

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
PUC-SP

Ana Cristina Pilchowski

O papel da interatividade/crise na comunicação e criação em sistemas
complexos – a ótica do clown

Mestrado em Comunicação e Semiótica

São Paulo
2008

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
PUC-SP

Ana Cristina Pilchowski

O papel da interatividade/crise na comunicação e criação em sistemas
complexos – a ótica do clown

Mestrado em Comunicação e Semiótica

Dissertação apresentada à banca
examinadora, como exigência parcial
para a obtenção do título de Mestre em
Comunicação e Semiótica pela Pontifícia
Universidade Católica de São Paulo, sob
a orientação do professor Doutor Jorge
de Albuquerque Vieira.

São Paulo
2008

ERRATA

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÃO:

- Fig.01:** Curso: Clown e Criação _
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2008).....p.08
- Fig. 02:** O Clown como instrumento na preparação do ator _
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2001).....p.08
- Fig. 03, 04, 05, 06, 07:** Apresentações do espetáculo teatral
Precioso Amor da Troupe Estrullini Teatro
na Divaca.....p.16
- Fig.08, 09:** Curso: Clown e Criação _
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2008).....p.19
- Fig. 10, 11:** O Clown como instrumento na preparação do ator_
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2001).....p. 27
- Fig. 12:** O Clown como instrumento na preparação do ator_
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2001).....p. 33
- Fig. 13:** Curso: Clown e Criação _
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2008)p.33
- Fig. 14:** O Clown como instrumento na preparação do ator_
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2001).....p. 33
- Fig. 15:** O Clown como instrumento na preparação do ator_
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2001).....p. 55
- Fig. 16, 17, 18, 19, 20, 21:** Curso: Clown e Criação _
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2008).....p. 56
- Fig. 22:** Curso: Clown e Criação _
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2008)p.63

Pg.12- linha 19 e 20: função parecida com a exercida pela própria crise
leia-se função como a exercida pela própria crise.

P.23- linha 4: panorama de contato, confronto e pensando, leia-se
panorama de contato e confronto

Pg.32- Subtítulo: 2.1 O SUBSISTEMA O CLOWN, leia-se 2.1 O
SUBSISTEMA CLOWN

Pg.43- linha 23: a principal característica exaltada, **leia-se uma importante característica exaltada**

Pg.48- linha 13: “encarnar” o personagem, **leia-se “executar” o personagem**

P.51- linha 23: imagem real, **leia-se “imagem real”**

Pg.52- linha 5: estabilizador, **leia-se de instabilidade.**

Pg.57- linha 25: entrar o contato, **leia-se entrar em contato.**

Pg.61 – linhas 1 e 2: os referenciais antigos são quebrados e novos são “oferecidos”, **leia-se os referenciais antigos são quebrados diante dos novos que se apresentam.**

Pg.62- linha 29: patamar de “estável”, **leia-se patamar “estável”**

Pg.72- linha 5: obrigado procurar, **leia-se obrigado a procurar**

BANCA EXAMINADARA

Resumo

O papel da interatividade/crise na comunicação e criação em sistemas complexos – a ótica do clown

Essa pesquisa está centrada na análise do papel da interatividade e da crise no estabelecimento da comunicação e criação no processo de formação e descoberta do clown.

Propomos uma leitura do processo criativo do clown partindo da hipótese de que este, a partir de um deslocamento da atenção – voltando-a para o que chamamos de interatividade/crise – obriga o ator-clown a modificar sua visão de mundo. Em outras palavras, sugere um “re-olhar” diante dos fenômenos, e através deste, permite uma ampliação dos mecanismos de percepção, criação e comunicação.

Esse “re-olhar” é atingido pelo clown por meio da instabilidade e da interatividade/crise. O processo de formação do clown, segundo nossa visão, propõe uma leitura da interatividade/crise como fator estimulador da criação.

Para o estudo de tal visão optamos por utilizar a teoria geral sistêmica. A lógica clownesca concebe o mundo e as relações de forma complexa, que em muitos pontos se assemelha ao pensamento sistêmico. Como suporte para o estudo da “crise criadora” utilizamos o conceito de Évolon, criado por Werner Mende, a respeito da crise como fator evolutivo. E tivemos como guia o livro Teoria do Conhecimento e Arte de Jorge Albuquerque Vieira.

Para uma leitura do tipo de percepção estimulada durante a formação do clown empregamos o conceito de Umwelt desenvolvida por Jakob von Uexküll. Também buscamos suporte para o estudo do clown na criação do ator em autores ligados a arte do ator. Entre eles, Luís Otávio Burnier, Renato Ferracini, Dario Fo e Elizabeth Pereira Lopes.

A interatividade/crise regula a percepção do clown, a forma como esse lida com as informações e conseqüentemente a maneira como se comunica. O clown por sua vez, por meio da instabilidade, proporcionar ao ator o contato com a “crise criadora” promovendo a criação a partir de um re-olhar.

Palavras chave: Comunicação – interatividade/crise – criação - sistemas complexos – clown

Abstract

The role of interactivity / crisis in communication and creation in complex systems - the perspective of the clown

The focus of this research is examining the interactive role and the crisis in the establishment of communication and creativity in the training process and discovery of the clown.

We propose a reading of the creative process of clown on the assumption that, from an attention shift - returning it to what we call of interactivity / crisis - requires the actor-clown alter its vision of the world. In other words, suggests a "re-looking" ahead of the phenomena, and through this, allows an extension of the mechanisms of perception, creation and communication.

This "re-look" is achieved by the clown through instability and interactivity / crisis. The clown formation process, according to our vision, proposes a reading of interactivity / crisis as a stimulating factor of creation.

For the study of this vision we choose to use the theory general systemic. The clown logic conceives the world and the relationships so complex, that in many aspects, it is similar to the systemic thinking. As a support for the study of "creative crisis" we use the concept of Évolon, created by Werner Mende, about the crisis as a factor of evolution. And as a guide we use the book: Theory of Knowledge and Art of Jorge Albuquerque Vieira.

For a reading of the kind of stimulated perception, during the clown formation, we employ the concept of *Umwelt* developed by Jakob von Uexküll. We also sought support for the clown study, in the creation of actors, in authors involved with the art of the actor. Among them, Luis Otávio Burnier, Renato Ferracini, Dario Fo and Elizabeth Pereira Lopes.

The interactivity / crisis regulates the clown perception, the way it deals with the information and consequently the way as one communicates. The clown for his time, through the instability, creator provides to an actor the contact with the " crisis " promoting the creation from a re-look.

Palavras chave: Communication – interactivity/crisis – creation – complex system – clown

SUMÁRIO

Introdução	08
1. O <i>Clown</i> e a multiplicidade	13
1.1 O clown e as fronteiras – construindo relações.....	13
1.2 A lógica de pensamento do clown – a lógica da incerteza e interatividade/crise.....	17
1.3. Que <i>clown</i> é esse.....	19
1.4 Estado clownesco ou estado comunicativo criativo	28
2. Descobrindo o <i>clown</i> – entre relações e crises.....	34
2.1 O subsistema <i>clown</i>	35
2.2 As partes se relacionam.....	46
2.3 <i>Clown</i> – a máscara que quebra as mascaras	47
2.4 O psicossocial, a crise, e o desnudamento do clown.....	52
3. O <i>clown</i> e a crise	56
3.1 O Évolon.....	56
3.2 O olhar através da crise.....	64
Considerações finais	68
Referências Bibliográficas.....	73

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÃO

- Fig.01:** Curso: Clown e Criação _
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2008).....**p.08**
- Fig. 02:** O Clown como instrumento na preparação do ator _
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2008).....**p.08**
- Fig. 03, 04, 05, 06, 07:** Apresentações do espetáculo teatral
Precioso Amor da Troupe Estrullini Teatro
na Divaca.....**p.16**
- Fig.08, 09:** Curso: Clown e Criação _
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2008).....**p.19**
- Fig. 10, 11:** O Clown como instrumento na preparação do ator_
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2008).....**p. 27**
- Fig. 12:** O Clown como instrumento na preparação do ator_
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2008).....**p. 33**
- Fig. 13:** Curso: Clown e Criação _
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2008)**p.33**
- Fig. 14:** O Clown como instrumento na preparação do ator_
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2008).....**p. 33**
- Fig. 15:** O Clown como instrumento na preparação do ator_
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2008).....**p. 55**
- Fig. 16, 17, 18, 19, 20, 21:** Curso: Clown e Criação _
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2008).....**p. 56**
- Fig. 22:** Curso: Clown e Criação _
ministrante Ana Cristina Pilchowski, (2008)**p.63**

INTRODUÇÃO



(Fig.01)



(Fig. 02)

Considerando vital ao espetáculo cênico a presença do ator e sua participação crescente na criação e busca por sua própria arte, passa a ser

fundamental o estudo de mecanismos que proporcionem sua inserção de forma mais intensa nesse processo.

Sendo assim, a idéia deste estudo surge da necessidade permanente de investigação de instrumentos que permitam ao ator exercer seu trabalho com verdade e profundidade, uma vez que esse se encontra em lugar central no contexto do processo de criação da cena teatral.

Em detrimento das exigências impostas ao ator antigamente, que, em grande parte, envolviam a preocupação com o texto, a dicção e a colocação da voz em tons e ritmos adequados a um teatro que tinha como centro o texto, e que exigia do ator a repetição de fórmulas prontas, o ator de hoje passa a exercer papel de destaque, ganhando liberdade para experimentar maneiras diversas de envolvimento com o texto e o todo da obra teatral.

A respeito desse novo posicionamento, Jean Jacques Roubine¹ diz o seguinte:

Se até o fim do séc XIX era a personalidade singular e excepcional de um determinado interprete que se impunha, conforme o caso, contra uma técnica essencialmente constituída de receitas que cada geração herda da anterior e transmite à que se segue, o séc XX permitiu ao ator descobrir verdadeiramente a riqueza e a variedade dos recursos e dos meios de que ele dispõe (ROUBINE, 1998).

Os grandes encenadores exerceram influências diversas no teatro da atualidade, desenvolveram formas de preparação e treinamento de seus atores estimulando corpo e mente de seus discípulos, tendo em vista auxiliá-los no processo de criação.

A partir desse posicionamento do encenador, com o passar do tempo o ator foi ganhando autonomia e se tornando mais ativo no processo de construção do espetáculo, o que acarretou novas exigências e responsabilidades a esse no todo da obra. Sendo assim, tornam-se cada vez mais necessários trabalhos

¹ Doutor em letras, professor de teatro na Universidade de Paris VII. Autor dos livros *A arte do ator*, *Introdução as grandes teorias do teatro* e *A linguagem da encenação teatral*.

que visem ao estudo de bases nas quais o ator possa se apoiar em função do desenvolvimento de sua arte.

Ao mesmo tempo, o ator tem sua importância reconhecida como elemento fundamental ao acontecimento teatral, como diz Grotowski²:

O teatro pode existir sem maquiagem, sem figurinos nem cenografias especiais, sem uma área separada de representação (palco), sem iluminação nem efeitos de som. . Não pode existir sem a relação actor/espectador, sem a comunhão de percepção direta e viva (GROTOWSKI, 1975).

Em vista desses acontecimentos, o ator passou a procurar sua própria arte, independente de um único tipo de representação teatral formal ou de um texto que o encaminhe.

Grotowski propõe um método centrado no ator:

Não pretendemos ensinar ao actor uma receita predeterminada, nem dar-lhe uma bagagem de artifícios. [...] Tudo se centra e concentra na maturação interior do ator que se revela por uma tensão levada ao extremo, por um desnudamento completo, pelo patentear da própria intimidade (GROTOWSKI, 1975).

O desvendamento do ator, as descobertas feitas por ele ao assumir sua humanidade dentro do processo de criação são fundamentais para o trabalho de formação do *clown*.

Não se pode negar a importância do humano no teatro, das relações humanas vistas e expressadas através de diferentes ângulos e formas, dando corpo ao espetáculo de teatro. Propõe-se, então, um re-olhar guiado pela linguagem do *clown*, pelo seu modo de contato com a multiplicidade do ser humano, enfatizando

² Um dos grandes nomes do teatro contemporâneo, propõe um trabalho contínuo de treinamento do ator, no qual a experimentação pessoal e o artístico ganham espaço dentro do grupo. Vê o trabalho do ator como experiência autêntica, cujo processo não finaliza com a apresentação do espetáculo.

um treinamento que parte do autoconhecimento do indivíduo e do desvendamento de suas relações com o todo.

O ser humano que tem identidade possui eixo, um centro, um núcleo de valores, que o orienta diante das circunstâncias, oposições e obstáculos que a vida lhe propõe. No caso do ator, a identidade manifesta-se através do ofício. A concretização desse ofício explora um horizonte histórico-biográfico que determina seus resultados artísticos. Estes são relativos a sua própria experiência, herança e visão de mundo, como em qualquer outra expressão cultural (BARBA, 1991).

Quando Barba³ disserta a respeito do teatro antropológico⁴, diz tratar-se de “fortalecimento do nosso eixo-identidade proporcionando um perfil que nos separa dos outros. É um instrumento para encontrar um território no qual todos somos iguais” (1991).

Procuraremos, neste trabalho, depararmo-nos com esse eixo, em torno do qual se desenvolvem nossos aspectos pessoais e nossa relação com o todo, para isso é necessário um embate, uma forma de entrar em contato com as contradições humanas. Propõe-se, então, através do olhar do *clown*, explorar a **crise**⁵ como fator de transformação e criação. (Essa crise na realidade é uma **interatividade/crise**. Ou seja, depende diretamente das relações de interatividade para o estabelecimento da instabilidade necessária ao seu despertar, esse assunto será discutido com maiores detalhes no decorrer do trabalho).

Entendendo o teatro como um processo constante de descobertas e percepção das realidades humanas, e enxergando o ator como um ser criador e expositor de idéias, torna-se clara a necessidade de fomentar, a cada instante, o desejo pela aprendizagem e pelo aprofundamento do ator, através de instrumentos que não só o preparem para a representação no palco, mas também o encaminhem à reflexão a respeito de si mesmo e do outro.

³ Eugenio Barba é diretor e pesquisador teatral, fundador do Odin Teatret e da ISTA (Escola Internacional de Antropologia Teatral).

⁴ “A antropologia teatral é o estudo do comportamento do homem, no nível biológico e sociocultural, em uma situação de representação. O teatro antropológico é o teatro em que o ator enfrenta sua própria identidade.” (Barba, 1991; 189).

⁵ É a crise que tira o sistema de um estado “estável”, obrigando-o a experimentar solução na tentativa de superação da crise. O resultado desse processo é a criação ou a evolução do sistema.

Nesse estudo, desenvolveremos inicialmente uma apresentação do processo de formação do *clown*, ressaltando a importância da interatividade nas relações estabelecidas por ele, apresentaremos um panorama do modo como concebemos o *clown*, dos aspectos da lógica clownesca como uma lógica centrada na instabilidade e na interatividade/crise e do *clown* como um estado comunicativo-criativo.

Em seguida, traçaremos paralelos entre o pensamento sistêmico e de complexidade e a lógica clownesca, defendendo a idéia de que o *clown* desenvolve visões múltiplas do ser humano e de suas relações, e que entre elas se encontram, por exemplo, as visões psicológica, social e biológica. E que essa multiplicidade está diretamente ligada à instabilidade e à ocorrência da crise.

Finalizaremos o estudo apresentando a crise a partir de uma visão sistêmica, tendo como base o conceito de Évolon⁶. A crise seria responsável pelo desencadear de um “re-olhar” e, conseqüentemente, por uma ampliação da percepção (para essa discussão acerca da percepção, utilizaremos o conceito de Umwelt⁷).

Assim, concluímos afirmando a importância da crise no processo de criação do *clown* e contextualizando-o como causador de instabilidade no processo de criação do ator, desempenhando, desse modo, uma função parecida com a exercida pela própria crise, ou seja, estimulando o ator à criação.

⁶ Tal como dito em VIEIRA, 2006. No Évolon, o sistema sofre uma ruptura causada por ruídos internos ou externos a ele e, conseqüentemente, sai de um estado estável ou de “metaestabilidade”. A partir dessa desorganização, o sistema atravessa etapas em que busca soluções para a crise até alcançar novamente a estabilidade. Durante o Évolon, o sistema cresce em complexidade, o que o torna ainda mais propenso a sofrer novas transformações.

⁷ Conceito de Jacob von Uexküll, o Umwelt constituiria um tipo de “filtro” através do qual cada espécie percebe o ambiente.

