

## JOGO DO PALHAÇO: DA ANTIGUIDADE À ATUALIDADE

Rafael R. M. da Silva

### Resumo:

*O estudo do jogo em diferentes áreas contribui para ampliar a percepção de jogo teatral ou mesmo do palhaço. A proposta é abordar conceitos e funções do jogo na filosofia, psicologia e pedagogia para desenvolver uma base teórica que contribua para a arte do palhaço. O brincar, jogar e atuar podem ser sinônimos em algumas línguas e instrumentos de acesso à cultura, à sua personalidade e à expressão poética. Essa atividade natural nos primeiros anos de vida torna-se complexa e acaba abarcando diferentes aspectos de nossa vida. O palhaço estaria presente dentro dessas concepções e funções do jogo e um princípio norteador seria a dualidade cômica clássica dos clowns branco e augusto. Esse duo marcou o circo e suas apresentações, porém essa relação antecede a existência do circo moderno, sendo encontrada em diversas manifestações teatrais ao longo da história. Nosso objetivo é ampliar a percepção do palhaço, propondo uma aproximação com o teatro e suas múltiplas práticas.*

**Palavras-chave:** *jogo; palhaço; teatro; Branco e Augusto.*

### Abstract:

*The study of the game in different areas contributes to increase the perception of theatrical game or even the clown. The proposal is to approach concepts and functions of the game in philosophy, psychology and pedagogy to develop a theoretical basis that contributes to the art of the clown. Having fun, playing, and acting may be synonymous in some languages and instruments of access to culture, to our personality and poetic expression. This natural activity in the first years of life is more complex and it is present in different aspects of our life. The clown could be study within these conceptions and functions of the game and a guide is the principle of the classic comic duality of the white and august clowns. This duo marked the circus and its presentations, but this relation precedes the existence of the modern circus and it can be found in many theatrical manifestations throughout the history. Our goal is to open the perception of the clown by proposing an approach to theater and its multiple practices.*

**Keywords:** *game; clown; theater; White and August.*

“Toda criança que brinca se comporta como um poeta [...]”

(FREUD, 1908, p. 70)

O jogo pode ser entendido como um elemento da vida que permite a formação do indivíduo, o surgimento da própria cultura e também a manifestação teatral; constitui um objeto de estudo abordado na filosofia, na psicologia, na pedagogia, no teatro e está presente no palhaço. Assim o objetivo é abordar a percepção do jogo num sentido mais amplo até a arte do palhaço.

A teoria do jogo pode contribuir para uma abordagem do jogo do palhaço, porém possui suas próprias especificidades. Um aspecto marcante e visível no circo tradicional é a relação dos palhaços Branco e Augusto. Nessa dualidade de poder, um palhaço (Branco) possui a função de estabelecer qual é o jogo para o público e para a própria dupla. O outro tem a função de segui-lo (Augusto). Entretanto, o Augusto acaba criando situações e conflitos que permitem o surgimento do riso e o desenvolvimento da relação entre ambos junto com a plateia.

Ao observarmos a história de palhaços, esse princípio norteador do jogo clownesco está presente desde os primórdios do teatro até a nossa atualidade. A observação de campo por meio de entrevistas, oficinas, textos, espetáculos e na criação cênica contribuíram também para uma ruptura e ampliação da concepção do palhaço ligada exclusivamente ao universo do circo. Mais ainda, a observação de que essa manifestação cômica, quando compreendida na sua essência, acaba deslocando-se para o teatro e suas múltiplas formas existentes ao longo da história. Assim, a proposta deste artigo é apresentar uma possível ampliação do nosso olhar para uma arte que se adaptou tão bem a inúmeras revoluções, que continua viva e sendo concebida para a atualidade.

## Homo Sapiens ou Homo Ludens?

Em algumas línguas a concepção de **jogo** possui no mínimo três sentidos importantes para nossa análise. Por exemplo: os termos *jogo* em português, *play* em inglês e *jouer* em francês possuem os sentidos de brincar, atuar e jogar como sinônimos. Basta verificar nos principais dicionários dessas línguas. A relação entre essas expressões contribui para elucidar nosso conceito de jogo.

