

## **PALHAÇARIA ATRAVESSADA PELAS MÍDIAS**

Tiago Marques da Silva<sup>1</sup> e Dr<sup>a</sup> Grácia Maria Navarro<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Tiago Marques da Silva. UNICAMP, Mestrando no Programa de Pós graduação em Artes da cena com o projeto “palhaçaria atravessada pelas mídias – tem palhaço(a) online!”

Tiago Marques é bacharel em Artes Cênicas, formado em 2012 pela Universidade Estadual de Londrina. Estudou circo na Associação Londrinense de Circo nos anos de 2009 e 2010. Em 2017 esteve em Residência Artística na escola de Palhaços de Barcelona (CAL Clown). Atuou como palhaço em hospitais de Londrina por 10 anos. É ator, palhaço, produtor e compositor e desde 2013 vem pesquisando a atuação solo na palhaçaria.

[contato@tiagomarques.art.br](mailto:contato@tiagomarques.art.br) / [palhacoritalino@gmail.com](mailto:palhacoritalino@gmail.com)

<sup>2</sup> Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Grácia Maria Navarro. Livre docente em artes. UNICAMP. Orientadora do projeto “palhaçaria atravessada pelas mídias – tem palhaço(a) online!”

É artista, pesquisadora e professora. Sua atividade profissional desdobra-se no ensino, na criação, realização e publicação de projetos artísticos na área das Artes da Presença. Seu trabalho é ativado no diálogo entre Dança e Teatro, Balé e Terreiro, Tradições e Contemporaneidades. É graduada, mestre, doutora e Livre Docente em Artes. É do quadro permanente da pós-graduação em Artes da Cena do Instituto de Artes da Unicamp. Coordenadora do Grupo de Estudos PINDORAMA (CNPq) <http://www.grupopindorama.com>

## RESUMO

Este artigo aborda a migração artística (em especial a palhaçaria) no recente fenômeno das manifestações culturais das artes da cena nas plataformas virtuais. Movimento não causado pela pandemia de covid-19, mas acelerado por ela e que teve nesse período maior percepção. O Artigo parte de indagações do artista pesquisador que, já era presente na web, mas se viu obrigado a produzir neste meio com mais afinco durante o período. O artigo perpassa por definições acerca da arte do palhaço ao entrar na seara da discussão se a palhaçaria pode acontecer intermediada por uma tela e apartada do encontro presencial.

O estudo explanado aqui trata do atravessamento das mídias em nossas vidas cotidianamente e como isso tem, ou pode ser, refletido em nossas práticas artísticas, partindo do histórico da arte de agenciar as tecnologias contemporâneas em seus fazeres, como meio de atualizar as tradições e seguir potente em sua comunicação direta com o público.

Há ainda uma reflexão/provocação sobre possível herança pós pandemia nos trabalhos presenciais, visto que, novas maneiras de se relacionar estão em constante desenvolvimento e no campo da tecnologia dificilmente se regride. A obra do palhaço experimentou (sem ter escolha) uma outra maneira de trabalho que pode gerar outras formas de existir e fruir.

**PALAVRAS-CHAVE:** Palhaço(a), pandemia, virtual, artes cênicas

## ABSTRACT

This article approaches the artistic migration (especially clowns) in the recent phenomenon of cultural manifestations of the scene arts in virtual platforms. A movement not caused by covid-19 pandemic, but accelerated by it and which gained more insight in this period. The Article with inquiries by the researcher artist who was already present in the web, but was forced to produce this medium with more persistence during this period. The article passes through definitions concerning the clown art by entering in the scope of discussion whether the clown art may occur mediated by a screen and away from the face-to-face meeting.

The study explained here addresses the presence of the media in our daily lives and how this has, or can be, reflected in our artistic practices, starting from the history of the art of managing contemporary technologies in their actions, as a means of updating traditions and strongly following in its direct communication with the public.

There is also a consideration/prompting concerning the possible post-pandemic inheritance in the on-site work, taking into account that new relationship manners are in continuous development and in the technology field it hardly drives back. The clown work has experimented (without any choice) another way of working which may generate other ways of existing and enjoying.

