

## **Palhaço e Trickster: A performance e o jogo como encontro com o outro e consigo mesmo**

MELAINE PILATTO GONÇALVES

■ 436

Melaine Pilatto Gonçalves é mestranda em Teatro pelo Programa de Pós-graduação da Universidade Estadual de Santa Catarina (UDESC), é formada em Licenciatura em Teatro pela Universidade Estadual do Paraná. Dedicar-se a estudos na área do Teatro e suas relações com a Infância e a Educação Infantil, assim como investiga a metodologia do Drama e suas aproximações com a Literatura e a atuação do professor-artista. Tem experiência na docência em Arte e Teatro para o Ensino Fundamental e Médio, e no campo artístico desenvolve seu processo como Palhaço.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2276718648637216>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2876-9666>

## ■ RESUMO

Neste artigo busco estender a visão de jogo para além da infância. O jogo aqui é visto como espaço para o encontro com o outro e consigo mesmo. Para isto busco compreensões na psicologia e nos estudos da performance. Ao trazer para o território teatral relaciono o jogar com o arquétipo do *Trickster*, a palhaçaria e o encontro promovido ao assistir o espectáculo *Provisoriamente não cantaremos o amor*, da Cia Traço.

## ■ PALAVRAS-CHAVE

Jogo; performance; encontro; palhaço; *trickster*.

## ■ ABSTRACT

In this article I bring a vision of the play beyond childhood. The play here is seen as space for a meeting, a meeting with the other and with oneself. For this I sought understandings in psychology and performance studies. When bringing to the theatrical environment I relate playing with the archetype of the *Trickster*, the clowning and the meeting promoted in watching the show *Provisionally we will not sing the love*, from Cia Traço.

437 ■

## ■ KEYWORDS

Play; performance; meeting; clown; *trickster*.

Em plena era dos aplicativos, não é nenhuma novidade dizer que o século XXI marca com suas tecnologias, facilidades por aplicativos e por uma sociedade desenhada para o individualismo. É só abrir a tela do celular para encontrarmos aplicativos de *deliverys*, de bancos e de busca por relacionamentos. Tudo isso sem sair de casa, na palma das mãos! Frase comum nas propagandas do nosso tempo.

Após um dia de estudos, de trabalho ou de qualquer outra atividade que promova nosso cansaço, pegamos o celular para “dar um tempo”, para termos um intervalo. Entramos em redes sociais, nos jogos virtuais e nos aplicativos de relacionamentos. Mesmo que pertençam a lógica capitalista, tais jogos pertencem ao nosso modo de viver na atualidade e funcionam como passatempos e distração.

O jogo, que antes era um espaço de movimentação corporal ou de encontro, hoje é substituído pela tecnologia e por um corpo sedentário. Aliás, o encontro ainda existe, mas passa a ser virtual. Os jogos de tabuleiro passam a ser virtuais e o encontro da terceira idade nos bingos ou nas praças para jogar dominó diminuem. Ainda assim, tanto nas grandes cidades quanto em pequenas cidades, os amigos se reúnem para jogar seus esportes ou passatempos favoritos. O jogo como uma atividade natural do ser humano não deixa de existir, apenas muda seus espaços, frequências e formas.

■ 438

Vivemos em um tempo onde quase tudo é resolvido à distância e nos sobram poucos espaços para o jogar, para nos relacionarmos e assim podermos exercer nossas “fantasias interiores”. Tais espaços parecem se tornar exclusivos à cultura da infância, ao carnaval e aos artistas.

Neste sentido, concordo com Tim Prentki (2011), sobre a necessidade do ato de jogar como atividade inerente ao homem, ao *homo ludens*<sup>1</sup>. Pois em tempos do avanço do modelo neoliberal e de uma sociedade marcada pelo individualismo, se torna mais importante o ato de cultivarmos nossa capacidade de jogar e assim enfrentarmos desafios.

Peter Slade, autor de *O Jogo Dramático Infantil* diz que o jogo não é simplesmente uma atividade de ócio “mas antes a maneira da criança pensar, comprovar, relaxar, trabalhar, lembrar, ousar, experimentar, criar e absorver. O jogo na verdade é a vida” (SLADE, 1978, p.18). Estudos afirmam que o jogo é uma atividade pertencente à cultura humana, capaz de provocar ações e sentimentos, perpassando assim toda a vida cronológica do sujeito.

## **JOGAR: REGRAS SÃO FEITAS PARA SEREM QUEBRADAS**

Tentar compreender o jogo é bastante complexo, uma vez que apresenta-se como um conceito difícil de definir. No entanto, vários pesquisadores que têm o jogo como campo de pesquisa, concordam que ele é uma dimensão essencial da espécie humana, uma ação livre, que escapa da vida comum e que pode ou não conter regras, quando regras existem elas podem também ser infringidas ou desacreditadas. O ato de jogar se faz necessário nas ações desempenhadas pelo homem.

