



12º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM
"A Arte, o Esporte e a Saúde na qualidade de vida"
De 04 a 06 de Junho de 2014

12 ° FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM

O CLOWN COMO PRÁTICA DE ACESSO AO JOGO INIMAGINÁVEL

João Alfredo Martins Marchi¹
Marcelo Colavitto²

A partir do trabalho desenvolvido no “Grupo de Pesquisa e Experimentação Cotidiana Utilizando como Paradigma a Figura do Clown”, coordenado pelo professor Marcelo Colavitto, buscaremos no presente artigo elucidar como o método de improvisação por meio do jogo, aliado ao estado clown, podem transformar situações cotidianas simples em cenas com uma linha inimaginável de continuidade. Partido desse pressuposto pretendemos evidenciar brevemente, num primeiro momento como, a partir do nascimento do clown o mesmo começa a compreender a lógica do jogo, em seguida colocaremos em primeiro plano como os estímulos atuam de forma muito direta no jogo do clown e então, iniciaremos uma análise dos elementos inimagináveis consequentes da relação estímulo / jogo do clown, isso a fim de materializar a imagem do treinamento do clown para além das soluções previsíveis que muitas vezes o tema desenvolvido no jogo aponte como única e ou a mais simples.

Palavras-chave: Clown. Improviso. Inimaginável.

Área temática: Cultura

Coordenador do projeto: Marcelo Adriano Colavitto, macolavitto@gmail.com, DMU, UEM.

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)

Essa é definição do pesquisado Jacques Lecoq para a figura do clown, e tal qual o mesmo, o “Grupo de Pesquisa e Experimentação Cotidiana Utilizando como Paradigma a Figura do Clown³”, coordenado pelo professor Marcelo Colavitto; tem como norte a ideia de que todos temos uma essência ridícula em nosso ser, que se expressa por meio do clown. Tanto Lecoq quanto Gilberto Icle, dois autores que fazem parte do estudo teórico do projeto de extensão apresentado acima,

¹ Acadêmico do curso de Artes Cênicas da Universidade Estadual de Maringá e bolsista do “Grupo de pesquisa e experimentação cotidiana utilizando como paradigma a figura do clown.

² Orientador de pesquisa, professor e mestrando da Universidade Estadual de Maringá e coordenador do Grupo de pesquisa e experimentação cotidiana utilizando como paradigma a figura do clown.

³ O nome do projeto será abreviado por GPC – Grupo de pesquisa do Clown – em citações futuras dentro deste artigo



12º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM
"A Arte, o Esporte e a Saúde na qualidade de vida"
De 04 a 06 de Junho de 2014

defendem a visão de que o Clown é peculiar a cada indivíduo, de que surgem da espontaneidade, e da quebra das máscaras sociais e que, os clowns, possuem características/estados distintos; uns são mais agressivos e ou arrogantes, enquanto outros podem apresentar uma ingenuidade e ou amabilidade fora do comum. Quando essas energias, ou melhor dizendo, esses estados são colocados em conflito, como na interação com outro clown ou com um objeto do cotidiano por exemplo, aparecem jogos e temas que tendem a seguir uma lógica que muitas vezes surpreendem o espectador pelo fator inesperado que apresentam. Usando alguns termos específicos do estudo do clown, é muito improvável que um clown Augusto use uma cadeira para a finalidade de sentar, o mesmo pode e certamente a transformará no que sua lógica apontar, como um carro ou uma TV por exemplo; e é partindo desse pressuposto de investigar tais reações inimagináveis que o presente artigo será pautado.

A partir de uma série de estímulos, dados num curto espaço de tempo, é que se formula um jogo de iniciação ao clown chamado picadeiro; este visa trazer todas as situações possíveis as quais um clown pode passar durante sua jornada, é que o Monsieur⁴ observa onde se encontra o clown de cada indivíduo⁵; esse exercício de exposição ao derrisório é denominado picadeiro. Nesse jogo, segundo Lecoq "o ator deve jogar o jogo da verdade: quanto mais for ele mesmo, pego em flagrante delito de fraqueza, mais engraçado ele será. De modo algum deve representar um papel" (2010, p. 215); todavia essa percepção nem sempre se dá num primeiro momento de jogo, pois a tomada de consciência só surge depois que um indivíduo percebe que é justamente no erro que o clown se faz virtuoso.

Sobre a tomada de consciência, Gilberto Icle nos diz que:

[...] analisar a consciência no trabalho do ator significa entendê-la no seu funcionamento e não como algo estático. Faz-se necessário cercar o problema de forma relacional [...] a consciência é um atributo privado da mente, e só temos acesso a ela por intermédio de nossa própria experiência, ou por indícios nos comportamentos de outros sujeitos [...] (2006, p. 15)

Partindo desse pressuposto, vemos catalisada a ideia de Lecoq de trazer experiências risíveis com a finalidade de agregar aos indivíduos uma primeira ideia de consciência de seu clown e, dentro desses primeiros estímulos, já se observa soluções para além do imaginável da parte dos indivíduos; pois o risível de cada um se faz presente em executar tarefas de um modo tão peculiar e verdadeiro que, no jogo do picadeiro, tem a tendência de explorar um estado extracotidiano de percepção.