O jogo faz parte de um aspecto primário da vida e que pode ser identificado até mesmo nos animais. Podemos observar filhotes de cachorros, gatos e até animais selvagens brincando. Para Huizinga (2000), a cultura é que veio do jogo sendo este independente de valores e concepções de universo presentes nas múltiplas civilizações humanas. E ele está vivo em diversas manifestações culturais desde os mitos até comportamentos e valores sociais. Há uma proposição de modificar a terminologia para nos identificarmos melhor, isto é, ao invés de *Homo Sapiens* deveríamos nos chamar de *Homo Ludens*.

O autor Huizinga busca desvincular a percepção de jogo de outras áreas ou funções ligadas a ele na tentativa de delimitar seu campo próprio de conhecimento. “Quanto mais nos esforçamos por estabelecer uma separação entre a forma a que chamamos ‘jogo’ e outras formas aparentemente relacionadas a ela, mais se evidencia a absoluta independência do conceito de jogo” (HUIZINGA, 2000, p. 9). O autor critica as concepções de jogo que sempre relacionaram esse fenômeno a algo externo a ele. Há uma busca para descobrir a função do jogo em si mesmo, a sua essência, pois nele há forma, conteúdo e uma significação social. Sua opção é o distanciamento das percepções biológicas e psicológicas do jogo com a finalidade de atingir o seu cerne, o seu fundamento. Para ele:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’. (HUIZINGA, 2010, p. 24).

Esse conceito traz princípios que ajudam a delimitar a compreensão do jogo. Podemos destacar que ele permite uma liberdade em relação à escolha das regras sendo realizado voluntariamente dentro de um espaço e tempo específicos. Há a presença da diversão por meio da alegria, mas uma tensão que seria a realização de seu objetivo ou cumprimento das regras. Além disso, ele se caracteriza como um evento criado que é extra cotidiano.

O pensador francês Gilles Brougère questiona se realmente o jogo é responsável pelo surgimento da cultura, pois “o jogo é antes de tudo o lugar de construção [...] de uma cultura lúdica. Ver nele a invenção da cultura geral falta ainda ser provado.” (BROUGÈRE, 1998, p. 114). Para ele, a tese defendida por Huizinga acaba não tendo uma base consolidada de estudos para ser confirmada e aceita. Assim, Brougère propõe o conceito de “cultura do jogo” no qual as práticas do jogo contribuem para o surgimento de sua própria cultura com valores e significados específicos. “Existe realmente uma relação profunda entre jogo e cultura, jogo e produção de significações, mas no sentido de que o jogo produz a cultura que ele próprio requer para existir. É uma cultura rica, complexa e diversificada” (BROUGÈRE, 1998, p. 115).

Mesmo sendo criticada, a abordagem de Huizinga continua gerando reflexões sobre o ser humano e sua relação com o jogo. Esta parece ser uma atividade tão presente na vida humana que às vezes esquecemos da sua importância e significado. O livro *Homo Ludens* acabou influenciando pesquisas que buscam redimensionar o papel do jogo em nossas sociedades trazendo um olhar mais amplo e profundo sobre o tema.

## **Uma formação pelo brincar**

O jogo influenciou estudos nas áreas da pedagogia e da psicologia. A criança na mais tenra idade se inicia no jogo que nessa fase recebe o adjetivo de “jogo dramático” (Slader,

1978) o qual pode receber a denominação de “brincadeira” (Winnicott, 1982) ou mesmo “jogo simbólico” (Piaget, 1976) ou simplesmente o jogo da criança. A expressão “dramático” não está relacionada com o gênero literário drama, mas sim ao seu sentido original da palavra *drao* – “eu faço, eu luto”. “No *Drama*, isto é no FAZER e LUTAR, a criança descobre a vida e a si mesma através de tentativas emocionais e físicas e depois através da prática repetitiva que é o jogo dramático” (SLADE, 1978, p. 18).