KEYWORDS: Clown, pandemic, virtual, performing arts

## INTRODUÇÃO

Um palhaço maltrapilho sob uma lona desbotada em uma cidade muito pequena<sup>3</sup>. Ao dizer “olha o pé na cara!” e fazer um chute no ar, obviamente desengonçado e sem distância suficiente para acertar o golpe, o palhaço fazia o pequeno circo explodir em riso e a plateia saía dali repetindo o bordão - “Olha o pé na cara!”. Um dos repetidores era eu, ainda criança e segurando na mão do pai. Uma das poucas e melhores lembranças da infância. O riso gerado pela palhaçaria transformou-se em amor platônico e hoje profissão.

Em meados de 2003, o amor platônico teve encontro carnal nas primeiras oficinas de palhaçaria e de lá pra cá cresceu em tamanho e dedicação, me levando a realizar espetáculos e até mesmo um Trabalho de Conclusão de curso na graduação em Artes Cênicas sobre palhaçaria. Anos se passaram e aqui estou debruçado sobre a PALHAÇARIA, atuando, mas também, atento às mudanças à nossa volta e porque não àquelas que nos atravessam?

Em uma época não tão distante, se falava em mídias dentro das artes da cena ou na arte do palhaço e logo num primeiro momento podia se pensar em projeção audiovisual. Este recurso, com avanço tecnológico dos equipamentos, segue em uso e sendo redescoberto como ferramenta de jogo e até cenografia e muitas vezes ultrapassando as funções “convencionais” e ganhando protagonismo em alguns espetáculos, shows e eventos de *games*.

Hoje ao ouvir a palavra “mídias” nossa mente, tal qual a página do *google*, completa com a palavra “sociais”. O tempo presente se caracteriza também pela comunicação virtual e rede social. Antes, para um comércio, uma boa localização ditava o sucesso. Hoje seu êxito está muito mais atrelado ao perfil que possui nas mídias sociais de fácil acesso, por exemplo, o *instagram*. No campo das artes e mais precisamente da palhaçaria, a pandemia trouxe a necessidade de encontrar outros meios de comunicação e contato com público, já que o presencial ficou paralisado (pois antes temos que preservar a saúde da humanidade). Sendo assim, 2020 foi ano de incontáveis cenas gravadas, espetáculos virtuais, *web – sarais*, *lives* artísticas, bem como inúmeros debates, aulas, seminários também sobre técnicas e bastidores. O compartilhamento dos conhecimentos, pesquisas e produções artísticas foi disponibilizado rapidamente. Podemos escutar as vozes, que até então nos pareciam distantes, pois a internet e a necessidade de dividir e estar juntas, fez com que

---

<sup>3</sup> A cidade mencionada é Bady Bassitt, cidade localizada no norte do estado de São Paulo

podéssemos circular por muitos lugares e países, em encontro com nossas referências, angústias e de certo modo, foi suprindo a falta de diálogos e a necessidade de trocas, mesmo que virtuais. Na maior parte desses eventos resilientes, as forças motrizes foram a tentativa de melhorar o clima emocional da população, dar vazão à criação e seguir praticando o ofício, além da necessidade financeira, é claro. A palhaçaria está *online*.

Mas palhaçaria *online* é palhaçaria? A necessidade de venda e promoção traz, muitas vezes, a necessidade de categorizar. Muitos são os que, inflexíveis ao híbrido, a multipluralidade e ao atravessamento das mídias, negam a existência de palhaçaria não presencial, já que é uma arte sempre definida como arte do encontro. O palhaço e a palhaça são jogadores por natureza, dinâmicos e atentos ao menor estímulo possível e às mais variadas novidades (ou tecnologias) que podem ser incorporadas ao seu trabalho.

Essa texto pretende abordar algumas das novas relações e novas maneiras de se relacionar, que acompanham a evolução 'necessária' e tecnológica do nosso tempo. Somos todos, artistas ou não, *hardwares* desse tempo presente e a cada dia o *software* se atualiza e se faz urgente dialogar com o presente como meio de atualizar a tradição.