1. O CLOWN E A MULTIPLICIDADE

1.1 O CLOWN E AS FRONTEIRAS – CONSTRUINDO RELAÇÕES

Falar de *clown* é falar ao mesmo tempo de algo amplo e geral, de experiências que facilmente podem dizer respeito a qualquer pessoa, mas que não podem ser alcançadas sem que haja um encontro com a própria individualidade. É a partir dessas relações entre o que é pessoal e o que é “geral”, que se dá o aprendizado do *clown* e se desenvolve seu processo de conhecimento, criação e produção de informação.

Assim, ao me referir ao *clown*, faço menção a um tipo de *clown* muito comumente utilizado pelos atores de teatro (que explicitaremos melhor mais à frente), mas também a experiências pessoais obtidas em cursos de *clown* e treinamentos de ator baseados nessa técnica, assim como em oficinas ministradas por mim.

Este estudo tem como base principal experiências práticas das quais participei. Então, no decorrer do trabalho, busquei teorias que dialogassem com uma visão pessoal em relação ao que é o *clown*, como funciona sua lógica e seu processo de aprendizado.

É justamente nessa multiplicidade de experiências com o *clown* que se encontra a essência deste trabalho. E a partir das relações entre as diferenças e as igualdades, percebidas nos processos que pude vivenciar, foi construída essa “teia” que revela o *clown* como ser complexo e inserido uma visão sistêmica.

Nos vários contatos que tive com o *clown*, houve diferenças no tipo de aprendizado e nas características reveladas de acordo com o enfoque dado ao

aprendizado. A visão que me foi apresentada por Mário Fernando Bolognesi⁸, por exemplo, de origem mais circense, trabalha bastante com esquetes prontas, figurinos e maquiagem bastante exagerados, menos improvisado para a criação das cenas — uma visão bastante diferente das que havia entrado em contato até então, mas que também trazia a exaltação do ridículo e das fragilidades humanas.

O palhaço apresentado por Gabriel Guimard⁹, mais virtuoso, tem a preocupação de trazer para a cena habilidades já desenvolvidas, como fazer acrobacias, tocar instrumentos, etc., o que também é uma característica muito forte dos palhaços de circo. Já na oficina “*Clown — A Arte de Fazer Rir*”¹⁰, ministrada pelas Marias da Graça, acentuou-se os elementos de jogo e também no *clown* como expansão do pessoal, do individual.

Há ainda o trabalho apresentado por Eugênio Barba e grupo *Odin Theatre*¹¹ no Festival Internacional de Londrina, em 1999, com demonstração de *clown* exibida pela atriz Roberta Carreri. Nessa apresentação, o *clown* encontra seu espaço nas bases de treinamento do ator, e aparece em meio a várias outras demonstrações de elementos trabalhados pelo grupo, como a coluna como eixo para o movimento do corpo, ou os instrumentos musicais, numa composição em que cada ator escolhe o elemento ou o conjunto de elementos ao qual vai se dedicar, naquele momento, em seu treinamento.

Além disso, o enfoque nos elementos de crueldade como forma de fazer rir, de exposição ao ridículo e embate consigo mesmo na construção do *clown*, foi trazido por Mauro Zanatta¹².

Logicamente, apesar de cada profissional focar mais alguns aspectos do que outros, durante os cursos, muitas das características apresentadas em um curso se repetem em outros. As referências apresentadas nessa leitura

⁸ Na disciplina “Tópicos especiais em Artes Cênicas – O circo e seus palhaços: interpretação e dramaturgia”, oferecida pelo Instituto de Artes da Universidade de Campinas (UNICAMP), em 2002.

⁹ Curso de palhaço ministrado para o grupo “Doutor palhaço”, em Londrina, 2001.

¹⁰ Ministrado por Ana Luisa Cardoso e Karla Konka, promovido pelo Festival e Fundação Cultural Cassiano Ricardo, São José dos Campos – SP.

¹¹ O **Odin Teatret** foi fundado em 1964 na Dinamarca. É dirigido pelo pesquisador teatral Eugenio Barba, o grupo dedica-se desde os primeiros anos ao treinamento do ator, em 1979 Barba fundou o ISTA, Escola Internacional de Antropologia Teatral. (Ferdinando Taviani in Barba, 1991;221-249)

¹² Oficina “Eu o clown e o que restou ...” promovida pelo Festival de Teatro de Curitiba.

mostram apenas poucas qualidades entre as muitas trabalhadas nos diversos processos.

Dentre as várias experiências, considero de grande importância o trabalho de treinamento desenvolvido dentro do grupo Estrullini Teatro Na Divaca, em que construíamos nossos *clowns* uns com a ajuda dos outros, revezando-nos para propor exercícios. Essa experiência nos obriga a prestar atenção também nos processos dos outros. Esse caminho foi sendo construído a partir da experimentação e principalmente do jogo e da improvisação.

Outros pontos a serem considerados para formação desse pensamento acerca do *clown* são os autores que também me serviram de guia ainda em 2001, dentre os quais os principais são Luís Otávio Burnier¹³, em *A arte do ator: da técnica à representação*, e Elizabeth Pereira Lopes¹⁴, na tese “A Máscara e a formação do ator”.

Em meio a tanta diversidade, existem também muitos pontos comuns. Entre eles estão o encontro com a fragilidade humana e com o ridículo, e a presença do jogo e da improvisação, mas, principalmente, o contato com a instabilidade e com a crise, que exige do *clown* um novo olhar diante do acontecimento, em busca da solução e da criação, e com a percepção de que o erro pode ser algo bom, que pode render frutos.

A vivência desses processos foi a chave para o entendimento do *clown* como ser múltiplo, focado nas relações, assim como para a percepção do importante papel desempenhado pela interatividade e pela crise.

Tendo tais constatações como referência, encaminhou-se a formação da hipótese de que, através da interatividade e da crise, o *clown* estimula um “re-olhar” ao mundo e à possibilidade de criação, assim como à construção do pensamento clownesco dentro de uma ótica complexa e sistêmica.

¹³ Luís Otávio Burnier foi fundador do Lume (Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas Teatrais da UNICAMP), foi discípulo e assistente de Etienne Decroux (referência na mímica corporal dramática) e pesquisador das técnicas corporais e vocais para o ator, registradas no livro *A arte do ator, da técnica a representação*.

¹⁴ Doutora em Artes Cênicas pelo Instituto de Artes da UNICAMP, na referida tese descreve e discute a questão da máscara na formação do ator, assim como a formação do ator não mascarado através da máscara, passando por diferentes máscaras e por conceitos, técnicas e iniciação com o nariz de *clown*.

TROUPE ESTRULLINI TEATRO NA DIVACA:



(FIGURAS 03, 04, 05, 06, 07)

1.2 LÓGICA DE PENSAMENTO DO CLOWN – A LÓGICA DA INCERTEZA E DA INTERATIVIDADE/CRISE

Tendo como parâmetro as experiências citadas acima em busca da construção do *clown* e do desenvolvimento pessoal como atriz, acredito que o *clown* assume e age em conformidade com uma lógica de pensamento e envolvimento complexa e aberta. E, dessa forma, propicia interatividade, comunicação e criação.

Estudar o *clown* é colocar em foco o contato em seus vários graus: consigo mesmo; com a multiplicidade do próprio ser; com uma lógica invertida; com a comicidade do mundo e suas inúmeras possibilidades; contato com o outro (enxergar-se no outro e deixar que ele se veja em você); contato com o momento presente; com as necessidades e vontades que sentimos aqui e agora; com uma visão dimensionada pelo ridículo, curioso e ingênuo (que desperta questionamentos acerca do dia-a-dia e da maneira como vivemos ou nos relacionamos); contato com uma necessidade de vida, de plenitude, que longe de depender de regras depende do querer. Contato esse que está presente em nossas vidas diárias e que recebe um novo olhar do *clown*, um olhar de ampliação, e consiste em material para criação artística. Tal contato nos conduz, inevitavelmente, a questões em torno da condição humana, do modo como lidamos com nossas fragilidades e medos, de como vivemos ou deixamos de viver.

O *clown*, no entanto, não foca apenas o contato, mas os contrastes e confrontos que ocorrem em consequência do contato. Esses confrontos ocorrem a partir de uma valorização da interatividade. O que chamamos aqui de interatividade engloba as relações estabelecidas em diversos níveis, como: o *clown* em suas relações consigo mesmo, em suas diversas formas de perceber o mundo; nas relações com os companheiros de cena; com o público; com os estímulos que lhe são oferecidos para trabalhar, como temas, exercícios, etc. Interagir, em nossa concepção, é trocar informação nesses diversos níveis, deixar que as informações e os estímulos o modifiquem e, ao mesmo tempo, reagir a elas, podendo, assim, modificar o outro, mas também perceber tanto o que é diferente como o que é igual.

Essa interatividade vem acompanhada, nesse processo, da “crise criadora”. Coloca-se aqui a crise inserida num contexto da teoria sistêmica e da complexidade gerada por conflitos causadores de uma desorganização, que, por sua vez, obriga o sistema a se reorganizar, fazendo com que ele evolua e cresça em complexidade.

É a crise ocorrendo a partir da instabilidade gerada pela interatividade, pelo contato e pela percepção das diferenças e das igualdades. É chamada “crise criativa”, pois obriga o sistema a se transformar na tentativa de transpor obstáculos. Ou seja, o *clown* foca a percepção na instabilidade/crise, filtra os acontecimentos a partir desse foco, procurando nele elementos de incompatibilidade ou problemas, e a possibilidade de criação através da superação.

Falaremos sempre, durante este estudo, de sistemas e complexidade. O pensamento sistêmico concebe o mundo a partir de relações de complexidade, ou seja, o mundo é composto por sistemas e subsistemas diversos, que se relacionam entre si em diferentes níveis e formas, trocando informações e exercendo influências mútuas. Dentro de um determinado sistema, vários subsistemas se relacionam, e dessas conexões surgem novas características que anteriormente não estavam presentes no sistema, são as chamadas “emergências”. Assim sendo, o sistema não pode ser reduzido a uma simples soma de suas partes, uma vez que novas características surgem das interações ocorridas dentro dele. O pensamento complexo tece, liga; ele distingue as partes sem separá-las (MORIN, 2003).

Tais pensamentos consideram essencial o contexto e a percepção de que o fato de duas coisas serem diferentes não as separa. As relações entre *clown* e sistemas complexos serão discutidas mais longamente no próximo capítulo.

A partir desse pensamento também podemos deixar mais clara nossa visão de interatividade/crise. Dentro de um sistema, e considerando os contextos em que ocorrem os contatos, a interatividade/crise possui a característica de relacionar diferenças, permitindo o surgimento de emergências. A contextualização permite também a percepção das igualdades dentro do sistema e, com isso, a constatação da ocorrência de automatismos e cristalizações.

Podemos dizer que a lógica da interatividade/crise é também uma lógica da incerteza (do instável, cujo andamento não pode ser completamente determinado, pois pode sofrer reviravoltas; que depende de relações cujas emergências são imprevisíveis). Dessa forma, o *clown* aceita que é regido por essa instabilidade, incerteza, e percebe nela a possibilidade de encontrar o novo.

Justamente por perceber esse movimento de transformação acarretado pela instabilidade/crise, torna-se fácil para o *clown* constatar a presença dos automatismos e cristalizações dentro do sistema. São os pontos em que a transformação tem como empecilho as ações condicionadas, que não permitem ao sistema perceber ou lidar com a imprevisibilidade, ou que tentam negá-la.

Essa visão do *clown* focada na interatividade/crise permeia este estudo. Ela é um filtro do qual o *clown* se utiliza para recodificar sua visão de mundo e, assim, encontrar os materiais e os estímulos necessários à criação e também à comunicação.

1.3 QUE CLOWN É ESSE?



(FIGURAS 08, 09)

O palhaço, ou *clown*, possui muitas vertentes, por isso é importante definir que linha é essa à qual estou me referindo e qual sua lógica de percepção do mundo. Porém, o caminho aqui traçado, como dito anteriormente, é fruto da relação entre as concepções de vários artistas e da minha própria leitura diante deles. Assim, muitas características que descreveremos são comuns a qualquer *clown*.

A interatividade/crise apresenta-se sempre no *clown*, uma vez que esse tem como centro o ridículo, o problema, o erro e, na maior parte das vezes, a leitura que faz disso é inesperada, parte de olhares extracotidianos para o mundo.

O “tipo” de *clown* que inspirou este trabalho valoriza a autodescoberta, a busca pessoal, a maneira que cada indivíduo possui de perceber o mundo e se relacionar com ele. Também concede grande importância às diferenças, e à interação com o entorno.

Esse “tipo” de *clown* vem sendo muito utilizado no treinamento do ator e tem como um dos principais disseminadores Luís Otávio Burnier e o Lume¹⁵, assim como as bases de treinamento propostas por Eugenio Barba¹⁶ e o Odin Teatret¹⁷.

Ao investigar vivências que contribuam para o treinamento do ator em referenciais diversos, Eugenio Barba acaba por disseminar a busca por mecanismos que ajudem o ator a alcançar objetivos como a presença cênica e o estado de atenção. O *clown* é um dos elementos aos quais ele se refere, e divide espaço com várias outras influências dentro do processo de treinamento.

Tal linha é seguida e levada adiante também pelo Lume, que sofre inegável influência do *Odin Theatre*. Seu trabalho se desenvolve a partir de algumas linhas de pesquisa, encontrando-se entre elas “O Estudo do *Clown* e o Sentido Cômico do Corpo”. No entanto, o Lume parece ter se aprofundado ainda mais no trabalho com o *clown*, e passou a ser referência desse tipo de trabalho no Brasil;

¹⁵ **LUME** – Núcleo interdisciplinar de Pesquisas Teatrais da UNICAMP.

¹⁶ Eugenio Barba é diretor e pesquisador teatral, fundador do Odin Teatret e da ISTA (Escola Internacional de Antropologia Teatral).

¹⁷ O **Odin Teatret** foi fundado em 1964, na Dinamarca. Dirigido pelo pesquisador teatral Eugenio Barba, o grupo dedica-se desde os primeiros anos ao treinamento do ator. Em 1979, Barba fundou a ISTA, Escola Internacional de Antropologia Teatral (Ferdinando Taviani in BARBA, 1991; pp. 221-249).

vem difundindo sua pesquisa através de publicações, cursos e espetáculos, como "Cravo, Lírio e Rosa" e "La Scarpetta (Spettacolo Artístico)". Luís Otávio Burnier, um dos fundadores, registrou técnicas pesquisadas pelos atores do Lume, entre elas o *clown*, no livro *A arte do ator, da técnica à representação*, no qual ele passa por referenciais históricos, chegando ao treinamento do *clown*. Acerca dos tipos de *clown*, ele nos diz o seguinte:

Na verdade palhaço e *clown* são termos distintos para se designar a mesma coisa. Existem, sim, diferenças quanto às linhas de trabalho. Como, por exemplo, os palhaços (ou *clowns*) americanos, que dão mais valor à *gag*, ao número, à idéia; para eles, o que o *clown* vai fazer tem um maior peso. Por outro lado, existem aqueles que se preocupam principalmente com o como o palhaço vai realizar seu número, não importando tanto o que ele vai fazer; assim, são mais valorizadas a lógica individual do *clown* e sua personalidade; esse modo de trabalhar é uma tendência a um trabalho mais pessoal. Podemos dizer que os *clowns* europeus seguem mais essa linha (BURNIER, 2001, 205).

Desse modo, o *clown* ao qual faço referência neste trabalho se identifica com o 2º tipo descrito por Burnier, valorizando a lógica individual. No entanto, a valorização de tal lógica só é possível se formos capazes de perceber também o todo, de nos defrontar com as diferenças. É através do embate, da interatividade/crise que se trabalha a própria individualidade no treinamento do *clown*. Assim, enfatizamos a importância das relações e interatividades neste estudo, partindo do pressuposto de que é por meio delas que percebemos o mundo.

Num mecanismo de espelhamento e alteridade, o *clown* se defronta com o outro para descobrir a si mesmo. Mas ao se mostrar, procura fazer com que o outro se descubra, desempenhando, desse modo, um papel comunicativo.

Esse mecanismo de espelhamento e alteridade está presente nos treinamentos em todo campo das artes cênicas. É comum, nos processos de criação, que os atores, dançarinos, etc., passem por processos de autodescoberta. O *clown* concede atenção especial à busca em si de seus aspectos mais ridículos e ingênuos. Propõe-se, assim, não apenas a investigar, mas também a ampliar suas inseguranças, seus medos e automatismos. Apresentando esse material ao público, colocando-o num contexto de ridículo e muitas vezes também de denúncia (do que é

cristalizado, totalitário, ou enrijecido pelos hábitos e crenças.), o *clown* traz à tona o questionamento pelo viés do riso.