<sup>1</sup> Homo ludens é um conceito de Johan Huizinga (1972) que define o homem como aquele que possui capacidade de jogar e pensar simbolicamente além do poder transitar entre o brincar e o real.

Para o psicanalista inglês Donald Woods Winnicott, jogar “é sempre uma experiência criativa, uma experiência situada no continuum espaço-tempo, uma forma fundamental da vida” (WINNICOTT apud RYNGAERT, 2009, p. 35). A capacidade de jogar, brincar e criar não é somente reservado às crianças ou aos artistas mas sim a todos os homens, desde que haja condições do ambiente para isso (WINNICOTT, 1975).

Como homens que jogamos e que brincamos, buscamos em nossa realidade e no nosso dia-a-dia espaços que nos permitem brincar e assim sentir o prazer que o jogo é capaz de proporcionar. Sendo assim, podemos dizer que o jogo está presente durante toda a vida humana, e acompanha nosso tempo biológico e social. O jogo possui um forte aspecto ancestral, ligado a sobrevivência.

Para Richard Schechner (2013), estudioso da performance e autor do livro *Performance Studies: an Introduction*, o jogo durante muito tempo foi encarado como algo ruim ou vicioso. Esta visão foi alterada na virada do século XX, quando o jogo passa a ser visto como uma categoria do pensamento criativo e da ação. A partir deste momento pesquisadores de diversas áreas começam a pesquisar o jogo.

Para o autor, o jogo está presente em diversos momentos, que por vezes podem até passar despercebidos por nós. O jogo está nas cartas, no flerte, e nos 15 minutos de intervalo de um trabalhador ou de um estudante. Para ele, o jogo é um modo, uma atividade, uma erupção espontânea, que pode ser colocado dentro de regras ou ser muito livre.

Nos jogos com regras podemos citar os jogos de baralho ou os esportivos, nestes jogos, as regras são explícitas e o carácter da competição prevalece, sempre resultando em um vencedor e um perdedor.

Para Schechner (2013), é no jogo livre e sem regras que se encontra a arte, a criatividade e a infância. Os jogos sem regras, ou com regras modificáveis se aproximam da brincadeira livre, da performance, e do *Trickster*, daquele que subverte as normas e clama por liberdade, possuindo em si a capacidade de subverter os poderes.

## TRICKSTER, O MALANDRO TOLO

*Trickster* pode ser traduzido do inglês para o português por bobo, trapaceiro, palhaço, curinga. Na cultura brasileira pode ser traçado um paralelo entre o *Trickster* e o Saci ou mesmo o Exú. (PRENTKI, 2011).

Para Prentki (2011), a figura do *Trickster* se manifesta em praticamente todas as culturas e carrega consigo a capacidade de se comunicar entre diferentes mundos e realidades, sendo que poderá aparecer, conforme elucidada Jung:

Em contos picarescos, na alegria desenfreada do carnaval, em rituais de cura e magia, nas angústias e iluminações religiosas, o fantasma do "trickster" se imiscui em figuras ora inconfundíveis, ora vagas, na mitologia de todos os tempos e lugares, obviamente um "psicologema", isto é, uma estrutura psíquica arquetípica antiquíssima. (JUNG, 2000, p. 256)

Segundo Carl Jung (2000) o arquétipo<sup>2</sup> do *Trickster* nasceu em um universo de ritual, se fazia presente em celebrações católicas, que era praticado pela comunidade cristã. No século XVI tais manifestações foram proibidas pela Igreja Católica. É a partir desta proibição, que surgem às margens da sociedade a *commedia dell'arte*, formada por uma trupe de atores que se especializava na representação de personagens-tipos. A personagem que representa o *Trickster* na *commedia dell'arte* é o Arlequim, tal personagem possui a função de divertir o público, faz parte da classe dos empregados e para conseguir vantagens, subverte as regras usando o jogo da negociação.

Tal situação pode ser facilmente verificada e tomamos como exemplo uma das últimas cenas do filme *Auto da Compadecida* (2000), dirigido por Guel Arraes, adaptado da peça teatral de Ariano Suassuna, a saber, a cena do julgamento. Nesta cena, a personagem João Grilo, tipificação da essência do *Trickster*, chega ao céu e se vê diante das figuras de Jesus e Virgem Maria e faz uma negociação para que seus pecados sejam redimidos assim que ele voltar para a terra e retornar a sua vida.