A brincadeira pode ser concebida como um sinônimo de jogo como destacamos anteriormente. O pediatra inglês Winnicott (1975) relacionou a brincadeira com o desenvolvimento saudável das crianças à partir de suas experiências práticas e interações entre si. Assim, “a criança adquire experiência brincando. A brincadeira é uma parcela importante da sua vida.” (WINNICOTT, 1975, p. 163). O jogar ou brincar tem um papel fundamental na formação do indivíduo seja na fase infantil ou mesmo adulta. Para ele, “o que quer que se diga sobre o brincar de crianças aplica-se também aos adultos [...]” (WINNICOTT, 1975, p. 61). A brincadeira é uma atividade marcante no começo de nossa vida, pois é a ferramenta natural que temos para nos relacionar com o mundo e com os outros. A brincadeira ou o jogo são formas não verbais de comunicação que suprem nossa carência inicial em relação ao domínio da linguagem verbal. São instrumentos pedagógicos eficientes para nos comunicarmos e nos posicionarmos no mundo. “O brincar na infância é muito desenvolvido, pois só ele é a expressão livre do que está na alma da criança ... O brincar das crianças não é mero esporte. Está cheio de significado e de importância” (FROEBEL, 1903, p. 22).

A brincadeira está presente também no “jogo simbólico” pesquisado pelo psicólogo suíço Jean Piaget constituindo uma das fases do jogo manifestado nas crianças. “[...] Piaget descreve a emergência do simbolismo lúdico, termo que utiliza para definir os jogos infantis do ‘faz-de-conta’, em que um bastão se torna um revólver ou uma espiga de milho representa uma bonequinha” (PULASKI, 1983, p. 91). Piaget compartilha da ideia de Freud de que os jogos ou o faz-de-conta servem para expressar os sentimentos proibidos ou os desejos insatisfeitos, todavia o suíço busca ir além dessa percepção. Isto é, o “simbolismo lúdico” serve também para o desenvolvimento da inteligência e do pensamento do indivíduo posteriormente.

O jogo da criança se desenvolve mais tarde no jogo teatral. Uma pedagoga teatral americana que explora o jogo também com um intuito de formar indivíduos é Viola Spolin.

O jogo é uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessários para a experiência. [...] Uma atividade aceita pelo grupo, limitada por regras e acordo grupal; divertimento; espontaneidade, entusiasmo e alegria acompanham os jogos; seguem par e passo com a experiência teatral; [...]. (SPOLIN, 2010, p. 4).

Alguns elementos do jogo presentes em HUIZINGA, BROUGÈRE, WINNICOTT e PIAGET são encontrados na concepção elaborada por SPOLIN, por exemplo: a liberdade das pessoas para jogarem; o divertimento, alegria e o prazer; uma atividade grupal ou coletiva; uma atividade compreendida pela experiência prática; um meio para aprender e se formar como ser humano; uma prática que gera conhecimentos próprios e permite o

desenvolvimento de poéticas e simbologias.

A reflexão sobre o jogo em outras áreas contribui para o desenvolvimento de uma base de saberes que se interrelacionam e se complementam. Todavia como essa abordagem contribui para o jogo do palhaço?

## O jogo do palhaço

O princípio da dualidade cômica, palhaços Branco e Augusto, está presente no jogo do palhaço e pode ser melhor compreendido pelo estudo do jogo seja em relação com a cultura, na formação dos indivíduos e na prática teatral.

A relação entre os dois palhaços mencionados é construída por uma lógica clara e simples: uma figura é inteligente e o outro idiota ou um é idiota e o outro mais idiota ainda. O palhaço **Branco** representa a ordem, o controle, o adulto. Em relação à dramaturgia, é responsável por instaurar o jogo através de uma situação na qual seu parceiro. Por sua vez, o **Augusto**, constrói o riso ou a relação com ele de acordo com a cena. Simboliza o caos, o descontrole, o absurdo, a criança. Geralmente, ele estabelece rupturas da cena ou do número causando situações absurdas, poéticas e cômicas. Ele é incapaz de realizar um ato quotidianamente ou quando ele o faz seria de uma forma particular e surpreendente, enquanto o outro consegue realizar corretamente as atividades. Juntos, eles formam uma dualidade possivelmente universal com inúmeras simbologias: a mãe e o filho, o sol e a lua, a parte superior e inferior, beleza e a feiura, o empregador e o empregado. Vale destacar que cada dupla quando utiliza essa lógica de jogo emprega suas próprias qualidades havendo múltiplas variações na sua utilização.