No confronto com o mundo ao seu redor, seus conceitos e regras psicossociais¹⁸, o *clown* descobre que possui formas próprias de perceber e lidar com cada situação, e que elas, na grande maioria das vezes, são distintas das do outro. Conforme Elizabeth Pereira Lopes defende na tese “A Máscara e a formação do ator”:

Para encontrar o germe do *clown* é preciso descobrir as nossas falhas como seres humanos e tudo aquilo que nos torna ridículos aos olhos dos outros (...)
O segredo do *clown* é seja você mesmo, descubra o seu lado estúpido e patético que nunca acerta as coisas (LOPES, 1990, 282-283).

Por meio do confronto com as crenças estabelecidas pelas relações entre indivíduo e coletivo, encaramos nossas falhas e medos. Durante esse processo de autodescoberta, num espaço constituído por nossa cultura, família, e sociedade, é necessário ter a coragem de agir na “marginalidade”, agir de acordo com sua própria lógica.

Destituindo-se da limitação constituída pelo medo do julgamento do outro ou da autocrítica exagerada, o *clown* encontra-se apto a quebrar regras e automatismos. Citando novamente Lopes, “a proteção que vem do nariz vermelho é a permissão que o ator tem para abrir suas couraças sociais” (LOPES, 1990, 286)

De acordo com a autora, o confronto, o jogo entre opressor e oprimido simboliza o microcosmo do *clown*. Considerando esse pensamento, acreditamos ainda que interatividade e confronto propiciam não só encontrar as diferenças, mas também os pontos em comum, assim como as fraquezas e falhas próprias do ser humano ou da sociedade em que vivemos. Desse modo, identificamo-nos com o outro e percebemos, às vezes de modo pouco consciente, que nossos medos, problemas, disfarces, impulsos e fraquezas são bastante

¹⁸ Visão desenvolvida a partir da idéia de sistemas psicossociais dada por Jorge de Albuquerque Vieira (2007).

parecidos, e que a incerteza nos é comum. Destarte, temos a possibilidade de desenvolver a comunicação em torno das diferenças e igualdades das informações que nos são apresentadas ou que apresentamos ao mundo.

Diante desse panorama de contato, confronto e pensando a partir do qual surge a oportunidade de criação, em meio ao solucionar dos conflitos, podemos dizer que o *clown* tem sua base na interatividade/crise, e, por meio dela, depara-se com as instabilidades e incertezas, mas também com a reviravolta e o novo.

Nas diferenças, recolhe informação, e, ao fazer sua leitura, reage e cria, produz nova informação. O *clown* se comunica descobrindo o que é comum a todos mesmo diante da diferença; expõe sua visão complexa de mundo e enxerga nas diferenças a possibilidade de produzir conhecimento.

Algumas características importantes a serem consideradas são apontadas por Federici¹⁹ ao lembrar seu parentesco com a comédia *dell'arte* e o teatro popular da renascença, na dissertação “De palhaço e *clown*”:

(...) artistas criavam seu universo particular junto do público, obedecendo a uma estrutura de pensamento própria, peculiar e apoiando-se, por meio do improviso, nas situações corriqueiras da vida (naquela instância, as fronteiras entre o sano e o louco, a arte e a vida, eram por demais permeáveis: o tráfego entre tais polaridades culturalmente construídas ainda mantinha-se mais permitido). Brincavam e/ou criticavam-nas aberta e profundamente, amparados sempre pelo contraponto entre o oficial e o popular. Nesta espécie de manifestação cênica, aquele que assiste e aceita a relação, o jogo, deixa de ser mero espectador e passa a fazer parte, convidado pelo cômico, de seu mundo, absurdo que pareça. A lógica, por vezes infantil, do *clown*, no sentido de não ter os “filtros sociais” da maioria, busca ser sedutora e contagiante, a fim de abrir os canais íntimos de uma comunhão artística. Assim, ele pode tudo! Sua tarefa também é a de conquistar e espalhar uma permissividade social, ou um afrouxamento dos padrões de comportamento, obtida em negativo, em espelho, pois é a partir da ridicularização dos costumes que a ampliação da noção acontece (FREDERICI, 2004).

O *clown* é herdeiro da arte popular de várias épocas, seus antepassados estão, por exemplo, na baixa comédia grega e romana, nas personagens mascaradas da comédia *dell'arte* na Renascença, assim como nos

¹⁹ Conrado Augusto Gandara Federici, mestre pela Faculdade de Educação da UNICAMP.

bufões de feira e bobos da corte da Idade Média. Da comédia *dell'arte*, carrega as relações de jogo com o público e entre as duplas, e as bases improvisacionais (BURNIER, 2001).

De acordo com Machado²⁰:

Dos bobos e dos bufões da idade média, o *clown* herda entre outras coisas, a exploração do que era então considerado como imperfeições físicas: ser gordo, ser magro, ser magro e alto, ser gordo e baixo, ser desengonçado, não ter coordenação motora, errar, cair na rua, tropeçar, falar errado, ser atrapalhado, ser burro, ser desafinado, não gostar do próprio nome, perder nos jogos, etc. Sabemos da existência delas. Reconhecemos suas manifestações que, de preferência, ocorrem em momentos completamente impróprios e nos expõe ao ridículo (MACHADO, 2000, 63).

Inicialmente, as deformações dos bufões eram reais, eles eram corcundas, anões, aleijados; com o passar do tempo, essas características passaram a ser representadas. O bufão possui características mais grotescas que o *clown*; no *clown* esses aspectos são trazidos de forma mais sutil, por meio da caracterização de figurino e do nariz (BURNIER, 2002).

Também eram populares as apresentações da Commedia dell'Arte, feitas normalmente ao ar livre, nas ruas e feiras. E tinham como cenário uma simples tela que era montada sobre um tablado. Foi uma arte independente do texto, que privilegiava o cênico, em detrimento do texto escrito. Os atores eram completos, capazes de improvisar, jogar entre si e com o público, cantavam, dançavam, faziam acrobacias. Por tudo isso, podemos compará-la ao trabalho atual do clown que valoriza a habilidade de improviso, jogo e de responder às reações externas.

A respeito dos personagens da Commedia dell'Arte pode-se dizer que o Zanni (servos) e as duplas de clowns têm muito em comum.

Existiam dois tipos de Zanni: o primeiro fazia o público rir por sua astúcia, inteligência e engenhosidade. De respostas espirituosas, era arguto para fazer intrigas, blefar e enganar os patrões. Já o segundo tipo de criado era insensato, confuso e tolo. Na prática, porém, havia certa "contaminação" de um com o outro. O primeiro Zanni é mais conhecido como *Brighella* e o segundo como *Arlecchino*. (BURNIER,2001,207)

Outra descrição dos dois servos,

²⁰ Maria Ângela de Ambrosio Pinheiro Machado, doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP.

Brighella – inteligente, astuto, malicioso, espirituoso, sabe tirar proveito de tudo e de todos.

Arlequim – Simples e ingênuo. Sempre alegre, não se perturba com nada nem com ninguém. (VENDRAMINI,1992,32)

Existem dois tipos principais de clown, o branco e o augusto. O branco faz o papel do chefe, o mandão, mais cerebral, que fala mais,

(...) encarnação do patrão, o intelectual, a pessoa cerebral. Tradicionalmente, tem rosto branco, vestimenta de lantejoulas (herdada do Arlequim da Commedia Dell'Arte), chapéu cômico, está sempre pronto a ludibriar seu parceiro em cena. Mais modernamente se apresenta de smoking e gravatinha borboleta. (BURNIER, 2001, 208)

Por sua vez o Augusto é ingênuo, infantil e emocional, está sempre sendo repreendido pelo companheiro, levando tombos, tropeçando. Inicialmente é ele quem se dá mal, mas na maioria das vezes dá a volta por cima, algumas vezes sem se dar conta e outras por chegar a um ponto de esgotamento que serve de impulso para a revira-volta.

Com freqüência, acontece do *clown* perdedor virar o jogo, pois salta- lhe a mola do “agora chegal” Ou seja, perdido por perdido, resta lhe uma chance de acabar triunfando. (...) é a ultima gota que o faz reagir e virar o jogo (...) Pode-se perder tudo, até a vida, mas, por Deus a dignidade nunca. (FO²¹,1999, 309- 310)

A partir dessa descrição do clown branco e augusto e do Brighella e Arlequim pode-se perceber como é estreita a relação entre eles.

Os *clowns* trabalham muito em duplas, sempre mantendo essa relação entre branco e augusto, fator que enriquece o jogo. Quando o clown está sozinho em cena, ou ao menos sem a companhia de outro “palhaço”, é comum que utilize algum objeto, um elemento do cenário, uma pessoa desavisada (muitas vezes o público), ou até uma parte de seu corpo ou roupa que funciona como sua dupla, com quem estabelece o jogo.

O branco e o augusto se completam e se confrontam, “...são a professora e o menino, a mãe e o filho arteiro, e até se podia dizer que o anjo com a

²¹ Autor do Livro “Manual Mínimo do Ator” que disserta a respeito de técnicas da arte teatral no teatro popular. Prêmio Nobel de literatura em 1977,

espada flamejante e o pecador.” (Fellini- Grupo tempo). Com a união dos dois tipos temos o elemento que causa conflito e prende nossa atenção.

A essência desses ancestrais e do *clown* é a mesma: pôr à mostra o lado ridículo e estúpido do homem, questionar e quebrar regras, explorar desejos, instintos e necessidades do ser humano em seus diversos níveis, contrapor oficial e não-oficial.

Esses aspectos de humanidade são características de igualdade e identificação do ser humano, encarados pelo *clown* como algo natural e muitas vezes explorado comicamente por ele.

Ao enxergar o *clown* como um ser marginal sempre presente na história da humanidade, e que possui características de jogo e comunhão, como as descritas por Frederici, vê-se nele um estado de espírito, ou um estado ampliado de atenção que propicia a interação imediata com o mundo.

Nesse estado de atenção, ao responder com prontidão aos estímulos que lhe são dados, o *clown*, não cede espaço ao autojulgamento de suas idéias e ações e ao medo de errar, por isso acaba sendo muito criativo e encontrando soluções inesperadas para os problemas com que se defronta. Esse “estado” comunicativo e criativo é denominado por Renato Ferracini²², em “A arte de não interpretar como poesia corpórea do ator”, “*estado orgânico*” ou “*estado de clown*” (FERRACINI, 2001).

Nesse estado de *clown*, desenvolvendo a lógica clownesca, destitui-se da “obrigação” de agir dentro de regras sociais preestabelecidas; melhor dizendo, brinca-se, joga-se com essas regras e também as denuncia e ridiculariza em cena.

O *clown* aceita sua própria tragédia, o fato de ser humano e errar e, assim, constrói a comicidade a partir dos conflitos, do erro, na crise; expõe sua tragédia e torna-se criativo e engraçado ao procurar solucionar seus problemas mergulhando num mundo de possibilidades.

²² Renato Ferracini é ator pesquisador do LUME – Núcleo interdisciplinar de Pesquisas Teatrais da UNICAMP, doutor em multimeios pela UNICAMP, pesquisa técnicas para o ator.

Ao inserir-se numa lógica de ação distinta da cotidiana de forma criativa e espontânea, o clown, carrega o espectador consigo. E é via jogo que parte da relação com o público se estabelece, o jogo tem grande responsabilidade por tal ligação, tanto por possibilitar que as experiências de um sirvam ao outro, quanto na configuração do estado clownesco. O professor Norval Baitello Junior²³, ao discorrer a respeito das importâncias do jogo²⁴ cita um ensaio²⁵ do biólogo e etólogo suíço Adolf Portmann em que ele diz:

Jogo é uma forma de lidar livremente com o tempo, é tempo preenchido, oferece um vivenciar significativo para além dos valores da sobrevivência; é um fazer com tensão e solução, lidar com um parceiro com que se joga/brinca (...) o essencial é dar forma, é configurar tempo vazio em tempo vivenciado, preenchido.

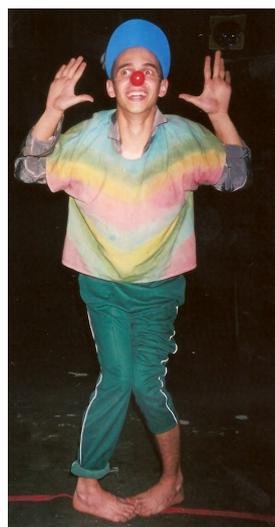
(PORTMANN em BAITELLO JUNIOR: 1999)

Por meio do jogo, o clown permite que o espectador compartilhe sua visão de mundo, ele preenche o espaço da representação com vivência para ambos.

Acreditamos que partilhar da lógica clownesca significa partilhar de seu estado expandido e também enxergar por sua ótica, ou seja, questionar, buscar outras propostas e elaborar a própria forma de relação com o mundo. É a lógica da interatividade/crise e da instabilidade, significa olhar de novo para o que já foi visto.



(Fig. 10)



(fig.11)

²³ Professor de Semiótica da Cultura e da Mídia no programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC – São Paulo.

²⁴ No livro “O animal que parou os relógios: Ensaio sobre comunicação, cultura e mídia” (1999).

²⁵ “Das Spiel als gestaltete Zeit” (O jogo/brinquedo como tempo configurado) (1976).

1.4 ESTADO CLOWNESCO OU ESTADO COMUNICATIVO-CRIATIVO

O estado clownesco é um estado aberto (que permite a troca), que possibilita a multiplicidade de visões, e também é um estado de atenção que facilita o contato com o presente propiciando, assim, interatividade e comunicação. A seguir, discutiremos algumas das características desse estado, na tentativa de apresentar ao leitor uma visão particular, mas que em muitos níveis é compartilhada por outros estudiosos, desenvolvida a partir das experiências práticas já citadas e de leituras acerca do tema.

A importância do contato com a multiplicidade de visões está na descoberta de potenciais de criação não explorados anteriormente. Cada novo olhar a determinado objeto pode ser o estímulo para o início de uma criação, um trabalho ou de pesquisas. Ao se deparar com a possibilidade de re-olhar os acontecimentos cotidianos, de se ater a eles e percebê-los a partir de outros parâmetros, surge a curiosidade e o interesse por novos aspectos. Focar outras visões de mundo, nesse sentido, é despertar para criação e investigação.

Uma vantagem da mudança de ótica propiciada pelo *clown* encontra-se na oportunidade de ver os problemas por outros âmbitos, re-contextualizar. Entre os parâmetros desse “re-olhar”, encontram-se a interatividade/crise e outros aspectos que se desenvolvem conjuntamente a ela, como, por exemplo: instabilidade, incerteza, aceitação do erro como algo natural ao ser humano, e o surgimento do novo a partir das conexões e trocas dentro do sistema.

Um dos contatos mais claros e perceptivos do ator com o estado de atenção clownesco se dá a partir da iniciação do *clown*. Nesse processo, passa-se por um momento de concentração e contato extremo com uma situação-problema, que é responsável pela exposição ao ridículo. É um momento que exige coragem e persistência do ator, para transposição da situação em que é colocado. Diante desse desafio, a proposta é um confronto com sua própria humanidade, ou seja, com a consciência da imprevisibilidade do mundo e do constante risco do erro a que estamos sujeitos.

Em um tipo de exercício de iniciação, por exemplo, coloca-se a pessoa sentada diante dos outros alunos e pede-se que execute determinado som, que será escolhido pelo condutor do exercício. O *clown* encontra-se com a cabeça abaixada; utilizando-se do som escolhido, é pedido que o “aluno” responda a perguntas, cante, ou fale, sem perder o som, até que alcance certo grau de concentração. Então, pede-se que ele coloque o nariz, ainda abaixado, e que se sente na posição normal rapidamente. A partir de então, será pedido a ele que execute tarefas absurdas, ou lhe serão colocadas situações nas quais a pessoa dificilmente se enxergaria (por exemplo, dizer a alguém pouco atlético: fiquei sabendo que você acabou de ganhar um campeonato de ginástica; e depois: demonstre pra gente alguns dos seus melhores movimentos). É imprescindível que se estabeleça uma relação de jogo, em que o condutor exerce o papel de autoridade. Sempre que o *clown* for falar durante o exercício, deve utilizar na voz o som trabalhado para a concentração no início do exercício, isso evitará que ele pense demais enquanto estiver falando, pois terá de se concentrar no som (o que o fará agir com mais espontaneidade), e, por outro lado, modificará seus próprios referenciais (pelo timbre e ritmo da voz, permitindo que ele se perceba de modo diferente).