O *Trickster* representa assim um questionador nato que se aproxima da essência da criança marota, que questiona o que vê e as regras que a cercam e usa de sua astúcia para subverter as regras.

A figura do palhaço como já conhecemos é a figura que além de transgredir as normas vigentes, pode causar o riso e o choro ou até mesmo o sentimento de repulsa.

Antes de tudo, o palhaço é um ser do e no mundo, uma figura substancial que existe no espaço. Porém, quando ele se faz presente, colocando-se em relação com as outras coisas do mundo, para experimentar e ser experimentado, ele atinge outro patamar de existência. Este tênue limiar pode ser o ponto onde se constitui e se instaura a presença do Palhaço, um ser que, primordialmente, existe e age/reage aos acontecimentos, muitas vezes sem julgamento do considerado certo ou errado. (TELES, 2016, p. 39)

Entre tantas linguagens da palhaçaria que hoje conhecemos, como o palhaço do circo, o palhaço de Hospital, entre outras, me detenho aqui a analisar o palhaço que busca se encontrar e efetivar sua arte através do encontro com o outro, como algo singular.

Para Teles (2016), o palhaço que adentra na poética da performance encontra-se no movimento do ir e vir entre a sua presença e as esferas culturais a que pertence. Neste sentido o palhaço coloca-se no lugar de uma figura que transita entre suas próprias verdades e as éticas culturais. O palhaço performer revela e oculta os acontecimentos do mundo. “O palhaço, aqui, é um Ser que se sente a vontade para comportar-se como uma criança, engraçada, má, poética, esperta, terna” (TELES, 2016, p. 40).

<sup>2</sup> Jung define arquétipo a partir da filosofia platônica. Para ele, arquétipo é sinônimo de ideia de um modelo. Tal termo surge na psicanálise e faz parte do inconsciente coletivo e individual.

Assim o palhaço busca sempre estender suas percepções de mundo para se desenvolver como linguagem universal e pessoal. Ele busca se desenvolver em um jeito de estar no mundo e para isto utiliza o jogo, seja ele com seu parceiro de cena, com o público ou consigo mesmo.

### **O ENCONTRO COM O OUTRO E CONSIGO MESMO, O TRICKSTER NO ESPETÁCULO PROVISORIAMENTE NÃO CANTAREMOS O AMOR DA CIA TRAÇO!**

Ofereço aqui meu olhar na condição de espectadora sobre o espetáculo *Provisoriamente não Cantaremos o amor*, da Cia Traço, pela razão da Cia nutrir a linguagem da Palhaçaria como fazer teatral.

Assisti o espetáculo em dezembro de 2018 na Casa das Máquinas, durante a Maratona Cultural, evento promovido pela Prefeitura de Florianópolis-SC. A Cia Traço atua em Florianópolis/SC desde 2014 e é composta por atores e atrizes que escolheram a linguagem da Palhaçaria para desenvolverem sua pesquisa prática e teórica. A companhia desenvolve uma linguagem própria, pautada no encontro entre atores e espectadores, na busca de estabelecer uma relação livre, direta e potencialmente transformadora.

441 ■



Figura 1: Espetáculo *Provisoriamente não cantaremos o amor*.

FONTE: Diogo Andrade, blog da companhia, 2018.

Sinopse:

O que acontece quando três sacerdotes do riso, três xamãs da bobagem, três ofertantes do coração se juntam para fazer o mundo girar? O que acontece quando três camicazes do amor saltam do abismo para cair fora dele e plantar a possibilidade de enterrar aquilo? Aquilo que para o mundo, aquilo que para os corações, aquilo que para a alegria e a vontade de ser feliz. O que acontece se, de repente, o público se torna protagonista? Então, o fogo da cerimônia é aceso, a luz em nosso peito é acesa e o mundo volta a girar. Onde a cachaça acende a festa, a maraca chama o espírito e o riso convoca o presente, aqui e agora, os palhaços fazem uma festa, a dança da vida. (Cia Traço, 2018)

Neste espetáculo três xamãs utilizam a linguagem do palhaço para subverter as normas vigentes, evocando uma poética da presença, do palhaço em performance. O público é convidado a participar junto, evocando e transformando o espaço em um grande ritual. “No caráter do xamã e do curandeiro há algo de *-Trickster-*, pois eles também pregam peças maldosas aos que a eles recorrem, para depois sucumbirem a vingança dos prejudicados” (JUNG, 2000, p. 252). Tal espetáculo organizado como um grande ritual parecia carregar algo de cura que se mesclava com a zombaria dos palhaços.

Durante todo o decorrer do ritual, a presença foi evocada. Naquele espaço cênico os espectadores junto com os atores foram convidados a vivenciarem o tempo presente, o aqui-agora. Tal presentificação não prescrevia nenhuma regra a não ser a da própria condução do espetáculo.