### **TEM PALHAÇO(A) ONLINE!**

Os palhaços são encontrados em muitas culturas, dos egípcios aos índios, dos chineses aos indianos, dos gregos aos latinos, com características diferentes, mas ainda assim, palhaços. Em diferentes culturas primitivas encontram-se mascarados que faziam danças toscas e davam gritos. Todos com mesmo objetivo: provocar o riso.

“O palhaço é o sacerdote da besteira” (CASTRO, 2005, p 12) (e agora aprendemos que sacerdotisa também) e, desta forma, pode-se afirmar que o palhaço (a) nos coloca diante de suas falhas (seus ridículos) e fraquezas. Por meio desta exposição, rimos de nós mesmos, seres humanos. “A principal função do riso é nos recolocar diante da nossa mais pura essência: somos animais. Nem deuses nem semideuses, meras bestas tontas que comem, bebem, amam e lutam desesperadamente para sobreviver. A consciência disso é que nos faz únicos, humanos”. (CASTRO, 2005, p 15).

O palhaço (a) foi em cada época e em cada cultura chamado de um nome,

seja *clown*, bobo, Joey, menestrel, truão, excêntrico, jogral e outros, mesmo que os palhaços ou *clowns*, assim como os bufões, os cômicos *Dell'Arte* e até os bobos da Idade Média tenham uma mesma essência, “que é a de expor a estupidez humana” (BURNIER, 2001, p 206). O palhaço pode ser onírico, poético, mas provocador, subversivo, entre muitas outras coisas, mas em essência podemos descrever sua atuação/situação como “um ser vulnerável em sua humanidade, diante de outro ser que observa, e pode provocar o riso nas suas mais sutis gradações” (PUCETTI, 2009, p 119).

A palhaçaria é a arte do encontro, presencial! Entretanto, antes do cenário pandêmico (de 2020e 2021) já era notável um outro movimento: Artistas, duos e grupos criando perfis em rede social, não perfil pessoal (comum até então), mas artísticos, exemplo: Artistas que exercem a palhaçaria sob um determinado nome/figura criando rede social para essa figura (integro a “estatística” com [m]eu palhaço Ritalino). Muitos desses perfis cômicos prolongam o relacionamento com público já cativado no âmbito presencial. A relação palhaço(a) x público é dilatada e segue viva além de um espetáculo, com pequenas doses virtuais. Sobre o termo palhaçaria, Demian Reis nos diz o seguinte:

Se o sufixo “ria” tem relação com lugar, atelier e oficina – como a alfaiataria do alfaiate, a peixaria do vendedor de peixe e a padaria do padeiro - , então por que não palhaço e palhaçaria? O lugar onde consumimos o produto palhaçaria é o corpo do palhaço, ele carrega e vende a sua palhaçaria para onde vai, seja nas ruas, nos circos, teatros ou hospitais. (2013, p 22).

Há quem diga que a arte da palhaçaria não acontece via *streaming*, se é gravado e exibido por uma tela pode até ser outra arte, mas não palhaçaria, pois para muitos ela se dá apenas no presencial. Mas o momento pandêmico trouxe a *web* quase que como única opção de exercício do ofício. A pandemia não é a única responsável por tal movimento, ela apenas acelerou a percepção sobre ele.

O atravessamento das mídias em nossas vidas já está completamente “naturalizado” e ordinário. “O cotidiano é influenciado pelo mundo audiovisual, na qual as tecnologias agem diretamente no fazer e representar” (ROSA; SILVA; PALHARES,

2005, p. 04). Hoje a maneira como nos relacionamos em muitas situações tem um intermediário virtual, de *check-in* em estabelecimentos comerciais a aplicativos de compra de comida ou até de mediação de relacionamentos carnavais efêmeros, como o *Tinder*.

A crescente criação de situações e ambientes altamente informatizados está gerando tamanha quantidade de atividades eletrônicas em todas as esferas da vida humana, cujo conjunto pode ser classificado como uma nova dimensão da nossa sociedade contemporânea (ROSA; SILVA; PALHARES, 2005, p. 04).