A tendência, no início, é que haja resistência e negação, cabe à pessoa que está conduzindo encaminhar o exercício de modo que o *clown* perceba que não está aceitando o jogo proposto, mas com o tempo e com os outros exercícios, a resistência diminui. Também é muito importante que uns assistam aos exercícios dos outros. É mais fácil perceber a resistência no outro e compreender o exercício sem que o condutor explicita os objetivos.

Quando o ator *clown* aceita se arriscar e percebe que é lidando com o ridículo que ele atinge bons resultados, ele se abre para a experimentação de novas maneiras de lidar com situações cotidianas, e passa a enfrentar e buscar os conflitos e problemas ao invés de fugir deles.

Para que possa lidar com o embate direto com o imprevisto, esse ator precisa estar sempre vigilante, pronto para reagir, atento ao mínimo acontecimento. Assim, trabalha os estados de prontidão e presença cênica tão almejados pelo ator.

Exercícios de improvisação com temas, em que não se deixa tempo para pensar e os improvisos devem começar logo que o tema é sugerido, são muito bons para desenvolver a prontidão, principalmente se forem executados em duplas, pois aí um sempre tem que estar atento ao que é proposto pelo outro. O grau de dificuldade dos exercícios vai sendo aumentado pelo condutor pela inserção de novos elementos, seja por uma reviravolta inesperada na história que está sendo construída, a exigência de elementos corporais, um problema ou o simples surgimento de uma nova informação, variações corporais, ritmo corporal e vocal, entre outros.

Esse estado de presença e prontidão concede ao ator distintas possibilidades de criação e expressão, é a partir dele que as aptidões para o jogo cênico (seja ele voltado à relação com os outros atores, com o público ou com estímulos provindos do espaço cênico e até externo à cena) se desenvolvem. O jogo, por sua vez, permite ao ator perceber e reagir, de maneiras diversas, a estímulos externos e internos que servem de material para a criação.

O jogo confere também ao ator a aptidão necessária para que ocorra o processo de expressão. Na dinâmica do jogo, está embutida a relação de tempo da cena — mecanismo que permite perceber os momentos propícios à sua expressão em cena, assim como a maneira pela qual atingir os objetivos a que se propõe.

No jogo, são desenvolvidas espontaneamente estratégias de colocação de idéias e ação, facilitando, assim, a expressão por uma via que não é calculada racionalmente.

Outra característica do estado clownesco é que, além de perceber, reagir e criar, o *clown* expressa suas sensações, idéias e pensamentos, de forma ampla e clara, em suas expressões faciais, corporais e no olhar. Ou seja, a corporeidade do ator é assumida em cena, e cada situação é trabalhada e apresentada de forma clara e coesa, seu corpo inclui sua mente e voz, ele age como um ser completo, inteiro.

A respeito do corpo do ator *clown*, Machado nos diz o seguinte:

O processo de criação do *clown* particulariza-se por focar o corpo do ator. As habilidades perceptivas consistem em o ator perceber as mudanças físicas que o uso da máscara traz. Essas mudanças transformam, por sua vez, os hábitos de percepção, permitindo ao ator experimentar um outro modo de estar no mundo, percebê-lo e interagir com ele. A fisicalidade demarcada pela máscara implica evidenciar a imediatividade da reação física diante de qualquer fenômeno que apareça (MACHADO, 2005).

Considerando esse pensamento, nossa crença é de que para o *clown* não basta perceber e criar, é necessário comunicar, apresentar sua criação e suas idéias ao público, e pela corporeidade ele atinge esse objetivo: o corpo do *clown* está inteiro em cena, presente e expandido, ele é muito transparente, seus sentimentos, sensações e emoções são colocados fisicamente no momento exato do acontecimento. Assim, descobrir e expressar caminham juntos e se automodificam. Essa é uma característica comum aos processos improvisacionais como um todo, no *clown* essa movimentação muitas vezes precisa ser ampliada, porque acompanha sua reação que, em vários momentos, também é exagerada.

Se levarmos em consideração que a relação consigo mesmo, com o companheiro de cena, com o público e o espaço, no momento da expressão, continuam a influenciar e modificar a ação do *clown* da mesma forma que sua ação modifica a todo instante essas relações, podemos dizer que o próprio momento da expressão é também de descoberta e vice-versa, e o *clown* deve transpor o que lhe ocorre ao corpo, considerando também a intensidade dos acontecimentos e deixando-a clara em seu corpo.

O *clown* é um ser múltiplo em suas relações, e também nas sensações e emoções. Estabelecer o estado clownesco é entrar em contato com essa amplitude e levá-la para o corpo. Seu estado de atenção é tão intenso que corpo e ambiente parecem se transformar em algo único, e as alterações que ocorrem no ambiente instantaneamente estão impressas em seu corpo. Dentro dos treinamentos, nas artes cênicas e nos processos que têm a improvisação como base, isso ocorre de formas distintas. Para o *clown*, essa presença é alcançada principalmente pela exposição contínua ao estado aberto, de interatividade/crise,

pelo exercitar da percepção dos acontecimentos a partir dessa ótica, entregando-se à instabilidade.

Apesar da visão simples que o *clown* tem do mundo, de sua objetividade, é difícil explicar sua lógica complexa diante do pensamento cartesiano. Talvez por isso nas oficinas de *clown* seja comum dizer que é preciso fazer, experimentar, para compreender a sua lógica.

Outro fator de grande importância inerente ao estado clownesco ou à lógica clownesca é a verdade cênica. O *clown* acredita plenamente em tudo que executa em cena, por mais absurda ou ridícula que seja a ação que está efetuando. Dessa forma, ele conquista a atenção do público e abre espaço para que possa partilhar aquele momento, o público tem a possibilidade de acreditar junto com o *clown*, e assim inicia a comunicação e a criação, pelo jogo. Ou seja, encontro e desencontro, conexão, interferência, troca, interatividade, e, no caso do *clown*, também crise.

O estado clownesco traz o desafio da multiplicidade das relações consigo mesmo e as diversas maneiras que cada indivíduo tem de perceber o ambiente em que está inserido, que podem ser conflitantes, pois temos distintos referenciais de percepção, (por exemplo, pode-se desejar algo, mas ter medo de obtê-lo, ou se sentir bem executando uma ação que considera proibida). Assim, devido a própria complexidade, o homem entra em conflito consigo mesmo. E nessa multiplicidade de relações com o outro, aparecem aí situações de companheirismo e cooperação e também as de conflito e oposição de idéias.

Pela via da atenção e da presença cênica, o *clown* se abre para receber informações múltiplas do ambiente e, conseqüentemente, se abre para a comunicação. Essa comunicação acontece pela identificação, pela apresentação das fragilidades humanas e também de seus automatismos e ações mecanizadas. E acontece também pela diferença, pela troca e pela novidade. Nesse contexto, tanto jogo quanto improvisação são fatores que estão na base do estado clownesco, também são a base de seu processo de comunicação e troca com o público, e da sua criação.

A referida comunicação acontece a partir da percepção do múltiplo, das diferenças e da contínua troca de informação e transformação do subsistema *clown* e de seu ambiente. A visão do mundo e de suas relações como complexas permite ao *clown* jogar com as fronteiras do certo e do errado, do possível e do impossível, e brincar de equilibrar-se entre as igualdades e as diferenças.



(Fig. 12)



(Fig. 13)



(Fig.14)

2. DESCOBRINDO O CLOWN — ENTRE RELAÇÕES E CRISES

Para iniciar este capítulo, é importante deixar claro que minha formação de *clown* e conseqüentemente a visão que possuo do processo de descoberta do *clown*, como já foi colocado anteriormente, teve influência de diversos profissionais e principalmente da relação desenvolvida com os colegas de trabalho pertencentes ao Grupo de teatro de rua Estrullini Teatro Na Divaca, uma vez que minha experiência com o *clown* vem de cursos de *clown* feitos com diferentes profissionais e não com um único mestre.

Meu primeiro contato com o *clown* aconteceu em 1997, na oficina “*Clown – a artes de fazer rir*”, ministrada por Ana Luísa Cardoso e Karla Konka, do grupo de palhaças “*Marias da graça*”, do Rio de Janeiro. Ali a semente foi plantada. Mais tarde tive minha segunda experiência, no primeiro ano da faculdade de Artes Cênicas, dentro da universidade, nas aulas de Jogos dramáticos, em 1998. Essa experiência foi bastante breve, mas me permitiu perceber o potencial comunicativo do *clown*, de jogo e criação.

No ano seguinte, 1999, no início dos trabalhos de treinamento no Estrullini, minha irmã e companheira de trabalho, Vera Lúcia Pilchowski, que também havia participado de cursos de *clown*, e eu decidimos trazer alguns exercícios para o resto do grupo, e passamos a criar novos exercícios a partir dessa experiência que já tínhamos, sempre com o intuito de trabalhar a improvisação e o jogo com o público, e entre os atores do grupo o interesse pelo *clown* foi aumentando.

A partir de então, outros cursos vieram, mas considero de grande importância no meu aprendizado o contato com o público durante as apresentações do espetáculo “*Precioso Amor*”, primeira montagem do grupo, uma vez que, antes de iniciarmos o espetáculo em si, na tentativa de chamar o público na rua e de interagir com os espectadores que esperavam pelo início da apresentação, propúnhamos situações de jogo e criávamos cenas improvisadas. E no próprio enredo da peça abríamos espaço, em alguns momentos, para a interferência do

espectador.

Nesse período, a interatividade/crise era muito presente, trazida pela dificuldade de trabalhar pela primeira vez com o teatro de rua, e num espetáculo que exigia dos atores a disponibilidade para o contato de interatividade com o público e, inevitavelmente, com momentos de instabilidade, incerteza e crise, que tinham de ser superados para a continuidade do espetáculo.

Nesse trabalho, a instabilidade era criada pelo contato com o público, mas também por situações propostas antes do início do espetáculo, por nós mesmos, no primeiro contato com o público, e que tinham que ser resolvidas ou pelos atores ou com a colaboração do público. Essa prática consistia numa forma de aproximação e troca com o espectador, e só depois dessa proposta inicial principiávamos a apresentação do espetáculo em si.

Assim, a formação do meu *clown* teve a influência de diversas fontes, e nelas enxerguei características a respeito das quais discorro neste trabalho e que consistem na ligação do *clown*, da interatividade/crise e de uma lógica compartilhada com o pensamento sistêmico e de complexidade.

2.1 O SUBSISTEMA O *CLOWN*

Considerando o *clown* tal como apresentado no capítulo anterior, no presente capítulo pretendemos aprofundar a discussão acerca da lógica clownesca, a partir de uma visão complexa em que o *clown* ocuparia lugar de sistema (ou um subsistema), que troca informação e é capaz de interferir no sistema maior, o das artes cênicas, do qual também é parte, e no ambiente das relações humanas, de forma a produzir conhecimento e a proporcionar ao ator um treinamento que desperte um novo olhar diante do mundo a partir da lógica da interatividade/crise.

Para as discussões sobre a Teoria Geral Sistêmica, teremos como suporte principal a leitura feita por Jorge de Albuquerque Vieira nas obras “Teoria do Conhecimento e Arte” e “Ontologia sistêmica” (Formas de conhecimento: Arte e

Ciência uma visão a partir da complexidade), mas também buscaremos apoio em alguns outros autores, que apareceram no decorrer do capítulo. Para a discussão a respeito dessa teoria, o autor parte dos seguintes pressupostos:

... a realidade é formada por sistemas abertos, tal que a conectividade entre seus subsistemas, com o conseqüente transporte de informação, gera a condição em que cada subsistema é mediado ou vem a mediar outros (VIEIRA, 2008, p. 29).

Informação é descrita pelo autor como diferença, assim, "do ponto de vista realista, o mero fato da realidade possuir diversidade já lhe dá um caráter informacional". Ainda segundo Vieira, os sistemas complexos percebem e selecionam informação em seu ambiente, "tornam-se sensíveis às diferenças que percebem do meio ambiente" (VIEIRA, 2008, p. 36).

De acordo com o pensamento sistêmico, o todo não pode ser reduzido a simples soma de suas partes, pois as relações existentes entre as partes fazem emergir novas características no sistema, que não se encontram presentes em suas partes quando observadas separadamente. Essas novas características que surgem no sistema são chamadas emergências. A visão sistêmica é, então, multidimensional e relacional.

Segundo Fritjof Capra:

A concepção sistêmica vê o mundo em termos de relações e de integração. Os sistemas são totalidades integradas, cujas propriedades não podem ser reduzidas às de unidades menores. Em vez de se concentrar nos elementos ou substâncias básicas, a abordagem sistêmica enfatiza princípios básicos de organização (CAPRA, 1996, p. 260).

Assim, não podemos deixar de relacionar esse entendimento com o que expusemos no primeiro capítulo deste trabalho ao relacionarmos a experiência clownesca a uma composição entre o pessoal e o geral, a uma experiência relacional que é conflitante em determinados momentos e complementar em outros.

O *clown* alimenta-se dessa relação entre o pessoal e o todo, explorando os elementos de totalidade e igualdade, ora como fator de identificação e espelhamento, ora como motivo de reflexão e denúncia.

A respeito dos conceitos dos termos "relação" e "conectividade", que são utilizados como sinônimos por Vieira, no texto em que discute os parâmetros da Teoria Sistêmica, ele nos diz o seguinte:

A literatura apresenta, como sinônimos de relação, termos como: conectividade, enlaces, vínculos, "links", etc. Bunge (1979:6) define conexão (para sistemas concretos), como relação física, eficientes de tal forma que um elemento (agente) possa efetivamente agir sobre outro (paciente), com a possibilidade de mudança de história dos envolvidos. O termo relação é mais geral, definido matematicamente na Teoria dos Conjuntos, sendo sua natureza formal e portanto admitindo o preenchimento de vários níveis de significação (VIEIRA, 2008, p. 37).

Também neste trabalho optaremos por utilizá-los como sinônimos.

A formação do *clown* tem sua sustentação exatamente nesse jogo de relações que se constituem de percepções pessoais, mas também da integração com o todo. O subsistema *clown* faz parte de uma totalidade maior, que engloba o sistema das artes cênicas e o ambiente mais amplo das relações humanas. E a ocorrência do *clown* só é possível pelas relações dentro dessas totalidades e das emergências que aparecem em meio às trocas de informação. Assim, para compreender o pensamento clownesco, temos que inseri-lo em seu ambiente, observando as relações sem isolar as partes do sistema.

Todo sistema tende a lutar pela permanência, ou seja, a sobreviver por longo do tempo, a durar. Para que um sistema surja e então lute por sua permanência, um determinado sistema anterior a ele deve oferecer-lhe condições de permanência. Esse sistema é chamado de ambiente, é a partir das trocas com o ambiente que o sistema encontrará o "alimento" necessário a sua permanência no tempo, ou a ser parte da história.

A respeito do conceito de ambiente, Vieira nos diz o seguinte:

Trata-se de um sistema que envolve um determinado sistema. (...) É no sistema ambiente que encontramos todo o necessário para troca entre sistemas, desde energia até cultura, conhecimento, afetividade, tolerância, etc., “estoques” necessários para efetivar os processos de permanência (VIEIRA, 2008, pp. 33-34).

Considerando o conceito de ambiente, como dissemos anteriormente, trataremos o *clown*, neste trabalho, como um subsistema dentro do sistema mais amplo das artes cênicas e do ambiente formado pelas relações humanas. Nem todo material necessário à sobrevivência do sistema vem de fora; como resultado das trocas com seu ambiente, o sistema passa a internalizar informações. "À medida que a internalização ocorre, uma espécie de “estoque” é gerado no sistema. É a chamada autonomia" (VIEIRA, 2008, p. 34).

Uma vez que o ambiente com o qual as informações serão trocadas é o das relações humanas e o das artes cênicas, podemos dizer que o pensamento clownesco depende da complexidade do ser humano.

Nas relações complexas, características contraditórias interagem e podem ser complementares em alguns sentidos, alimentando o aparecimento, no todo, de novas emergências, que, por sua vez, também passam a interagir com os demais subsistemas.

Nesta visão, as interações são múltiplas e a diversidade, enriquecedora, e proporciona o aumento da complexidade.

De acordo com Morin, "complexus significa originalmente o que se tece junto. O pensamento complexo, portanto, busca distinguir (mas não separar) e ligar" (MORIN, 2003).