Atores e espectadores não foram separados por uma cortina teatral, por uma hierarquia teatral, ambos se fundiram em um só. É praticamente inexistente uma narrativa teatral linear e quase todos os atos comunicativos foram fundados em uma performance no corpo. Como dito por Gumbrecht (2010), este modo de produção teatral existe desde a Idade Média. Em tais espetáculos é possível identificar a forte e importante presença de um ator, normalmente representado pelo palhaço ou bobo que pede permissão para entrar em um espaço que será compartilhado entre atores e espectadores.

A linguagem do palhaço facilita o espaço para a brincadeira e aqui reafirmo as palavras de Winnicott quando ele diz que “é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self)” (WINNICOTT, 1975, p.80). Para Winnicott (1975) todas as experiências de relações do self com o mundo possuem qualidades estéticas. E é na estética do encontro e na comunhão entre ator e espectador que a Cia Traço a meu ver escolheu trabalhar neste espetáculo, gerando-o em uma ação transformadora e pulsante.

A escolha pela linguagem do palhaço nos conduziu a um lugar de subversão das regras e da criação de um espaço para o brincar. E também possibilitou um tempo-espaço para o encontro consigo mesmo e com o outro, sendo convidados a despertar nosso *Trickster* interior. Tudo era conduzido pelos atores de uma maneira muito sutil e amorosa, mas ao mesmo tempo sem deixar de ser forte, evocando uma presença tanto do ator/ palhaço quanto do espectador.

O espetáculo também contou com a gag clássica do beijo<sup>3</sup>, número muito presente e comum na palhaçaria, que possibilitou a comunhão entre os espectadores e atores, rompendo qualquer possibilidade de hierarquia, padrão ou norma estabelecida.

Neste texto me aproximo da linguagem do palhaço por me sentir próxima a ela, tanto em afinidades, quanto em práticas artísticas. Acredito no palhaço como uma figura potente para a transformação de relações com o outro e consigo mesmo.

Sobre relações, Nicolas Bourriaud (2009) em sua obra *Estética Relacional*, compreende que a arte sempre foi relacional em diferentes graus, fator de sociabilidade e fundadora de diálogos. A arte está nas relações que são criadas e, estas, podem ser extremamente densas, colocando em proposição quebrar com as normas vigentes. Acredito que o Teatro sempre foi e sempre será um espaço de encontro, com o outro e consigo mesmo. É tempo de resgatar nosso *Trickster*, de resgatar nossa criança interior, é tempo de construir nossa ponte entre a realidade e a brincadeira.

## REFERÊNCIAS

443 ■

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. São Paulo; Martins, 2009.

GUMBRECHT, Hans Hulrich. **Produção da Presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

HUZINGA, Johan. **Homo ludens**. México DF: Editorial Alianza JOHANSSON, 1972.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Rio de Janeiro; Vozes, 2000.

PRENTKI, Tim. Acabou a brincadeira: o teatro pode salvar o planeta? Tradução de Márcia Pompeo. **Urdimento** - Revista de Estudos em Artes Cênicas, 2011, v.2, n.17, p.187-195. DOI: <https://doi.org/10.5965/1414573102172011187>

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar**: práticas dramáticas e formação. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

SCHECHNER, Richard. **Performance Studies**: an Introduction. Third edition, 2013.

SLADE, Peter. **O Jogo Dramático Infantil**. São Paulo: Summus, 1978.

TELES, Tiago Gonçalves. **Do Palhaço à Palhaformance**: Uma poética da presença do palhaço em performance 2016. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul.

<sup>3</sup> A gag do beijo roubado acontece normalmente ao final do espetáculo, quando junto com a participação do público o palhaço pede para um voluntário escolhido da plateia vir agradecer com um beijo no rosto, antes que o voluntário consiga dar um beijo, o palhaço vira o rosto e rouba-lhe um beijo na boca. (Cf. TELES, 2016).



Traço Cia de Teatro. <http://tracoteatro.blogspot.com/p/espetaculos.html>. Acesso em janeiro de 2019.

WINNICOTT , Donald Woods. **O Brincar e a Realidade**. Imageo Editora LTDA, Rio de Janeiro, 1975.

Recebido em 30/05/2019 - Aprovado em 12/09/2019

Como citar:

Gonçalves, M. P. (2019). Palhaço e Trickster: a performance e o jogo como encontro com o outro e consigo mesmo. *OuvirOUver*, 15(2), 436-444. <https://doi.org/10.14393/OUV-v15n2a2019-48951>



A revista ouvirOUver está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional.