIO e voluntária participante do Programa.

Além disso, na palhaçaria tenho estudado com diferentes palhaças e palhaços, como Cris Muñoz, Lilian Moraes, Karla Conká, Lily Curcio, Ricardo Puccetti e Ésio Magalhães, e trabalhado profissionalmente com essa linguagem¹⁹. Atualmente, dentro da UNIRIO, integro o Programa Interdisciplinar de Formação, Ação e Pesquisa Enfermaria do Riso, coordenado por Prof^a. Dr.^a. Ana Achcar, projeto que visa a formação de palhaças e palhaços para a atuação no ambiente hospitalar.

O ponto de partida para colocar em diálogo os dois campos aqui estudados foi a percepção de que tanto a Palhaçaria quanto o Teatro em Comunidades propõem aberturas para a transformação, ou, utilizando das ideias de John

¹⁶ O Programa de Extensão Teatro em Comunidades foi criado em 2011 no Departamento de Ensino do Teatro da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO, coordenado pela profa. Dra. Marina Henriques Coutinho, integra ações nos três eixos de formação em nível superior: ensino acadêmico, extensão social e pesquisa institucional. O programa visa promover a produção de conhecimento em teatro, a prática artística e pedagógica, estimulada pelo encontro entre a Escola de Teatro (UNIRIO) e moradores da Maré. Mais informações em: <https://teatroemcomunidades.com.br/>

¹⁷ Aberto em 2009, num galpão de 1,2 mil metros quadrados próximo à Avenida Brasil, na Nova Holanda, o Centro de Artes da Maré - CAM é um espaço de referência em arte e cultura para moradores da região e bairros vizinhos, atraindo também um público de diferentes partes do Rio de Janeiro, do Estado e até de outros países. Mais informações em: <https://www.redesdamare.org.br/br/info/3/centro-de-artes-da-mare>

¹⁸ “Facilitador”/ “Facilitadora” é um termo usado na literatura no campo do Teatro Aplicado para designar aquele que orienta os trabalhos, como foi a função da Aline Vargas e minha durante as oficinas no Programa Teatro em Comunidades. Em nossa prática nesse projeto, temos o costume de brincar com essa palavra, pois apesar de “facilitadores”, em geral buscamos dificultar, no sentido de gerar desafios que provoquem movimentos e outras visões de mundo.

¹⁹ Criei, em 2016, em parceria com a artista Nathalia Cantarino, a Minha Dupla Cia Artística, em que trabalhamos com palhaçaria, em espetáculos de palco e de rua, intervenções artísticas, vídeos e cenas curtas.

Holloway, em seu livro “Fissurar o Capitalismo”, criam momentos de “fissuras”. Nas palavras de Holloway, as fissuras “são a encenação de um mundo que não existe, na esperança de que, através da encenação, possamos realmente fazê-lo respirar” (2013, p. 39).

Holloway discorre sobre a angústia de vivermos nestes tempos de injustiça, violência e opressão em que a mudança não parece ser possível, em que é difícil manter a esperança. Ele propõe, como combate a essa realidade, o “método da fissura”: ir criando pequenas rachaduras na estrutura capitalista em que nos encontramos, num movimento de “recusa-e-criação”. Este método não provoca revoluções imediatas, mas é um ato de não aceitação das condições que são dadas. O autor afirma que o “não” ao sistema é seguido pela criação de novas possibilidades:

O Não original é uma abertura a uma atividade diferente, o limiar de um contra-mundo com uma lógica diferente e uma linguagem diferente. O não abre um espaço-tempo no qual tentamos viver como sujeitos, ao invés de objetos. Estes espaços ou tempos nos quais afirmamos a nossa capacidade de decidir por nós mesmos o que deveríamos fazer [...] nos quais tomamos controle de nossas próprias vidas, assumimos a responsabilidade de nossa própria humanidade. (Holloway, 2013, p.21)

Os dois campos aqui citados são práticas teatrais que propõe algo novo, novas fissuras, pois abrem um espaço de sensibilidade especial, rompendo com as dimensões comuns da vida e abrindo a possibilidade de vislumbrar e produzir um mundo novo.

A Palhaçaria sendo a busca pelo seu próprio ridículo, de celebração do erro enquanto potencializador e, assim, trazendo novas visões de mundo, um relaxamento para ser o que se é, e, ao mesmo tempo, abrindo para novas percepções sobre o cômico, do que, e de quem, se ri. O Teatro em Comunidades propondo práticas que dialogam com os grupos, com as comunidades e suas vivências, com o desejo de mudança social, com foco numa sociedade mais igualitária.

Além disso, o próprio espaço do encontro durante a aula de Teatro e Palhaçaria são, utilizando o conceito de Holloway, uma fissura na dimensão do tempo. Nas palavras do autor:

Nos reunimos e compartilhamos algum tipo de projeto, em um evento, um encontro, ou vamos às ruas [...]. Mais tarde, nos dispersamos [...] mas enquanto estamos juntos nosso projeto, nossa celebração ou nossa raiva pode criar uma alteridade, uma maneira diferente de fazer e se relacionar”(Holloway, 2013, p.32)

Portanto, vislumbrava fissuras possíveis, e que não poderiam se dar se não em uma dimensão prática, na ação, ou seja, no encontro!

Assim, parte essencial da pesquisa se inicia em Maio de 2022 junto a turmas de adolescentes do Programa Teatro em Comunidades, no Centro de Artes da Maré, localizado em Nova Holanda, no Complexo da Maré (RJ) em que, como já citado acima, atuei facilitando aulas de teatro, junto com Aline Vargas, todos os sábados pela manhã.

O Programa Teatro em Comunidades²⁰ foi criado em 2011 no Departamento de Ensino do Teatro da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), coordenado pela profa. Dra. Marina Henriques Coutinho. Atua nos três eixos de formação em nível superior: ensino, pesquisa e extensão. A ação central do programa é o intercâmbio entre os alunos e as alunas do curso de Licenciatura em Teatro e as/os moradores do Complexo da Maré (RJ), através de aulas de teatro que acontecem em três pontos deste território. Os licenciandos e as licenciandas atuam como facilitadores dos encontros, que acontecem todos os sábados de manhã.

Os três espaços parceiros que recebem as aulas do Programa são: o Centro Municipal de Saúde Américo Veloso²¹, em Ramos; a Arena Carioca Dicró, na Penha, com coordenação do Observatório de Favelas; e o Centro de Artes da Maré (CAM), em Nova Holanda, coordenado pela Redes de Desenvolvimento da Maré (REDES). Este último sendo o espaço em que ocorreu a parte prática desta pesquisa.

Integra o Programa o projeto *Maré de Espetáculos*²², que visa a produção de resultados artísticos com os alunos e as alunas que frequentam as aulas aos

²⁰ Mais informações sobre o Programa: <https://teatroemcomunidades.com.br/>

Documentário sobre o Programa realizado pelo NIS/UNIRIO:

https://www.youtube.com/watch?v=maoMdGI4Zao&ab_channel=NisUnirio

²¹ Neste centro de saúde as atividades do Teatro em Comunidades contam com a coordenação local da profa. Clárisse Lopes (fonoaudióloga no posto e profa. da Estácio de Sá).

²² Veja um vídeo sobre o Maré de Espetáculo neste link:

https://www.youtube.com/watch?v=yb1ALqOV10c&t=36s&ab_channel=TeatroemComunidades

sábados, com foco tanto na experiência em cena dos/das participantes, quanto na formação de plateia no território.

O Complexo da Maré é um bairro da Zona Norte do Rio de Janeiro formado por 16 favelas, entre elas a favela de Nova Holanda, em que está o Centro de Artes da Maré. Localizada entre três rodovias importantes da cidade, a Avenida Brasil, a Linha Vermelha e a Linha Amarela, conta com aproximadamente 140 mil habitantes (sendo, portanto, maior em população do que 96% dos municípios brasileiros)²³. Como muitas regiões periféricas do país, a população sofre com o descaso do poder público, com falta de políticas públicas de urbanização, saneamento, educação e segurança pública.

Tal abandono aproxima os jovens da experiência vivida pelos demais moradores das periferias urbanas brasileiras, que têm seu cotidiano marcado pela combinação de inúmeras vulnerabilidades: baixa escolaridade, convívio com grupos criminosos, conflitos armados frequentes e preconceito. O cotidiano do morador de favelas no Rio de Janeiro é marcado pela falta de políticas públicas de segurança. Na Maré ocorrem constantes enfrentamentos entre policiais e traficantes, mas também entre diferentes gangues de tráfico de drogas, e até mesmo invasões a casas de moradores por parte de policiais, num desrespeito evidente aos direitos humanos. (COUTINHO; SOTER, 2019, p. 70)

Ao mesmo tempo, a Maré é um território riquíssimo culturalmente. Historicamente, o território tem ampla trajetória nos movimentos sociais, com instituições como a própria Redes da Maré, administradora do Centro de Artes. Lá também nasceram grupos de teatro, como a Cia Marginal²⁴, além de diversos movimentos culturais e artísticos. A Maré também conta com espaços de produção e apreciação de arte, como o Museu de Artes da Maré, a Lona Cultural Herbert Vianna e o Galpão Bela Maré.

Entre as motivações para a realização desta pesquisa prática, estava pensar os possíveis cruzamentos da palhaçaria com estes jovens, considerando todo o processo de transformação da linguagem já citados acima, com os movimentos contemporâneos de palhaçaria feminina e palhaçaria preta, por exemplo.

Recordo de Augusto Boal, que, como já citado, é uma referência importante do campo de Teatro em Comunidades. Boal defendia, ao desenvolver a Estética do Oprimido, a importância das oprimidas e dos oprimidos disporem dos meios de

²³ Dados disponibilizados pela Redes da Maré. Disponível em <<https://www.redesdamare.org.br/br/quemsomos/sobre>>, acesso em 08/02/23

²⁴ Veja a trajetória da Cia Marginal em: <https://www.redesdamare.org.br/br/info/1/cia-marginal>

produção de arte, se apropriando, assim, dos canais de comunicação com o mundo (SANTOS, 2016).

Refleti, então, que para além dos trabalhos corporais possíveis de realizar nas aulas e das práticas que poderiam atuar sobre a autoestima e autonomia dos/das jovens, trabalhar com elementos da palhaçaria e seus mecanismos neste contexto desta pesquisa é também questionar o lugar do riso: quem produz o riso? e de quem se ri? Ter os jovens da Maré com acesso a essa linguagem cuja função é provocar o riso pode ser um processo para a criação de contradiscursos.

Na obra “O Riso - ensaio sobre a significação do cômico”, Henri Bergson discorre sobre o riso, fazendo três observações essenciais. Primeiro, que este depende de uma condição humana. Ou seja, não rimos de uma paisagem ou objeto, nem mesmo de um animal, a não ser que vejamos nele alguma qualidade que faça paralelo às atitudes humanas. Por isso achamos graça de vídeos de animais dublados por pessoas, por exemplo. Em segundo lugar, rir pede uma insensibilidade, não apegar-se, emocionar-se ou sentir piedade do objeto sobre o qual se ri, exigindo, em suas palavras, uma “anestesia momentânea do coração” (1983, p. 8). Um exemplo seria dizer que só rimos do tropeço de alguém se esta pessoa não se machucar, pois neste caso a tragédia se instala.

O terceiro ponto trazido por Bergson diz respeito ao fato de que o riso não é algo que vivemos isoladamente. Ele é sempre o riso de um grupo, sendo compartilhado por pessoas que têm algo em comum e vivenciam então uma certa cumplicidade. Esta característica pode nos fazer questionar do que cada grupo ri; ou ainda, *de quem* cada grupo ri.

A partir destas pontuações, o autor traz o conceito de riso como uma função social. Este é útil para adequar aqueles que não correspondem a certas exigências sociais ao constrangê-los através das piadas, para que se sintam impelidos a se enquadrarem nos moldes esperados socialmente.

Em “A Piada: discurso sutil da exclusão”, Dagoberto José Fonseca traz um aprofundamento dessa questão ao discorrer sobre a piada e sua ligação com moralismos e preconceitos que dominam a sociedade. Ele escreve:

A produção e reprodução das piadas fazem parte de uma estrutura e conjuntura sócio-cultural específica, definida no tempo e no espaço. Há que se fazer uma leitura das piadas, enquanto mensagens e discursos

que vigoram tanto no meio do povo como no da “elite” nacional. Assim, se pode captar como as piadas manifestam preconceitos a partir de uma estrutura social desigual.

As piadas devem ser analisadas com base na “leitura” de seus códigos e através da contextualização histórica de suas mensagens, das origens e dos fins sociais que fizeram com que elas emergissem dos subterrâneos ou do vértice mais alto da pirâmide social. Elas estão submetidas às condições históricas, sociais e morais da própria sociedade. (FONSECA, 1994, p. 44 e 45)

Ele discorre sobre como a piada reforça uma visão estereotipada, distorcida e preconceituosa sobre certos grupos sociais que já são comumente discriminados na sociedade. Cita, por exemplo, a estigmatização dos negros como vadios, criminosos, malandros etc, e que isto é parte do racismo estrutural do Brasil, que está tão arraigado na população que, por vezes, vemos o próprio oprimido reproduzindo este tipo de piada. Este é, como diria Paulo Freire em *Pedagogia do Oprimido*, o fenômeno do oprimido que “hospeda” em si o próprio opressor.

Fazendo paralelo com esta reflexão de Dagoberto, cito as dramaturgias clássicas de palhaçaria, conhecidas como reprises²⁵, que são cenas reproduzidas no meio circense, passadas de geração a geração, baseada em uma comicidade popular, com jogos de palavras e corporais. Muitas destas são estruturadas com piadas de cunho machista, homofóbico e racista, resquícios de uma época em que estas questões não eram discutidas²⁶.

Afinal, é justo afirmar que podemos fazer o outro rir de qualquer coisa, caso abandone seu senso crítico, se utilizarmos os mecanismos da comicidade. Elza de Andrade, em sua tese de doutorado, discorre sobre alguns destes: o exagero, a repetição, a quebra de padrão (inesperado, surpresa), e o contraste.

O mecanismo de exagero se instaura quando uma característica, reação, atitude etc. são alargadas, expandidas, ou seja, exageradas. Como exemplo, volto à infância para citar o seriado *Chaves*, e recordo o choro dos personagens Chiquinha e Quico, que eram construídos com sons e movimentos exagerados, caricaturais. Andrade afirma:

²⁵ Algumas reprises e entradas tradicionais do circo brasileiro podem ser conhecidas e consultadas através do livro “Palhaços”, de Mário Fernando Bolognesi (Editora UNESP, 2003).

²⁶ Atualmente, a artista Karla Conká, Palhaça, e a pesquisadora Ana Borges, do grupo *Marias da Graça*, ministram um curso chamado “Dramaturgia na palhaçaria” em que discutem as questões de gênero atrelada às reprises.

São três as formas fundamentais de exagero: a caricatura, a hipérbole e o grotesco. A caricatura consiste em tomar-se qualquer particularidade e aumentá-la até que ela se torne visível para todos. A hipérbole é uma variação da caricatura. Na caricatura ocorre o exagero de um pormenor; na hipérbole, o do todo. O grau mais elevado e extremo do exagero é o grotesco, no qual, o exagero atinge tais dimensões, que extrapola os limites da realidade e penetra o domínio do fantástico. O grotesco é a forma de comicidade preferida pela arte popular desde a Antiguidade. (p.52)

A repetição é a criação de um padrão, numa ação, fala etc. Esta repetição pode ser interrompida por uma quebra inesperada que gera o riso. Elza de Andrade exemplifica citando uma cena do filme *Tempos Modernos* (1936):

O personagem Carlitos, obsessivamente, aperta parafusos de uma máquina que não pára nunca. O personagem, totalmente dominado pela repetição incessante, torna-se também uma peça da engrenagem ao tentar apertar os botões do vestido de uma senhora, que ele identifica como parafusos. (ANDRADE, 2005, p. 54)

Já o contraste é criado ao se colocar oposições lado a lado, ou em conflito. É comum vermos ele se instaurando em duplas de personagens: o alto e o baixo; o inteligente e o burro; o animado e o antissocial; o rico e o pobre. A dupla “O Gordo e o Magro” é um exemplo clássico disto. Mas o contraste pode se manifestar de várias formas. Nas palavras de Andrade: “na própria linguagem (na fala do personagem), em seu corpo (diferenças no andar, na dimensão, no gesto), na pulsação rítmica e temporal, no temperamento e na moral, no figurino e na caracterização, ou seja, em quase todas as possibilidades de composição externa e interna dos personagens.” (2005, p. 55)

A partir desta delimitação concreta dos mecanismos de comédia e baseando-se no que defende Augusto Boal, citado acima, podemos pensar nos efeitos do oprimido e da oprimida se apropriando destas ferramentas provocadoras do riso e criando seus próprios discursos a partir de suas comicidades. Que riso seria esse?

Em sua dissertação, intitulada *A Piada: discurso sutil da exclusão - um estudo do risível no “racismo à brasileira”*, Dagoberto José da Fonseca afirma que, apesar do discurso dominante, “não se pode negar que há várias ideologias presentes na sociedade procurando em uma luta surda e constante sobreviver e,

mesmo, se impor frente à visão hegemônica." (1994, p. 81). Segundo o autor, os grupos oprimidos também participam do jogo de poder atrelado ao riso. Ele afirma:

O riso decorrente da piada e de outros discursos satíricos e cômicos explora e dá visibilidade aos preconceitos, sendo uma expressão de classe e de grupos que estão na luta pela hegemonia. As manifestações risíveis e apropriadas história do riso demonstram também que o homem dos segmentos populares, bem como o negro na sociedade brasileira, é um indivíduo que impulsiona o processo sócio-cultural e a história em busca da "verdade livre e alegre", sem autoritarismo, sem unilateralidade e sem violência. Deste modo, o riso é uma manifestação que participa de uma estratégia de dominação e resistência, de aceitação e de denúncia sociais. (FONSECA, 1994, p. 81)

Atualmente há comediantes famosos por levantar pautas de comunidades periféricas e da comunidade preta, por exemplo, para os palcos, como o Thiago Ventura e o Yuri Marçal.

Numa perspectiva mais a longo prazo, de aprofundamento, é potente pensar nas novas possibilidades que a periferia tem a trazer ao riso. Possibilidades anárquicas. Transformadoras. Risos outros. No capítulo intitulado "Bakhtin e Exu - O Riso da Vitória e da Transgressão", Dagoberto traz novas perspectivas ao falar sobre o "riso negro" e o "riso carnavalesco".

O "riso festivo e carnavalesco", do negro e dos segmentos populares, engloba seu senso de sociabilidade, de aceitação e de cumplicidade, sendo uma amnistiação de vitória sobre tudo que vive na terra a oprimir e a limitar. (FONSECA, 1994, p.41)

Dialogando com estas reflexões sobre o riso, fez-se importante pensar nesta pesquisa o profundo significado de levar os mecanismos de comédia, as discussões sobre o cômico e a linguagem da palhaçaria para o contexto das aulas de teatro para jovens favelados e faveladas no Rio de Janeiro em 2022.

A partir deste recorte, a pergunta-guia para esta pesquisa é: Qual o potencial da prática do teatro, baseada na Pedagogia da Palhaçaria, para provocar 'fissuras' junto às/aos jovens moradores do Complexo da Maré? Movida por esta questão, e pelas pesquisas teóricas realizadas, vivi a preparação e facilitação dos encontros com as/os jovens, que são descritos nos capítulos seguintes.



Rimos porque é bom e isso basta.

O prazer tem sentido em si mesmo, não precisa de explicação. E aí talvez esteja um dos pontos mais importantes da figura do palhaço: sua gratuidade.

Sua função social é fazer rir e dar prazer.

Ele não descobre as leis que regem o universo, mas nos faz viver com mais felicidade. E esta é sua incomparável função na sociedade.

Enquanto milhões se dedicam às nobres tarefas de matar, se apossar de territórios vizinhos e acumular riquezas, o palhaço empenha-se em provocar o riso de seus semelhantes. Ele não se dedica às grandes questões do espírito nem às “altas prosopopéias” filosóficas; gasta seu tempo e o nosso com bobagens.

O palhaço é o sacerdote da besteira, das inutilidades, da bobeira... Tudo o que não tem importância lhe interessa.

(Alice Viveiros de Castro em O Elogio da Bobagem)

2. “A Arte do Processo!”

As aulas presenciais do Programa Teatro em Comunidades no Complexo da Maré retornaram em Maio de 2022²⁷. Meses antes, me debrucei sobre a preparação das aulas, buscando estruturar um material (plano de aula, jogos, conceitos chaves), baseado na pesquisa que vinha realizando, que ancorasse a prática a ser vivenciada. Nesta etapa, a referência central foi a tese de doutorado de Aramis David Correia (2020), intitulada *Brincar, atuar: a linguagem do palhaço no Ensino das Artes Cênicas*, em que ele disserta sobre como utilizou a palhaçaria nas aulas de teatro para adolescente do Ensino Médio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ) - Campus Maracanã.