Propomos, então, que a lógica clownesca pode ser considerada uma maneira complexa de pensamento, destituindo o pensamento cartesiano do posto central, priorizando relações e levando em conta tanto as partes quanto o todo dos sistemas, distinguindo sem separar. O mecanicismo, no entanto, não desaparece completamente, apenas deixa de ser considerado como a única visão possível, e

passa a ocupar papel menor e a coexistir com o pensamento complexo. De acordo com Capra:

Reduccionismo e holismo, análise e síntese, são enfoques complementares que, usados em equilíbrio adequado, nos ajudam a chegar a um conhecimento mais profundo da vida (CAPRA, 1996, p. 261).

Para que ocorra a complexidade, a interatividade é imprescindível, pois nela acontecem as trocas e conflitos. É, por um lado, a propulsora de novas emergências e, por outro, estimuladora das instabilidades. Nesse ponto, também a crise é componente importante dentro dessa teia de relações que se constitui nos sistemas complexos.

Assim, a leitura do *clown* como ser que propõe a instabilidade, e dentro de um esquema de interatividade/crise, é uma leitura sistêmica e de complexidade.

A citação abaixo pode nos orientar no entendimento do funcionamento dos sistemas; a teoria sistêmica recorre muitas vezes à biologia de sistemas vivos para fazer essa leitura, mas as características se estendem também aos níveis sociais e culturais.

Todo e qualquer organismo, desde a menor bactéria até os seres humanos, passando pela imensa variedade de plantas e animais, é uma totalidade integrada e, portanto, um sistema vivo. As células são sistemas vivos, assim como os vários tecidos e órgãos do corpo, sendo o cérebro humano o exemplo mais complexo. Mas os sistemas não estão limitados a organismos individuais e suas partes. Os mesmos aspectos de totalidade são exibidos por sistemas sociais — como o formigueiro, a colméia, ou uma família humana — e por ecossistemas que consistem numa variedade de organismos e matéria inanimada em interação mútua. O que se preserva numa região selvagem não são árvores ou organismos individuais, mas a teia complexa de relações entre eles (CAPRA, 1996, p. 260).

A formação do *clown* estende-se por essas teias que se criam entre o ser humano e seu meio ambiente, em suas relações biológicas, sociais e culturais,

incluindo nelas também a questão psicológica e a interferência do imaginário. O psicológico em si só constitui um elemento de complexidade, interagindo em diversos níveis, sendo esses compostos, por exemplo, pelas necessidades humanas, vontades, impulsos, etc. A mente humana vai trabalhar as informações colhidas em leituras construídas a partir da interatividade entre os níveis — por exemplo, as relações entre os fatores biológicos e os sociais, ou entre crenças sociais e vontades pessoais.

Voltando aos sistemas naturais, Capra nos diz:

Todos esses sistemas naturais são totalidades cujas estruturas específicas resultam das interações e interdependências de suas partes. A atividade dos sistemas envolve um processo conhecido como transação — a interação simultânea e mutuamente interdependente entre componentes múltiplos (CAPRA, 1996, p. 260).

Entre esses componentes, apresentam-se o psicológico, o social, o cultural, o pessoal, cada um deles nos oferece leituras diferentes do mundo, e elas, muitas vezes, são conflitantes, mas são partes constituintes de um todo, o campo perceptivo do ser humano. Aceitando o fato de sermos múltiplos, o *clown* brinca, joga com essa multiplicidade, buscando novas formas de relacionar as partes e de enxergar os acontecimentos e as impressões pessoais. Assim, brinca também com a estabilidade que tentamos construir, trabalha o desequilíbrio das partes, provocando a instabilidade e a crise a partir da interatividade.

Um aspecto das relações conforme percebidas pelo pensamento sistêmico e que encontra uma importante ligação com o pensamento clownesco envolve o dinamismo. Uma vez que o foco está nas relações e não apenas nas partes isoladamente, é preciso que haja flexibilidade para que as partes possam interferir umas nas outras. No entanto, é necessário que se conserve também certo grau de rigidez, para que aja a conservação de alguns aspectos e do próprio sistema. A concretização das relações e o surgimento do novo, assim como a transposição de crises para a criação e evolução do sistema, depende de um equilíbrio, ou, melhor dizendo, de um jogo entre flexibilidade e rigidez.

A esse respeito, Vieira nos diz o seguinte:

O que é observado na natureza é que a conectividade age de modo a não conectar todos os elementos entre si. O que ocorre é que subconjuntos de elementos sofrem alta conectividade, formando “ilhas” diversas, e essas então são conectadas entre si, tal que, com esse artifício, o número de conexões cai e o sistema não fica coeso demais, no sentido de muito rígido. Isso porque a permanência exige que o sistema seja coeso o suficiente para sobreviver a crise, mas flexível o suficiente para adaptar-se a elas na medida do possível. Ou seja, nem a rigidez total nem a flexibilidade amorfa são desejáveis (VIEIRA, 2008, p. 39).

Pensando no número de conexões como fator determinante para encontrar o ponto certo entre flexibilidade e rigidez no sistema, fazemos uma ligação com um aspecto bastante frisado nos exercícios de improvisação de *clown* (recorrendo aí à minha própria experiência como ministrante de cursos cujo enfoque é esse): é muito comum durante os exercícios — principalmente naqueles em que nos aproveitamos ao máximo do elemento inesperado, colocando o ator-*clown* em cena e lhe dando um tema a partir do qual deve improvisar uma cena imediatamente — acontecer um “exagero de flexibilidade” ao iniciar uma cena improvisada (principalmente no começo dos trabalhos com o *clown*, desenvolver esse aspecto é um dos objetivos dos exercícios). Assim, o aspirante a *clown* muitas vezes pula de idéia em idéia, colhe estímulo atrás de estímulo sem avaliar a real necessidade de mover-se para o novo. Por isso não constrói cena alguma, pois pula de início em início, faz inúmeras conexões de idéias, sem, no entanto, desenvolver alguma delas satisfatoriamente.

Por outro lado, também ocorre a rigidez excessiva diante de um idéia, o que não permite ao aluno perceber que a cena não funciona e que é necessário fazer nova tentativa, buscando outras conexões.

Assim, é comum, durante o curso de *clown*, passarmos por esse tipo de exercício diversas vezes, na tentativa de aprimorar a percepção e o jogo entre flexibilidade e rigidez diante das inúmeras possibilidades de conexão em cada tema. Aí estão incluídas questões como o ritmo da cena e aceitação do erro, ambas bastante atreladas ao fator ansiedade.

Um exercício interessante e simples para trabalhar a ansiedade consiste em demarcar um picadeiro, colocar uma música e pedir que o *clown* apenas caminhe no ritmo da música, sempre em círculos e sem perder o contato visual com a platéia. As únicas ações permitidas são as de cumprimentar o público e trabalhar o caminhar com o ritmo da música. Apesar de simples, o exercício é bastante incômodo, nele o ator-*clown* pode perceber sua ansiedade diante do público e controlar a necessidade de buscar ação atrás de ação. Quando ele consegue se concentrar em desenvolver apenas os elementos pedidos, a relação com o público acaba fluindo; quando tenta desesperadamente fazer algo que agrade, passa de tentativa em tentativa e não alcança o objetivo.

Nesse sentido, a crise estaria bastante ligada ao medo do erro, à ansiedade diante da interação com o público (ao passo que se torna necessário observar suas reações, sem, no entanto, modificar completamente a ação em função dele; encontrar o ritmo da cena levando em conta o público, mas não apenas em função dele — enfim, perceber o momento, o ponto, e a flexibilidade exatos diante das interferências, para que a cena não se perca e a criação aconteça).

Ainda a respeito da forma com que as conexões ocorrem dentro do sistema, Vieira nos diz o seguinte:

Essa estratégia de gerar ilhas altamente conectadas no interior do sistema significa que esse permitiu a emergência de subsistemas. A integralidade é exatamente o parâmetro que exprime essas configurações por meio de subsistemas (VIEIRA, 2008, p. 39).

Assim, o constante jogo entre flexibilidade e dureza permite ao sistema regular suas conexões, e se o jogo se desenvolve adequadamente, surgem as emergências. A integralidade do sistema depende dessa construção em conjunto, da cooperação.

Voltando à descrição do pensamento sistêmico, Capra nos diz o seguinte:

O pensamento sistêmico é pensamento de processo a forma torna-se associada ao processo, a inter-relação à interação, e os opostos são unificados através da oscilação (CAPRA, 1996, p. 261).

Associar forma a processo em artes cênicas, assim como no trabalho do *clown*, é inevitável, do mesmo modo que o “resultado final”, ou, melhor dizendo, o que é apresentado ao público, é evidentemente reflexo do processo de criação, o “produto” também está sempre em constante transformação, uma vez que não deixa de sofrer novas influências tanto externas (vindas do espectador e do ambiente), quanto internas (as percepções e modificações sofridas pelo próprio artista, com o passar do tempo e também no momento presente de cada apresentação). É a expressão e a descoberta caminhando juntas e se automodificando (nos referimos a esse fato no Capítulo I).

Essa visão é bastante frisada pela lógica clownesca, mas é de extrema importância no desenvolvimento artístico como um todo, e pode se dizer imprescindível à criação artística. A arte há muito desenvolve seu trabalho baseando seu processo nesse tipo de pensamento e encontrando nele sustentação para a criação. Para comprovar tal afirmação, basta constataremos, por exemplo, a inegável importância dos processos improvisacionais e do jogo dramático em todo campo das artes cênicas.

Assim, a formação do *clown* acontece de forma dinâmica e se desenvolve pelo processo, surge e se encaminha conforme as relações se constituem. Nesse processo, a principal característica exaltada pelo pensamento sistêmico e que embasa as relações trabalhadas na formação do *clown* é a importância da crise para a criação e a produção de conhecimento. Quando falamos de crise aqui, já a estamos inserindo no contexto da interatividade/crise e considerando todos os aspectos já discutidos acerca do assunto no decorrer do trabalho.

Em conseqüência dessa formação processual, as relações de causa e efeito não podem ser definidas de modo muito objetivo, ou seja, nem sempre existe uma causa única para um efeito, por exemplo.

Pensando em termos de organismos vivos, Capra fala sobre seu

funcionamento:

... é guiado por modelos cíclicos de fluxo de informação, conhecidos por laços de realimentação. Por exemplo o componente A pode afetar o componente B; B pode afetar C; e C pode realimentar A e assim fechar o circuito. Quando tal sistema sofre uma avaria, esta é usualmente causada por múltiplos fatores que podem ampliar-se reciprocamente através de laços interdependentes de realimentação (CAPRA, 1996, p. 262).

É o que acontece, por exemplo, nas relações entre interatividade/crise, instabilidade e incerteza. A interatividade promove a incerteza, uma vez que não se pode saber que emergências surgirão durante a interação no sistema; a incerteza, por sua vez, causa instabilidade e crise. Entretanto, a própria crise promove também instabilidade e incerteza, e pode promover interação entre as partes com o objetivo de alcançar solução para a crise.

Assim, o sistema *clown* está sempre em busca de renovação, através do fluxo de informações e da superação, adaptação, e das novas situações que encontra pelo caminho. Ao mesmo tempo em que essa renovação ocorre, as características gerais do *clown* se mantêm. Apesar de buscar múltiplas interferências utilizando-se do processo de interatividade/crise na perseguição do novo, o *clown* mantêm seus padrões e formas de enxergar e lidar com o mundo.

Quando falamos de complexidade, não temos como separar as coisas, assim, falar de interatividade/crise é falar também de instabilidade, incerteza, erro, relações e criação, por exemplo. Todas essas características vão interagir e interferir umas nas outras dentro de um processo de auto-organização.

Na auto-organização, as próprias características do sistema alimentam umas às outras e desenvolvem funcionamento e interferência entre elas que mantêm o sistema vivo, ou seja, o sistema desenvolve uma espécie de autonomia. De acordo com Vieira:

Um sistema será dito organizado quando for composto por subsistemas conectados por relações efetivas, (no sentido de Denbigh, 1975:87) com

graus variados de importância tanto nos subsistemas quanto nas conexões, gerando uma totalidade dotada de propriedades irredutíveis aos subsistemas ou elementos (VIEIRA, 2008, p. 43).

Para permanecer, os sistemas necessitam criar autonomia através das relações com o ambiente:

... “exploram” seus meios ambientes, “trabalhando” os “estoques” adequados a essa permanência. Podemos dizer que há uma certa hierarquia entre os 3 parâmetros básicos: primeiro, a permanência; ela é efetiva através do meio ambiente, com a conseqüente elaboração de autonomia, incluindo aí a memória ou o hábito (VIEIRA, 2008, p. 35).

No entanto, apesar de criada certa autonomia, o sistema precisa de alimento externo para sustentar sua própria autonomia. Assim, o subsistema *clown* alcança certa autonomia através da interatividade/crise, mas para mantê-la precisa buscar alimento no ambiente, nesse caso, nas artes cênicas e nas relações humanas.

Segundo Morin:

Os seres vivos são auto-organizadores que se autoproduzem incessantemente, e através disso despendem energia para salvaguardar a própria autonomia. Como tem necessidade de extrair energia, informação e organização no próprio meio ambiente, a autonomia deles é inseparável dessa dependência, e torna-se imperativo concebê-los como auto-eco-organizadores. O princípio de auto-eco-organização vale evidentemente de maneira específica para os humanos, que desenvolvem a sua autonomia na dependência da cultura, e para as sociedades, que dependem do meio geoecológico (MORIN, 2003, pp. 27-28).

A auto-organização dos sistemas, então, constrói-se a partir de um jogo entre autonomia e dependência que permite ao sistema manter-se através das relações antagônicas e complementares, de processos cíclicos de realimentação e de diferenças que se integram. Todas essas características juntas propiciam ao sistema evoluir, criar e crescer em complexidade pela via das interatividades,

instabilidades e crises.

2.2 AS PARTES SE RELACIONAM

Usando como referência esses parâmetros de movimento dentro do sistema, a comunicação surge entre o *clown* e o mundo.

Se entendermos a comunicação no sentido de troca de informações, englobando as possibilidades de acordo e desacordo diante das trocas, incluindo a possibilidade de modificação do sistema, através do surgimento de novas maneiras de lidar com a informação, percebemos que a instabilidade e a interatividade/crise ocupam papéis de destaque no processo de criação do *clown*, mas também no de comunicação.

A interatividade/crise é um ponto forte no clown, justamente por fazer dele um ser aberto, expandido, capaz de valorizar a multiplicidade do mundo e de ler as diferenças como informação a ser aproveitada.

De acordo com Bateson em *Mente e natureza*:

Para produzir novidade de diferença, isto é informação devem existir duas entidades (reais ou imaginárias) tais que a diferença entre elas possa ser inerente ao seu relacionamento mutuo; e o conjunto total deve ser tal que a informação de suas diferenças possam ser representadas como uma diferença dentro de alguma entidade de informação-processamento, como um cérebro ou talvez um computador. (BATESON, 1986, 76)

A interatividade do clown proporciona a ele uma relação de proximidade com a diferença. Interagir para ele significa perceber a diferença, estar atento à informação, e por outro lado, deixar que ela aja sobre ele, responder, criar nova informação. Esse aumento no fluxo de informação permite ao clown produzir e manter sua lógica complexa.

Os tipos de relação e a forma como eles se estabelecem dependem diretamente da visão que o *clown* possui do mundo, que é uma visão baseada na complexidade e na instabilidade humanas, assim torna-se fundamental nessa leitura,

mesmo que de forma breve, referir-nos ao estabelecimento das relações humanas tendo a mente do homem como mediadora de suas relações com o ambiente.

As propriedades sistêmicas são destruídas quando um sistema é dissecado, física ou teoricamente em elementos isolados. Embora possamos discernir partes individuais em qualquer sistema, a natureza do todo é sempre diferente da mera soma de suas partes (CAPRA, 1996, p. 260).

Na tentativa de construir nosso pensamento de forma a incluir, na medida do possível, o maior número plausível de partes relevantes para que o sistema ao qual nos referimos não seja dissecado, e considerando que as questões psicológicas do homem ocupam papel importante no estabelecimento de suas conexões, e que a visão junguiana pode nos proporcionar elementos que nos auxiliem no estudo do modo como o *clown* lida com tais conexões, optamos por inserir alguns de seu conceitos no próximo item do trabalho.

2.3 CLOWN — A MÁSCARA QUE QUEBRA AS MÁSCARAS

Durante o processo de formação do *clown*, seu modo de se relacionar com o mundo constitui a essência de sua construção. E nesse ponto é preciso recorrermos novamente aos aspectos flexibilidade e dureza para o entendimento dessa construção.

