

11º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM

EFEITO CÔMICO: O APRENDIZADO E O ENSINO DE TÉCNICAS CLOWN

Thiago Marques Leal¹
Marcelo Eduardo Colavitto (Orientador)²

Com estudos envolvendo a pesquisa e o treinamento da figura do *clown*, por meio do projeto de extensão “Pesquisa e Experimentação Cotidiana Utilizando Como Paradigma a Figura do *Clown*” orientado pelo professor Marcelo Adriano Colavitto, são observados os fatores que podem gerar o efeito cômico por meio do jogo dramático e da elaboração de cenas. Tendo por auxílio pedagogias como as propostas por Jacques Lecoq e Viola Spolin, busca-se relacionar a importância do jogo *clown* com o desenvolvimento do “professor-artista”. Verifica-se a interferência do meio social com a produção do riso tendo como base teórica Henri Bergson. Compreende-se a importância da técnica *clown* para o licenciado em artes e as contribuições que estas técnicas podem trazer para a educação na escola, comunidade e na própria licenciatura plena em Teatro.

Palavras-chave: *Clown*. Cômico. Técnica.

Área temática: Cultura.

Orientador (a) do projeto: Marcelo Adriano Colavitto, < <macolavitto@gmail.com>, Departamento de Música (DMU) da Universidade Estadual de Maringá (UEM).

A princípio entende-se que segundo Bergson, para compreendermos a aplicação de técnicas que produzam o efeito cômico, devemos estar atentos para a seguinte afirmação:

Chamamos atenção para isto: Não há comicidade fora do que é propriamente humano. Uma paisagem poderá ser bela, graciosa, sublime, insignificante ou feia, porém jamais risível. Riremos de um animal, mas porque teremos surpreendido nele uma atitude de homem ou certa expressão humana. (BERGSON, 1983, p. 7).

Se formos ter a figura do *clown* ou palhaço (como é popularmente conhecido) como parâmetro para estudo do efeito cômico, devemos em primeiro lugar nos atentarmos para a significação de tais termos. Roberto Ruiz os define da seguinte maneira:

A palavra *clown* vem de *clod*, que se liga, etimologicamente, ao termo inglês “camponês” e ao seu meio rústico, a terra. Por outro lado, palhaço vem do italiano *paglia* (*palha*), material usado no revestimento de colchões, porque a primitiva roupa desse cômico era

¹ Graduando no 3º ano de Licenciatura em Artes Cênicas ligado ao Departamento de Música (DMU) pela Universidade Estadual de Maringá. Participa do projeto de “Pesquisa e Experimentação Cotidiana Utilizando Como Paradigma a Figura do *Clown*”.

² Professor do curso de Licenciatura em Artes Cênicas ligado ao Departamento de Musical (DMU) pela Universidade Estadual de Maringá. Orientador do projeto de “Pesquisa e Experimentação Cotidiana Utilizando Como Paradigma a Figura do *Clown*”.

feita do mesmo pano dos colchões: um tecido grosso e listrado, e afofada nas partes mais salientes do corpo, fazendo de quem a vestia um verdadeiro "colchão" ambulante, protegendo-o das constantes quedas (RUIZ, 1987, p. 15).

Clown e palhaço são termos distintos, porém designam a mesma coisa, embora existam diferentes linhas de trabalho.

Henri Bergson em sua obra "O Riso" trás estudos de inúmeros elementos e mecanismos que usados pelos artistas de maneira correta podem produzir o riso, dentre estes estão: à repetição, onde determinada ação se repetida várias vezes em um clima propício pode causar o riso; ou ainda a inversão de papéis onde, por exemplo, em uma determinada cena o opressor com comportamentos do oprimido que por vez aparece com comportamentos do opressor, exemplo de cena com tais características seria no caso de um pai que em determinado momento obedece às ordens de um filho, ou um patrão que trabalhasse por alguns instantes para o empregado. No jogo *clown* se um augusto por momentos ficasse em posição de opressor ao branco que por vez estaria em posição de oprimido, tal situação se encaixaria na inversão de papéis proposta por Bergson.

O Branco se acha muito esperto, joga-se o principal. É autoritário, mandão, quase nunca admite seus erros. Procura vestir-se com elegância, para reforçar a sua suporta superioridade: [...]. O Augusto, quase sempre submisso ao Branco, é ingênuo, reconhecidamente estúpido e atrapalhado, tanto que parece estar sempre fazendo arte. Se o Branco prepara uma cena, pode ter certeza: o Augusto vai atrapalhar. (THEBAS, 2005, p. 15).