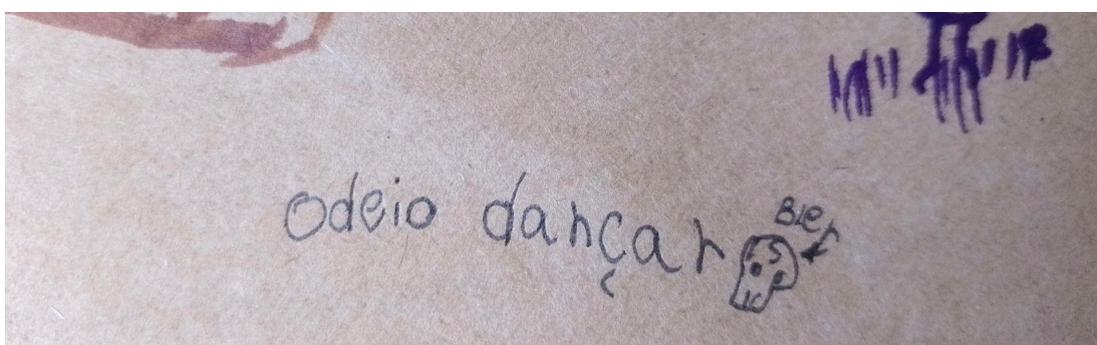
Aramis faz um paralelo entre o/a Palhaço/a e o/a Adolescente que me pareceu bem pertinente ao contexto em que nossas aulas aconteceriam, afirmando que ambos compartilham uma inadequação na sociedade. O/a primeiro/a sendo o próprio arquétipo do ridículo, da marginalidade, aquele/a que não se encaixa nas situações sociais, passa vergonha ao não controlar seus impulsos, erra sempre. O/a segundo/a estando naquela fase da vida em que se caracteriza pela rebeldia e o desajuste. Como trazido pelo autor, baseado na pesquisa da psicanalista Contardo Calligaris, o/a adolescente se encontra em um limiar em que não é mais uma criança para quem se fazem concessões, mas também ainda não é adulto, independente e livre para fazer suas escolhas, vindo daí o sentimento de exclusão e transgressão característico desta fase (CORREIA, 2020, p. 37).

Neste contexto, a palhaça e o palhaço podem trazer à/ao adolescente o espaço para rir de si mesmo, da sua inadequação, e viver esse processo com mais leveza, relaxamento e aceitação de si. Afinal, “o palhaço convida-nos a rir da fragilidade e da estupidez da condição humana nele personificadas, levando-nos

²⁷ As aulas presenciais do Programa Teatro em Comunidades haviam sido interrompidas em Março de 2020 por conta da pandemia de COVID-19 que exigiu isolamento social. Neste e no ano seguinte (2021), as atividades do programa se deram de maneira remota, através de plataformas digitais. Após as etapas de vacinação e com os devidos cuidados preventivos, foi possível retomar as atividades em campo, no Complexo da Maré, em Maio de 2022, seguindo o calendário da UNIRIO.

a testemunhar sua derrota e sua capacidade de recomeço.” (CORREIA, 2020, p. 38)

Mais a frente, no primeiro dia de aula do Teatro em Comunidades, me recordaria deste ponto quando, ao final do encontro, ao falar sobre a brincadeira da “Dança do Sério”²⁸ que havíamos feito durante o encontro, Kenny, um dos jovens presentes, afirmou que nunca gostou de dançar, mas que descobriu ali um espaço que poderia fazer isso à sua maneira - que é a daquele que não gosta de fazer igual todo mundo. Ele deixou seu desabafo no nosso *Mural da Experiência*, mecanismo parte da metodologia do nosso curso:



Ampliando a reflexão, no caso das/dos jovens do Complexo da Maré, esta inadequação pode ser estendida para o contexto social que estão inseridos. Enquanto moradoras de uma parte colocada à margem da cidade, seria possível que se identificassem ainda mais com a figura marginalizada do palhaço e da palhaça.

Ao mesmo tempo, Aramis pontua importantes questões, semelhantes às que também me atravessavam no período de preparação, sobre como introduzir o universo da palhaçaria aos/às jovens, como conduzir o processo e quais caminhos e resultados esperar, visto não se tratar de um trabalho com artistas profissionais ou de um curso profissionalizante: “até onde é possível chegar com o aprendizado da linguagem? Que nível de complexidade cênica é possível? Até que ponto a busca pela figura do palhaço é imprescindível?” (CORREIA, 2020, p. 97)

²⁸ “Dança do Sério” é uma brincadeira em que propomos uma competição de danças esquisitas em que não se pode rir. É pra dançar, mas é sério!

A minha experiência com estudo da Palhaçaria até então havia se dado dentro do contexto de oficinas profissionais e cursos de formação, em que havia o foco na profissionalização, algo diferente do que buscava propor nesta pesquisa. Por isso, neste período que precedeu a prática, me perguntava qual seria a abrangência que o estudo da palhaçaria teria com estes/estas jovens. Será que chegaria de fato na busca do palhaço ou da palhaça de cada um/uma? Ou seria o caso de trazer os elementos da palhaçaria como condutores do processo teatral, mas não chegar a introduzir a figura em si? Como eles responderiam a prática nesta linguagem? Será que teríamos espaço para um trabalho mais técnico sobre os elementos da palhaçaria, sendo este um grupo de artistas não-profissionais? E, principalmente: será que eles iriam gostar das aulas?

Percebi, porém, que estas questões só seriam respondidas durante a prática, principalmente porque as escolhas de caminho também passariam pelos interesses dos/das participantes das aulas, como veremos mais à frente. O que me cabia nesta etapa preparatória era delimitar um universo de conceitos, separar uma lista de jogos e preparar alguma proposta a partir da qual pudesse trocar com as/os jovens. Ou seja, construir um balaio cheio de possibilidades (jogos, conceitos, propostas de improviso etc.), de dentro do qual eu poderia “pescar” algo a partir do diálogo com os interesses e necessidades do grupo com o qual iria trabalhar.

Outro ponto importante que veio logo no início do planejamento deste projeto de pesquisa foi como trazer às/aos jovens a ideia de praticar palhaçaria. Em sua tese, Correia compartilha esta preocupação e fala sobre como o uso do termo “palhaço” pode trazer estereótipos, lugares comuns, genéricos, desgastados. Evitar o uso do termo durante as aulas num primeiro momento pode ser importante para desenvolver o lugar da descoberta do “palhaço de si mesmo” sem partir de moldes pré-concebidos, trejeitos determinados, invenções que impossibilitem as descobertas honestas de cada um. Aramis Correia também pontua que o uso da máscara da palhaça, o Nariz Vermelho, só foi feito em etapas finais do curso, sendo também precedido de uma explicação sobre a máscara teatral, que contribui para sair da ideia de que o Nariz é uma “fantasia” de um “personagem” e afirmá-lo como um elemento da prática teatral. Recordo

que em muitas oficinas de palhaçaria em que estudei, de fato, o Nariz só era introduzido depois de passados alguns encontros.

Durante o processo, fui entendendo que a abordagem mais potente seria iniciar o curso trazendo através dos jogos/brincadeiras as vivências ligadas à palhaçaria enquanto máscara teatral e descoberta de si, sem necessariamente intencional um processo focado apenas nesta linguagem, e, a partir da troca com todo o grupo, ir descobrindo os caminhos que interessavam às jovens, a mim e também a Aline, minha parceira na condução das aulas.

Deste modo, entendi que o ideal seria não levar o Nariz de Palhaço para a turma a não ser que decidíssemos focar na linguagem e nos aprofundar no entendimento sobre o palhaço e a palhaça. Sendo que, para isso, além da vontade do coletivo, seria também necessário tempo hábil de maturação do processo, com razoável número de encontros. Por fim, o processo realizado acabou por não chegar na introdução da máscara, partindo para outros caminhos, como veremos adiante.

Nesta etapa de preparação, organizei um Plano de Curso, com o intuito de propor um caminho possível de trabalho junto às/aos jovens, sabendo que este precisaria estar aberto às interferências vindas da prática e da troca com os alunos e as alunas, somada às considerações trazidas pela Aline, com quem atuaria em parceria na função de facilitadora das aulas. O Plano de Curso foi organizado em três etapas.

Para a 1ª etapa, foram estabelecidos os seguintes objetivos: preparar o grupo para que consigam se expressar mais livremente (liberar tensões); estabelecer um coletivo coeso e um ambiente de confiança mútua; abrir os afetos; estabelecer um ambiente em que a “bobagem” de cada um/uma seja bem-vinda. Estavam elencados para esta etapa jogos como “Dança Afetiva”, “Dança do

Sério”²⁹, “Palma no 7”³⁰, “Abrir-se ao Elogio”³¹, “Pic Bunda”³², “Declaração no Espaço”³³.³⁴

Já na 2ª etapa, os objetivos eram: proporcionar que as/os jovens acessem o que tem de mais particular e consigam utilizar isso em cena; introduzir princípios da palhaçaria, bem como jogos para apreensão da linguagem; estimular discussões sobre o cômico e o riso. Aqui, elenquei jogos e propostas de improviso, como por exemplo: “Pergunta e Pergunta”, “Coro e Corifeu”, “Tradução”, “O que eu sei fazer melhor”³⁵, “Invenções Inúteis”³⁶.

Por fim, a 3ª etapa objetivava: produção de materiais cênicos em grupo, trazendo as figuras individuais descobertas à cena; trazer a linguagem da palhaçaria nas dramaturgias. Aqui havia o questionamento para a parte prática: quais estímulos possibilitariam a descoberta das dramaturgias dos/das jovens? No próximo capítulo, veremos que, por fim, a produção dramatúrgica do grupo se deu por um caminho de criação trazido pelos/pelas alunos/alunas em um processo orgânico e autônomo.

Durante a construção da proposta do Plano de Curso, recordei o educador Paulo Freire e sua visão da educação como prática da liberdade, colocando o aluno e a aluna como sujeitos do seu processo. Freire critica a educação que ele chama de bancária, que seria o mero depósito de conhecimento nos educandos, e defende que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (FREIRE, 2017, p.24).

Assim, os planejamentos que fiz para o curso visavam evitar uma relação vertical com as/os jovens, e não levar um conhecimento pronto para ser apenas entregue a eles e elas como uma verdade absoluta sobre o teatro e a palhaçaria.

²⁹ Os Jogos “Dança Afetiva” e “Dança do Sério” entraram em meu repertório a partir do grupo de estudos sobre palhaçaria que mantive em 2018 juntamente com Nathalia Cantarino, Junior Melo e Cassio Duque

³⁰ Apreendido durante as aulas de Jogo Cênico do Palhaço que participei (UNIRIO/2022).

³¹ Proposto por Letícia Lisboa (Palhaça Neca de Catibiriba) em um encontro de Palhaças do seu projeto de contrapartida durante sua formação profissional na Eslipa (2018).

³² Jogo trazido por Aline Vargas como contribuição ao processo e à pesquisa.

³³ Presente na tese de doutorado de Ana Achcar citada nas referências bibliográficas deste trabalho.

³⁴ A descrição de cada jogo ou brincadeira citados estão em anexo, na Lista de Jogos, material gerado por esta pesquisa.

³⁵ Os jogos “Pergunta e Pergunta”, “Coro e Corifeu”, “Tradução”, “O que eu sei fazer melhor” integram também a tese de doutorado de Ana Achcar citada nas referências bibliográficas, tendo sido praticados durante as já citadas aulas de Jogo Cênico do Palhaço (2022).

³⁶ Improviso “Invenções Inúteis” foi trazido por Lily Curcio durante sua oficina na ESLIPA, em 2022.

O saber se constrói pela experiência e era essencial que as alunas e os alunos tivessem espaço para serem sujeitas do processo que viveríamos.

Nas condições de verdadeira aprendizagem os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinado, ao lado do educador, igualmente sujeito do processo". (FREIRE, 2017, p.29)

E, para isso, era necessária essa abertura e flexibilidade do que planejei. Não deixar que a necessidade de realizar jogos e propostas específicas para minha pesquisa me fechasse para a escuta do grupo. Afinal, como inspira bell hooks: "Ensinar de um jeito que respeite e proteja as almas dos nossos alunos é essencial para criar as condições necessárias para que o aprendizado possa começar do modo mais profundo e íntimo" (HOOKS, 2017, p. 25).

Na prática, houve cruzamentos do que planejei tanto na criação dramatúrgica, cujo mote principal foi trazido pelos/pelas jovens, quanto com as propostas para o curso e as aulas trazidas pela Aline. Este fato trouxe um entendimento concreto sobre o que é o teatro construído em coletivo e a proposta de um *teatro pela comunidade*, citado no primeiro capítulo.

Nesta etapa da pesquisa, organizei uma Lista de Jogos/Brincadeiras, cuja intenção era ser um repertório para as aulas que viriam a acontecer, que ampliasse minhas possibilidades de propostas para os encontros e, ao mesmo tempo, delimitasse um espaço dentro do qual eu poderia navegar, um espaço coeso de trabalho com a palhaçaria no contexto teatral. Dali poderia pescar jogos/brincadeiras, baseada nas necessidades e vontades que emergissem a cada semana de curso. Para a categorização, utilizei a divisão e terminologia proposta por Aramis Correia em sua tese. Nesta, o pesquisador utiliza o termo "brincadeira", em vez de "jogo", defendendo sua preferência por motivos como o uso deste termo na cultura popular e a quebra de paradigma ao usar um termo que é visto como "menor", algo sem valor na sociedade, enquanto se fala de práticas de palhaçaria. Ele pontua que cada categoria de brincadeira equivale a um momento da aula.

Assim, Aramis propõe a seguinte estrutura para cada dia de encontro:

1º brincadeiras de abertura - propostas para as cheganças e aquecimento das aulas, que tem objetivo de preparar os/as participantes para o encontro, despertar seus corpos, gerar envolvimento, criar conexões e engajamento.

2º brincadeiras de preparação - propostas que mobilizem o corpo e a imaginação, já caminhando para a apreensão de princípios do teatro e da palhaçaria, trazer consciência corporal, espacial, despertar a produção de discursos e ser, então, um degrau para a próxima etapa das brincadeiras de palco (atuação).

3º brincadeiras de palco - propostas que desafiam as/os participantes a estarem em cena, improvisando, criando, atuando, contracenando; traz foco maior a criação e descoberta de repertórios de cada um/uma.

4º roda de conversa - avaliação coletiva do encontro, em que todas e todos podem compartilhar suas percepções, sensações e inquietudes, sendo este parte importante do processo de aprendizagem e apreensão dos conhecimentos; além de se dar no momento final da aula, pode também acontecer durante o encontro, após a aplicação de alguma brincadeira que gere reflexão entre as/os participantes. Aqui, abro o diálogo com a pedagoga do teatro, Viola Spolin, que traz a importância deste momento de avaliação se dar de forma horizontal, com a plena participação das alunas e dos alunos: “é essencial que o professor-diretor não assuma sozinho a avaliação, mas que faça perguntas que todos respondam - inclusive ele próprio” (SPOLIN, 1979, p.24).

Baseada na divisão proposta por Aramis Correia (2020, p.93), organizei a Lista de Jogos/Brincadeiras. Esta foi iniciada com os jogos trazidos na tese, e, posteriormente, acrescentados diversos outros resgatados de minha experiência em oficinas e formações de palhaçaria³⁷ e que estão registrados em cadernos pessoais. Ela se encontra em anexo neste trabalho.

A busca nestes cadernos pessoais me fez encontrar também *ideias, insights, reflexões e considerações* vindas destas experiências concretas, que se apresentavam em forma de frases, e puderam ser organizadas a fim de somar a pesquisa aqui realizada. Estas frases funcionaram como mediadores na

³⁷ Alguns cursos que participei: PerCurso de Palhaço, com Cris Muñoz (2014-2015); Jogo Cênico de Palhaço, com Roda de Palhaço, por Julia Schaeffer e Guilherme Miranda (2019); ESLIPA - Escola Livre de Palhaços, formação profissional, tendo como professores/as Lily Cursio, Lilian Moraes, Ricardo Puccetti, Ésio Magalhães, Fran Marinho, entre outros (2018 e 2020); Formação do Programa Enfermaria do Riso, com Ana Achcar (2022).

comunicação com as adolescentes sobre esse universo da palhaçaria. Destaco algumas abaixo:

“*O Riso não é Brincadeira!*” - retirada de relatos e discussões em oficina com o grupo Roda de Palhaços³⁸, a partir da provocação dada pela pergunta “do que eu rio hoje?”. A frase gerou discussões sobre a responsabilidade que temos ao criar cenas cômicas, e de como o riso pode ser algo utilizado para fazer tanto contundentes críticas sociais, quanto agressões a grupos oprimidos socialmente. Este ponto dialoga com as reflexões sobre o riso, sua função e suas transgressões que constam no final do primeiro capítulo deste texto. A intenção ao destacar esta frase era despertar nas jovens a percepção sobre as possibilidades criativas e críticas que o cômico lhes traz e, assim, contribuir com a potencialização de suas dramaturgias.

“*Pensamento é Ação!*” - afirmação que transpassa diferentes cursos dos quais participei e ressalta que a palhaça, assim como as outras máscaras teatrais, comunica o que sente fisicalizando, ou seja, na ação, no gesto. Por isso, as práticas de palhaçaria tem como base o trabalho sobre o corpo e suas expressões. Segundo Ana Achcar:

A máscara é essencialmente ação, se ela não age nada pode se construir. (...) No jogo da máscara, elementos que constituem, de fato, a própria atuação cênica, tais como a atenção, a escuta, a visualização, a presença, a precisão gestual, a transposição, a capacidade de acreditar e ser crível, são experimentados a partir da perspectiva física, concreta de uma ação.(ACHCAR, 2007, p. 110)

A ideia de fisicalização também é trazida por Viola Spolin em seu livro “Improvisação para o teatro” (1979) como ponto essencial do fazer teatral. Ela afirma que este é o caminho da experiência concreta, do corpo e, como consequência, traz o real aprendido à aluna e ao aluno. Ela escreve: “o físico é o conhecido, e através dele podemos encontrar nosso caminho para o desconhecido, o intuitivo, e talvez para além do próprio espírito do homem.”(SPOLIN, 1979, p.14)

³⁸ Oficina realizada dentro da disciplina Jogo Cênico do Palhaço 1, que integra a formação do Programa Enfermaria do Riso. Segundo semestre de 2019.

“*Celebre seu erro!*” - anotada durante a oficina de Ésio Magalhães³⁹, em que ele nos convidou a criar dramaturgias a partir de alguma dificuldade pessoal (no meu caso, a cena foi sobre não alcançar algo em um lugar muito alto, visto que tenho 1,50m de altura). A limitação ou incapacidade de realizar algo gera o atrito necessário para a vivência do palhaço e da palhaça, que, como já dito aqui, são inadequados por natureza. Assim, nos processo de palhaçaria, receber os erros que acontecem e jogar com eles é essencial para a descoberta dos seus impulsos, das suas dramaturgias.

A sua comicidade está expressa no exagero, na surpresa, na repetição das suas ações e atitudes, na revelação das suas características particulares e de seu modo de ser, na comunicação direta com o outro, na capacidade de assumir seu ridículo, seus erros e sua humanidade. (ACHCAR, 2007, p. 112)

“*Ser o que se é, é suficiente!*” - uma reflexão pessoal vinda dos encontros já citados com o Roda de Palhaços na UNIRIO e que dialoga com a afirmação acima sobre celebrar seus erros. Este é um importante ponto, pois traz a essência do processo proposto neste trabalho, que se baseia na metodologia que busca “o palhaço de si mesmo”, como já citamos acima. Como nos afirmou Lecoq: “O clown não existe fora do ator que o interpreta. Somos todos clowns. Achamos que somos belos, inteligentes e fortes, mas temos nossas fraquezas, nosso derrisório, que, quando se expressa, faz rir.” (LECOQ, 2010, p. 213)

De certa maneira, esta frase vem para trazer um relaxamento àquele e àquela que estão no processo de busca de sua palhaça ou seu palhaço. Muitas vezes nos encontramos na angústia de ter que produzir algo, mas basta pensar que o que você é já será suficiente e se aceitar, para, então poder se abrir para receber os impulsos que são verdadeiramente seus. Descobrir, ao invés de produzir!

“*Dessacralizar a Seriedade e Sacralizar a Bobagem*” - frase dita pela mestra Lily Curcio em oficina⁴⁰, introduzindo jogos e exercícios que propunham uma lógica absurda, fora do cotidiano. Lily falava sobre a importância de desautomatizar nossas ações e pensamentos, saindo da lógica cotidiana, e

³⁹ Módulo 2 da Turma 2018 - 2021 da Escola Livre de Palhaces (ESLIPA).

⁴⁰ Módulo 3 da Turma 2018 - 2021 da Escola Livre de Palhaces (ESLIPA).

buscando formas de surpreender a plateia. Ela ensinou que dar grandiosidade ao que é trivial, ao que socialmente não tem valor, é o caminho para a palhaça. Esta se transforma também em uma maneira própria de ver o mundo.

Deste curso com ela, vieram propostas de Jogos como “Convenção Intergaláctica”, improvisado em que cada aluna é uma extraterrestre e fala uma língua inventada; “História surrealista”, que cada um deve inventar uma história completamente sem sentido ou conexão lógica; “Convenção dos Inventores Inúteis”, em que os jogadores devem criar objetos que não servem para nada e vendê-los a plateia.

As reflexões e planejamentos realizados nesta etapa de trabalho, me prepararam e deram um chão para a realização das práticas. Estas iniciaram em Maio de 2022, com o retorno das atividades presenciais do Programa Teatro em Comunidades e a retomada das aulas para adolescentes no Centro de Artes da Maré, conforme veremos a seguir.



Educação deve gerar gente feliz, escrevendo, batendo tambor, dando pirueta,
imitando bicho, fazendo ciência e gingando com gana de viver
(SIMAS E RUFINO, 2018, p. 18)

3. “Arte é sobre ser livre”

3.1 “Pensei que não ia gostar, mas amei”:

O primeiro ponto que foi essencial desde o início das nossas práticas com as/os jovens, tanto para mim, que realizo esta pesquisa, quanto para Aline Vargas, integrante do Teatro em Comunidades com quem dividi a condução das aulas, foi pensar o nosso posicionamento como professoras, considerando que estávamos chegando no território do qual não fazemos parte para propor práticas dentro da linguagem da Palhaçaria, ou seja, com uma perspectiva de trabalhar com as/os participantes o riso, o erro, a bobagem, a expressão de si. Para que este encontro deste universo artístico com as alunas e os alunos fosse frutífero, era essencial pensar no ambiente que se queria criar, em que eles/elas sentissem que podiam ser quem são, se revelar sem serem criticadas, e isto passava inegavelmente por como nos colocaríamos enquanto facilitadoras do processo. Nosso lugar ali é de autoridade, embora jamais de autoritarismo, como nos ensinou Paulo Freire em sua obra *Pedagogia da Autonomia* (2001), e, por isso, referências importantes para a construção da ligação entre o grupo.

Neste ponto, eu faço paralelo com oficinas de palhaçaria das quais fiz parte para afirmar como a relação com as pessoas que conduziam eram essenciais no processo. Por exemplo, nas aulas ministradas pela Julia Schaeffer e o Guilherme Miranda, integrantes do grupo Roda de Palhaço, na disciplina Jogo de Palhaço I na UNIRIO (2019), me lembro da sensação de relaxamento que a atitude dos dois frente a turma me trazia. Eles faziam piada, brincavam um com o outro, a Julia tinha uma peruca e um bigode falsos que usava durante as aulas, e o Guilherme tinha uma buzina infernal com a qual perturbava todo mundo. Não havia maneira de ficarmos tensos frente a tanta bobagem.

Percebemos que para dar segurança e relaxamento às/aos jovens para que se abrissem ao processo, era importante sermos nós mesmas as “porta-vozes da bobagem”. E que esta por si só era uma ação de transgressão, de rompimento de uma lógica sobre aulas/cursos/ensino que os/as jovens estão acostumados/as, seja nas escolas ou em outros cursos ditos “sérios”.

Jorge Larrosa em seu livro “Pedagogia Profana” fala sobre sua convicção de que o riso está proibido dentro do contexto pedagógico, nas instituições. Segundo ele, há um moralismo que não permite que o riso esteja junto às práticas sérias de educação, consideradas “sagradas” (não do ponto de vista religioso, mas no sentido de serem imperturbáveis).

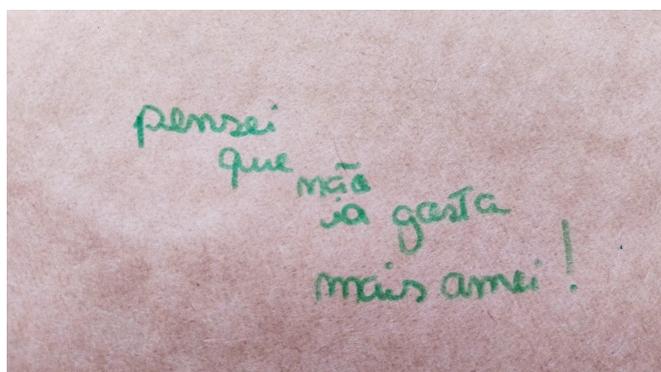
Há momentos em que uma aula se parece com uma igreja, com um tribunal, com uma celebração patriótica ou com uma missa cultural. E são esses momentos os que mais resistem à prova do riso, porque aí o riso é transgressão, profanação, irreverência, quase blasfêmia. (LARROSA, 2010, p. 172)

Porém, a palhaça e o palhaço já não tem mesmo moral nenhuma. Somos profanas. Que bom! Assim, que melhor contexto para romper essa falsa seriedade que vem através de uma rigidez desnecessária, tão comum em ambientes de ensino, do que nas aulas que estávamos propondo?

Além disso, podemos afirmar que para prática teatral como um todo é essencial preparar um espaço de relaxamento e liberdade para que as/os participantes consigam se engajar. Como nos ensina Viola Spolin, quando fala sobre o jogo teatral: “O primeiro passo para jogar é sentir liberdade pessoal. Antes de jogar, devemos estar livres.” (SPOLIN, 1979, p. 6). Ela defende que as atitudes de autoritarismo por parte das professoras e dos professores devem ser combatidas, pois um espaço de cerceamento e julgamentos não é fértil para a criação.

Dessa forma, logo na primeira aula, combinamos, Aline e eu, algumas bobagens para mostrar a que viemos. Um dos primeiros jogos que propus foi a “Dança do Sério”, uma competição de dança em que ganha quem fizer os movimentos mais esquisitos, mas em que, ironicamente, desafia-se os/as participantes a NÃO RIR! Esta brincadeira quebra a lógica ao proibir o riso, pois ao dançar esquisito as pessoas querem logo rir de si mesmas, mas são obrigadas a “manter o carão”. Ao mesmo tempo, é claramente uma grande bobagem que, por fim, tem por efeito causar (adivinhem?!) O RISO! A situação absurda em que são colocadas, faz com que seja impossível à/ao participante estar neste jogo sem deixar transparecer seu lado mais ridículo.

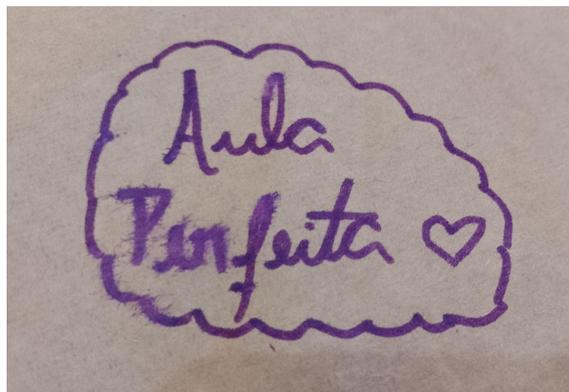
Ao final desta primeira aula, sugerimos perguntas para guiar uma apresentação de cada um/uma ao grupo, entre as questões como “qual sua idade?” e “quais suas expectativas no teatro?” estava esta: “feijão por cima ou por baixo do arroz?”. Todas e todos compraram a brincadeira e responderam “seriamente” à pergunta, que gerou muita mobilização. Grupos se formaram por identificação: aqueles do feijão por baixo; aqueles do feijão por cima; aqueles que colocam um do lado do outro (revolucionários!); e os que não comem feijão (os do contra!). Este pequeno momento também contribuiu com a interação da turma. Em pouco tempo, os alunos e as alunas se acostumaram com a personalidade “fora da caixinha” das professoras de teatro, o que foi muito positivo.



Para além da preocupação do ambiente de liberdade que toda aula de teatro e palhaçaria necessita, particularmente me vinha igualmente a preocupação de como estaria me colocando diante das/dos jovens. Sabendo do meu lugar de fala e dos efeitos que poderia ter a minha presença de mulher branca que, embora também de origem periférica, chegava ali naquele contexto vindo direto da Universidade Federal, espaço que sabemos ser de privilégio, a partir de um projeto proposto por este contexto acadêmico. Era importante não nos colocarmos em uma relação vertical com as alunas e os alunos, pois facilmente poderíamos reproduzir uma perspectiva colonizadora, nos posicionando como detentoras da verdade e do conhecimento, que vem trazer à favela.

A perspectiva do Teatro em Comunidades sempre foi o trabalho dialógico, tendo a comunidade como sujeito, e minhas atitudes diante do grupo, especialmente no primeiro encontro, seriam determinantes para a relação de

construção de conhecimento que se colocaria no grupo. Além de não exercer o



autoritarismo, e lançar mão da bobagem como caminho para a relação, busquei também manter a escuta aberta às alunas e aos alunos. Como nos ensina Paulo Freire: “o educador que escuta aprende a difícil lição de transformar o seu discurso, às vezes necessário, ao aluno, em uma fala *com ele*.” (FREIRE, 2017, p. 111)

3.2 “Arte é sobre se expressar”

No decorrer do processo das aulas de teatro, conseguimos estabelecer um grupo de trabalho em que as/os jovens colaboravam de forma ativa e exerciam sua autonomia. Para isso, foi necessário um período inicial grande de práticas visando esse objetivos. Um dos mecanismos utilizados nas aulas que contribuiu para a criação deste espaço colaborativo é o *Mural da Experiência*, um grande papel em que os alunos e as alunas são convidados/as a registrarem (com palavras, frases, desenhos...) suas impressões e aprendizados a cada aula, e discutir a partir destes. Este recurso foi inspirado nas aulas da já citada oficina com o grupo Roda de Palhaços.

Aos poucos, fomos propondo um apuro da produção feita no Mural, convidando os/as jovens a cada vez mais focarem em registros que contribuíssem com a apreensão do conhecimento trabalhado em aula: “o que eu aprendi hoje?”, “quais insights eu tive?”, “o que preciso anotar para não esquecer nas próximas aulas?”. Assim, convidamos para que se colocassem cada vez mais como sujeitos/sujeitas dos seus processos de aprendizagem, o que refletiu positivamente em outras etapas do processo das aulas.

Para além disso, elas/eles próprias/os foram fazendo deste grande pedaço de papel um espaço de afeto, em que botavam desabafos, reclamações, apaixonamentos, poesias... O mundo interno, tão difícil de se acessar nos

adolescentes, podia se materializar nas escritas e desenhos e, assim, ser compartilhado.

Todo final de encontro, tínhamos o momento de reflexão, a *roda de conversa*, citada no capítulo anterior. Havia encontros que as/os jovens estavam mais eloquentes, compartilhando pensamentos e sentimentos, outros em que se encontravam mais introspectivos. Nestas ocasiões, o Mural contribuía com esta troca como elemento visual que todos/todas podiam acessar. Alguns recortes do *Mural da Experiência* constam em anexo neste trabalho, bem como perpassando os capítulos.



imagem 1: turma de adolescentes do Programa Teatro em Comunidades escrevendo no Mural da Experiência. Centro de Artes da Maré. Junho de 2022.

Nesta pesquisa, era primordial que se estabelecesse o grupo a partir desta perspectiva da autonomia, e utilizássemos o recurso do *Mural* e as *Rodas de Conversa* para que as propostas de palhaçaria que seriam levadas não chegassem destoando das necessidades do coletivo. A troca é essencial para que se possa “pescar” dos estudos sobre a linguagem o que é útil ao contexto das/dos jovens das favelas da Maré que fazem parte desta pesquisa. Assim, pretendíamos evitar o que Paulo Freire chama de “educação bancária”, em que se deposita sobre o educando e a educanda um conhecimento pronto. Afinal,

“educar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (FREIRE, 2017, p. 47)

3.3 “Você não está sozinho”

Com o avançar dos encontros, uma vez estabelecido o ambiente coletivo e de confiança, questões sensíveis começaram, de fato, a transbordar, vindas dos/das adolescentes. Em um determinado encontro, a Aline, parceira na condução das aulas, propôs uma atividade às/aos jovens: que eles desenhassem como estavam se sentindo! Depois, quem quisesse, poderia compartilhar seus trabalhos com o grupo, e colocá-los no *Mural da Experiência*. Neste contexto, descobrimos que a grande maioria deles/delas sofrem de ansiedade. Assim, este encontro se tornou um espaço sensível de troca e apoio. Aline propôs, na roda de conversa que estávamos com o grupo, que aqueles/aquelas que se sentissem à vontade compartilhassem algo que faziam para se sentir melhor quando estavam ansiosos e ansiosas e, assim, poderíamos ajudar uns aos outros. Falaram sobre respiração, atividade física e até de um aplicativo que ajuda a se autorregular.

Aramis Correia fala sobre essa questão do emocional dos adolescentes em sua tese:

A combinação da individualização competitiva e do isolamento provoca uma condição de fragilidade, que vincula-se ao crescimento das patologias da esfera afetivo-emocional. Assim, trata-se de uma geração que, aos poucos, está perdendo a capacidade de interação e de estabelecer contatos reais (não virtuais), de autonomia mental, emocional e política, tendendo a se tornar insensível e/ou triste.(CORREIA, 2020, p. 17)



A experiência mostrou a importância de investir no momento inicial de criação do espaço do coletivo de confiança. Afinal, este grupo era formado por adolescentes com pouca ou nenhuma experiência com o fazer teatral, além de enfrentarem questões ligadas à fase da adolescência, o contexto ao redor de opressões e o momento pós-pandemia, que ainda reflete o isolamento social vivido. Dialogando com texto de Tim Prentki (2011), *Acabou a brincadeira: o Teatro pode salvar o planeta?*, em que ele fala sobre a “necessidade de oportunidades de prazer”, que se dá pelo jogo e pela brincadeira, questionei o que poderia ter acontecido com este “brincar” no dia a dia dos/das jovens, principalmente durante a pandemia, e se as nossas aulas poderiam criar estas oportunidades de prazer.

De fato, este se tornou um dos nossos focos: proporcionar encontros felizes, leves e divertidos. Aline trouxe uma máxima, que sempre repetíamos: “não pode sofrer!”, estimulando todo mundo a relaxar durante as práticas, improvisos etc. Como nos ensinam os autores Simas e Rufino: “Educação deve gerar gente feliz, escrevendo, batendo tambor, dando pirueta, imitando bicho, fazendo ciência e gingando com gana de viver” (SIMAS E RUFINO, 2018, p. 18)

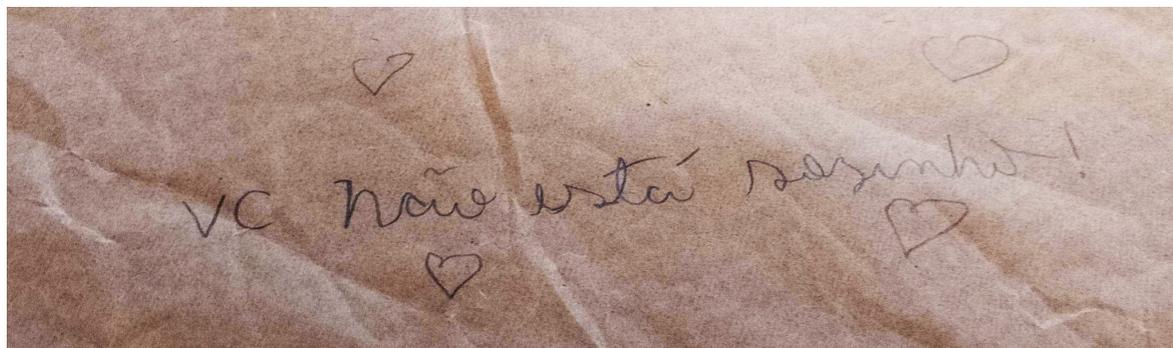
No último encontro do ano, na roda de conversas final, Dalyla, aluna do curso, trouxe em seu depoimento um retorno que dialoga com este período das aulas descrito aqui e mostra a importância destes momentos de acolhimento, troca e escuta que vivemos:

O teatro pra mim foi muito importante. Porque conheci muita gente. Desde os meus 8 anos eu lido com ansiedade e isso é algo ruim. E acho que não sou só eu que lida com ansiedade. E o teatro traz melhoras. Porque eu melhorei demais esse ano com o teatro, com a minha ansiedade tanto em público quanto sozinha.⁴¹

Para responder a essa demanda que veio do grupo de jovens, busquei no repertório desta pesquisa conceitos e jogos do universo da Palhaçaria que poderiam contribuir para trazer um estado de relaxamento às/aos participantes. Escrevi com letras grandes em papéis as frases que havia separado na fase

⁴¹ Em depoimento à autora durante a roda de conversa realizada no dia 10 de Dezembro de 2022, no Centro de Letras e Artes da UNIRIO (RJ), último dia de encontro do ano do Programa Teatro em Comunidades.

anterior da pesquisa: “dessacralizar a seriedade”, “ser o que se é, é suficiente!”, “celebre seu erro”, e levei para o encontro seguinte, junto com propostas de jogos/brincadeiras que dialogassem com estas ideias.



3.4 “A gente aprende errando”

Após os encontros sensíveis que havíamos vivido, propus aulas com o objetivo de trabalhar a aceitação do erro, importante conceito da Palhaçaria. Tinha a intenção de construir com os/as jovens um espaço que pudessem curtir ser quem eles/elas são, sendo este o caminho da descoberta do palhaço e da palhaça. Considerava que este poderia ser um importante contraponto para a ansiedade cotidiana que vários haviam relatado, pois esta, comumente, é fruto de uma autocobrança muito grande!

Neste dia de encontro, iniciamos jogando “Seu Baltazar”⁴², em que o/a participante só pode fazer algo indicado pela instrutora quando ela diz antes “seu baltazar mandou”. O desafio é dado quando a pessoa que está guiando pede que façam algo sem dizer “seu baltazar mandou”, provocando o erro entre as jogadoras e os jogadores.

Mas, em nosso caso, este erro era celebrado: toda vez que alguém se “embananava” durante o jogo, a pessoa deveria gritar “errei!” e todas as outras batiam palmas para ela, comemorando sua falha. Neste pequeno ato, uma lógica era quebrada. Foi muito interessante ver a reação dos/das jovens ao encararem seus desacertos com palmas e sorrisos: essa era uma ação que por si só rompia

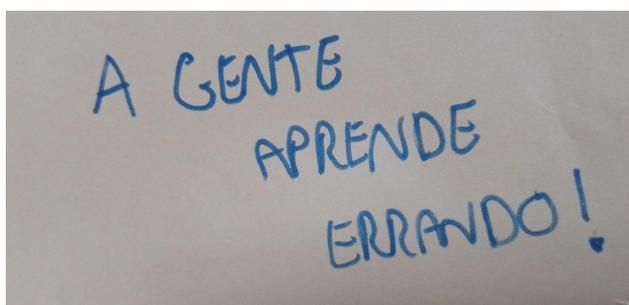
⁴² Jogo aprendido durante as aulas de Metodologia de Ensino do Teatro 1, ministrada por Marina Henriques no curso de Licenciatura em teatro (UNIRIO).

com o automatismo de seus corpos, visto que quando erramos nossas primeiras reações são de se esconder e se envergonhar.

Logo após, fizemos o jogo que chamo aqui de “Palma no 7”, em que em roda devem contar até 7, cada um dizendo um número por vez, sendo que o responsável pelo “7” deve bater uma palma em vez de falar. Este jogo é simples, mas não é fácil, e gerou alguns “embananamentos” divertidos. Quem errasse deveria correr em volta da roda, celebrando! As personalidades de cada um/uma começam a aparecer nesse jogo: tem aquela que sempre erra e passa o jogo correndo em volta da roda; tem aquele que sempre corrige o outro, mas depois erra também e “passa vergonha” em dobro; tem aquela que fica concentradíssima e não erra nunca; tem aquele que erra e não percebe que errou. Assim, como afirma Aramis Correia ao descrever práticas similares em sua tese, “a comicidade está na revelação abrupta sobre ‘quem é a pessoa quando erra’” (2020, p. 113).

Durante os jogos, fui pontualmente estimulando que se observassem nesse sentido de perceber quem eram quando erravam, e o que de cada situação os fazia rir. Percebi que aos poucos o grupo foi encontrando um relaxamento uns com os outros e pudemos chegar, por fim, na apreensão da ideia do erro ser parte importante do processo, em vez de ser carregado com julgamentos.

No *Mural da Experiência* deste dia, encontrei a seguinte frase escrita: “a gente aprende errando”.