A princípio, o fator flexibilidade torna-se imprescindível na constituição do *clown*; com o decorrer do treinamento, vai-se desenvolvendo a percepção dos momentos em que a rigidez deve atuar e em que grau. Entretanto, no início o ator deverá desenvolver a flexibilidade, para não se arriscar a criar um *clown* com hábitos e crenças muito duras.

Se o *clown* for definido como uma personagem muito rígida, perde uma característica importante que é a multiplicidade. A verdade cênica do *clown*

nesse ponto entra na discussão, uma vez que essa é uma de suas principais características. Explicando melhor: o *clown* sempre acredita que é ou está em determinada situação, ele é um garoto com fome, um caipira, mágico ou astronauta; assim como a criança que brinca de super-herói, ele modifica toda sua lógica de interação com o mundo de acordo com quem ele é naquele momento. No instante da ação, ele é cada um deles, e acredita nisso, não interpreta ou representa cada um. Dessa forma, se logo no princípio do treinamento para *clown* ele for especificado como uma personagem com características de interação rigorosas, o contato com o lado clownesco será impedido.

Cada *clown* possui algumas peculiaridades, mas que não o podem impedir de ser múltiplo, ou seja, essa “personagem” não pode fixar características enrijecidas demais, que impeçam sua maleabilidade, não pode ter uma história ou regras muito fixas, que o impeçam de “encarnar” o personagem que lhe aparecer.

Seguindo por uma linha de entendimento do ser humano como complexo, que sofre influências em vários níveis, sentimo-nos à vontade para buscar um ponto de apoio também no nível psicológico. Para tanto, buscamos apoio em alguns conceitos de Jung, por acreditarmos que esse conceitos nos auxiliaram a refletir o *clown* em suas relações.

O autor foi escolhido por suas considerações se encaixarem bastante bem ao objeto de estudo, mas também por abarcarem a questão psicológica de uma forma que nos parece bastante condizente com a visão sistêmica, uma vez que também trabalha a partir das relações, ligações entre o indivíduo e o todo, e suas ligações com o social e o cultural e com a idéia de complementaridade de opostos. Assim, buscamos parâmetros que enriquecessem e contribuíssem para a reflexão acerca do *clown*, mas sem almejar qualquer discussão em torno do valor terapêutico do *clown*.

Dessa forma, buscamos no conceito de *persona* (trataremos desse conceito logo a seguir) elementos que nos ajudassem nessa discussão, a entendermos que o *clown* assume características de quebra da *persona*, de inversão da *persona*, ou de anti-*persona*.

Como já referido, o *clown* é a ampliação de um lado marginalizado e

escondido da própria pessoa. Como nos diz Burnier, "o clown é a exposição do ridículo e das fraquezas de cada um. Logo ele é um tipo pessoal e único" (BURNIER, 2001, 209).

E é a partir dessa expansão que ele passa a interagir com o mundo, tendo como base a lógica construída pela interatividade/crise, e que sustenta a curiosidade e a coragem necessárias para lidar com o erro sem a preocupação excessiva com o julgamento do outro e de si mesmo.

Para podermos discutir as funções exercidas pelo *clown*, seja dentro da sociedade ou no processo de autodescoberta daqueles que decidem buscar seu *clown*, é preciso antes tentar entendê-lo, e a definição de *persona* dentro da abordagem junguiana soa esclarecedora nesse sentido.

A *persona* estaria ligada aos papéis que assumimos perante a sociedade, a família, o mundo; o modo como pretendemos ser vistos, os moldes dentro dos quais tentamos nos encaixar. É a partir de nossa *persona* que nos relacionamos com o mundo.

De acordo com Magalhães, em *Teoria da Personalidade em Carl Gustav Jung*:

Toda sociedade organiza-se de forma tal que existem papéis determinados, colocados a disposição dos indivíduos que dela participam. Esses papéis se definem, a partir das funções que cada pessoa exerce no relacionamento com as outras pessoas.

Por exemplo, no âmbito das relações familiares existem os papéis de mãe, de pai, de filho, etc. Na verdade são concepções de como uma mãe, por exemplo, deve ser, deve se comportar, do que deve fazer e muitas vezes até do que deve sentir, o mesmo ocorre com os outros papéis. Também isso existe de forma ainda mais clara, para os papéis do âmbito profissional: existem idéias e concepções a respeito de como aquele profissional deve ser, de como deve agir, de que modo deve se vestir, etc. (REIS, MAGALHÃES & GONÇALVES, 1984, 147).

Dessa forma, cada pessoa buscaria os papéis que melhor lhe conviessem para a adaptação ao meio social, e faria o possível para se adequar a ele. No entanto, a personalidade individual faz dessa tarefa algo impossível. Não há

como se encaixar perfeitamente nos papéis sociais e na visão que a sociedade coletivamente possui deles e de suas condutas. Assim, o indivíduo é obrigado a forjar uma *persona* para se adaptar às exigências advindas do seu meio de convívio. Consoante com esse pensamento, Magalhães diz:

Deste interjogo, entre a personalidade individual e a sociedade, com suas expectativas coletivas, nasce a **persona**, que é como uma máscara que o indivíduo assume para satisfazer a essas expectativas. Porém, as expectativas sociais coletivas são introjetadas. Deste modo, a *persona* também é descrita como a imagem ideal do homem, tal como ele quer ser. É a imagem que ele apresenta ao coletivo, por trás da qual forma-se aquilo que chamamos “vida particular” (REIS, MAGALHÃES & GONÇALVES, 1984, 148).

Então, além da visão do coletivo a despeito de seu lugar e forma de ação na sociedade, a *persona* também engloba a idealização da auto-imagem criada pelo próprio indivíduo.

Assim, a *persona* acaba por se estabelecer dentro de qualquer relação interpessoal. Papel social e identidade se confundem. Na busca por atender às expectativas da visão que se tem dos papéis sociais, acaba-se reprimindo certos aspectos da própria personalidade que não pareceriam compatíveis. Tais aspectos formariam, então, o que Jung chama de *sombra*, e quanto mais reprimidos, mais passariam a agir de forma inconsciente.

Na medida em que o Ego se diferencia da *persona*, da imagem ideal que tem de si mesmo e que tenta apresentar aos outros, começa a ter que se confrontar com seu lado mais escuro, com todos os defeitos e impulsos que gostaria de negar em si mesmo.

Esse lado foi chamado de “sombra”, por Jung, pois é justamente a contraparte do lado “iluminado” da consciência (REIS, MAGALHÃES & GONÇALVES, 1984, 148).

Parece-nos que o nariz de *clown* é uma máscara que anula a máscara da *persona*. Assim, ele tem como material-base para suas criações exatamente as características rejeitadas em função da *persona* idealizada e, a partir

delas, elabora sua visão de mundo e constrói suas relações com o meio e até consigo próprio. Segundo Magalhães:

Compõe a sombra tudo que é considerado fraqueza, defeito, aspectos imaturos e infantis, enfim, os complexos reprimidos. No entanto, também existem na sombra, muitas vezes, características valiosas que não puderam se desenvolver ou alcançar a consciência devido às circunstâncias da vida pessoal (REIS, MAGALHÃES & GONÇALVES, 1984, 148).

Assim, considera-se pertinente trabalhar com a idéia de que o *clown* entra em contato com a sombra de cada um e se expressa através dela, desmitificando e redimensionando o peso dos aspectos reprimidos, permitindo uma ação mais livre e encontrando o equilíbrio de tais aspectos.

Arriscamos ainda dizer que, ao permitir o contato com sua sombra e ao expô-la ao público, o *clown* propicia também a este (o público) a possibilidade contatar seus próprios aspectos escondidos, perante o estabelecimento de um jogo de troca e identificação com o *clown*.

Analisando por outro ângulo, considera-se plausível dizer que o *clown* passa também a enxergar com maior clareza características fortes de outras *personas* sociais e questões conflitantes de suas imagens — ou seja, os pontos de conflito em que se perde o lado humano por não aceitar as “fraquezas” da identidade e da sociedade em prol da construção de uma *persona* “perfeita”, ou, melhor dizendo, da imagem que se deseja apresentar em oposição à imagem real, considerada problemática, ruim ou defeituosa, mas mais de acordo com a condição humana.

Esses pontos de desequilíbrio tornam-se material para a construção das cenas e de denúncia e caricatura nos espetáculos de *clown*. Os elementos que o *clown* investiga são os escondidos, os conflitantes e que, por isso mesmo, causam a instabilidade e a crise.

2.4 O PSICOSSOCIAL, A CRISE E O DESNUDAMENTO DO *CLOWN*

Estudando o *clown* a partir dessa analogia entre ele, uma “*antipersona*” e a *sombra*, pretende-se entender um pouco das relações psicossociais e explicitar com maior clareza a maneira como elas se constituem. Acreditamos que essas relações são de extrema importância para que o *clown* funcione como elemento estabilizador e propicie a crise criativa.

Uma vez que o *clown* é pessoal e único, que suas criações têm como base, em muitos momentos, os conflitos entre o pessoal e o todo, que ele é uma expansão de aspectos ridículos, ingênuos, escondidos, podemos dizer que é também por entrar em contato com essas relações conflitantes entre o pessoal e o geral que o ator-*clown* passa pelo processo de autodescoberta e desnudamento. A ator tem a chance de perceber seus próprios conflitos e automatismos e de observar o mesmo no mundo, podendo, assim, utilizá-los em seus trabalhos.

Tais conflitos iriam do individual ao social e teriam como campo de ação principalmente as relações humanas, sejam elas de comunicação, criação, denúncia, reflexão ou alívio devido ao redimensionamento das situações-problema.

O *clown* lida com as relações psicossociais, a princípio no nível individual, com a pessoa que pratica o *clown*, através de exercícios de confronto que permitem um contato com a sombra. No entanto, a formação da sombra de cada indivíduo envolve aspectos relacionados a nossas crenças sociais.

Esses elementos fazem parte do coletivo e exercem um papel intenso. São amarras que, a princípio, formam a base para o desenvolvimento e a interação nos meios sociais, mas que também acabam por se tornar parâmetros para avaliações ferrenhas, nem sempre saudáveis. E a partir de quando entram em conflito com características pessoais, ou passam a reprimir de forma exagerada algum aspecto do indivíduo ou da sociedade, tornam-se problemáticos.

Segundo Jung, os aspectos reprimidos agem através do inconsciente. E quanto maior a repressão, maior a ação inconsciente. Ao nos colocar em contato com a sombra, o *clown* nos ensina a lidar com ela, mostra-nos

que suas características são próprias do ser humano e nos faz aceitar que tais aspectos exercem poder em nossas ações e relações. Assim, podemos interagir com esse lado “escuro” e equilibrá-lo de forma mais saudável.

Isso tudo acontece de modo até certo ponto tranqüilo, e muitas vezes não nos damos conta dessa ação do *clown* em nós, uma vez que estamos utilizando o cômico nesse processo. O cômico nos permite rir e nos divertir tanto com as características que consideramos defeituosas, problemáticas, com impulsos “indesejados”, quanto com nossos aspectos mais ingênuos e infantis.

Assim, a autocrítica é afrouxada e seremos menos rigorosos com nós mesmos, ou seja, aceitaremos a condição humana. Então, percebemo-nos seres imperfeitos e submetidos à incerteza e como isso ocupa lugar de importância em nossas vidas — por exemplo, a função de desenvolver a criatividade, seja para resolver problemas do dia-a-dia, para a criação artística, o estudo científico ou outras formas de conhecimento.

Além do desenvolvimento pessoal, ao lidar com a sombra, que é formada a partir de aspectos sociais, comuns ao coletivo, atingimos também o geral. Magalhães assim coloca:

A sombra corresponde ao inconsciente pessoal (...) Porém, falamos também em sombra coletiva, na medida em que, em toda sociedade, existem sempre características humanas não desenvolvidas, negligenciadas ou reprimidas. Quais são e, portanto, qual a natureza dos conteúdos sombrios de cada indivíduo vai depender de cada sociedade. Por exemplo, em nossa cultura um dos aspectos mais reprimidos no ser humano é a sexualidade. (REIS, MAGALHÃES & GONÇALVES, 1984, 148).

Equilibramos aspectos reprimidos, ou ao menos acontece uma conscientização e um questionamento diante deles, também no público, através de um processo de identificação e espelhamento. Segundo Magalhães:

Assim como o conteúdo das sombras pessoais são frequentemente projetados nos outros (vemos os problemas e defeitos dos outros, mas não vemos que estes são também nossos), os conteúdos das sombras coletivas

são projetados em bodes expiatórios, “encarregados” de portar todos os defeitos e a culpa por tudo de mal que ocorre. (REIS, MAGALHÃES & GONÇALVES, 1984, 149).

De certa forma, o *clown* exerce esse papel de bode expiatório, é sempre o ser marginal, mas ao se assumir como tal e fazer de seus defeitos um espetáculo, provoca identificação, cumplicidade.

Ao estabelecer um jogo com o público, o *clown* tem a possibilidade de envolvê-lo na cena e nas situações propostas. Então, o *clown* trabalharia as relações humanas a partir da discussão dos valores, relações de dominação, aspectos da interação e da comunicação social e também artística. Podemos citar, por exemplo, o ator que busca no *clown* um treinamento que lhe de base para interagir e se comunicar com o público.

Pensando no papel do *clown*, talvez possamos dizer que o principal é confundir os parâmetros, bases e regras, sejam esses impostos pela sociedade ou por nossa própria visão idealizada; causar uma desordem e, a partir dela, uma re-organização do pensamento e da ação, uma re-contextualização, um re-dimensionamento dos padrões de valor. E, quem sabe, atingir formas de expressão mais livres, aberturas para o desenvolvimento da criatividade e da comunicação.

Se considerarmos o homem como ser complexo pertencente a um sistema psicossocial cujas relações envolvem no mínimo os níveis biológico, social e psicológico, podemos dizer que dentre as funções do *clown* encontra-se a de estimular o sistema psicossocial a um salto de evolução, a superar problemas advindos da complexidade humana. Segundo Vieira:

Parece inegável que a máxima complexidade conhecida está associada aos sistemas psicossociais. Este tipo de sistema envolve os níveis ontológicos do biológico, do psicológico e do social. É, portanto, metodologicamente recomendável que procuremos conectar os 3 planos do real, Para a obtenção de um maior entendimento de tais sistemas. Normalmente os sistemas psicossociais têm sido encarados segundo parâmetros de natureza social. Mas acreditamos ser inescapável analisa-lo tanto do ponto de vista do indivíduo e de sua psique, assim como a partir da base biológica e genética do mesmo (VIEIRA, 2007).

Ponderando que a investigação do *clown* envolve justamente as relações conflitantes que permeiam o ser humano em vista das oposições entre necessidades, instintos, desejos e obrigações, perpassando os níveis biológico, psicológico e social, entende-se, então, que trabalhar a instabilidade gerada pelo alto grau de complexidade humana é próprio do *clown*.

Segundo Morin:

A instabilidade é inerente ao ser humana. Nele reina a desordem, o erro, a ambigüidade. A zona de incerteza entre o cérebro e o meio ambiente também é a zona de incerteza entre a subjetividade e a objetividade, entre o imaginário e o real (MORIN, 1979,112).

Dessa forma, concluímos que, acerca das funções do *clown*, desenvolve-se o tema da crise e do papel dela como fator desestabilizador, e para o ator-*clown* isso significa oportunidade de criação. A instabilidade desorganiza o sistema e obriga o *clown* a buscar a reviravolta diante do problema, a re-olhar o mundo em busca de novos focos e a jogar com as possibilidades até encontrar uma solução, ou seja, até criar a cena.



(Fig. 15)



(FIGURAS 16, 17, 18, 19, 20, 21)

3. O CLOWNE A CRISE

3.1 O ÉVOLON

Criar é o exercício de funcionalidade cerebral no contexto de um sistema aberto (sujeito) em seu meio ambiente perturbado (Universo). O ato de criação visa, entre outras coisas mais específicas, a permanência do vivo. (Vieira, 2006, 58)

No contexto da teoria sistêmica, a crise exerce papel importante no processo criativo. Essa crise é uma interatividade/crise, com as características que viemos apresentando no decorrer deste trabalho. Assim, os sistemas estariam sempre sujeitos a crises, e estas seriam responsáveis por uma desorganização e desestruturação do sistema. Na tentativa de permanência, o sistema procura manter a estabilidade e transpor a crise. Desse modo, transforma-se, evolui e aumenta em complexidade.