O presente trabalho busca através da técnica e do aprendizado *clown* na produção do efeito cômico, apresentar a importância do estudo da figura do *clown* em um curso de licenciatura em artes cênicas, e aos aspectos positivos que tal estudo proporcionará ao "professor-artista" e ao desenvolvimento de seus respectivos alunos no que diz respeito a aspectos socioculturais.

Materiais e Métodos

Com pesquisas e experimentações utilizando a figura do *clown* em projeto de extensão desenvolvido na Universidade Estadual de Maringá (UEM) com orientação de Marcelo Colavitto, realizam-se encontros que visam o treinamento *clown* inclusive por meio de métodos pedagógicos como, por exemplo, os propostos por Jacques Lecoq e Viola Spolin. Observa-se através de práticas mecanismos que possam produzir o cômico tendo como base teórica os escritos de Henri Bergson em sua obra "O Riso". Com parâmetro nas teorias de Vygotsky a respeito do desenvolvimento do indivíduo social busca-se uma associação entre a influência do meio social e a aplicação do efeito cômico proposto por Bergson.

Através da experimentação prática sobre influência de bases pedagógicas e teóricas já aqui citadas, procura-se salientar a importância do estudo da linguagem do *clown* e a aplicação de métodos e dinâmicas utilizados no mesmo para o licenciando em artes.

Discussão de Resultados

Para o desenvolvimento do jogo e criação de entradas com *clowns* existem regras, e tais devem ser seguidas por artistas que vislumbrem o alcance de resultados eficazes. Entre estas regras temos a da triangulação onde os *clowns* devem

compartilhar a cena com o público a todo o momento direcionando o seu olhar tanto para o companheiro de cena, como também para o público que faz parte do jogo que está ali presente influenciando diretamente em tudo o que acontece no mesmo. O *clown* é um ser que se mostra e se apresenta ao público, todas as suas ações ocorrem em função de agradar ao mesmo, portanto, o *clown* está em constante relação a tudo o que a plateia lhe oferece podendo usar isso como recurso a sua improvisação, ao seu jogo. Constatações que são apresentadas na obra de Bergson podem ser empregadas como uma técnica específica no trabalho de artistas, o autor trás estudos de mecanismos que se mostraram eficazes no decorrer da história para a produção do riso, más que não são em essência verdades absolutas para o desenvolvimento de uma cena cômica. Na construção de uma cena ou de uma boa improvisação *clown* é preciso que o artista esteja atento ao todo e não apenas a técnicas.

Para Bergson o riso se encontra naquilo que desvia do padrão, ou seja, de tudo que foge do que é rotina normal de uma determinada sociedade, por exemplo, não é comum que por acaso duas pessoas que quase nunca se encontram façam isso muitas vezes no mesmo dia sem ter premeditado anteriormente tais encontros, sendo o fato mera coincidência, tal acaso poderia gerar o riso, pois rompe com a continuidade normal da vida cotidiana. Segundo Bergson (1983, p. 50) “e por isso a comicidade dos acontecimentos pode definir-se como um desvio das coisas, assim como a comicidade de um tipo individual se deve sempre a certo desvio fundamental da pessoa, como já demos a perceber [...]”. Compreende-se que rimos de tudo aquilo que fuja do que é socialmente considerado inteligente, correto e sublime. Bergson pontua ainda que:

Talvez não mais se chorasse numa sociedade em que só houvesse puras inteligências, mas provavelmente se risse; por outro lado, almas invariavelmente sensíveis, afinadas em uníssono com a vida, numa sociedade onde tudo se entendesse em ressonância afetiva, nem conheceriam nem compreenderiam o riso. (BERGSON, 1983, p. 7).

Entendemos então que a sociedade está em constante relação com a produção do efeito cômico, pois ela é o instrumento primordial para o mesmo, rimos do humano dos nossos comportamentos e de nossas próprias culturas. Riremos da moda de povos passados, por exemplo, como também de costumes e tradições das quais provavelmente seremos motivo de riso para futuras gerações que provavelmente terão se desenvolvido para novas formas de visão do mundo e apropriação dele.

Uma importante constatação observada por Bergson que pode ser usada a favor de uma boa improvisação *clown* é de se estar atento ao momento certo de saída de cena, ou seja, ao ápice de cena aonde o jogo chega ao seu nível maior. Tendo Henri Bergson em sua obra “O Riso” como apoio teórico, observamos na prática de uma entrada *clownesca* que o jogo acontece como em uma “bola de neve” que vai crescendo até chegar a sua extensão máxima e então está deve procurar um desfecho para que não se desmonte. Quando a entrada *clown* encontra o seu momento clímax, nível máximo em que o jogo e a empolgação do público podem alcançar naquele instante, o desfecho deve ser dado à cena para que a mesma termine em um alto nível e não necessite de um novo jogo dentro do geral que já está em andamento (a entrada em si), podendo assim cansar o público e não alcançar o resultado esperado.