Correia escreve sobre esses momentos de relaxamento em que as alunas e os alunos podem mostrar o seu ridículo durante as aulas:

Nestas ocasiões, protegidos pelo manto da brincadeira, separados da vida cotidiana, todos puderam se tornar temporariamente objeto de riso, sem que isso causasse maiores constrangimentos, uma vez que o foco logo se dissiparia e outra pessoa assumiria este papel. (CORREIA, 2020, p. 132)

3.5 “O poder do olhar transforma o coletivo”

Na segunda parte deste dia de encontro, fizemos jogos de acolhimento e celebração de si. Primeiro, propus o “Abrindo-se ao Elogio”, para despertar os afetos: uma pessoa deveria se colocar de braços abertos e caminhar em direção aos outros, que se reuniam em grupo do outro lado da sala, enquanto recebia destes muitos elogios. Ao chegar junto do grupo, recebia um abraço coletivo. Esta proposta foi difícil para alguns dos/das jovens. Houve dificuldade de permanecer com os braços abertos e de olhar para os amigos e as amigas que elogiavam. Alguns corriam em vez de andar, numa tentativa de passar mais rápido por aquela situação que, embora fosse boa, também as deixava desconfortáveis. Com uma das alunas foi preciso que eu fosse de mãos dadas na caminhada. Todas essas reações são, a meu ver, esperadas, pois no dia a dia na sociedade é mais comum precisarmos nos fechar e nos proteger do que termos espaços para nos abrir ao outro. Especialmente considerando que ali eram jovens favelados e faveladas, negros e negras, cujas dissidências os/as colocam em situações de vulnerabilidade e afetam diretamente sua autoestima e seu direito de existir. A Palhaça e o Palhaço ocupam esse espaço de abertura para o outro, de desvelar o universo interno do/da atuante. Mas este espaço deve ser conquistado passo a passo, a partir de um ambiente de confiança que se abre junto ao grupo e, principalmente, a partir da escolha da própria pessoa que atua.



imagem 2: praticando afetos. Jogo “Abrindo-se ao Elogio”, abraço final. Centro de Artes da Maré. Agosto de 2022

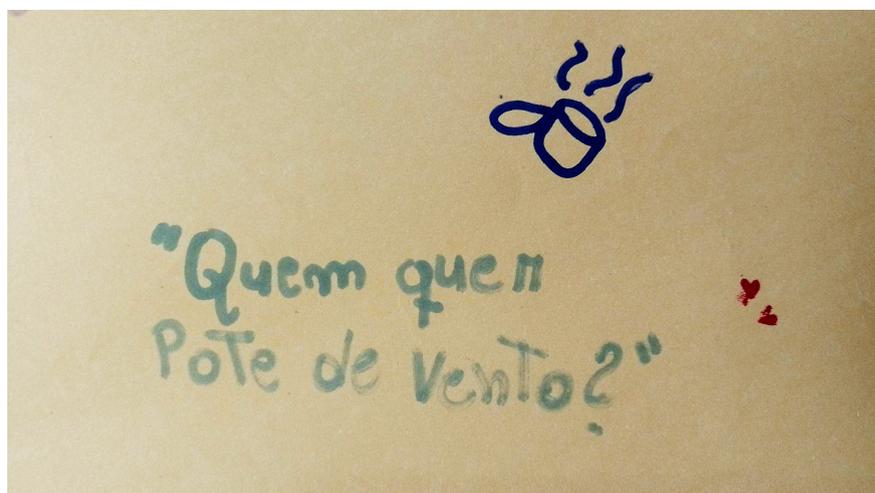
3.6 “Quem quer pote de vento?”

Logo após, tivemos uma atividade individual, baseada nas práticas de “Entradas no Picadeiro” comuns nas formações de Palhaçaria, em que a/o aprendiz entra no espaço cênico com alguma indicação para se mostrar à plateia. As “Entradas” se baseiam no universo circense, em que acontecem “pequenas intervenções cômicas entre os grandes números do circo que precisam da montagem de aparelhos” (CORREIA, 2020, p. 103). Nesta que propus, cada um/uma deveria entrar em cena e mostrar algo que sabia fazer melhor do que ninguém, inspirada no jogo citado no capítulo anterior, “o que eu sei fazer melhor”! Todo tipo de esquisitisse e maravilhosidade apareceu. Descobrimos talentos, gostos e muito sobre a personalidade de cada integrante do grupo.



imagem 3: jovens mostrando o que eles sabem fazer de melhor. Agosto de 2022.

Neste dia, senti uma transformação se dando durante a aula na turma. Ao fim do encontro, havia muita abertura e relaxamento entre eles. Propus um improviso que brincava com situações absurdas, chamado “Invenções Inúteis”, trazido da oficina de Lily Curcio, a partir da ideia de “dessacralizar a seriedade e sacralizar a bobagem” já citada, tendo portanto como finalidade trabalhar fora da lógica cotidiana. Inventaram potes para guardar vento, abridores de garrafa para garrafas destampadas e produtos de cabelo para pessoas carecas.



Nesta proposta de Improviso das “Invenções Inúteis”, busquei exercer durante a atividade uma condução diferente das que as alunas e os alunos estavam acostumadas de nós, facilitadoras. Em geral, quando propúnhamos a improvisação, assistíamos e fazíamos junto a turma considerações, ao final, sobre o que foi apresentado. Mas, desta vez, focando em um jogo específico da palhaçaria, quis propor uma condução inspirada na figura da Madame ou Monsieur. Em sua tese, Ana Achcar esclarece quem é esta:

Geralmente, todo processo de iniciação do palhaço é orientado por um diretor, professor, uma espécie de mestre de cerimônias que exerce a função de autoridade sobre o ator ou o estudante, e cuja figura está ligada ao Monsieur Loyal, um nome genérico dado ao dono do circo. Conta a lenda que é para ele que os palhaços, malabaristas, acrobatas e músicos apresentam seus números na esperança de serem contratados para o espetáculo circense, e de fato, Loyal é o nome de uma dinastia de mestres de pista, apresentadores de espetáculo do circo tradicional que em muitos casos, também são palhaços. (ACHCAR, 2007, p.114)

A correspondência feminina do Monsieur é a Madame, e esta exerce portanto um papel de autoridade, de maneira generosa, sendo uma referência para que o jogo dos palhaços e das palhaças em cena aconteça. Assim, quando os/as jovens traziam suas invenções para serem vendidas ao público, eu fazia comentários ou pedidos direcionados a eles/elas, que os/as tiravam da zona de conforto, que era aquilo que já tinham ensaiado para apresentar ao público. Eu pedia, por exemplo, que mostrassem como funcionava o objeto, ou explicassem de que material ele era feito. Foi interessante ver como cada um/uma, com suas personalidades próprias, resolvia o desafio dado por mim, na expectativa de vender seu objeto.

3.7 “Se solte”

Com o avançar das aulas, era nítido o engajamento das/dos jovens nas aulas. Foi mesmo a partir desta abertura que elas e eles nos trouxeram, que chegamos a discussões sobre a comédia e seus mecanismos de comicidade, como: o contraste, o exagero, a repetição, a quebra de expectativa. Esta discussão foi impulsionada pela apresentação de Palhaças que realizei, junto com

a parceira palhaça Juliana Brisson (Palhaça Pastilha), para as alunas e os alunos do Teatro em Comunidades no Centro de Artes da Maré no dia 6 de Agosto de 2022.



imagem 4: Palhaças Carlota (Camila Barra) e Pastilha (Juliana Brisson) com alunas e alunos do Programa Teatro em Comunidades após apresentação, no Centro de Artes da Maré. 2022

Ao conversarmos sobre a palhaçada que haviam assistido, a partir da pergunta mobilizadora “do que eu ri e por que?”, as/os jovens trouxeram suas percepções sobre o porquê de cada cena ter sido engraçada. Charlie disse que riu em determinada cena, pois estava esperando que algo acontecesse e o que se deu foi muito diferente, foi inesperado, pontuação que abriu espaço para conversarmos sobre "surpresa" ou “quebra de expectativa”. Leo pontuou sobre a diferença em determinada cena entre as figuras, que abriu brecha para discutirmos o "contraste", mecanismo que a pesquisadora Elza de Andrade define, em sua tese de mestrado, presente no capítulo 1. Citamos em roda outros exemplos de contraste, como este da tese de Andrade:

Chaplin confirma a tendência do público para gostar dos contrastes e das surpresas, e do conflito entre o bem e o mal, o rico e o pobre, o bobo e o esperto. Por isso, na maioria de seus filmes, quando seu personagem é perseguido por policiais, esses são pesados e desajeitados, enquanto ele, pequeno e ágil, escapa por entre as pernas de seu perseguidor. (2005, p.46)

Assim, as percepções compartilhadas por eles/elas foram abrindo as discussões sobre estes mecanismos de comédia.

Posteriormente, trouxemos jogos para treinar os mecanismos de modo que pudessem usá-los nas cenas que começavam a ser criadas! Um destes jogos foi "A Diagonal"⁴³, em que propusemos que eles/elas se dividissem em duas filas, ficando uma em cada diagonal: uma das filas era a propositora do movimento e a outra respondia com um dos mecanismos de comédia que estudávamos - exagero, contraste e surpresa (ou quebra de expectativa). Com essa atividade, feita em algumas aulas, pudemos propor a experiência do entendimento dos conceitos através da prática.

Além destes mecanismos, as/os jovens citaram também em nossa conversa sobre a apresentação de palhaças outros pontos importantes de Comicidade. Victoria admitiu rir quando Aline, a professora, foi chamada para participar da cena em que parecia que ela levaria um balde de água no rosto. Percebemos, então, como a fragilidade da figura de autoridade é risível, sendo este um importante mote para criações dramatúrgicas, como as que viriam mais para frente! Silas citou momentos que ele nomeou de "humor pateta" em que uma piada muito "boba" gerou o riso. Já Gabriely pontuou como a plateia foi convidada a rir de si mesma quando as Palhaças propuseram um desafio de rima que fez todos e todas se confundirem, e concluiu que encarar o seu próprio ridículo pode ser prazeroso. Esta é uma importante percepção para o trabalho com a pedagogia da Palhaçaria.

Além do trabalho com os mecanismos da comicidade, propusemos ainda nesta etapa de trabalho jogos para apreensão de demais conhecimentos sobre a palhaçaria, a comédia e a máscara teatral (entre as quais está o Nariz Vermelho). Assim, exercitamos, por exemplo, os "Estados Emocionais" através de um jogo

⁴³ Jogo ensinado por Carmen Frenzel, professora de interpretação cênica 3, com que estudei na Escola de Teatro Martins Penna (2014).

em que os/as participantes deveriam, em linha, expressar o estado no corpo (medo, raiva, nojo, alegria, tristeza, amor...), além de jogos de "Coro Corifeu", prática em que o grupo deve seguir os movimentos de um líder (o corifeu), trabalhando o corpo coletivo em cena.



imagem 5: trabalhando os Estados Emocionais. Agosto de 2022.

Realizamos jogos com o intuito de trazer a lógica da Palhaça e do Palhaço, como o "Pergunta e Pergunta", em que os/as participante dialogam apenas com perguntas, exercitando a ideia de que "só se resolve um problema com outro problema", central na Palhaçaria; e o improviso "Tradução", feito em dupla, em que uma pessoa é uma importante palestrante que fala uma língua desconhecida e, a outra é sua tradutora, devendo fazer sua tradução em tempo real para a plateia, objetivando trabalhar a relação que acontece "aqui e agora" entre as duas pessoas que estão em cena e a capacidade de dizer "sim" para o outro/a outra.



imagem 6: Realizando o improviso “A Tradução”. 2022

Assim, tivemos um período do curso de utilização de jogos e brincadeiras específicas da linguagem da palhaçaria em que pudemos propor alguns elementos técnicos e vivências aos corpos das/dos jovens. Além disso, os encontros sempre contavam, na parte final, com as *brincadeiras de palco*, o que foi desenvolvendo a capacidade de criação dramática das alunas e dos alunos. Em um dos encontros, surgiu a narrativa que se transformaria no espetáculo da turma, criado de forma coletiva.

3.8 “Amei o improviso”

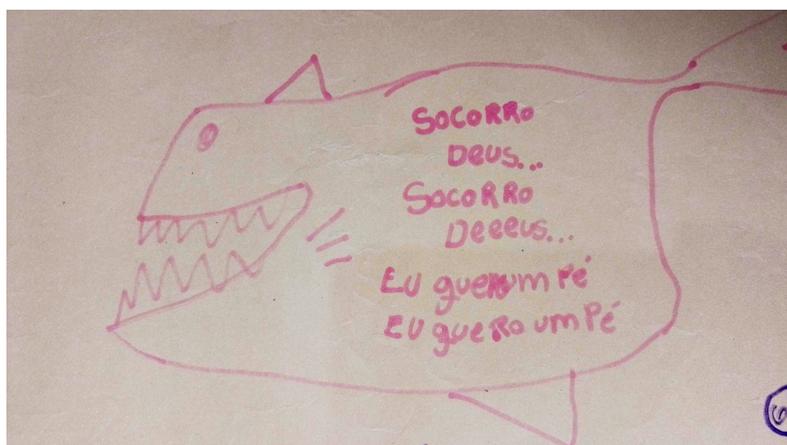
A entrada na terceira etapa de trabalho, que propunha a criação dramática, se deu de forma fluida, partindo das cenas que as/os jovens trouxeram a partir das propostas de improviso que sempre eram sugeridas na parte final das aulas.

O improviso é ferramenta fundamental da prática teatral, bem como do treinamento específico de palhaçaria. Nele são colocados em prática os conhecimentos adquiridos com os jogos e brincadeiras propostas durante as aulas, contribuindo para despertar a capacidade criativa das/dos participantes. Além disso, é quando aparecem as ações espontâneas e autênticas de cada indivíduo atuante, que se relaciona com seu palhaço e sua palhaça.

A improvisação teatral é uma prática onde se conjugam todos os elementos da arte de atuar, é um meio de abordar concretamente todas as exigências do processo criativo. A improvisação favorece o desenvolvimento e a afirmação da personalidade de cada um, obrigando-o a descobrir seus próprios meios de expressão e a assumir o seu papel autoral no processo de criação. (ACHCAR, 2007, p. 115)

Em um encontro, as alunas e os alunos foram divididos em 4 grupos com o intuito de criar cenas improvisadas, sem ensaio prévio, na frente da plateia. Esta proposta de criar no momento, aceitando as ideias do outro/da outra, faz com que as/os adolescentes exercitem algo essencial para o jogo do palhaço e da palhaça: sempre dizer “sim” ao outro/ a outra.

O primeiro grupo propôs uma situação em que um tubarão comia a perna de uma banhista na praia. Os grupos seguintes se aproveitaram desse mote e criaram cenas que se passavam dentro dessa cidade que estava sendo atacada por tubarões. Assim, de forma espontânea, criaram uma dramaturgia, com começo, meio e fim, que se passava nesse universo absurdo de uma cidade em que tubarões cometem ataques contra a população, com possibilidades de abrir muitas metáforas para a vida cotidiana.



Propusemos às/aos jovens transformar essa criação em uma peça, que seria apresentada por eles/elas no Centro de Artes da Maré, durante a *Maré de Espetáculos*, marcando o encerramento das aulas, em Dezembro de 2022. Enquanto facilitadoras do processo, Aline e eu decidimos contribuir trazendo jogos teatrais e de palhaçaria que serviriam para que elas/eles adquirissem ferramentas e técnicas para usar em cena e, assim, recheiar a dramaturgia que criaram!

Assim, propusemos, por exemplo, o jogo “Foco - Interesse - Ação”⁴⁴, para realizar um treinamento da técnica de comunicação usada em cena a partir da linguagem da máscara teatral, tanto com os objetos e colegas, quanto com a plateia. Com este jogo, trabalhamos o poder do foco dado pela atriz e pelo ator, a partir de pontuações tendo o nariz como guia, para direcionar o olhar do público. Além da ação de compartilhar reações e sentimentos com a plateia, através da triangulação, que é quando se olha diretamente para alguém do público e comenta algo com o olhar ou expressão.

Outro estudo que fizemos foi no jogo “As Raias”, proposto pela Aline para contribuir com o entendimento do espaço cênico. Três raias eram desenhadas imaginativamente transpassando o palco da esquerda para a direita, uma na frente do palco, outra no meio e outra nos fundos. Cada dupla ocupava apenas uma destas raias e deveriam vir um de cada ponta, fazendo uma das ações propostas por nós, até se encontrar no meio. Com isto, conseguimos adquirir com eles/elas a percepção de novas maneiras de ocupar o espaço do palco, além da posição central. E que podemos utilizar da plasticidade dos corpos para compor a cena, não precisando estar sempre em uma relação cotidiana, realista quando contracenamos. Este ponto era essencial para o que nos propunhamos realizar, já que tínhamos a linguagem da máscara e palhaçaria como influencia durante todo o processo das aulas.

Junto a isso, alguns jogos aplicados na 2ª etapa foram retomados neste momento de trabalho com a peça, como as práticas de diagonais com os mecanismos de comédia, o “Coro Corifeu” e os Jogos de Dupla, já propondo direcionamentos para as cenas que vinham sendo criadas. Algumas foram então

⁴⁴ Jogo recorrente em diferentes oficinas de palhaçaria.

transpassadas de maneira mais direta por estes nossos estudos feitos em coletivo durante as aulas, como veremos a seguir.



imagem 7: ensaios de cenas. Centro de Artes da Maré. Setembro de 2022

3.9 “É 2,00 mas eu faço por 3,00”

O espetáculo “O que queriam os tubarões?” contou com quatro cenas criadas na improvisação citada no tópico acima, feita pelas alunas e pelos alunos. Após este primeiro dia de improviso, as cenas foram repetidas diversas vezes pelo grupo, trazendo experimentações novas, mudanças de personagens e atores/atrizes, e, por fim, uma organização do material que surgiu em um roteiro que foi a versão final apresentada ao público no dia 3 de Dezembro de 2022 no Centro de Artes da Maré.



imagem 8: cartaz de divulgação do espetáculo “O que queriam os tubarões?”, com a sinopse.

A primeira cena, introdutória, se passava na praia, em que um pai e um filho chegavam com sua caixinha de som, para curtir o dia de verão. Após serem constantemente incomodados por vendedores ambulantes que trazem produtos irresistíveis para a criança, mas com preços abusivos, a dupla recebe a notícia por uma personagem misteriosa de que há tubarões rondando a praia. Entra então em cena uma moça sem perna carregada por sua amiga. Abismados, eles perguntam quem havia feito aquilo com ela, que responde: “o tubarão!”. A moça morre na praia e é enterrada na areia pelos outros, que saem.



imagem 9: Registro da Cena 1 do espetáculo “O que queriam os tubarões?”, 3 de dezembro de 2022. Fotógrafa: Josélia Frasão.

A segunda cena inicia com a entrada de duas moças na praia, uma estende sua canga, a outra tropeça na perna da morta, que estava para fora da areia. As duas descobrem a cadáver, ao mesmo tempo em que entra se arrastando, vindo do mar, outra pessoa sem perna. Começa aqui então uma situação absurda em que as duas moças se revelam bruxas (contemporâneas!) e tentam fazer um feitiço para curar a colega sem perna. Por fim, aparece uma médica que faz uma cirurgia complicadíssima, porém bem sucedida, de reposição de perna, usando o membro da morta que se encontrava enterrada. Todos saem felizes. Menos a morta (visto que está morta!).



imagem 10: Registro da cena 2 do espetáculo “O que queriam os tubarões?”, 3 de dezembro de 2022. Fotógrafa: Josélia Frasso.

Em uma transição, uma repórter anuncia na televisão que os ataques de tubarões estão constantes e que o país está em estado de alerta. Inicia-se a terceira cena, que se passa no escritório do Presidente da República. O Vice-presidente e o Moço do Cafezinho se encontram no recinto. Quando o Presidente chega, todos respeitam sua autoridade máxima. Ele é informado do ataque de tubarão pela cidade. Alienado e desconectado da profundidade e

seriedade do caso (várias pessoas estão morrendo), ele é convencido pelo Vice a se sacrificar em prol da Nação e se jogar aos tubarões.



imagem 11: Registro da cena 3 do espetáculo “O que queriam os tubarões?”, 3 de dezembro de 2022. Fotógrafa: Josélia Frasão.

Na quarta e última cena, toda a cidade se junta na praia para ver o sacrifício do Presidente, que será televisionado pelos repórteres. Ele chega em seu tapete vermelho e faz seu discurso, que é interrompido por um banhista desavisado que foi curtir as férias na praia. O Presidente se joga aos tubarões e o povo comemora, cantando músicas em coro (“o arroz tá caro, o feijão tá caro, se joga pro tuba e aumenta o meu salário!”). Quando todos saem, o cardume de tubarões ataca a praia, comendo o banhista desavisado. Na confusão, um tubarão é morto. Após a morte do irmão de cardume, o tubarão chefe faz um discurso inflamado criticando os seres humanos que não os deixam viver e poluem o mar, os deixando sem alimentos. A cena finaliza tristemente.



imagem 12: Registro da cena 4 do espetáculo “O que queriam os tubarões?”, 3 de dezembro de 2022. Fotógrafa: Josélia Frasão.

No epílogo, assistimos à repórter que narra as mudanças ecológicas acontecidas na cidade em respeito aos tubarões, à praia e à natureza, após os terríveis ocorridos. Todos dançam ao som de “onda, olha a onda”.



imagem 13: Final na apresentação de “O que queriam os tubarões?”, 3 de dezembro de 2022. Fotógrafa: Josélia Frasão.

Durante o processo de ensaio e roteirização do espetáculo “O que queriam os tubarões?”, nos preocupamos, Aline e eu, em construir junto com as/os jovens cenas em que transpassassem os estudos de linguagem que havíamos feito durante o ano. Assim, os jogos trazidos em cada ensaio foram aos poucos influenciando na construção das cenas.

O “Coro e Corifeu”, por exemplo, foi utilizado em dois momentos da peça: para a composição do Povo, que em coro assistiu ao sacrifício inútil do Presidente, fazendo juntos movimentos e gritos de protesto e comemoração; e no cardume de Tubarões, que foi composto por movimentos conjuntos criados pelo grupo.



imagem 14: Coro de tubarões na apresentação de “O que queriam os tubarões?”, 3 de dezembro de 2022. Fotógrafa: Josélia Frasão.



imagem 15: Coro do Povo na apresentação de “O que querem os tubarões?”, 3 de dezembro de 2022. Fotógrafa: Josélia Frasnão.

Os mecanismos de comicidade também foram desenvolvidos nas cenas. Na primeira, por exemplo, em que pai e filho estão na praia, o *exagero* é utilizado na construção dos ambulantes: eles vendem produtos cada vez mais caros, chegando a R\$100, R\$ 200, com promoções absurdas e sem sentido.

É 2,00
MAS EU FAÇO
Por 3,00



imagem 16: Ambulante vendedora de água. Cena 1. Fotógrafa: Josélia Frasso.

O *contraste* também é utilizado em diferentes cenas, especialmente na construção da relação entre personagens. Os já citados *Pai e Filho* da cena 1 são exemplo deste contraste: enquanto o filho era divertido e cheio de energia, o pai era sério e mal humorado (irritando-se com os preços das coisas), fazendo com que um tornasse o outro engraçado pela discrepância.



imagem 17: Pai e Filho na cena 1 comprando de um ambulante. Fotógrafa: Josélia Frasão.

Tanto na cena 1, com o *Pai e o Filho*, quanto na cena 4, com o *Presidente e o Vice*, pudemos trabalhar elementos do *jogo de dupla*, característico da linguagem da palhaçaria e que já havíamos praticado na turma com o improviso “Tradução”, que fizemos aulas antes, já citado aqui. Um dos elementos deste jogo é justamente o contraste citado acima. Além disso, temos a questão da autoridade. Na relação Pai e Filho, a autoridade de fato era o filho, que obrigava o Pai a comprar tudo o que ele queria na praia. Já entre o Presidente e o Vice, o primeiro inicia como a figura de autoridade, a quem o outro sempre obedece e tem medo. Porém, a partir do final da cena 4, o Vice se revolta contra a autoridade, empurrando ao mar aos tubarões para que ele cumpra sua promessa de sacrifício. Como recompensa, o Vice se torna o novo presidente.



imagem 18: Presidente e Vice, que estende o tapete vermelho. Fotógrafa: Josélia Frasão.

A cena 3 se construiu de forma muito interessante, pois nela pudemos trabalhar a relação de *trio*, também presente na palhaçaria. Eram assim 3 degraus de autoridade entre os personagens: O Presidente, autoridade máxima; O Vice, que respeita a autoridade do presidente, porém abusa do poder que tem sobre o Moço do Cafezinho; e este último, coitado, sem autoridade nenhuma, desempoderado, apenas assiste às grandes discussões e a única frase que diz é “aceita um cafezinho?”, fazendo isso sempre nos momentos mais inoportunos.



imagem 19: Vice Presidente exerce sua autoridade sobre o Moço do Cafezinho. Fotógrafa: Josélia Frasão.

Na orientação desta cena 3, trouxe aos jovens atores uma explicação sobre essa relação de trio, e da importância dessa graduação da autoridade bem como da “idiotisse” de cada um para que a cena criasse comicidade. Recordei uma descrição sobre os três tipos de palhaço/palhaça que trago de oficinas de palhaçaria que já participei: temos aquele que erra e põe a culpa no outro (Presidente); aquele que erra e disfarça (Vice); e aquele que erra e não percebe que errou (Moço do Cafezinho).

Assim, construíram um Presidente pomposo, que esbravejava e fazia os outros dois ficarem ao seu redor a todo tempo. Um Vice invejoso, porém temeroso, do seu Presidente, que fazia tudo que ele mandava, até massagem nas costas. Por trás, o Vice queria tomar o lugar do Presidente, mas na impossibilidade disto acontecer, se contentava em exercer sua autoridade sobre o Moço do Cafezinho, como no início da cena, quando o obriga a fazer a dancinha do tubarão que estava famosa no Tiktok. Por fim, vinha o Moço do Cafezinho que assistia a tudo e servia o café insistentemente, sem perceber que irritava a todos (de certo confiava na importância dessa sua função que, embora simplória, seria essencial para a sobrevivência da Nação). Abaixo, um trecho desta cena, retirada do roteiro que construímos juntos:

No meio da bagunça entre o Vice e o Presidente, que passa mal, o Moço do Cafezinho se aproxima.

Moço: quer café?

Cada vez que dispensa o café, o Presidente o faz mais irritado

Vice: mas eu tenho uma ideia, você pode virar herói e se sacrificar pelo seu povo! É só se jogar aos tubarões...

Presidente: Não, eu já sei, eu vou me sacrificar pelo meu povo!

Vice (a plateia): mas essa ideia foi minha

Moço (a plateia): a ideia foi dele

Presidente: Vou me jogar aos tubarões!

Vice (a plateia): eu acabei de falar isso

Moço (a plateia): ele acabou de falar isso

Presidente: Todos vão se lembrar desse dia!

Vice (a plateia): Bom, o importante é que ele vai morrer!

Presidente, com pressa, dá ordens ao Vice para chamar toda a imprensa.

Todos ficam apressados para obedecer ao chefe. Vice pega o celular enlouquecido e faz ligações. Moço do Cafezinho bebe todos os cafés rapidamente.

Presidente sai correndo esbravejando que vai virar herói nacional!

Vice sai atrás dele falando ao celular.

Moço do Cafezinho vai logo atrás gritando: quer que passe um café pra viagem?

3.10 “Como desenha tubarão?”

Durante todo o processo com as/os adolescentes, fui muitas vezes atravessada pela dúvida se os caminhos que escolhia, a maneira que trazia os conceitos, os jogos e improvisos propostos, se estavam sendo interessantes para eles/elas. Por um lado, me perguntava se de fato estaria acessando a linguagem da palhaçaria nas aulas. Poder olhar para o processo vivido, pontuar alguns encontros e, principalmente, analisar as cenas criadas em coletivo, me trouxeram uma percepção de que de fato o universo delimitado para essa pesquisa teve seus cruzamentos com os/as jovens e dali muitas coisas potentes surgiram, para além do que eu poderia ter inventado sozinha. Vejo a técnica transpassando as cenas (contraste, exagero, jogo de dupla etc), bem como as alunas e os alunos transparecendo uma visão leve sobre o teatro e um entendimento sobre o universo do cômico maior do que quando iniciamos as aulas.

Em outra medida, questionava os atravessamentos que nossos encontros estavam tendo nos/nas jovens. O *Mural da Experiência*, de fato, foi um mecanismo a partir do qual pudemos ter acesso a como eles e elas estavam se relacionando com as aulas. Somado a isso, em nosso último dia juntos, recebemos também importantes feedbacks dos alunos e das alunas.

Kenny nos contou como o teatro foi importante no momento em que vivia. Ele falou das amizades que fez, e disse ver uma evolução em toda a turma que, segundo ele, eram quietos, falavam baixo e, por fim, se tornaram mais alegres e comunicativos. Kenny foi um aluno cuja trajetória foi de fato interessante de assistir. Poder ver ele se fortalecendo com o passar do tempo, descobrindo a si mesmo e estando cada vez mais engajado nas aulas. Ele nos conta: "Eu não me vestia bem. Não me maquiava... Ainda não me visto bem. Mas pelo menos sou autêntico"

Leonardo também deixou seu depoimento. Ele disse como foi importante retornar ao Teatro em Comunidades, em que já havia feito aulas em anos anteriores, e comenta dos aprendizados sobre a linguagem que adquiriu: "passei a entender que tem contradições em cena, tem a coisa mais do corpo...".

Ele também pontua algo que é corroborado por outros colegas e outras colegas, que também se sentem da mesma maneira: "A minha rotina é uma coisa muito chata, e estar todo sábado de manhã vendo todo mundo fazendo várias palhaçadas e, no final de tudo, a gente sentar numa roda como essa e compartilhar os problemas ou então ouvir os problemas que a gente entende e pode ajudar é muito gostoso".

Além das falas, também destaco as mensagens de afeto deixadas no *Mural* neste nosso último encontro:

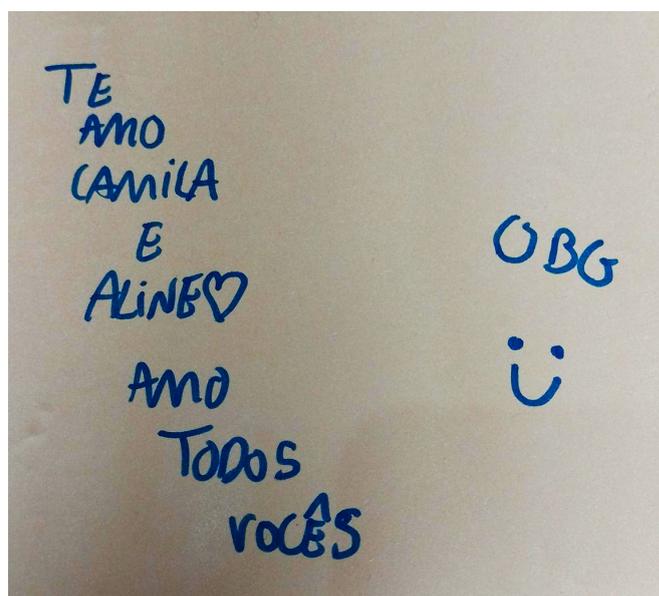
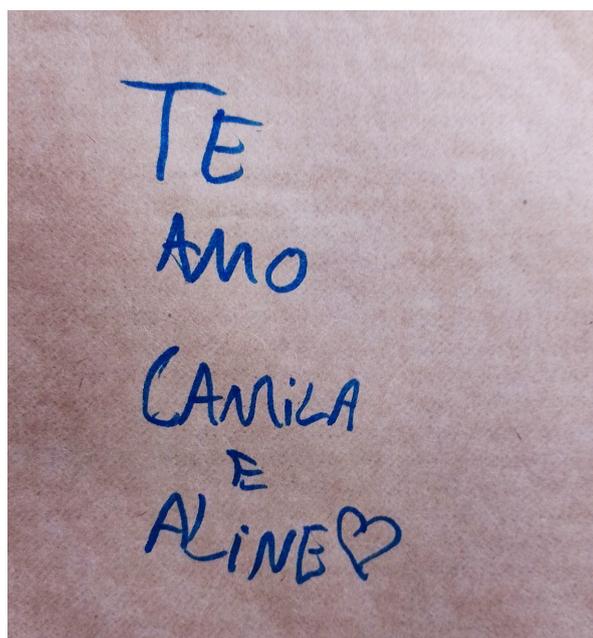
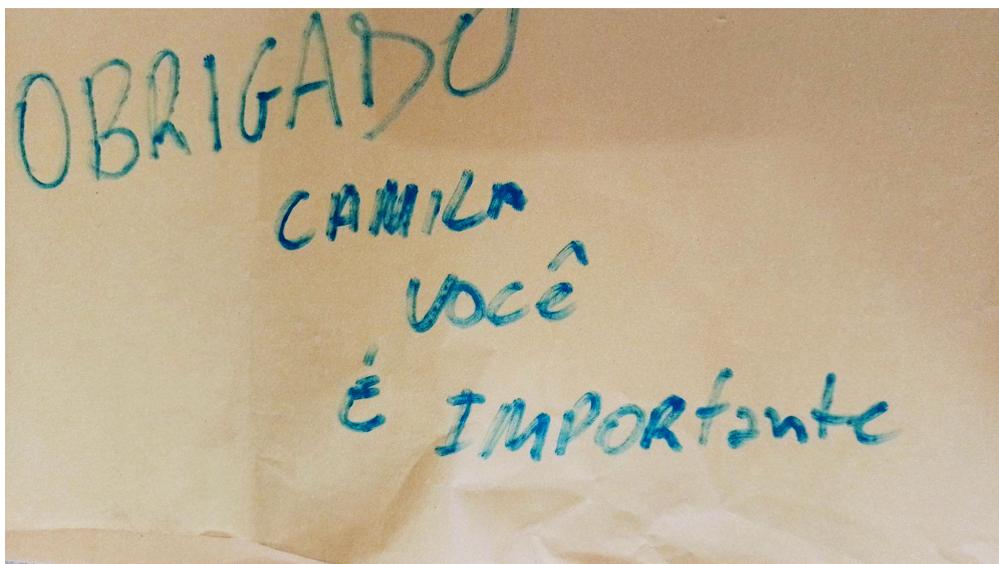




imagem 20: Foto do grupo após a apresentação do espetáculo. 3 de Dezembro de 2022..
Fotógrafa: Josélia Frasão.

“O Arroz tá caro
O feijão tá caro
Se joga pro tuba
e aumenta meu salário”

Hit do espetáculo “O que queriam os Tubarões?”
Intérpretes: O Povo
Autoria (paródia): Aline Vargas

CONSIDERAÇÕES FINAIS: “Vocês são minhas memórias inconsoláveis”

Após o processo prático desta pesquisa, percebo que a pedagogia da Palhaçaria teve um potente encontro com estes/estas jovens e suas questões vindas de suas vivências de adolescentes favelados e faveladas, de suas dissidências, somadas ao agravante do momento pós-pandemia. O lugar da palhaça e do palhaço é o de abraçar o erro, o problema, o ridículo e transformar, através do riso, sem perder a dimensão crítica. E, neste processo, fortalece-se não só o indivíduo que assiste e ri, mas também aquele que produz o riso.

Por isso, entendo a partir dessa pesquisa que não deixa de ser importante zelar pela técnica da palhaçaria, o estudo da comicidade, do corpo cênico etc. Mas, para além disso, foi essencial a abertura para que o processo fosse transpassado pelas angústias, demandas e histórias desses/dessas jovens. É neste ponto que se encontra a especificidade desta proposta de diálogo da Palhaçaria com a juventude favelada e o Teatro em Comunidades.

Pude presenciar durante os encontros momentos de fissuras que se abriram, como ficou claro nas aulas sobre o erro e o acolhimento do outro, os afetos despertados no exercício do abraço, jogos que colocam as/os adolescentes em um momento de abertura, felicidade e acolhimento muito diferente do que precisam encarar no dia a dia e, ao mesmo tempo, o ensaio de uma realidade possível, como nos falou John Holloway.

Além disso, potencializar que estes/estas jovens revelem algo de si, suas particularidades e seus ridículos, e proponham suas próprias dramaturgias, como viemos fazendo nos encontros nas aulas de teatro, abre também momentos de fissuras, pois é a valorização de um espaço, de individualidades e histórias que não encontram por vezes oportunidades de ser, dada a hegemonia de uma criação branca, europeia, machista, homofóbica, racista, elitista que envolve o teatro e a palhaçaria.

Ainda sobre fissuras, preciso falar sobre aquelas que se abriram em mim! Quando iniciei as atividades do Programa Teatro em Comunidades em 2022, eu sentia medo. Primeiro, porque após dois anos só dando aula online, eu tinha a sensação de que talvez eu não soubesse mais fazer aquilo, se é que um dia soube! (sim, sou dramática!). Segundo, por não saber se conseguiria trabalhar

com adolescentes. Será que eu conseguiria criar uma boa relação com eles/elas? Será que confiariam em mim? Até então achava essa fase da vida extremamente desafiadora. Bom, ainda acho! Mas durante nossos encontros pude, a partir da troca com as alunas e os alunos, entender as nuances das suas reações, captar o interesse por trás das caras de desinteresse, entender que a provocação não era pessoal, e, principalmente, me dar conta da potência criadora e da energia que cada um e cada uma tinha guardada, esperando para ser vista!

Em cada compartilhar que as/os jovens traziam, nos depoimentos nas rodas de conversa e no Mural, eu percebia a importância do que vivíamos. E fui me enxergando professora a partir do olhar deles, ao ver que eles se afetavam com as práticas, que se abriam, criavam. Perceber a amizade que construíram entre eles/elas e entender que estavam levando aqueles encontros como algo importante em suas vidas também foi muito bonito!

Ver os jogos e improvisos de palhaçaria acontecendo entre os alunos e as alunas foi me dando segurança e abrindo em mim janelas de possibilidades. Creio que haja ainda muito o que aprofundar neste contexto de colocar estes dois campos, Palhaçaria e Teatro em Comunidades, em diálogo. Não tenho palavras para agradecer a generosidade das/dos adolescentes que iam à aula todo sábado de manhã, toparam minhas propostas e acreditaram em mim tanto quanto acreditei neles! Tenho hoje a sensação de que criamos algo muito especial juntos. daquelas fissuras que Holloway dizia. Um momento vivido que nos faz lembrar que outras realidades são possíveis!

Lembro que no primeiro período a Marina, na disciplina de Metodologia de Ensino do Teatro 1, nos propôs desenhar como seria a professora ideal. Eu fiz um corpo humano, com um Nariz Vermelho, um coração no peito, e um redemoinho agitado na barriga. Percebo, após toda a experiência prática que o Teatro em Comunidades me proporcionou, que esta ideia de professora é ainda a que me acompanha: ensinar com alegria e bobagem, ter afeto pelo outro/pela outra, e manter borbulhante a vontade de realizar.

Por isso, foi tão importante trabalhar com algo que tenho tanto apreço, que é a linguagem da Palhaçaria. Vivi aqui o processo de entender que essas duas facetas que são minhas, a Educadora e a Palhaça, podem sim andar juntas e se potencializar.

Todo o processo de troca da minha pesquisa com os/as jovens e com a Aline foi de muito aprendizado, pois neste caminhar entendi que não importa o quão interessante é o que estudei e preparei, tudo isso só é eficiente se houver diálogo com as necessidades de todo o coletivo. O planejamento que fiz, portanto, foi uma das contribuições dadas ao processo que vivemos naquele grupo, que também contou com as ideias da Aline e os interesses e criações das/dos alunas/alunos. Nem tudo o que eu imaginei de início foi concretizado. Da mesma forma, muito do que realizamos eu nem poderia imaginar.

Ao mesmo tempo, firmou em mim uma convicção de que é possível realizar processo de ensino/aprendizagem de teatro com grupos de atores e atrizes não-profissionais construindo junto um conhecimento consistente sobre o fazer teatral. Ter a técnica como base e acreditar que as alunas e os alunos vão absorver e fazer bom uso delas. Levar propostas de qualidade, pautadas em pesquisas contemporâneas, é acreditar na potência das/dos participantes e não se contentar em realizar apenas um “teatrinho” com eles/elas.

Arrematando: é a partir destes pontos acima, dos depoimentos das/dos jovens no nosso último encontro e no *Mural da Experiência*, que podemos começar a entender a resposta da pergunta colocada nesta pesquisa: “Qual o potencial da prática do teatro, baseada na Pedagogia da Palhaçaria, para provocar ‘fissuras’ junto às/aos jovens do Complexo da Maré?”. Para além disso, vem agora a necessidade de inverter esta pergunta e questionar: “qual potencial das/dos jovens do Complexo da Maré de causar fissuras na Palhaçaria e no Teatro?”.



imagem 21: turma de adolescentes de 2022 do Programa Teatro em Comunidades. Maio de 2022.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ACHCAR, Ana. *Palhaço de hospital: Proposta metodológica de formação*. Tese (Doutorado em Teatro). UNIRIO. 2007.

ANDRADE, Elza Maria Ferraz de. *Mecanismos de comicidade na construção do personagem: propostas metodológicas para o trabalho do ator*. Tese (Doutorado). UNIRIO. 2005.

BERGSON, Henri. *O Riso - ensaio sobre a significação do cômico*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 2º edição, 1983.

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

CASTRO, Lili. *Palhaços: Multiplicidade, performance e hibridismo*. Rio de Janeiro: Mórula, 2019.

CORREIA, Aramis D. *Brincar, atuar: a linguagem do palhaço no Ensino das Artes Cênicas*. Tese (Doutorado). UNIRIO. 2020.

COUTINHO, Marina Henriques. *A favela como palco e personagem e o desafio da comunidade-sujeito*. Tese (Doutorado). UNIRIO. 2010

COUTINHO, Marina Henriques. *O Teatro Aplicado em questão - abrangência, teoria e o uso do termo*. In: Revista Ouvirouver. Uberlândia, p. 110-127, 2012.

COUTINHO, M. H.; SOTER, S. *Teatro e dança no Centro de Artes da Maré – ações de contra-mundo*. Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 1, n. 34, p. 060-076, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101342019060>. Acesso em: 7 nov. 2021.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia*. São Paulo: Paz e Terra, 2017.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. São Paulo: Paz e Terra, 2018.

FONSECA, Dagoberto Jose. *A Piada: discurso sutil da exclusão - um estudo do risível no "racismo a brasileira"*. Dissertação de Mestrado. São Paulo: PUC, 1994.