A crise criativa acontece em decorrência de estímulos internos ou externos ao sistema, daí a importância da interatividade nesse processo. É por meio desta que o sistema entra em contato com as perturbações, sejam as provindas do ambiente, sejam as relativas aos próprios conflitos, ou a soma de ambas. Segundo Vieira:

Ciência e Arte (...) são formas de conhecimento que partilham um núcleo comum, aquele que envolve os atos de criação. Tanto artistas quanto cientistas só conseguem ser efetivamente produtivos quando o ato de criação libera-se em meio à todas as dificuldades, que podem ser externas, provocadas por perturbações no meio ambiente, ou internas, associadas ao perfil e história psicológicos dos criadores.

(...)

O conhecimento artístico tem a maior liberdade de explorar não somente a *realidade*, mas o que poderíamos chamar de *possibilidades do real*. (VIEIRA, 2006, pp. 47-48)

Buscando entrar o contato com a liberdade e as possibilidades do real, o *clown* tende a priorizar a crise. Para tanto, utiliza-se da interatividade e das possibilidades que as conexões e trocas representam. O *clown* explora o potencial criativo existente no fator crise ao se dispor a ampliar as situações de interatividade/crise.

A partir desse processo de percepção e ampliação da interatividade/crise, o *clown* encontra a instabilidade necessária para uma desorganização de crenças e hábitos e para readaptar seu modo de lidar com o mundo, transformando sua lógica através da renovação, do “re-olhar”. Desse modo, a lógica clownesca põe foco na interatividade/crise e, como conseqüência, dilata sua

percepção da incerteza e da instabilidade num processo cíclico entre instabilidade, interatividade/crise, e incerteza.

Para Vieira, “o ato de criar é uma crise denotativa de um alto nível de complexidade viva” (2006, p. 59). Sendo assim, ele sugere um estudo da crise criadora através do conceito de *Évolon* proposto pelo ecólogo Werner Mende. Nele a crise estabelece uma ruptura que tira o sistema de um estado estável ou de “metaestabilidade”, permitindo que esse passe por etapas em que busca soluções para a crise até alcançar novo nível de metaestabilidade. Durante esse processo, o sistema estaria crescendo em complexidade e tornando-se ainda mais propício a novas crises.

Nas palavras de Vieira:

Segundo o autor (Mende), existe um passo evolutivo elementar ou unitário, por ele denominado *evolon*. Seria a transição de um nível de estabilidade ao próximo; o que normalmente temos chamado de “crise” é essa transição. Por essa idéia, o processo evolutivo não é uma transformação suave, monotônica no tempo: os sistemas em evolução “apegam-se” à estabilidade em seu esforço de permanecer. O meio ambiente possui flutuações; o próprio sistema, dependendo de sua complexidade, possui flutuações internas; quando essas flutuações “entram em ressonância” e certos parâmetros típicos da natureza do sistema são ultrapassados em valores críticos, surge uma amplificação (um processo não-linear) da flutuação que atira o sistema em uma crise de instabilidade (VIEIRA, 2006, pp. 59-60).

Então, para evoluir passa-se de um nível de metaestabilidade a outro através da superação das crises. Assim, Mende indica que o *Évolon* passaria por dois tipos diferentes de evolução: a do tipo I, que estaria ligada ao “escape do nível de estabilidade (abandono de um atrator)” — nesta etapa ocorreriam as fases de “Rompimento” e de “Preparação ou Fase Latente”. E a do tipo II, de “aproximação para um novo atrator” — englobando as fases de “Expansão”, “Transição”, “Maturação”, “Clímax” e “Instabilidade” (VIEIRA, 2006).

Desse modo, as transformações aconteceriam através de *Évolons*. A crise consiste, então, em uma forma de elaboração de informação. A crise do

sistema pode ser causada por instabilidades internas ou externas, na maioria das vezes pelo encontro entre estímulos internos e externos.

Propomos, então, uma observação do modo de criação do *clown* a partir desses parâmetros. Na etapa de rompimento, aconteceria uma quebra dos hábitos, das tendências, dos referenciais do sistema.

A fase de rompimento significa uma crise, de algum nível, no conjunto de hábitos desenvolvidos pelo criador, o que gera nele angústia e desconforto. A crise nos hábitos é uma crise em crenças. Sobre a tendência ao conservador e a angústia da crise, podemos citar Peirce²⁶ (1975:77): “A dúvida é um estado desagradável e incômodo, de que lutamos por libertar-nos e passar ao estado da crença; este é um estado de tranqüilidade e satisfação que não desejamos evitar ou transformar na crença em algo diverso. Pelo contrário, apegamo-nos tenazmente não apenas a crer, mas a crer no que cremos” (VIEIRA, 2006, p. 63).

No caso do processo de formação do *clown*, esse primeiro passo será a proposta do exercício em que novos referenciais são colocados pelo orientador. Um exemplo em que se trabalha diretamente com a quebra da estabilidade do ator-*clown* é o “exercício do perdão”. Nele, o proponente pede que um dos *clowns* se ajoelhe e peça perdão aos que estão fora de cena, por todos os seus defeitos. O *clown* deve expor as características que considera ruins, as coisas que faz errado, seus medos, fraquezas, etc. A princípio, o *clown* fica bastante tenso e envergonhado, e o coordenador pode pedir que ele expresse também essa sensação no exercício. A partir do momento em que aquela situação se torna cômica e o público ri da desgraça do *clown*, o referencial é quebrado. A situação passa a ser interessante para o *clown*, que, na maior parte das vezes, se solta e coloca em cena suas desgraças do modo mais trágico, acabando por criar uma cena ao aumentar seus defeitos, buscando seus problemas nas mais diversas situações, enfim, jogando com o elemento “desgraça” que lhe foi proposto.

O riso, nesse exercício, e o aproveitamento da situação — a transformação do problema em cena — só são possíveis quando se consegue modificar as tendências do *clown*, quando aquilo que era ruim passar a ser um ótimo

²⁶ Peirce, C. S. (1975). *Semiótica e filosofia*. São Paulo. Cultrix.

material para a construção da cena. Esse exercício pode ser utilizado como uma espécie de iniciação: passa-se por um momento de choque, de quebra e depois dele os referenciais do *clown* diante do problema e das próprias dificuldades tornam-se outros; a partir de então, será mais fácil desenvolver cenas que tenham o erro, os medos ou os defeitos como motivo.

De acordo com Vieira,

... temos usado expressões como “angústia” ou “incômodo”, segundo os escritos já citados de Peirce. Mas também temos que admitir que muitas vezes o rompimento traz ao criador uma curiosidade intensa, que costuma ser fonte de excitação e prazer quase lúdicos. A criação é jogada como um jogo, um “quebra-cabeças” - o ato de criação surge não como a necessidade de superar incertezas, mas como um movimento de plenitude do criador (VIEIRA, 2006, p. 66).

O exemplo de exercício colocado parte da angústia, da pressão. Esse tipo de estímulo é bastante explorado nos exercícios de iniciação, neles a ruptura acontece de forma mais brusca, até para que as reações sejam mais espontâneas, e para que o *clown* possa desenvolver um outro tipo de percepção diante dos acontecimentos. Mas no decorrer desse processo de construção do *clown* — depois desse contato inicial com a crise e a compreensão de que se trata de um elemento que pode ser utilizado a favor do *clown* —, o elemento interatividade/crise desperta muitas vezes a curiosidade, e a vontade de encontrar solução passa a ser um estímulo prazeroso e divertido.

Nesse mesmo exercício, podemos perceber a interferência de elementos internos e externos. O externo surge por meio da proposta do orientador e também das reações do público. Já o interno consiste no material que o *clown* busca em si mesmo, como suas fraquezas, seus medos, o modo como ele mesmo se enxerga e depois o modo como passa a enxergar os problemas.

O sistema conceitual, rompido, terá que ser reestruturado e reorganizado, diante da “novidade” imposta pelo meio ambiente ou gerada internamente no sistema (VIEIRA, 2006, 64).

Na fase do rompimento, os referenciais antigos são quebrados e novos são “oferecidos”. Entra-se em contato com a instabilidade, e alguns padrões são quebrados. No caso citado, a própria proposta de mostrar os defeitos e as fraquezas abertamente consiste num rompimento de hábitos, é uma situação-problema, e cada *clown* vai lidar com ela de um jeito diferente. Essa fase é o primeiro contato com a crise e com o fator instabilidade. Nesse momento, toma-se conhecimento dela e da ruptura que ela impõe.

Durante o desenrolar dos exercícios, acaba-se passando por todas as fases do Évolon. Na fase latente, a crise é vista como algo que pode ser solucionado, são investigados os modos como podemos lidar com a crise a partir de seus conhecimentos e autonomias (como talentos, experiências anteriores, etc.). Essa é a fase em que se enxergam as possíveis soluções a serem dadas para a crise. No caso do exercício do *clown*, é quando ele percebe que a situação pode ser revertida a seu favor e avalia as formas como isso pode ser feito, como por exemplo: explorar dramaticamente suas tragédias, torná-las maiores, mostrar-se irritado por ser tão péssimo ou coitado, ou tentar esconder seus problemas em vão, enfim, utilizar suas habilidades para tornar a exposição de seus defeitos interessante para o público.

Na fase latente, o criador busca consciente ou inconscientemente toda a sua autonomia mental, sob a forma de conhecimentos, técnicas, estratégias, métodos, hábitos, etc. A cooperatividade, citada por Mende, reflete a necessidade de levar em consideração todas as alternativas possíveis e isso é permitido pelo rompimento da estrutura conceitual (VIEIRA, 2006, p. 64).

Na fase de expansão, as soluções possíveis interagem e cooperam entre si, os elementos que constituem o repertório podem ser misturados e experimentados na prática, propondo-se, assim, uma nova forma de lidar com a crise. No processo do *clown*, as duas últimas fases caminham bastante juntas, uma vez que a proposta é trabalhar o repertório de forma espontânea. A idéia é que a segunda fase ocorra mais intuitivamente, e que não se passe pela consciência, ou

que essa passagem seja rápida e quase imperceptível, partindo-se logo para a execução das idéias de solução.

Na próxima fase, a da maturação, é dada maior atenção ao ambiente e à coerência das idéias quando em contato com essa referência externa. É nesse ponto que o *clown* deve estabelecer o jogo entre flexibilidade e dureza (discutido no capítulo anterior). Aqui, é importante que seja considerada a reação do público, para o desenvolvimento da cena. É preciso unir a flexibilidade necessária para jogar com o público, e a “dureza” que garante que alguns aspectos se mantenham.

Certo grau de “rigidez” permite ao *clown* insistir em determinada solução para que ela possa se desenvolver e funcionar. Se a flexibilidade for muita, o *clown* passará de possibilidade em possibilidade e não desenvolverá nenhuma das idéias. Por outro lado, se a rigidez for demasiada, escolherá uma solução logo de início e insistirá nela até o final, mesmo que não esteja funcionando. A etapa da maturação é a etapa em que se experimentam, na prática, as soluções possíveis em busca da mais adequada para o momento, levando em consideração sua adequação ao ambiente.

Clímax – Novo estado estacionário é aproximadamente atingido; a evolução do clímax é superposta por flutuações; este estado pode durar muito se o meio ambiente é constante, os “feedbacks” entre sistema e ambiente são pequenos e as perturbações dos subsistemas não são importantes; na ausência de impulsos criativos o sistema pode enrijecer em relação ao meio ambiente (VIEIRA, 2006, p. 64).

No clímax, a nova forma de organização está estabelecida, alcança-se a metaestabilidade novamente, e o *clown* pode jogar com ela, “aproveitar” a cena e o novo contexto propiciado pela crise. É o momento em que o *clown* se solta, encontra-se num novo patamar de “estável”, mas agora regido pelos novos referenciais. E o *clown* poderá trabalhar nele até que algum novo fator de instabilidade surja e o obrigue a cair em nova crise.

Esse fator pode aparecer pelo próprio desencadear da cena, quando o elemento alcançado for aproveitado ao máximo, o interesse por ele acabará e isso exigirá do *clown* que busque novos estímulos.

As etapas do Évolon, no entanto, acabam por se misturarem, as fronteiras entre uma fase e outra não são tão claras, as fases podem se sobrepor umas às outras.

Esse esquema é interessante para podermos observar os aspectos positivos da crise e compreender porque ela é tão presente na lógica clownesca.

A interatividade/crise funciona como um propulsor de instabilidade, que proporciona ao ator olhar novamente para situações. As modificações dos referenciais servirão de parâmetros para o desencadeamento de novas possibilidades de criação. Mas também outros aspectos comumente trabalhados pelas artes cênicas podem ser despertados pelo Évolon.

Pensando nas exigências da crise diante do sistema, levando em consideração a necessidade de transcendência da crise, podemos dizer que os estados de atenção e presença são imprescindíveis nesse processo de superação. Por outro lado, exige-se também a constante disposição ao jogo, e cooperação entre as partes do sistema, na tentativa de vencer o obstáculo comum apresentado pela crise. O jogo e a cooperação no processo de criação do *clown* aparecem mais claramente nas duplas de *clown* ou nos exercícios coletivos.



(Fig. 22)

3.2 O OLHAR ATRAVÉS DA CRISE

Considerando o *clown* inserido num contexto em que a interatividade/crise ocupa lugar de destaque no processo de criação, podemos dizer que é pela mesma via que se modificam os padrões de percepção e os hábitos do *clown* diante do mundo.

Sendo assim, o “re-olhar” do *clown* aconteceria justamente quando, na fase de “rompimento” no processo de Évolon (apresentada no item anterior), o subsistema *clown*, afastando-se de suas tendências e hábitos por meio da instabilidade e da crise, fosse obrigado a investigar novos modos de observar o mundo e, conseqüentemente, de interagir com ele.

Em conformidade com esse contexto, sugerimos a idéia de que acontece uma ampliação do Umwelt do subsistema *clown* em conseqüência da interatividade/crise. O conceito de Umwelt é apresentado por Jakob von Uexkull e estaria ligado à percepção de mundo e aos processos de produção de significado. Segundo Vieira:

A palavra Umwelt pode ser traduzida como “mundo à volta”, “mundo entorno”, ou “mundo particular”. O termo foi proposto por um biólogo estoniano, Jakob von Uexkull (Uexkull, 1992) para designar a forma como uma determinada espécie viva interage com o ambiente. O **Umwelt** seria assim uma espécie de interface entre o sistema vivo e a realidade, interface esta que caracteriza a espécie, função de sua particular história evolutiva (VIEIRA, 2006, p. 79).

Apesar do Umwelt estar diretamente ligado aos limites perceptivos da espécie humana, cada pessoa, a partir de suas vivências e experiências, constrói as próprias relações com o universo a seu redor, ou seja, apesar dos pontos comuns a toda a espécie humana, fazemos nossas leituras do mundo de acordo com nossos próprios referenciais. Citando novamente Vieira:

Uma metáfora esclarecedora seria imaginar um determinado sistema vivo como que preso em uma bolha, que não seria completamente ou perfeitamente transparente, mas que funcionaria como um sistema de filtros. É claro que a base biológica do **Umwelt** é fortemente associada aos canais de percepção do ser vivo. Mas além dos sistemas perceptuais, essa “bolha” envolve processos de elaboração interna nos sistemas nervosos envolvidos (VIEIRA, 2006, p. 79).

Destarte, o *clown*, em seu processo de criação, ao focar a interatividade/crise, acabaria por re-dimensionar nosso Umwelt, uma vez que modifica nosso olhar nos obrigando, assim, a fixar a atenção em elementos que anteriormente passariam despercebidos. Tal transformação não seria em termos biológicos — uma vez que nossos sentidos continuariam os mesmos. No entanto, as mudanças começariam, por exemplo, quando estabelecidos o estado de atenção apurado ou a presença cênica.

Nos estados de atenção e presença cênica, captamos com maior rapidez e facilidade os menores estímulos externos e mesmo internos — referentes a nossas próprias reações e sensações no instante em que ocorrem.

Conforme a crise nos afasta dos referenciais antigos e nos obriga a re-contextualizar a situação, nosso Umwelt também se modifica. Tal transformação se refere mais especificamente à transformação de nossos julgamentos e crenças, e não à modificação de nossos sentidos. Todavia, um novo olhar diante do mundo pode desbloquear nossos sentidos para o contato com fenômenos para os quais nossa atenção não se voltaria sem a mediação da crise.

Nossas referências e crenças delimitam nossas relações com o mundo e a percepção dos acontecimentos. É importante dizer que essa transformação de tendências pode ocorrer por meio da arte e, logicamente, pelos diversos tipos de treinamento nas artes cênicas, que, em sua grande maioria, desenvolvem os estados de atenção e a presença cênica.