Essa relação é encontrada em diversos momentos históricos e manifestações teatrais. Essa breve genealogia de duplas cômicas está longe de esgotar os casos concretos presentes na história do palhaço, porém ilustra a antiguidade dessa lógica de jogo. O encontro de uma figura estúpida e outra inteligente pode ser uma relação possivelmente constante nas artes da cena.

Um primeiro exemplo, “*βωμολοχός*” (HALE, 1913, p. vii), é um termo grego encontrado no estudo de Charles Hale sobre os palhaços na literatura da Grécia antiga. A expressão grega significa palhaço ou clown nas peças de Aristófanes. HALE cita o autor Hermann Reich (1903) que faz um amplo estudo sobre o *mimus* entre o período de 500 A.C. até 1500 D.C. onde cita uma genealogia e importância dessa figura cômica e teatral. \_

Esses autores mencionam alguns exemplos de duos cômicos como escravos e patrões; duplas de servos sendo um mais esperto do que o outro. Outro exemplo é o *fool* ou *μωρός* (em grego): “o escravo como palhaço é uma figura familiar tanto na velha e nova comédia [antigas]. Ele acompanha o amante, o *stupidus*, na mímica” (REICH *apud* HALE, 1913, p. 32)<sup>22</sup>. Outro exemplo de jogo entre uma dupla cômica é relacionado com a

<sup>22</sup> Tradução minha para: “*the slave as clown is a familiar figure in both the old and the new comedy. He accompanies the lover, the stupidus adulterer, in the mime*” (REICH *apud* HALE, 1913, p. 32).

ridicularização da pessoa dita doutora ou provida de muitos saberes. Na antiguidade era denominada de *scholasticus* ou seja, uma pessoa que passa sua vida estudando, porém que falta bom senso. O *scholasticus* tem um servo como seu parceiro. Segundo REICH (1903), essa figura originou o personagem da commedia dell'arte: o *dottore*.

Outro personagem cômico que influenciou a commedia dell'arte é *Maccus*: “denominado palhaço na [farsa] *atellana*, significa glutão” (REICH *apud* HALE, 1913, p. 33)<sup>23</sup>. Ele construía seu jogo cômico e rústico com outras figuras: o roliço e simplório *Bucco* que sempre acaba derrotado pelos outros; o bondoso Velho *Pappus*, cuja velhice era tema de ridicularizações; e o filósofo glutão e corcunda *Dossenus*, objeto preferido das zombarias dos camponeses iletrados. Esses personagens poderiam formar duplas dentro dos padrões de jogo do branco e augusto. Isto é, um estúpido e outro ainda mais estúpido ou um esperto e outro idiota. A farsa *atellana* contribuiu para o surgimento de personagens da *commedia dell'arte* com seus tipos sociais claros e suas relações entre servos e patrões que geram diversas gags, momentos cênicos e clownescos.

Muitos dos bobos na mímica [antiga], portanto, provavelmente poderiam ser classificados como os palhaços da velha comédia cuja estupidez é o seu próprio segredo; nós não podemos dizer se ela é real ou afetada. Nós devemos lembrar, também, que o palhaço moderno é o descendente direto do bobo na mímica; assim como a bufonaria da comédia moderna e da farsa é derivada da commedia italiana dell'arte, a criança do mimos romano e neto do grego. (REICH *apud* HALE, 1913, p. 30-31)<sup>24</sup>.