Observamos que Bergson apresenta mecanismos que são explicados e exemplificados em sua obra de forma individual para o melhor entendimento de cada um dos mesmos, porém, em pesquisa e experimentação *clown*, orientado por

Marcelo Colavitto na Universidade Estadual de Maringá, observei e experimentei a aplicação de determinados mecanismos em cena. Constata-se que o uso de várias técnicas ocorre de forma conjunta, ou seja, em determinado momento de uma entrada *clownesca* o *clown* pode estar usando técnicas como a repetição, a inversão ou outras simultaneamente, visto que também o artista deve estar em constante contato com o público, consciência do andamento de cena (atento ao clímax) entre outras características que devem fazer parte da atmosfera prática sensível do *clown*. O domínio da técnica ou o conhecimento dos mecanismos que são importantes para a obtenção do efeito cômico dentro de um curso de licenciatura em teatro, pode ser muito importante levando em conta que a sensibilização dos aprendizes e do orientador é trabalhada contemplando a ampliação do nosso olhar nas questões ligadas à arte. A aplicação de pedagogias como a proposta por Viola Spolin mostra-se fundamental não somente para a formação do artista, como também para a formação de um ser humano que se reconhece de forma ampliada e se relaciona em um ambiente de jogo com os demais indivíduos. Segundo Spolin (2010, p. 5) “Qualquer jogo digno de ser jogado é altamente social e propõe intrinsecamente um problema a ser solucionado”, ao falarmos de *clown*, nos referimos a um constante jogo existente na linguagem do mesmo.

Conclusões

O trabalho *clown* na formação do ator lhe propicia um treinamento ampliado a questões ligadas a essência do próprio artista como também a técnicas e conhecimentos em cena que o ator deve ter, como por exemplo, a relação deste com o cenário e demais atores, a relação deste com o público (de forma direta ou indireta), o controle do andamento de cena dentre outros elementos cênicos que o trabalho *clown* treina e busca ampliar. Digo ainda à importância que a pesquisa e treinamento *clown* podem oferecer a área de licenciaturas, visto que o professor se encontra em um constante jogo com a turma de alunos a qual é responsável e na onde deve estar atento a particularidades e especificidades de cada indivíduo, buscando a melhor maneira de aplicar e desenvolver o seu conteúdo em sala de aula. Com parâmetro nas teorias de Vygotsky:

A formação intelectual do indivíduo é resultado da interação constante e ininterrupta entre processos internos e influências do meio social. A experiência social está fundada sobre as bases da apropriação de cultura humana e a interação social deve ser entendida como interação entre indivíduos. (BUOSI, 2010, p. 18).

Portanto sendo as relações humanas e culturais materiais primordiais na aplicação do ensino do teatro, entendemos a importância deste no processo de aprendizado e desenvolvimento do indivíduo, compreendendo também que a figura do *clown* e os estudos de aplicação de efeitos cômicos podem ser fortes aliados nesse processo interno sobre influências do meio social no desenvolvimento intelectual do ser humano. O indivíduo segundo Vygotsky se desenvolve intelectualmente a partir do contato que este tem com a cultura já existente, absorvendo a mesma e a desenvolvendo, desta forma a cultura se modifica, assim como os padrões e os comportamentos sociais passam a ser outros de geração em geração, como em uma linha contínua.

Como observado no presente trabalho compreende-se então que o efeito cômico se dá a partir do uso de mecanismos que denunciem a natureza risível do ser humano e as debilitações de sua cultura e de comportamentos sociais. Embora cada



indivíduo almeje ser uma pessoa sublime e “perfeita”, o mesmo não é exatamente assim.

Referências

BERGSON, Henri. O Riso. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.

RUIZ, Roberto. Hoje tem espetáculo? As Origens do Circo no Brasil. INACEN, MINC, Rio de Janeiro, 1987.

CAMPOS, Dinah M. Sousa. Os Processos de Aprendizagem e Desenvolvimento: Abordagem Histórico-cultural. In:_____. Psicologia da aprendizagem. Petrópolis – RJ: Vozes, 2010. Cap.1, p.11-24.

SPOLIN, Viola. Improvisação Para o Teatro. São Paulo: Perspectiva, 2010.

THEBAS, Cláudio. O Livro do Palhaço. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2005.