Talvez o diferencial do *clown* novamente esteja em voltar o olhar para a interatividade/crise, e, principalmente, em ampliar, focar esse aspecto ao máximo, atingindo uma percepção que sofre a mediação da interatividade/crise e de seu potencial criativo.

Perceber o mundo como algo repleto de possibilidade de interação e criação é um grande passo no sentido da percepção do novo e do desenvolvimento do conhecimento. A perspectiva do *clown* diante de seu ambiente é exatamente essa, uma perspectiva que parte de um posicionamento atento e presente que, através da espontaneidade, re-olha os fenômenos por ângulos inesperados, e, finalmente, que vê no inesperado e no problema algo natural. Assim, um re-olhar passa a comandar as ações e reações do *clown* diante do mundo.

Portanto, podemos dizer que, por um lado, o processo criativo do *clown* permite ao “sujeito” ter maior consciência de seus mecanismos de percepção e, ao mesmo tempo, apurá-los utilizando-se, para isso, do estado de atenção — inclui-se aí diminuir o tempo de resposta, de reação aos estímulos. Por outro lado, podemos dizer que esse estado de atenção pode modificar nossos padrões comportamentais ao modificar nossa percepção do mundo. Para o *clown*, esses padrões, como dito anteriormente, obedeceriam à visão desencadeada por uma intensificação das qualidades da interatividade/crise como parâmetro para a percepção e a resposta ao ambiente.

Considerando as palavras de Vieira:

A arte ao expor não somente a realidade, mas também suas **possibilidades**, trabalha alternativas quanto à realidade possível, o que — de uma forma menos otimizada — também garante a sobrevivência do sistema que a cria (VIEIRA, 2006, p. 78).

Podemos dizer, ainda, que o contato com a lógica clownesca produz uma modificação de comportamento e nos proporciona, através do mundo do possível, das possibilidades expostas pelo *clown*, entrar em contato com outras facetas do real e aprender a lidar com aspectos como a imprevisibilidade e a incerteza de uma forma não convencional. Assim, o fato de alterar nossa percepção nos fornece a possibilidade de aprendizado.

Enxergar pelo Umwelt do *clown* (e pelo Umwelt proporcionado pela arte como um todo) é poder enxergar por outros parâmetros, é favorecer outros

pontos. Cada novo personagem, movimento, som, etc., é uma forma distinta de percepção do mundo embasada em um foco específico. Quando juntamos essas visões específicas às visões cotidianas, deparamo-nos com a multiplicidade do mundo.

Concluimos, então, que o processo criativo do *clown* prioriza a interatividade/crise por encontrar nela a possibilidade do novo. Pela via da instabilidade, o *clown* busca a crise. A crise, além de ser disparada por meio da interatividade, também estimula a ocorrência da própria interatividade e do jogo, pois esses são fatores primordiais à transposição da crise.

Essa conexão entre o *clown* e a crise é o caminho utilizado no processo de formação do *clown* para um “re-olhar” diante dos fenômenos. E o próprio *clown* pode funcionar como um desestabilizador para o ator, exigindo dele um re-posicionamento perante o mundo por meio da interatividade/crise. Esse “re-olhar” trabalha no ator elementos como o jogo, a interatividade, a espontaneidade, a presença cênica e a atenção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diversos trabalhos vêm sendo desenvolvidos a respeito dos benefícios do treinamento de *clown* no processo de criação do ator. Os exercícios de *clown* permitem ao ator elaborar aspectos como a espontaneidade, o jogo, a improvisação, a corporeidade e a presença cênica, que, por sua vez, formam o alicerce do treinamento do ator.

Refletindo a respeito do modo como o *clown* propicia o contato com a espontaneidade de criação, percebe-se que a lógica de pensamento clownesca e o modo como o *clown* se relaciona favorecem o surgimento de elementos indispensáveis ao ator, por meio do contato com a interatividade/crise.

Para tanto, em seu treinamento, o *clown* propõe uma lógica que amplia o contato com a interatividade/crise, focando elementos como o problema, a instabilidade, a incerteza e o erro. Compreende-se também que essa lógica clownesca possui características de pensamento complexo, na medida em que aceita e considera a complexidade do ser humano e de suas relações.

Assim, formando conexões entre a lógica clownesca e alguns pensamentos trazidos pela teoria sistêmica e da complexidade, percebe-se que faz parte do treinamento do *clown* um contato direto e expandido com a interatividade/crise, o que exige do ator-*clown* o acionamento de um estado corporal de prontidão e atenção em busca da transposição da crise.

Esse contato com a interatividade/crise, ao mesmo tempo em que serve de estímulo para a lógica clownesca, é também fruto da mesma lógica, pois trata-se de uma lógica concebida mediante a interferência entre o pessoal, o geral e os múltiplos aspectos do ser humano.

No contexto da lógica clownesca, o fator incerteza é imperativo, e faz-se imprescindível aproveitá-lo. Considerando que somos seres múltiplos, nossas decisões passam pelo aval dos distintos níveis de complexidade que nos compõem, por exemplo, biológico, social, psicológico e mitológico. Não há como fugirmos das contradições, instabilidades e incertezas geradas no contexto dessas conexões.

Nesse processo, nossas relações com o ambiente e com nossa própria multiplicidade nos conduzem a diferentes leituras do que consideramos realidade e a modos distintos de lidar com elas.

Assumindo a incerteza e a instabilidade como naturais, o *clown* faz delas material de criação. Ao perceber a existência de múltiplos aspectos em si mesmo e em sua relação com o mundo, ele os expõe, põe à vista os antagonismos e as complementaridades dessa multiplicidade. De tal modo, aborda os conflitos que servem de base para suas ações.

Citando Edgar Morin:

É preciso interpretar as mensagens ambíguas que chegam ao cérebro e reduzir a incerteza por meio de operações empírico-lógicas. É preciso enfrentar a oposição das soluções para um mesmo problema ou a oposição dos comportamentos tendo em vista a mesma finalidade. É preciso optar, escolher, decidir. Neste sentido, a própria ação que permite flexibilidade e inventiva implica o risco de erro (MORIN, 1979, p. 112).

Em busca dessa flexibilidade e inventiva, o homem é obrigado a confrontar-se com suas próprias ambigüidades, e, ao fazer uma escolha, corre riscos. Esse material é trabalhado pelo *clown* por meio da interatividade/crise. Dessa forma, ao focar os conflitos originários da multiplicidade, frisa também a interatividade/crise e a comicidade muitas vezes surge com a exposição das impotências diante do futuro incerto e dos problemas trazidos pela própria multiplicidade.

As discussões giram em torno do que é essencial ao homem e do que lhe falta. A esse respeito, Dario Fo diz o seguinte:

Os *clowns* assim como o jograis e os cômicos dell'arte sempre tratam do mesmo problema, qual seja, da fome: a fome de comida, a fome de sexo, mas também fome de dignidade, de identidade, de poder (FO, 1999).

Assim, por meio do cômico, o *clown* nos proporciona outro olhar diante das angústias, incertezas e dos questionamentos derivados de nossa complexidade.

O *clown* é uma personagem à parte. Dentro da hierarquia da sociedade, ele não sabe lidar com o cotidiano, não consegue se adequar às lógicas que regem o mundo. Ele as inverte na sua luta com os embates do dia a dia, revelando suas fraquezas e vivendo num mundo de opressores e oprimidos. Essa luta, que pode ser trágica, desperta o cômico, pois os elementos andam muito próximos (LOPES, 1990).

Fazendo de sua situação miserável uma dádiva, o *clown* utiliza o pouco que tem para conseguir o que lhe é essencial no momento, surpreendendo o público com as soluções mais inesperadas para seus problemas — e o consegue via crise.

No contato com a interatividade/crise, o *clown* procura possibilidades de solução e criação. Sua reação de naturalidade diante da incerteza permite que o erro também seja enxergado como fator inevitável. Sua relação com o fator erro também é de grande importância nesse processo de investigação das soluções possíveis, e, principalmente, na escolha do momento mais adequado à exposição das soluções encontradas, já que, por estar tranquilo diante da possibilidade de erro, é mais fácil fazer a leitura dos acontecimentos sem se deixar levar pela ansiedade e pelo medo. Assim, quando trata o erro como natural, o *clown* obtém maior controle de suas reações e sensações, podendo decidir com mais propriedade o exato momento de agir.

Nesse contexto, Cecília de Almeida Salles²⁷ diz que

Erro e acaso interagem com o processo que está em curso, propondo problemas que provocam a necessidade de solução. Para que isso aconteça, hipóteses são formuladas, testadas e, possivelmente geram associações de outra natureza. Estamos falando sobre esse ponto de vista,

²⁷ Profa. Dra. da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Pesquisa os temas comunicação, crítica genética, semiótica e processo de criação artística.

de importantes desencadeadores do mecanismo de raciocínio responsável pela introdução de idéias novas (SALLES, 2006).

(...)

É no enfrentamento do erro que a presença dos signos é mais dramaticamente sentida. O conhecimento de nossa subjetividade se dá ao nos confrontarmos com nossa ignorância e nossos erros (Colapietro apud SALLES, 2006, p. 133).

Assim, para o *clown*, as possibilidades são várias, por isso não há certo e errado, ou apenas uma solução correta. Essa concepção de erro possibilita a ele libertar-se da autocrítica exagerada.

O “estado de prontidão”, a coragem de errar e a interatividade/crise estão interligados no *clown* de forma que uma característica possibilita e alimenta a outra.

O olhar pelo viés da crise no processo de formação do *clown* se desenrola em torno da interatividade. É por meio desta que o *clown* entra em contato com o elemento crise, e também por essa via a crise é resolvida. O *clown* constrói seu trabalho valorizando e explorando relações.

Considerando o processo de criação tal como é apresentado pela teoria sistêmica, podemos dizer que a crise funciona como um desestabilizador do sistema. Quando a crise ocorre, o sistema sofre uma ruptura, que é responsável por tirá-lo de um estado de metaestabilidade, obrigando-o, assim, a se afastar de suas referências, tendências e hábitos.

Depois de ocorrido esse afastamento, o sistema tende a procurar soluções diversas para a crise, e em meio a esse processo de experimentação surge o novo, ou a evolução.

Toda a base de formação do *clown* se desenvolve em torno de um processo de interatividade/crise, no qual o *clown* tem na crise, no problema e no erro os estímulos necessários para a criação. Assim sendo, o *clown* será criado a partir dessas relações de instabilidade. Para o desencadeamento desse processo, faz-se necessário o desenvolvimento, por exemplo, do jogo, da improvisação, da presença cênica e de um estado de atenção expandido.

Considerando o subsistema *clown* dentro do sistema maior das artes cênicas, podemos dizer que, num contexto de treinamento de ator, o *clown* exerceria um papel parecido com o da própria crise, causando a instabilidade, desestruturando as bases, quebrando as tendências. Diante dessa ruptura de valores, o ator, na tentativa de vencer a instabilidade, seria obrigado procurar outras formas de observação dos acontecimentos e de se relacionar com eles.

Esse re-olhar é parte do processo de solução da crise. Mas, para desenvolvê-lo, antes é preciso desenvolver o estado de atenção e de presença, para estar pronto para investigar, dentre os talentos e conhecimentos, uma forma de vencer a crise. Do mesmo modo, o jogo também é trabalhado. Tendo domínio desses elementos, é possível perceber a melhor forma e momento de apresentar a solução, ou seja, o ritmo certo da criação.

Esse re-olhar ao qual nos referimos parte da lógica clownesca, a qual consiste numa lógica que parte da instabilidade proporcionada pela interatividade/crise. Então, se por um lado, o contato com a interatividade/crise promove a instabilidade e desperta a atenção do ator-*clown* a um novo olhar diante do mundo, podemos também afirmar que o próprio fato de “re-olhar” desperta a instabilidade do sistema *clown*, fazendo dele um processo cíclico de mútua interferência.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

Referências Bibliográficas

A CHUTEIRA, *Uma revista sobre palhaço e improvisação / n° 2* – São Paulo: Jogando no Quintal, 2006.

A CHUTEIRA, *Uma revista sobre palhaço e improvisação / n° 3* – São Paulo: Jogando no Quintal, 2007.

ASLAN, Odette. *O ator no Séc. XX*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

BAITELLO, Norval Jr. *O Animal que parou os relógios: Ensaio sobre comunicação cultura e mídia*. São Paulo: Annablume, 1999.

BARBA, Eugênio. *A Arte Secreta do Ator, Dicionário de Antropologia Teatral*. Campinas: HUCITEC / UNICAMP, 1995.

BARBA, Eugênio. *Além das Ilhas Flutuantes*. Tradução: Luis Otávio Burnier. Campinas: HUCITEC / UNICAMP, 1991.

BATESON, Gregory. *Mente e natureza; A unidade necessária*. (trad. Claudia Gerpe) Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1986.

BOCA LARGA – *Caderno dos Doutores da Alegria / n° 1* – São Paulo: Doutores da Alegria, 2005.

BÖLL, Heirich. *Opinioni di um clown*. Milão: Ed. Arnaldo Mondadori, 1979.

BURNIER, Luís Otávio. *A arte de ator: da técnica à representação*. Campinas: UNICAMP, 2001.

CAILLOS, Roger *Os jugos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAPRA, Fritjof. *O ponto de mutação: A ciência, a sociedade e a cultura emergente*. São Paulo: Cultrix, 1999.

CARLSON, Marvin. *Teorias do Teatro*. São Paulo. UNESP, 1997.

FEDERICI, Conrado Augusto Gandara. *De Palhaço e clown. Que trata de algumas das origens e permanências do ofício cômico e mais outras coisas de muito gosto e passatempo*. Campinas, Faculdade de Educação/UNICAMP (dissertação) 2004.

FERRACINI, Renato. *A arte de não interpretar como poesia corpórea do ator*. Campinas: UNICAMP, 2001

FO, Dario. *Manual mínimo do Ator*. São Paulo: Editora Sesc São Paulo, 1998.

GROTOWSKI, Jerzy. *Para um teatro pobre*. Forja editora, 1975.

KOUDELA, Ingrid Domien. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1984.

LECOQ, Jaques. *Em busca de seu próprio clown*. Textos para estudo, site Grupo Tempo, 08 de junho de 2000. <http://www.grupotempo.com.br>

LOPES, Elizabeth Pereira. *A máscara e a formação do ator*. Campinas, DAC/UNICAMP (tese), 1990.

MACHADO, Maria Ângela De Ambrosis Pinheiro. *Cartografia do conhecimento artístico: o processo de criação do ator*. São Paulo, Programa de Estudos Pós graduados em comunicação e semiótica/ PUC -SP (dissertação) 2000.

MACHADO, Maria Ângela De Ambrosis Pinheiro. *Uma nova mídia em cena: Corpo, comunicação e clown*. São Paulo, Programa de Estudos Pós graduados em comunicação e semiótica/ PUC -SP (tese) 2005.

MÁSCARA – Cuaderno Iberoamericano de reflexión sobre escenología. *La Improvisación*. México, 1997.

MORIN, Edgar. *O enigma do homem: Para uma nova antropologia*. Rio de Janeiro, Zahar, 1979.

MORIN, Edgar. *O método IV: As idéias*. Publicações Europa-América, 1991.

MORIN, Edgar. “Da necessidade de um pensamento complexo” em *Para Navegar no Século XXI* (org. Francisco Menezes Martins e Juremir Machado da Silva), Porto Alegre: Sulina, 2003.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. Tradução: J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1999.

REIS, Alberto Olavo Advincula. Teorias da Personalidade de Freud, Reich e Jung (Temas básicos de Psicologia; v.7) / Alberto O. Advincula Reis, Lúcia Maria Azevedo Magalhães, Waldir Lourenço Gonçalves. São Paulo: EPU, 1984.

ROUBINE, Jean-Jaques. *A Linguagem da Encenação Teatral, 1880-1980*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

SANTAELLA, Lúcia. *Porque a comunicação e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005.

SALLES, Cecília Almeida. *Redes da Criação: A construção da obra de arte*. Vinhedo: Editora Horizonte, 2006.

VENDRAMINI, José Eduardo. *O Renascimento - O teatro popular, a commedia dell' arte*. Curitiba- Associação Avelino A . Vieira. Curso- História do Teatro. 1992.

VIEIRA, Jorge de Albuquerque. *Teoria do conhecimento e arte: formas de conhecimento – arte e ciência uma visão a partir da complexidade*. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2006.

VIEIRA, Jorge de Albuquerque. *Ciência: formas de conhecimento - Arte e ciência, uma visão a partir da complexidade*. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2007.

VIEIRA, Jorge de Albuquerque. *Ontologia - Arte e ciência, uma visão a partir da complexidade*. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2008.

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)