A *commedia dell'arte* aprofunda no jogo com duplas clássicas como os servos principais arlequino, zanni, briquela, pulchinela que possuíam seus mestres ou contrapontos dentro da dramaturgia dos *cannevas* ou histórias. O *dottore* com sua origem primitiva pelo *scholasticus* sendo uma figura ridicularizada pelo excesso de estudo, pompa ou linguajar até mesmo incompreensível diante de tanto rebuscamento vernacular. O velho traído pela esposa ou avarento caracterizado pelo *Pantalone* também faz dupla com servos e personagens rústicos. Nosso propósito aqui não é o aprofundamento do estudo da *commedia*, mas a percepção de como o jogo clássico da dupla cômica está também presente nesse período efervescente do teatro.

Passamos da Grécia e Roma antigas, depois pelo fim do império romano e realizando um salto para os séculos XVI e XVII com a *commedia dell'arte* até atingirmos William Shakespeare no Renascimento. A genealogia de jogo em duo está presente na sua peça Rei Lear mesmo que de uma forma trágica e cômica onde uma figura inteligente interage com o louco. Neste caso ocorre uma inversão, pois o rei Lear assume o papel do louco e seu bobo da corte acaba se tornando o outro polo devido à loucura de seu soberano. Entretanto, os jogos do bobo nas cortes medievais e na renascença podem ser considerados institucionalizados e fundamentais para o funcionamento da estrutura

23 Tradução minha para: “the name of the clown in the atellana, means glutton” (REICH *apud* HALE, 1913, p. 33).

24 Tradução minha para: “Many of the fools of the mime, therefore, could probably be classed with those clowns of the old comedy whose stupidity is their own secret; we cannot tell whether it is real or affected. We must remember, also, that the modern clown is the direct descendant of the fool in the mime; for the buffoonery of modern comedy and farce is derived from the Italian commedia dell'arte, the child of the Roman mime and grandchild of the Greek” (REICH *apud* HALE, 1913, p. 30-31).

política, social e cultural da época. Essa relação entre o louco, bobo, idiota, palhaço, bufão e seu rei está presente em diversas civilizações mesmo no oriente.

No oriente, a dupla cômica também está presente. Um exemplo é *Vidushaka* que participa de histórias míticas da Índia com a função de contá-la para as classes populares por meio de uma linguagem acessível e diferente do sânscrito, língua da classe superior. Além disso, ele acaba ajudando ou atrapalhando reis e heróis em suas aventuras amorosas ou mesmo perigosas. Faz um papel correspondente ao fool e jester na idade média.

Aproximando do século XIX, o circo moderno recebe de braços abertos o jogo em dupla cômico destacado no início desse artigo. Uma dupla pioneira dessa relação clássica foi Footit e Chocolat ilustrados pelo filme “*Chocolat*” (ZEM, 2016) que retrata a história desse duo. A lógica em dupla pode ser adaptada para um trio como no caso do célebre trio de palhaços francês *Fratellini* que utilizam a lógica em dupla para três. Dessa forma, existe um branco, François, que estabelece o jogo para os outros dois e o público. O Augusto é Albert que fazia o contraponto com François, mas também com Paul. Ele situava-se no meio dentro do jogo do branco, François, e Albert, Augusto, que transitava a favor de um ou de outro de acordo com o número ou em prol da comicidade.

No Brasil encontramos duplas de cômicos que utilizaram esse mesmo jogo seja dentro do circo tradicional e fora dele como na televisão e no cinema: Chicharrão e Piolin; Fred e Carequinha; Nerino e Maluco; dentre inúmeras outras duplas. Um duo mais atual seria o *La Mínima*, Domingos Montagner e Fernando Sampaio, no qual há claramente o jogo em dupla.

No cinema há também alguns exemplos clássicos como Laurel e Hardy ou o gordo e o magro; Charles Chaplin e o policial ou Chaplin e o garoto; ou mesmo no trio dos irmãos Marx. O jogo do Branco e Augusto é presente e ampliado de acordo com a proposta de cada grupo de artistas.

Na Cia da Bobagem, grupo que faço parte, essa relação contribuiu na criação de dois espetáculos “*A2*” e “*Turning point*” por meio de residências artísticas na França. No primeiro caso, a relação é entre um palhaço que se apaixona pelo outro, porém diversos conflitos emergem dessa situação. O segundo trata do patrão e sua secretária sendo realizado dentro de um escritório. No “*Turning point*” ocorre justamente a inversão de poder e lógica de jogo entre a dupla de cômicos.