Após essa etapa do picadeiro é então que os clowns começam suas vivências, individuais e coletivas, tendo como base o estado⁶ e a lógica extracotidiana que o clown traz a tona; nas palavras de Gilberto Icle "[...] o ator consegue elevar esse estado a um patamar extracotidiano, tomando para si esse ridículo, generalizando-o em outras ações e reproduzindo-o, para representá-lo em outro momento" (2006, p. 22); e tal consciência se dá, para o autor, por meio da "apropriação" (2006, p. 22). Com a apropriação por meio da consciência, podemos analisar então a resposta de cada clown aos estímulos exteriores que

⁴ Utilizamos esse termo para designar a figura do dono do circo, personagem responsável por contratar os clowns .

⁵ O uso desse termo estará sempre relacionado, no presente artigo, a atores e não atores.

⁶ O estado clown é a denominação dada à essência do ridículo que cada indivíduo possui e na utilização desta expressivamente.



12º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM
"A Arte, o Esporte e a Saúde na qualidade de vida"
De 04 a 06 de Junho de 2014

os mesmos recebem e, somado a isso, é possível visualizar como os mesmos criam um panorama de ações e reações inimagináveis, concretizadas por meio do jogo.

Segundo Jacques Lecoq “Não se podem enumerar os temas dos clowns: a vida inteira é um desses temas... para os clowns! Quando o ator entra em cena com seu nariz vermelho, seu rosto apresenta um estado de disponibilidade sem defesa.” (2010, p. 215), sendo assim, qualquer estímulo que o clown sentir servirá de jogo para o mesmo, ainda no pensamento de Lecoq, vemos que “O clown, ultrasensível aos outros, reage a tudo o que lhe chega, e viaja, então, entre um sorriso simpático e uma expressão triste. (2010, p. 215); e dentro da metodologia do GPC, as reações peculiares a cada clown é uma das possibilidades relevantes quanto material da presente pesquisa, pelo fato de explorar todas as possibilidades possíveis de jogo e, mais que isso, o jogo que cada clown pode ter a partir de um mesmo estímulo, levando assim o público se deparar com possibilidades imprevisíveis mostradas por meio da espontaneidade e do estado de cada clown.

Tomando como base esse pressuposto, observamos que os clowns brancos⁷ geralmente são mais egoístas e suas reações, na maioria das vezes, se fazem para reafirmar sua superioridade; se, por exemplo, um clown branco vê um pedaço de tecido esticado no chão, é muito mais provável que ele use o mesmo como passarela de desfile ou como um manto Real do que, numa lógica Augusta, como um rabo gigante de cavalo. Todavia, com a explanação acima, vê-se que o jogo do clown vai além do imaginável enquanto solução de problemas e enquanto apropriação dos objetos e ou estímulos; sobre isso Gilberto Icle nos explica que “O inimaginável é um imaginável sem lapso entre intenção e ação. Trata-se, portanto, de uma configuração da consciência que dispensa as imagens mentais, embora tenha tido nelas a base de sua construção. (2006, p. 57).

No trabalho com o clown, a afirmação acima se faz presente no não pensar, que dentro dos estudos do GPC é a busca de um estado de prontidão e vivacidade no qual, o clown age com base no que sente, sem formular nenhuma ação previamente. Dentro desse pensamento Lecoq afirma que “Para um clown, nunca se trata de compor externamente, mas sempre a partir de algo pessoal.” (2010, p. 218), ou seja, o clown recebe um estímulo, sente-o, age conforme sentiu e, o aspecto fundamental dentro da metodologia do GPC, compartilha com o público o sua ação.

E para compartilhar não é preciso muito, pois, para Lecoq “O clown não precisa de conflitos; ele está permanentemente em conflito, especialmente consigo mesmo.” (2010, p. 220), logo, o clown triangula seu olhar para o público até mesmo pelo menor dos estímulos, bem como assim que entra em cena e ainda quando sai dela, dando a ideia do último olhar; e dentro desses olhares é que são estabelecidos jogos para além do imaginável e com uma qualidade humana muito forte, isso porque está fundamentada nas fraquezas de cada indivíduo. “[...] o clown exige uma forte experiência pessoal do ator.” (LECOQ, 2010, p. 220) e é essa experiência que torna essa figura tão peculiar e tão cativa no que se refere a poesia que cada indivíduo carrega em si.

Dessa forma, desde a iniciação até a apropriação do estado clownesco, se vê presente nos indivíduos ações e reações que, fundamentadas por uma espontaneidade, conseguem transcender situações cotidianas, bem com ações

⁷ Termo referente à hierarquia dos clowns. Os brancos estão acima dos Augustos.



12º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM
"A Arte, o Esporte e a Saúde na qualidade de vida"
De 04 a 06 de Junho de 2014

corriqueiras, em verdadeiros momentos lúdicos que se fundamentam no inesperado, no imprevisto, no jogo extracotidiano e, acima de tudo, numa lógica para além do que se tem como comum, e essa é a que faz do clown um ser poético, humano e virtuoso em seu derrisório.

Referências:

LECOQ, Jacques. **O Corpo Poético**: Uma pedagogia da criação teatral. Editora SENAC São Paulo e Edições SESC SP, 2010.

ICLE, Gilberto. **O Ator Como Xamã**. Editora Perspectiva S.A. São Paulo SP, 2006.