- HOLLOWAY, John. *Fissurar o capitalismo*. São Paulo: Publisher, 2013.
- HOOKS, bell. *Ensinando a transgredir: a Educação como prática de liberdade*. Tradução de Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo : Editora WMF Martins Fontes, 2017.
- LARROSA, Jorge. *Pedagogia profana: danças, piruetas e mascaradas*. 5. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2010
- LECOQ, Jean-Jacques. *O Corpo Poético: uma pedagogia da criação teatral*. São Paulo: Senac Sesc. 2010
- NASCIMENTO, Maria Silvia do. *Olha a palhaça no meio da praça: Lily Curcio, Lilian Moraes, questões de gênero, comicidade e muito mais!* Dissertação (Mestrado). Unesp. 2017.
- NOGUEIRA, Marcia Pompeo. *Buscando uma interação teatral poética e dialógica com comunidades*. In: Revista Urdimento 4/2002. p. 70-89.
- PRENTKI, Tim. *Acabou a brincadeira: o Teatro pode salvar o planeta?*. Urdimento, nº 17, p. 187-195, Setembro, 2011.
- QUIJANO, Anibal. *Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina*. In: A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: CLACSO, 2005.
- RIBEIRO, Djamila. *Lugar de fala*. São Paulo: Sueli Carneiro; Pólen, 2019.
- RUFINO, Luiz. *Pedagogia das encruzilhadas: Exu como Educação*. In: Revista Exitus, Santarém/PA, Vol. 9, N° 4, p. 262 - 289, Out/Dez 2019.
- SANTOS, Barbara. *Teatro do Oprimido - Raízes e Asas: Uma teoria da Práxis*. São Paulo: Ibis Libris, 2016.
- SIMAS, Luiz Antonio. RUFINO, Luiz. *Fogo no mato - A ciência encantada das macumbas*. Rio de Janeiro: Mórula Editorial, 2018.
- SPOLIN, Viola. *Improvisação para o Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

ANEXO 1

Lista de Jogos/Brincadeiras

1. BRINCADEIRAS DE ABERTURA / AQUECIMENTO

Liberar tensões; sincronia do grupo; desafio corporal; agilidade e presença mente e corpo; equilibrar tensão e relaxamento; alegria de estar junto

1.1 Jogos de aquecimento corporal

- Deitada, respirar, ouvir o som ao redor, despertar aos poucos; ir buscando os apoios, primeiro carimbando o chão com os músculos, depois alavancando a subida.
- *Pular corda em grupo*
 - pular um por vez e ir aumentando o número de pulos
 - O segundo entra para pular o último número com o primeiro.
 - Depois de dois em dois, três em três...
- *Bexigas no Ar* - manter os balões no alto de forma relaxada, em coletivo.
 - Respirar; Distensionar; Escutar o outro.
- *Pique Monstro* - uma pessoa é o monstro e corre atrás de alguém; Esse alguém pode dizer o nome de outra pessoa, que passa a ser o monstro. Se o monstro pegar alguém, a pessoa passa a ser o monstro. Tem que andar e fazer sons como monstro.

1.2 Jogos musicais coletivos e corporais (conexão, ritmo, atitude)

- *Meu chapéu tem três pontas* - fazer gestos enquanto canta a música; segundo momento, ir tirando as palavras até deixar só as que não tem gesto. (Gestos em: "meu" "chapéu" "três" "não")
- *Gule Gule* - Aatata Aatata / gule gule gule Aatata / auêe auêe / gule gule gule Aatata - gestos: 1. Aatata - bate na perna; gule gule - estala dedos de leve; auêe - balança os braços para cima.
 - ganha velocidade; faz em roda com o colega do lado.
- *Você quer comprar um pato?* - brincadeira cumulativa, em roda.
 - 1. "Você quer comprar um pato?" / 2. "ele canta?" / 1. "canta" / 2. "Você quer comprar um pato?" / 3. "ele canta?" / 2. "ele canta?" / 1. "canta" / 2. "canta" / 3. (para 4) "Você quer comprar um pato?" / 4. "ele canta?" / 3. "ele canta?" / 2. "ele canta?" / 1. "canta" / 2. "canta" / 3. "canta"... e segue até final da roda
 - propor movimentos; mudar inflexões; velocidade.

1.3 Jogos mente e corpo (concentração, coletivo)

- *Contar até 20 juntos* - em roda, cada um só pode falar um número sem combinar a ordem. Se duas pessoas falarem juntas, retoma do início. Objetivo é chegar no 20.
- *Seu Baltazar Mandou* - só pode fazer algo quando disser antes “seu baltazar mandou”.
- *Cada um é um número*. Cada um fala seu número por ordem. No momento que fala seu número, a pessoa deve ou levantar a mão, ou colocar a mão na testa. Levantou a mão: é pra seguir na ordem numérica. Botou a mão na testa: inverte a ordem que seguiam.

1.4 Jogos coletivos no espaço (relação corpo-espaço, conexão)

- *Comandos A B C* - A salta; B nível baixo; C pára; outras letras podem fazer em conjunto no espaço, com seus corpos.
- *Andar e Parar Junto* - grupo andando pelo espaço.
 - Variações: começa a andar um por vez, se coincidir volta do começo.
 - Parar um por vez.
 - Duas pessoas juntas por vez
 - Alterar velocidades em conjunto
- *Platô* - buscar possibilidades corporais, equilíbrio do espaço (não deixar a bandeja pender), expandir-encolher o corpo, alterar velocidade.
 - Pode acrescentar torções do corpo; Caminha com corpos estranhos em diferentes níveis; Pausas com triangulação para plateia; Pausas com estados; Pausas com expansão ou encolhimento do corpo (trabalhar energias).
- *Andando no espaço. Uma pessoa faz um SOM, todos repetem.*
- *Andando pelo espaço. Cumprimenta alguém de alguma maneira.*
 - olhar para o outro antes de propor.
- *Jogar bolinha* - um joga pro outro chamando o nome, até formar uma ordem de pessoas que pegaram a bolinha; agora deve jogar sempre na mesma ordem. 1º em roda, depois andando pela sala.
- *Bola Monstro e Vítima* - em roda, uma pessoa anda por fora, bota a bola atrás de alguém, sai correndo (é a Vítima), quem ficou com a bola corre atrás (é o monstro). Tem que fazer voz, corpo e andada de monstro. A Vítima pode correr a roda e entrar no lugar do Monstro para não ser pega.

1.5 Jogos tónus muscular, presença, conexão, ritmo, corpo

- *Zip Zap Boing* - jogando palma em roda; Zip pro lado; Zap pra outros lugares da roda; Boing (mola com corpo) devolve de onde veio
 - pode começar a tirar os que errarem e colocar pra atrapalhar.
- *Fu Xi Rá* - FU ataque com as mãos; XI defesa com braços; RA saudação dos dois colegas ao lado do defensor com mãos juntas cortando com uma espada.

1.6 Jogos equalização do ritmo coletivo

- *Passagem da palma* - passa palma pro lado, em roda; criar ritmo; passar pros dois lados (T.O.)
- *Palma cumulativa* - um bate palma por vez; dois por vez; três por vez; até a roda toda bater (T.O.)
- *Passagem do pulso* - em roda de mãos dadas. Sentir o pulso coletivo; manter ritmo e intensidade.
- *Movimento em Cascata* - o primeiro propõe movimento, para o colega seguinte repetir, e vai passando sucessivamente; Mas quando o segundo repete o movimento 1, o primeiro já está fazendo o movimento 2, que também será repetido. Por isso, fica em cascata.

1.7 Jogos de Sensibilização, Afeto

- *Trocar Abraços*
- *Tocar gentilmente o outro*
 - Olhar no olho; um fecha os olhos
 - Tocar o rosto da outra pessoa
 - Tocar os pés da outra, massagear e dar presença.
 - Tocar e despertar o peito, o coração
 - Respirar
- *Peso Contrapeso* - entregar o peso para a outra pessoa
- *Dança Afetiva* - dançar em roda; todos vão imitando um por vez. Conhecer o outro.
- *Dança do Sério* - dança afetiva com uma brincadeira a mais: não pode rir, mas tem que dançar esquisito.
- *Dizer duas coisas que gosto e duas que não gosto no outro.* Dar um presente para o outro, ser gentil!

1.8 Jogos corporais, atenção e com papéis

- *Gato e rato* - em roda, em silêncio, gato e rato de olhos fechados dentro da roda; tem um queijo dentro da roda que o rato quer encontrar. O gato quer pegar o rato, se guiando pelo barulho; o grupo protege quem está dentro da roda para não se machucar.
- *Gato mia* - um de olho fechado; ele diz 'gato mia' e os outros miam e ele tem que achar a pessoa e dizer quem é.
- *Pique mosquito* - pegador é um mosquito; quem ele picar vira mosquito também e ajuda a pegar os outros.
 - Brincar: momento de transformação em mosquito; exibir os mosquitos e seus andares; comemoração da esquadrilha dos mosquitos quando tem mosquito novo; ataque coletivo coreografado.
- *Anão, Gigante e Mago OU Povo, Rei e Soldado* - Gigante > Anão > Mago > Gigante; Rei > Soldado > Povo > Rei. Mesma lógica de "pedra papel tesoura".
 - Som e gestual: Anão abaixa e "fu"; Gigante estica e "chi"; Mago mãos para frente e "rá" (pode inventar na hora).
 - Uma fila enfrenta a outra. Cada fila é o mesmo personagem. Quem perde sai correndo para não ser pego pelo outro grupo.
 - Esses personagens podem ser trocados por outros que se encaixem na situação (exemplo, está na escola poderia ser "diretora - professora - aluna").
- *Dominante e dominado* - decide papéis hierárquicos: mãe-filha, patrão-empregada, aluno-professor, etc. Joga com essa relação em uma situação de cena. Eventualmente muda a posição, e o dominante torna-se dominado!
- *Batatinha frita 1 2 3* - grupo de um lado da sala, uma pessoa do outro de costas. Só pode andar quando a pessoa não está vendo. Se ela vê alguém se mexendo deve retornar ao início.
 - Quem tá contando pode provocar os outros.
 - Quem ganhar pode fazer a dança da vitória

2. BRINCADEIRAS DE PREPARAÇÃO

Trabalhar elementos da atuação; consciência corporal e espacial extracotidiano; qualificação gestual; percepção corpo-comicidade; estados; produção de discursos.

2.1 Jogos sem fala, interação fora do habitual (liberar novas possibilidades corporais)

- *Rápido e Lento* - dois espaços marcados no chão: em um faz tudo lento; em outro, tudo rápido. Em Dupla. Um guia propondo movimentos e uma conversa. Outro

copia os movimentos enquanto responde a conversa. O guia muda de um espaço para o outro.

- *Luta em câmera lenta* - uma bate, outro apanha, cenicamente; proporção entre intensidade, velocidade etc. Vai avançando nos tipos de golpes.
- *Hipnotismo* - guia o outro pela ponta do nariz: ele olha para a palma da sua mão; obedecido e obedecedor; confiança, conexão.
 - Como você se sente em cada uma dessas posições? melhor seguir ou guiar?
 - Cuidar do outro: ele está curtindo o que você está fazendo?
- *Xerox - Xerox* - Todos andando pelo espaço testando possibilidades corporais. Pode escolher alguém para imitar, e essa pessoa sustenta o movimento.
 - cada pessoa só pode ter um xerox, inicialmente.
 - pode desistir e trocar.
- *Andar em Dupla* - lado a lado; apoiando peso um no outro; conexão só com as mãos que vai aos poucos se afastando, mas sem perder a conexão.
 - proposta para ir evoluindo em várias aulas.
 - eu estou aberta para a minha parceira? o que modifica no meu corpo quando estou só? qual a concentração que eu preciso para manter de verdade a conexão?
- *Se Vira* - 4 pessoas. Uma cadeira de frente pra outra. Pessoas A e B, paradas atrás da cadeira, fazem perguntas. C faz movimentações, sentada na cadeira. D, sentada na outra cadeira, tem que contar uma história, ao mesmo tempo em que imita as movimentações de C, ao mesmo tempo em que responde às perguntas de A e B.
 - Respirar.
 - Responder de imediato. Usar perguntas objetivas
- *4 comandos (limpando os movimentos)* - Todos andando. Diz: 1= parar. 2= pular no colo de alguém. 3= cair no chão. 4= parar, pular no colo, cair no chão, grita. Uma coisa de cada vez!
- *Escuta do Outro* - dupla. De costas um para o outro. A Pessoas de um lado faz gesto/ movimento com som/palavra. A outra tem que reagir imediatamente fazendo exatamente igual ao que recebeu ou ao que acha que a outra pessoa fez.

2.2 Jogos sinergia

- *Coro Corifeu* - corifeu propõe um movimento simples e repetitivo, com base na respiração. O coro, atrás dele, segue em sincronia o movimento.
- *O bando* - Massa fazendo sonoridade; Liderança propõe som e movimento; Troca de liderança, deslocamento.

- Música (por exemplo, relacionada a estados)
- Divisão de grupos; pergunta e resposta de grupos. Diálogo
- Fazer atividades concretas.
- *Coro em linha* - trabalhar os estados. 4 ou 5 alunos, lado a lado, formando uma linha. Cada hora um puxa o movimento e deve ser seguido pelos outros. Param em uma imagem.
- *Conexão pelo Barbante* - dupla, cada uma segura uma ponta e mantém esticado.
 - Não fazer esforço desnecessário; buscar a conexão mais sutil.

2.3 Jogos de confiança e entrega (estado muito importante para a palhaça; dar o que sentiu)

- Hipnotismo (já citado acima).
- *Guia de Cego* - Um de olhos fechados, outro com a mão nas costas vai guiar o andar pelo espaço. Frente, lado, outro lado. Se tira a mão das costas, tem que parar.
 - ao final, olhar no olho e deixar que o olhar comunique se a confiança se estabeleceu.
- *Toque Reverbera* - Um de olho fechado sente o toque dos outros, deixando reverberar no seu corpo em movimentos sutis. Aos poucos aumentar. Descolar. Dançar com o outro.
- *O Risco* - olhos tampados por venda
 - 1. Andar até a corda do outro lado da sala (um de cada vez)
 - 2. Correr até a corda do outro lado da sala (a ideia é parar em cima da corda)
 - 3. Andar até a parede invisível que duas pessoas fazem (uma em cada ponta); cada hora essa parede para em uma distância diferente. Quem anda de olho fechado tem que sentir quando parar na direção da parede.
- *Jogar-se ao outro* - iniciar criando relações de confiança com outros jogos.
 - Trazer o jogo de guiar o colega (que tem o olho fechado) com a mão nas costas dele
 - Chegar nesse ponto: um da dupla se joga na movimentação e o outro tem que proteger sempre! Pode colocar uma música pra inspirar a dança
 - Só fazer esse jogo se houver uma evolução nesse campo da confiança e coletivo.
- *Abrir-se ao elogio*: pode colocar chapéu, talvez nariz. A pessoa entra, olha para cada um. Quando estiver pronta, abre os braços. A plateia faz todos os elogios possíveis. A pessoa deve apenas receber.
 - olhar nos olhos do público, não se fechar! deixar a emoção fluir. Dar ao público o que você sente de verdade!

- Outra versão: A pessoa fica do lado da sala e caminha em direção aos outros, que estão todos em pé do outro lado, elogiando-o e esperando para recebê-lo com abraços.
- *Música Afetiva* (lily curcio): cada um trás uma música que te traga estado de graça, transcendência, te leve para outro lugar. Ouvir a música olhando nos olhos da plateia e entregando o que sente; deixar ser visto enquanto ouve.
 - 1º escutar a música; dar um tempo para ouvir
 - não fazer gracinha; não é uma apresentação pro público
 - cantar com o olhar.
 - acompanhar os climas musicais e o que ele faz com você
 - As máscaras que às vezes botamos para querer mostrar o que sentimos na verdade são obstáculos para deixar revelar a verdade, que transborda no olhar.

2.4 Jogos uso não habitual do corpo

- *Locomover de diferentes formas* - estímulos: usar níveis; apoios do pé; joelho, projeção quadril, cabeça, tronco;
 - partes do corpo que lideram.
 - criar imagens: andar como se pisasse em algo, tivesse pernas de garça, tivesse uma calda, chifres, empurrasse uma castanha com o queixo...
 - imitar o jeito de alguém andar
- *Imitar o andar do outro, exagerando uma parte* - um anda normal, o outro imita andando atrás e exagerando, todos observam.
- *Gromelô.*
 - Contar histórias em outras línguas
 - Enquanto a bolinha rola, contar um trecho de uma história
- *Convenção Intergaláctica* - Cada um se apresenta como um extraterrestre presente nessa importante convenção, com sua língua e gestualidades de sua terra natal!
- *História Surrealista*: cada um conta uma história surrealista e sem sentido!
 - quebrar a linearidade de pensamento, moldar novas formas de pensar.
 - emendar com a criação cênica de final insano (brincadeiras de palco)
- *Definir gastronomicamente*: exemplo - Defina gastronomicamente a ditadura!

2.5 Jogos qualidade de movimento, presença dilatada, expansão corporal, estados (importantes para estar em cena)

- *4 elementos* - fogo, terra, água, ar

- uma bola que dança pelo seu corpo e vai te levando; movimentação a partir da qualidade dos elementos; variar ritmos; inserir pausas trabalhando a energia condensada como em uma panela de pressão
- *Lançar algo* - uma pedra; um arco - pré-movimento (condensação de energia), lançamento (liberação de energia), contenção final (dilatação)
- *Liderança do corpo* - partes do corpo lideram o movimento; depois brincar com oposição, torção.
- *Objeto imaginário* - moldar objetos imaginários, carregar, empurrar, puxar; trocar com colegas
- *Passagem do objeto / bola* - introduzir mais de uma por vez
 - passar para o lado; passar em qualquer direção chamando o colega pelo nome.
 - Andar pelo espaço.
 - Se a bolinha cair, apenas observar ela rolando.
 - Criar a possibilidade de ir rolando de novo e de novo a bolinha, uma pessoa de cada vez. Decidir sem se olhar quem vai até a bolinha
 - Produção de uma energia invisível, porém concreta, que nos liga uns aos outros, nos conecta e nos move. Receber e deixar ser atravessado.
- *Jogar saco de feijão de um para outro, em roda* - disponibilizar o corpo para a recepção
- *No Centro jogando a bola* - a pessoa no centro da roda joga a bola para uma pessoa da roda por vez. Pessoas da roda entram e tomam o centro.
 - Variação: a pessoa que tá no centro vai contando algo enquanto joga até perder o lugar.
- *Declaração no espaço* - Todos andando pelo espaço. Alguém para e declara algo em voz alta (algo sobre seu dia, ou uma confissão sobre si). Os outros param e reagem, imediatamente, à declaração com o corpo (pensar em níveis, distância, envolver todo o corpo).
- *Abraço* - duas filas, de frente pra alguém, você corre e abraça o outro. Depois volta. Olhar o outro, ver, enxergar, antes de correr pro abraço.
 - Deixar vir uma palavra, num segundo momento
- *Três manias* - Escolher três gestos seus. Andando pelo espaço, exagerar esses gestos, brincar com eles.
 - Observe os outros e escolha quem tem gestos que você se identifique, que seja próximo dos seus e vai se aproximando. Formar grupos.
- Usar a palavra e os gestos dos exercícios anteriores para fazer uma cena, em dupla, se comunicando só com eles.

2.6 Jogos com Objetos

- *Objetos: ressignificar.* Mostrar para o público.
 - Não precisa criar uma justificativa para usar o objeto (realista); só use a concretude que esse objeto tem.
 - Acreditar
 - Mudança de peso do objeto.
 -
- *Jogo 2 vendedores.* Cada um vende seu objeto de uma vez. Ao final, o público escolhe de quem quer comprar.

2.7 Jogos Resgate de Si

- Sentar e Desenhar depois de pensar na sua 1ª infância
- Interagir, brincar com os outros;
 - Pode-se criar um contexto como festa de aniversário.

3. BRINCADEIRAS DE PALCO E PLATEIA

3.1 Jogo Ação Reação: duas filas, uma de frente para a outra; um age e o outro reage

- observar tempo de ação e reação; modos físico, sonoro vocal; autenticidade ou automatismo nas respostas; foi impositivo ou não; foi aceita ou não.
- uma variação pode ser: uma vez de um lado, outra do outro; encontram. 3 movimentos: ação, reação, reação final.

3.2 Jogos exercício ficcional

- *As inverdades* - Roda. Cada um conta uma curta história real e acrescenta uma inverdade. Outros tem que discutir qual foi a inverdade
- *Pergunta - pergunta:* só pode responder com pergunta; pode usar “movimento coringa”, que é uma movimentação corporal quando agarrar para soltar a pergunta (gesto, dança etc).
- Mala, capa e guarda-chuva - Exercício individual a partir da situação ficcional: começa a chover repentinamente. Você tem nas mãos uma capa, uma maleta e um guarda-chuva. Precisar vestirá a capa e abrir o guarda-chuvas, sem pôr a mala no chão. Não há ordem para as ações.
 - Primeiro momento: Todo o grupo pratica ao mesmo tempo com objetos invisíveis, a menos que consigam providenciar previamente tais objetos. (10 minutos de elaboração).
 - Segundo momento: Apresentação das propostas e análise conjunta.

- Terceiro momento: Eleger propostas para serem assistidas individualmente. Pode haver uso dos objetos reais.
- Comentários: A sequência de ações se modificou? A experiência foi melhor/pior com objetos reais? Por quê?
- Cinema - Cadeiras colocadas de frente para a plateia. Situação de sala de cinema, exibição de estreia de um filme. Personagens: a diretora do filme, a atriz principal, acompanhante sonolento, os que chegam atrasados.
 - como se dão as relações entre eles? o diretor por exemplo quer ver o filme e que todos vejam.
- *Trailer* - Cada um escreve num pedaço de papel: 1. Apelido que não gostava quando criança; 2. Nome do primeiro bicho de estimação; 3. Personalidade que admira. Essas três palavras juntas formam o seu nome no jogo do trailer (só avisar isso por último).
 - Fazer grupos: criar o trailer de um filme - escolher o gênero, como vão apresentar; lembrar que trailer tem entre 30seg e 1 min. É muito curtinha.
 - Nesse jogo vamos vendo a personalidade de cada um se colocando na maneira que se apresenta no trailer. Ir pontuando isso!
- *Cena com final insano*: criar a cena em que apareça um conflito normal, cotidiano, mas que a solução seja louca, surreal, inesperada! Pode ser em dupla.
 - o público sempre acha que está pensando na nossa frente: “já sei o que ela vai fazer agora, ah lá”. Então você quebra isso e faz algo ainda mais inesperado!
- *Invenções Inúteis*: em duplas, inventam objetos que não serve para nada! Para a apresentação, coloca-se um pra explicar e o outro para mostrar, simultaneamente.
 - dessacralizar a seriedade; sacralizar a estupidez.
- *Festa das Chaves*: vai entrando um por um na festa. Quando chega na portaria, cada palhaça fala seu nome, como tá se sentindo, e faz sua senha que é um gesto/imagem “minha chave é essa”.
 - quando todos na festa, um começa fazendo a música e todos dançam; a pessoa que tá com a música, faz a chave da outra e esse outro tem que segurar a música.
 - Agora a festa vai bombar: a pessoa que boiar, tem que sair.
- *Vendedoras*: três em cena; entra para vender um produto, um objeto que tem que ter a funcionalidade diferente do que tem no cotidiano. Só pode falar em gromelô.
 - O foco então é a comunicação por meio da ação; deixar clara a funcionalidade. Brincar com o que você sente na relação com o seu produto. Aumentar, exagerar na funcionalidade, fora do realismo.
 - Dois minutos para cada concorrente vendedora.
 - ao final a plateia pode escolher qual quer comprar; e perguntar pras vendedoras qual era o produto em português e o que elas fizeram, para mostrar o que ficou claro ou não.

3.3 Jogos para a Linguagem

- *Foco, Interesse, Ação* - Olhar, ver, interessar-se, ir, agir, triangular, compartilhar
 - Foco: olhar com o nariz; iluminar com os olhos
 - Interesse: algo muda no corpo ao receber o objeto no olhar; tem uma intenção e um estado envolvido; engajar o corpo
 - Ação: deslocar e fazer uma ação com o objeto e reagir
- *Passar o Foco* - Dupla - 1 para a frente; 1 olha para o 2; 2 recebe; 2 olha pra frente e reage; 2 olha para 1; e segue...
- *Repetição Contradição Quebra e Exagero (mecanismos do cômico)* - pode ser em roda, com uma pessoa indo ao centro propor e outra chegando para completar utilizando um mecanismos; ou duas filas, que se cruzam no meio.
- *Jogo do SIM* - Um começa com uma frase “essa é a história de (completa)”. Todos da roda dizem em voz alta “SIM SIM SIM”. Cada um acrescenta um pedacinho, sempre a partir do que já foi estabelecido pessoalmente. Valorizar o que foi trazido e não deixar se perder.
- *Caixinha e Gestos* - Recebe uma caixinha; abre; vê o que tem dentro; se afeta; triangula para o público e mostra o que achou em um gesto.
 - O gesto é a faísca que ascende o estado. Este é o que mantém a presença.
- *Gradação estado 1*: Conta a história com ESTADO - 5 pessoas contando a história juntos. Uma começa propondo no jogo um estado. Cada vez que passa para o outro (pode ser uma virada de cabeça, olhada), o outro aumenta o estado. Ir graduando até 5
- *Gradação de estado 2*: naquele jogo de passar o foco (acima), cada uma da dupla coloca mais intensidade no Estado (1 a 5)
- *Gradação estado 3*: todos sentados em cadeiras. Estimular que busquem gestos corporais não óbvios para os estados. Depois Estimular a gradação
 - (mais interessante se essa ideia de gradação já tiver vindo em algum exercício no início nos jogos de abertura)
- *Double take*: alguém passa na minha frente; acompanho neutra; volto para frente; lembrei algo/reconheci a pessoa; volto de novo o olhar mais enérgica.
 - corpo falando; legendando o pensamento para o público

3.4 Jogo de Dupla - Relação palhaços

- *Quem é o chefe?* - Empregado está sentado na cadeira do chefe. Chefe entra. Tem que fazer ele sair, mas ele não tem vontade.
 - subtexto das ações: chefe: quem é o chefe?; empregado: você é o chefe, chefe!

- Não tocar no colega!
- *Besouro* - Um dá a palestra. O outro tenta matar o besouro nas costas do palestrante, sem chamar a atenção deste.
- *O Jornal* - um lê um livro ou jornal. O outro também quer ler. O primeiro não quer deixar. Deixar o corpo fluir em busca das soluções.
- *Dupla EU-ELA* - uma mais a frente diz “eu eu eu”; outra mais para tras diz “ela ela ela”
- *Fan x PopStar* - (relação de dupla) Fã é quem Dá o foco; PopStar é quem tem o foco e faz um show.
- *A Tradução* - um é um importante palestrante; o outro, seu tradutor. O palestrante fala uma lingua desconhecida (gromêlo). Tudo o que ele fala é traduzido simultaneamente à plateia pelo tradutor. Não se combina o que será dito, apenas o tema do discurso - político, amor, acusação ou defesa.
- *Quero sentar na cadeira* - os dois querem sentar; os dois querem que o outro não sente.
 - Acreditar no jogo do outro.
- *2 mandam e 1 obedece*: os mandões dão ordens contraditórias para o outro, que tenta cumprir e obedecer os dois.
 - o que obedece quer obedecer e agradar os dois, mas também reage a confusão (estou? trava? congela? desespera?)

3.5 Jogos Entradas no Picadeiro

- *Entrar, fazer algo, sair* / Entrar, agradecer, sair
 - Entra. Olha plateia. Fala o nome e sai.
 - Foi tranquilo ou afobado? Foi compreensível? A pessoa gosta do próprio nome?
- *Entrar, olhar cada um na plateia, respirar e sair*
 - quais estímulos podemos dar aqui?
 - olhou de verdade? respirou? aconteceu alguma coisa entre ele e nós? inventou algo ou reagiu ao momento?
- *Desfile* - entra. Mostra o que está trabalhando. olha de novo para a plateia antes de sair. Por exemplo, se estamos treinando diferentes andadas, podemos fazer a Entrada do Desfile para exibi-las.
- *Entrada a Dois* - um de cada lado, sem combinar. Um entra, olha a plateia e reage. Outro entra, olha a plateia e reage. Ambos reagem à presença um do outro. Vão atravessar o palco. Se cruzam e “ação-reação”. Seguem o caminho

com algo que o encontro lhes afetou. Antes de saírem, olham para a plateia e saem.

- *Acontecimento*: Entrou. Olhou. Seguiu. Algo aconteceu. Reagiu. Seguiu. Olhou e saiu. Exemplos de acontecimentos: tropeçou; foi atacado por um inseto; deu vontade de ir ao banheiro; esqueceu algo; se apaixonou por alguém.
- *Entrada Estado*: Entrou com um estado definido (Medo, raiva, paixão, nojo, etc.). Olhou para a plateia. Reagiu (aumenta, ou reduz a intensidade do estado). Seguiu e perto da saída olha uma vez mais para a plateia (nova gradação do estado). Sai.
- *Estado II*: Entrou com um estado. Olhou para a plateia. Seguiu. Algo acontece. Reage. Muda o estado. Segue e antes de sair olha para a plateia com novo estado. Saiu.
- *Estado à dois*: Entrou com um estado, olhou para a plateia. Outro atuante também entra. Com estado, olha para a plateia. Ambos reagem à presença um do outro. Vão atravessar o palco. Ao se cruzarem, algo acontece entre eles que os faz mudar de estado. Seguem o caminho com o novo estado. Perto de sair olham para plateia com novo estado e saem.
- Dublagem - dublar músicas conhecidas. Individual, dupla, trio, grupo.
 - Pode-se fazer uma apresentação / show
 - dupla: experimentar canções até encontrar uma para a dupla
 - interromper o som e continuar cantando. Usar gromelô!
- O que eu sei fazer melhor - entra e mostra para o público o que você, só você na sua singularidade sabe fazer. Algo especial, seu. Entra, olha, mostra, espera a reação do público antes de sair.

3.6 Prática da Festa

- Momentos finais dos encontros, cada uma vem com uma roupa que se sinta linda maravilhosa, e pense em algo que saiba fazer melhor!

4. RODA DE CONVERSA / CENTRAMENTO

Sensações, percepções, intuições

Partilhar

Concretizar o trabalho

Automediação coletiva

Fala e escuta

- *Trazer questões para estimular, caso necessário* (não só ao final, mas durante as aulas)
 - minha maior facilidade hoje? minha maior dificuldade? o que chamou minha atenção? o que eu faria diferente? qual meu atual desafio nas aulas? qual meu maior desafio neste grupo? O que trabalhei hoje?
Quando estou disponível para brincar? Eu me divirto ou eu cumpro as brincadeiras?

Eu rio de quê?
O que é risível em mim?
Quem sou eu quando ganho? Quem sou eu quando perco?

- *Mural das Palavras Chaves = Mural da Experiência*

ANEXO 2

Recortes do Mural da Experiência

A partir de uma seleção minuciosa do material do Mural da Experiência, que é extenso, visto que foram mais de 7 meses de trabalho, separei os recortes em categorias, para a apreciação.

VEJA ABAIXO!

1. APRENDIZADOS E SABEDORIAS

A GENTE
APRENDE
ERRANDO!

O CARICATURISTA
CARICATUROU
A CARICATURA DO
CARICATURADO, QUE
CARICATUROU A
CARICATURA DO
CARICATURISTA.

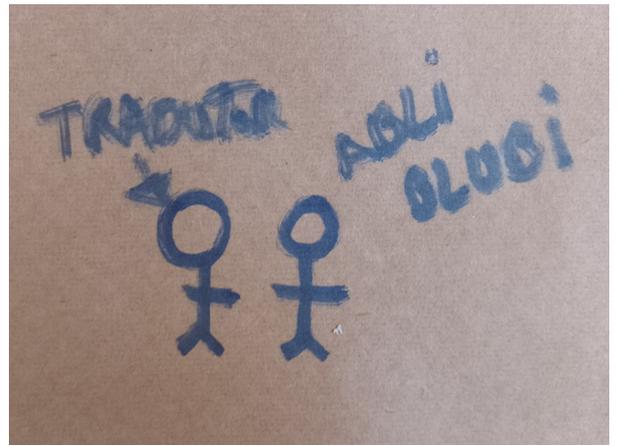
Arte
é
Saber
Ser
Livre

CRESCIMENTO

O Poder do Olhar
Transforma o coletivo

[OLHAR
NO
OLHO]

(e) estar
presente



1.2.3.4.5.6. PALMAS

O absurdo
é uma possibilidade!!

TODAS SÃO IGUARDIS



"Abelha, abelhinha,
Bate mel na
minha bequinhã"



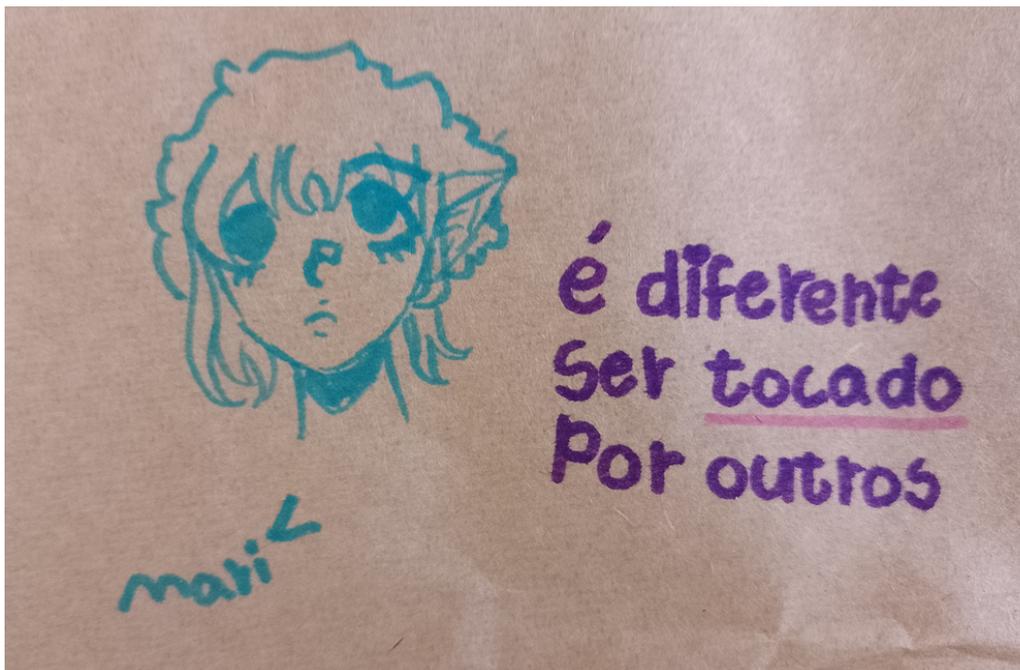
A ARTE
DO
PROCESSO



AMEI
A
AULA
DE
HOJE

2. AFETOS

- A PRIMEIRA -
- ATIVIDADE -
- ME LEMBROU -
- DA MINHA -
- BISAVÓ -



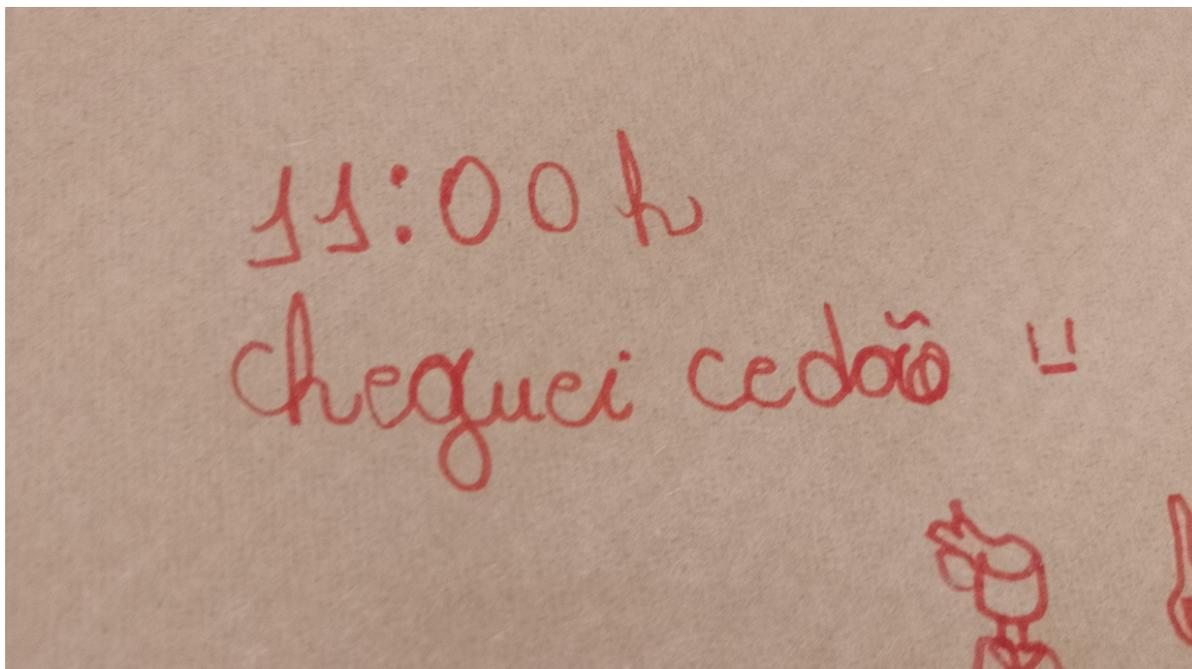
VC não está desenhando!
♡

ME DESETEM SORTE
PARA A PROVA DA CPII
!'

SORTE NA PROVA HJ,
LARI! ♥

AS MEMÓRIAS VÃO COM O TEMPO
SE ~~DESFAZEM~~ DESFAZEM
VOCÊS • SÃO MINHAS MEMÓRIAS INCONSOLÁVEIS

3. CARAS DE PAU

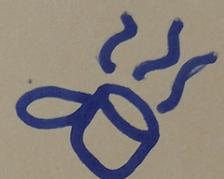


Observação: a aula começava às 10h

4. CLASSIFICADOS

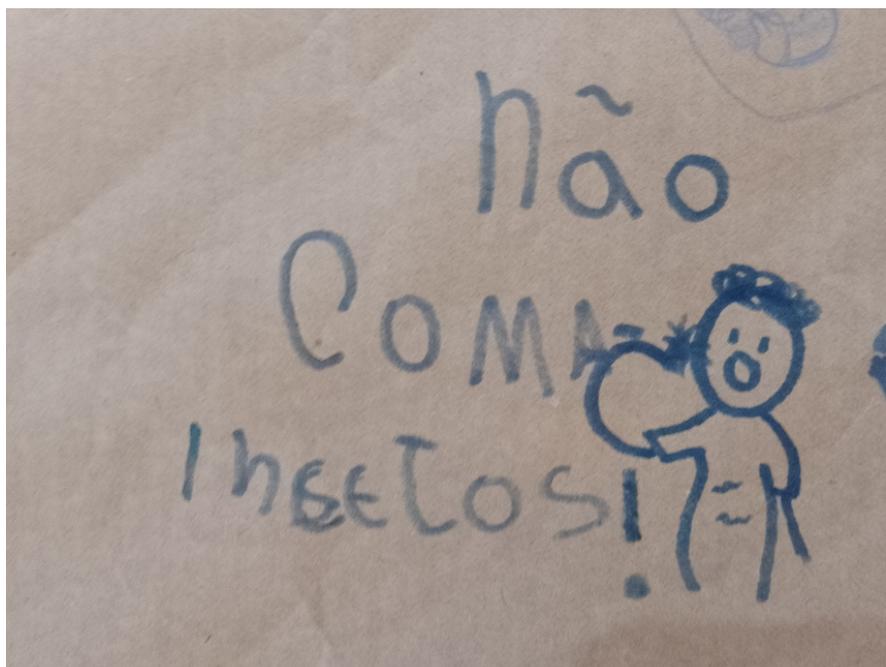
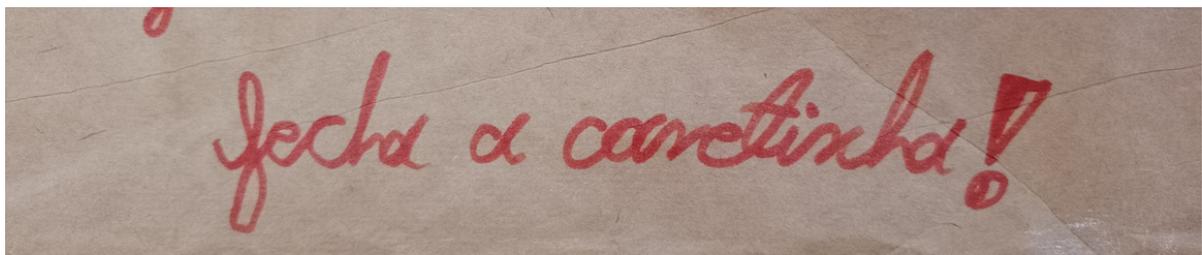
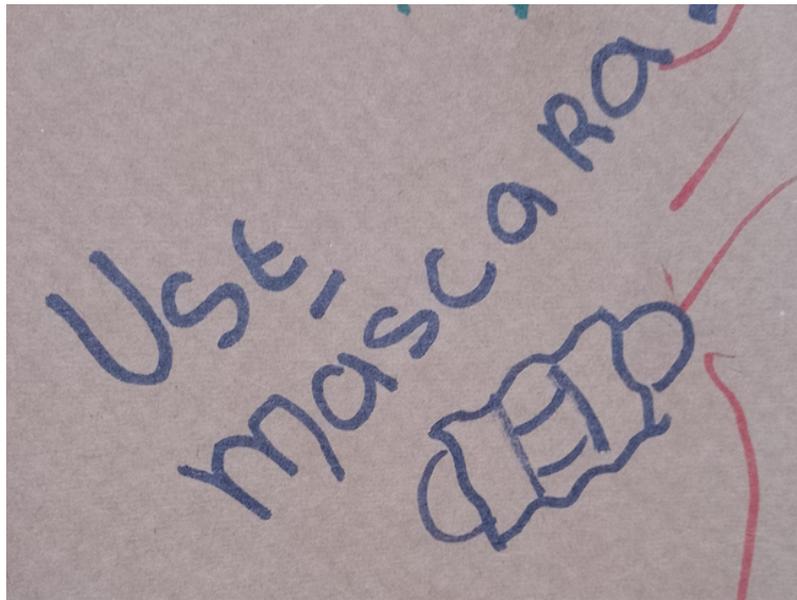
alguém viu a
minha perna?

como descrever
tubarão? 

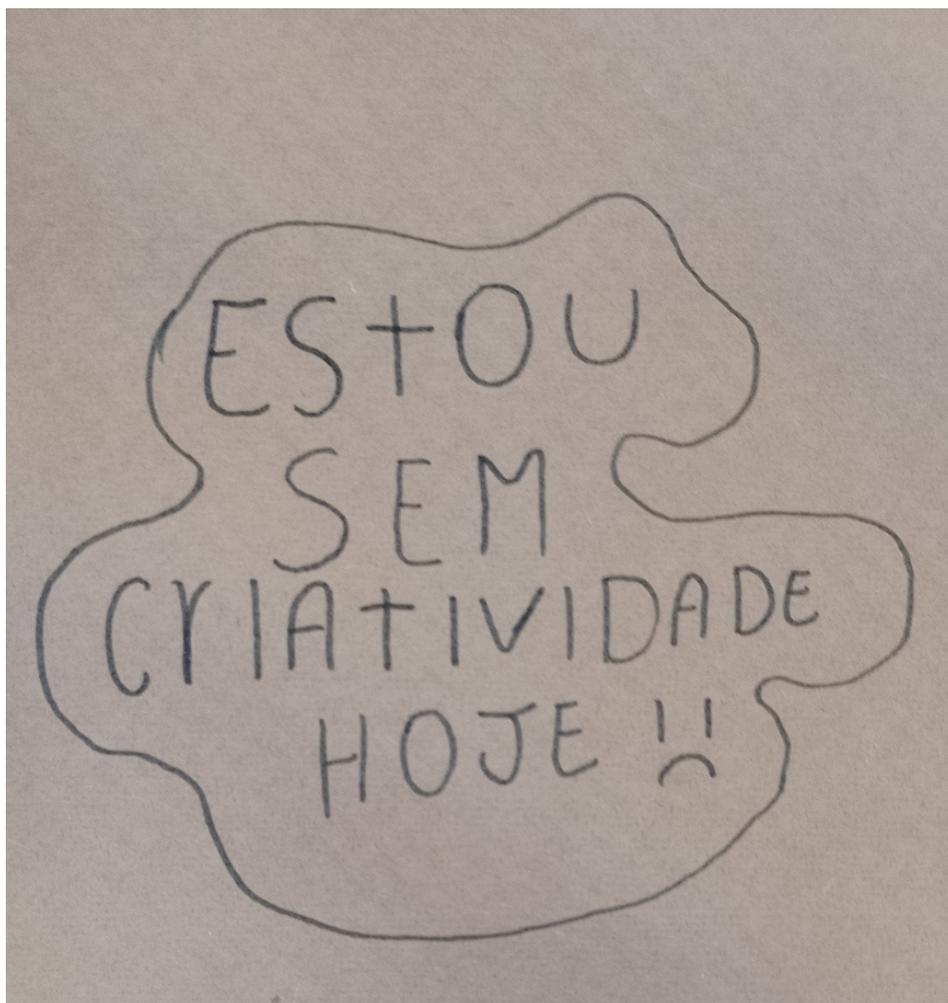
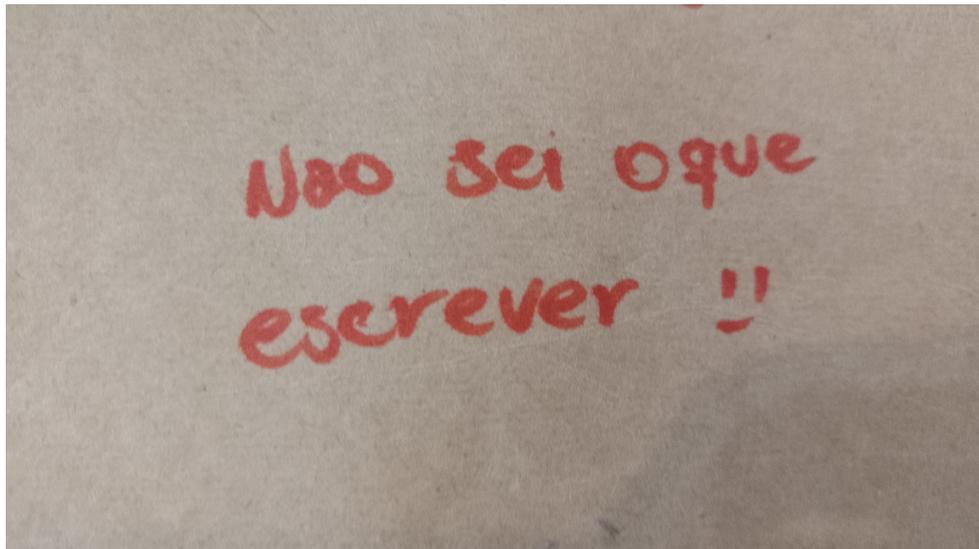

"Quem quer
Pote de vento?"

É 2,00
MAS EU FAÇO
POR 3,00

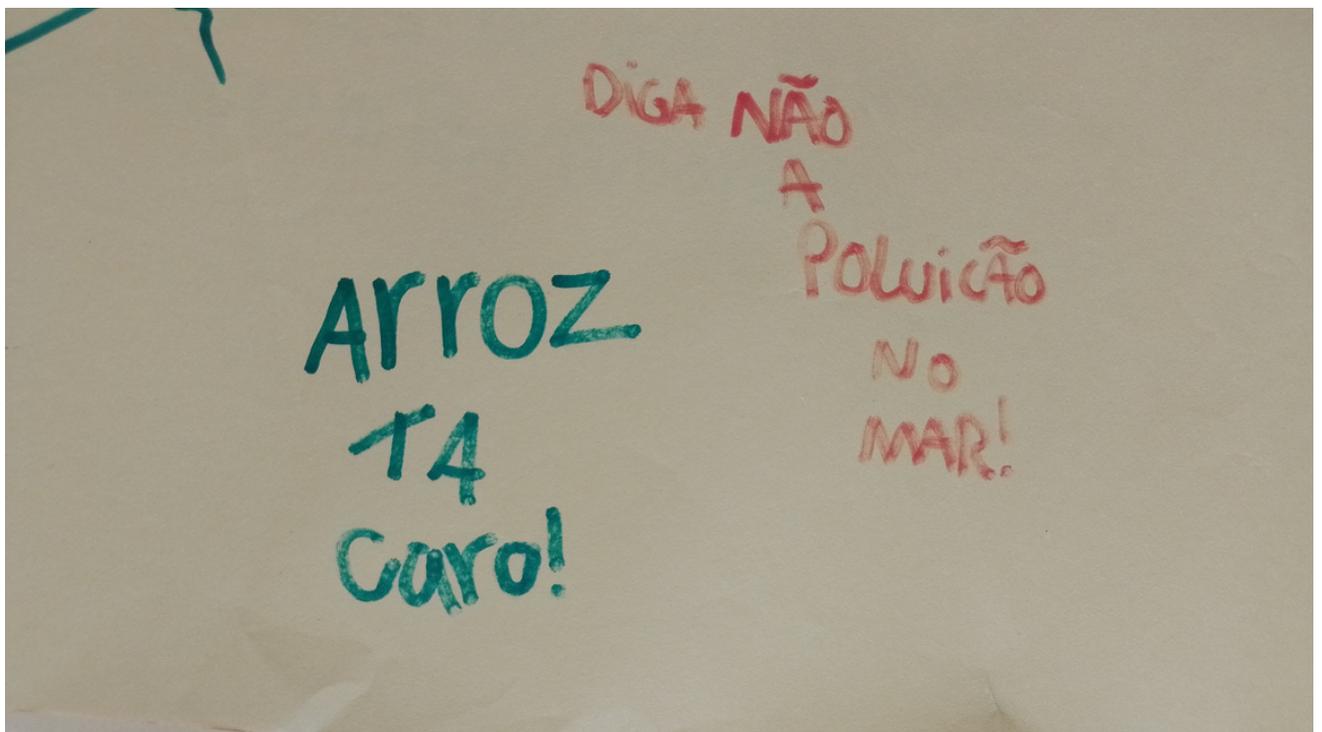
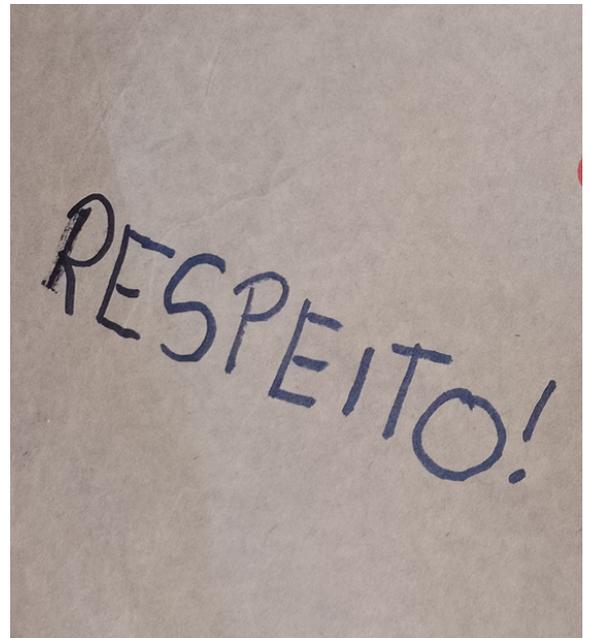
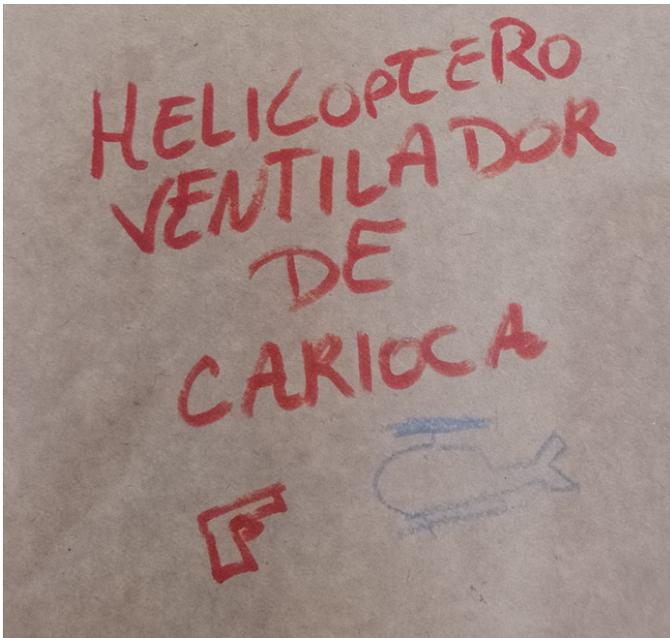
5. CONSELHOS



6. CRIATIVOS SEM CRIATIVIDADE



7. CRÍTICAS SOCIAIS



8. DECLARAÇÕES

Amiei
o
improvisado♡

TE
AMO
CAMILA
E
ALINE♡

Amiei a aula de hoje!
♡
Arte é sobre se expressar!
😊

AULA LEVE E CRIATIVA! ☀️

Aula maravilhosa! ♡

eu adotei o IMPROVISO

Bler



adoro IMPROVISO



dom, meu irmão

ADOREI
AS DANÇAS



Aula
Perfeita



TE
AMO
CANILA
E
ALINEO
AMO
TODOS
VOCÊS

L · A · R · I · S · S · A · ♡

2010/7/22

"Eu não tenho uma casa que eu goste de fazer!" Eu tenho o Teatro onde fiz amigos e que nos pieres momentos eu figurem sur, onde eu sinto bem a Julia

EU AMO O TEATRO!

OBRIGADO

CAMILA

Você

É IMPORTANTE

9. DESABAFOS

não
gro
perden
meu
emprego

Não gostei de babbat com ele.
Muito mação e não me deixou fazer nada.
Deixou a atividade
Chata, e eu ama empfo-
visar e ele não deixou grr
- CONCORDO LOL

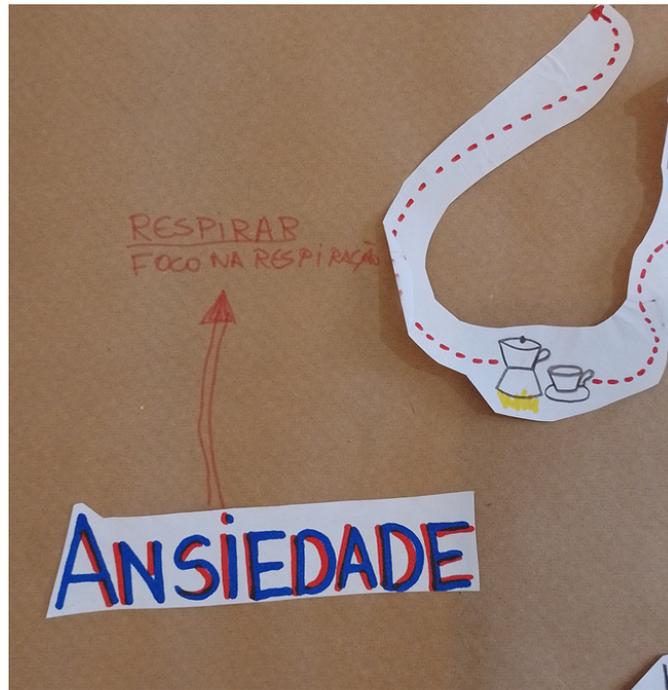
aaaa
memoranda de camuflagem



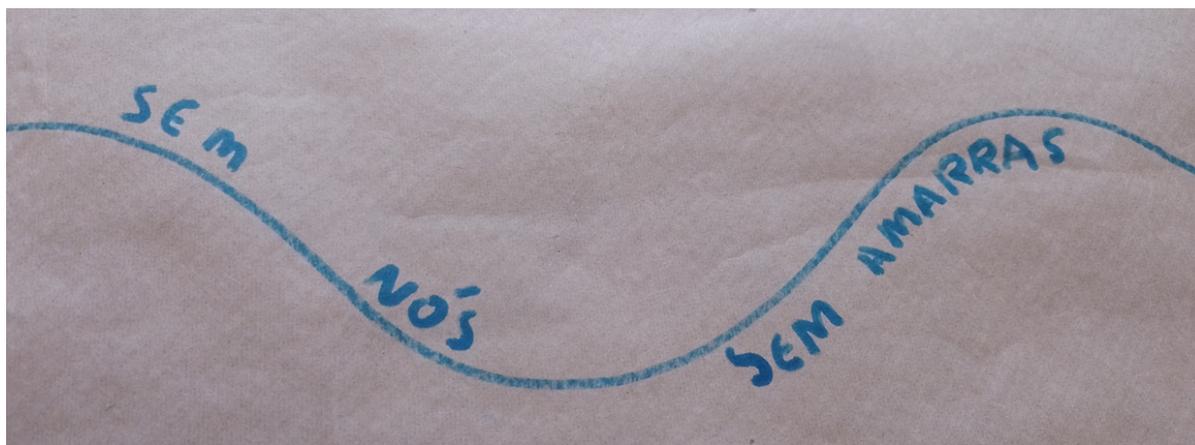
odeio dançar



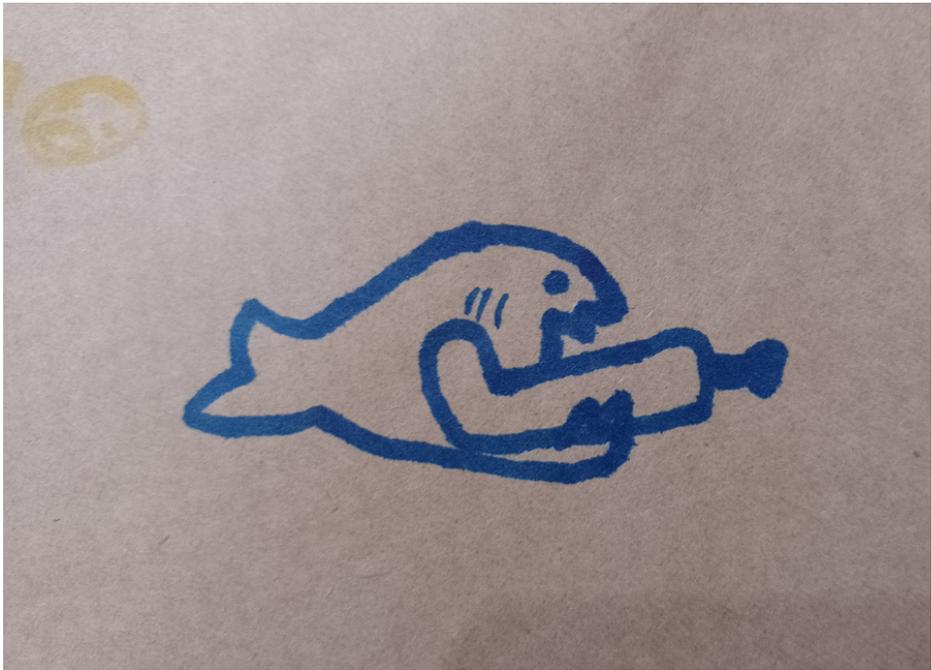
Favor usar
desodorante

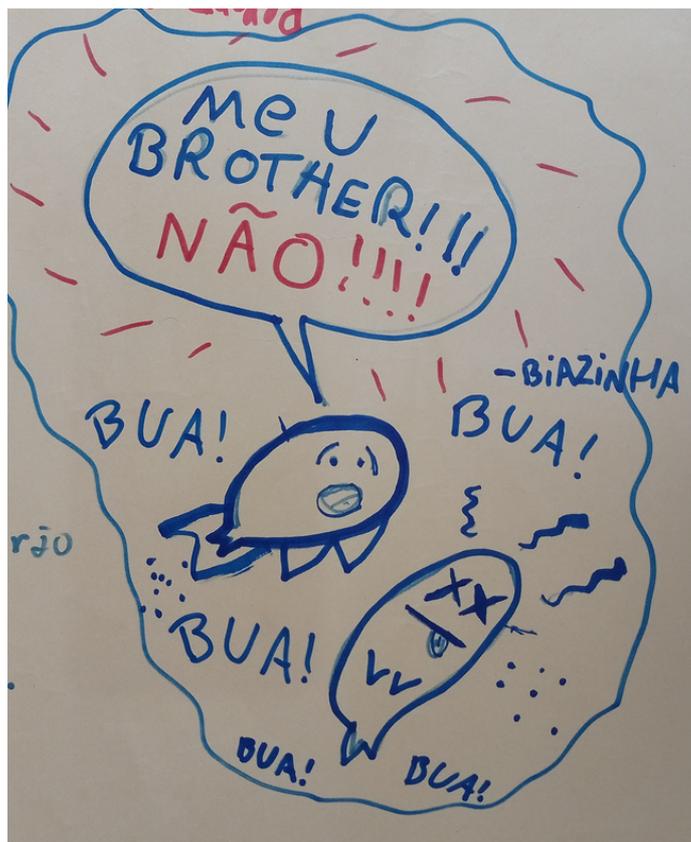
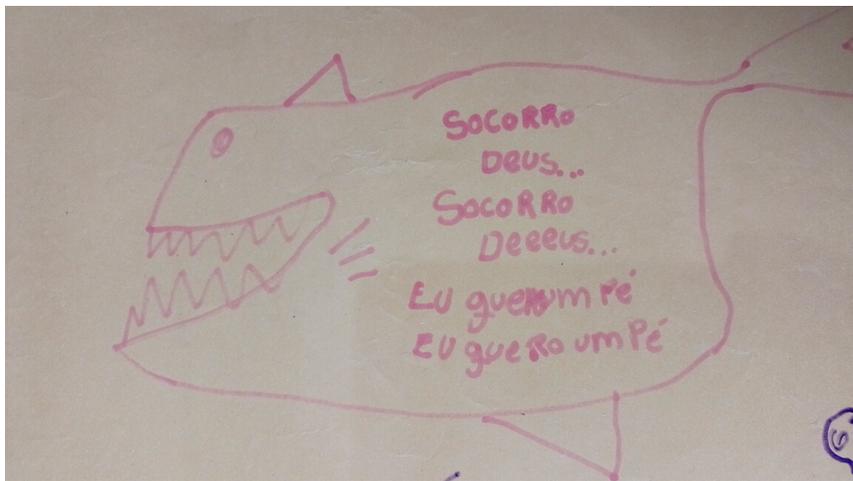
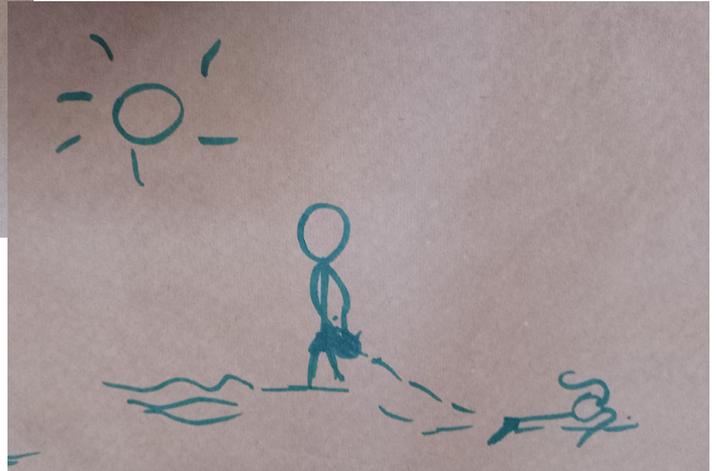


10. OBRAS DE ARTE









11. REVELAÇÕES

Semana de chuva
acaba com a gente, então
até esqueci de escovar
os dentes.

HOJE ACORDEI CEDO
QUERIA DORMIR
NEM TOMEI MEU BANHO
MAS ESTOU AQUI.

Cortei o cabelo escondido
+

To COM
FOME!!

pensei
que não
já gasta
mais amei!