## Considerações

A abordagem do jogo por pensadores de outras áreas contribui para um entendimento mais profundo do ato de jogar. O jogo em dupla dos palhaços citados em diferentes momentos históricos acaba ajudando na compreensão da própria cultura de cada época, pois mostra como as relações são construídas e alguns temas em que são tratadas. O palhaço acaba sendo um reflexo torto, exagerado e até ridículo dessas realidades, porém ele pode contribuir para uma reflexão desses mesmos valores. Ele não poderia ser um

meio de formação das sociedades por onde passa?

A formação de palhaços pode utilizar do jogo e da relação cômica em duo como um instrumento pedagógico de acesso ao palhaço. Alguns palhaços e professores dessa arte já desenvolvem jogos e atividades que valorizam a dupla ou a construção dessas duas figuras como uma base de treinamento. Aqui o jogo encontra sua função primária de ferramenta de formação das pessoas relacionada à palhaçaria.

A dupla Branco e Augusto podem proporcionar o riso devido ao contraste entre duas lógicas existentes numa mesma unidade. Essa polaridade proporciona uma base concreta para o desenvolvimento do riso por meio de situações, conflitos, relações entre a dupla. O próprio efeito de inverter a lógica de poder entre essas figuras pode abrir campos inusitados de jogo e comicidade.

Outro aspecto que pode emergir é a improvisação. Ela está presente como elemento do jogo do palhaço. Um possível tema para outro artigo. Sua utilização depende da capacidade e do desejo dos artistas em improvisarem, todavia o espírito cômico acaba tocado pelo inesperado do momento presente da apresentação. A relação com a plateia e sua reação também são ingredientes que fertilizam o jogo improvisado em cada espetáculo.

Por fim, a dupla cômica pode ser uma representação de nossa própria humanidade a partir de uma dualidade dialética e em constate transformação, redefinição. Há um questionamento cênico, filosófico, rústico e até primitivo das relações do *Homo Ludens*. A necessidade de comer, o sexo, a relação de poder constituem um repertório inesgotável para essas inúmeras criaturas ao longo da humanidade que continuam, ainda hoje, a nos fazer rir e sonhar.

## Referências

BROUGERE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. Revista da Faculdade de Educação, São Paulo, Vol. 24, n. 2, p. 103-116, jul. 1998. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-25551998000200007&lng=pt&nr\\_m=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007&lng=pt&nr_m=iso). Acesso em: 31 mar. 2017.

FREUD, Sigmund. **La création littéraire et le rêve éveillé** (1908), in *Essais de psychanalyse appliquée*, tr. fr., Paris: Gallimard, 1973.

FROEBEL, Friedrich, **The education of man**. New York: D. Appleton, 1903.

HALE, Charles Henri. **Clown in greek literature after Aristophane**. Princeton: The Falcon Press, 1913.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.

PULASKI, Mary ann Spencer. **Compreendendo Piaget**: uma introdução ao desenvolvimento cognitivo da criança. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

REICH, Von Hermann. Der Mimus. **Ein Litterar-Entwicklungsgeschichtlieher Verusch**. vol. I. Berlin: Weidmannsche Buchhandlung, 1903.

SLADE, Peter. **O jogo dramático infantil**. São Paulo: Summus, 1978.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para teatro**. Trad. Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Perspectiva, 2010.

WINNICOTT, D. W.. **A criança e o mundo**. 6ª ed. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Editora LTC, 1982,.

ZEM, Roschdy. (filme) **Chocolate**. Paris: Mandarin Cinema e Gaumont, 110 min., 2016.

DA SILVA, Rafael R. M. *O jogo do palhaço da antiguidade a atualidade*. Bauru: Universidade do Sagrado Coração-USC. Coordenador da Pós-Graduação/Especialização de Produção Cultural em Artes Cênicas e Professor da graduação em Teatro. Universidade Montpellier 3; Doutorado; Philippe Goudard. CAPES; Bolsa de doutorado pleno no exterior. Palhaço e produtor cultural.