As artes da cena, sem abrir mão de suas tradições e séculos de saberes, têm, essencialmente, a comunicação como eixo. Se não comunica com o ser humano, não acontece. Talvez seja até um pilar ético: é sempre necessário dialogar com o tempo presente e seus acontecimentos. Influência em mão dupla. A arte é influenciada pelo agora e a arte influencia e questiona o que estamos vivendo. Não apenas “debate” o que acontece, mas incorpora esse “acontecimento” em suas manifestações e representações. Ainda que o texto seja antigo e que o ofício seja um senhor em idade, o fazer tem de ser sempre atual! E, se vivemos em uma sociedade cada vez mais “virtualizada” é um movimento natural percebermos nossa arte também atravessada pelos meios digitais.

Teófanés Silveira<sup>4</sup>, o famoso palhaço Biribinha, em oficina ministrada em Florianópolis (2015) contou sobre a época que a televisão despontava no país e as pessoas acompanhavam as telenovelas. Muitos diziam que a TV “mataria” o circo. Silveira nos disse que o circo de sua família comprou uma grande televisão e colocou no centro do picadeiro, assim as pessoas assistiam a novela e a seguir o show circense acontecia. A arte tem de dialogar com o tempo presente, atual, recontar histórias do seu passado, questionar os caminhos que nos levarão ao futuro mas suas ferramentas, tal qual de um celular, se atualizam. “O palhaço se formou sob o imperativo da necessidade, tanto da diversificação do espetáculo quanto da sobrevivência pessoal do artista diante da impossibilidade física provocada pela idade ou por um acidente” (BOLOGNESI, p. 70, 2003), e por que não da impossibilidade imposta por uma

---

<sup>4</sup> Teófanés Silveira dá vida ao palhaço Biribinha. O artista nasceu em 1958 e atua como palhaço desde 1965 quando tinha apenas 7 anos de idade. Sua família está na 5ª geração circense.

pandemia?

Não pretendo defender a extinção do presencial, eu o amo e vivo dele, mas para nossa tão viva (re)construção é importante estudar esses movimentos e entender que degrau estamos subindo e também como as “virtualidades” podem ser complementares ao ofício em sua essência.

A palhaçaria a tempos vem se valendo de registro audiovisual como ferramenta comercial. O contratante, muitas vezes, necessita conhecer o espetáculo para contratá-lo, assim o vídeo em plataforma virtual facilita a transação. Antes da pandemia, a plateia vinha atuando também na “captação audiovisual”, gravando e fotografando o espetáculo, não para sua memória ou melhor aproveitamento, mas para existir em sentido coletivo em rede social. Muitas vezes o *post* acontece durante o espetáculo. Estamos em um momento de dinamismo quase surreal em nossas vidas, assistimos televisão e “mexemos” no celular ao mesmo tempo, comemos nos atualizando de notícias e frivolidades. Nem sempre lemos a matéria completa, não vemos vídeos inteiros. As “rolagens infinitas” dos aplicativos metaforam a vida atual com inúmeras ofertas a nossa atenção que se multifacetam em diversas atividades ao mesmo tempo. Dessa maneira, é importante investigar como nossa atuação é influenciada.

A pandemia de certa forma igualou em fazer artístico profissionais de diferentes tempos de experiência e os trouxe para a web em nível similar de conhecimentos sob o viés ferramentas comunicacionais. Muitos profissionais das artes da cena e agora da “cena na web” começaram investigações sobre como manter frescor em seus trabalhos nesse ambiente virtual e como ter interação mesmo com intermédio destes dispositivos; estes por sua vez também são investigados na pesquisa artística, esmiuçados a fundo nessa procura.

A história mostra que [...] as descobertas e inventos são acumulados e servem de background para outros inventos. E como decorrência, a vida vem se transformando, com uma série de tecnologias que amplificam nossos sentidos e nossa capacidade de processar informações. E, a mente humana, uma vez que teve suas dimensões ampliadas, não volta mais a seu tamanho original. (DOMINGUES, p. 15, 2003)

No processo de “virtualização” de nosso trabalho, seja ele como extensão de performance e relacionamento com/para o público, seja ele como atividade principal de apresentação e retorno financeiro (principalmente no período de pandemia) é possível notar que muitos procedimentos se mantiveram mas tantos outros sofreram mudanças, das sutis às grandes.



Foto do “O AstroLábia”, web – espetáculo realizado em casa e transmitido Via internet. Foto Lafaiete do Vale, 2020.

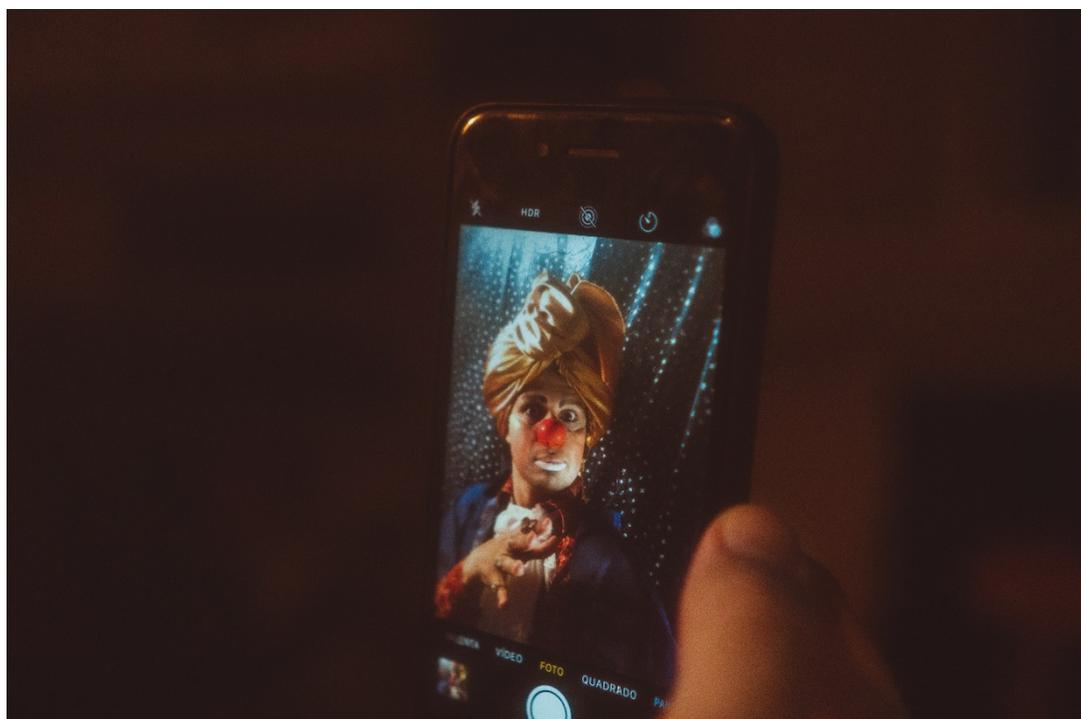
À época universitária tentava encontrar definições acerca da palhaçaria que a diferenciasse do teatro e a cada máxima dita, minha orientadora me perguntava “e o teatro, não?”. Eu dizia “o jogo do palhaço é vivo!” e ela prontamente “o teatro não?”. “Mas o palhaço faz acreditar que aquilo está acontecendo no momento presente” e ela retrucava sabiamente “o teatro não?”. Ingenuidade deixada para trás, hoje me deparo com questão semelhante ao tentar indicar diferenças de atuação presencial e virtual. Quando penso que pelo dinamismo da audiência meu vídeo ou espetáculo virtual tem de cativar desde os primeiros segundos e eu mesmo, fazendo as vezes de minha amiga provocadora, completo “o presencial também!”. Uma diferença é que no virtual o público pode “ir embora” (abandonar a apresentação) com mais facilidade, no presencial em um edifício teatral não é tão comum isso acontecer (na rua é!). Dessa forma a busca pela excelência e atenção plena do espectador se dá nas duas esferas. Que procedimentos, então, podemos realmente investigar?

Na atuação do palhaço(a), o jogo e até a atuação tem uma pequena margem a ajustes do momento. O tom da apresentação pode ser ajustado diante do público. A sinalização que o artista encontra na hora diante da plateia pode alterar o sentido e a inclinação dramática daquela apresentação. O palhaço(a) pode alterar sua maneira de atuar pela percepção que tem da plateia. Como fazer isto pela internet?

A atuação do palhaço também se caracteriza pelo jogo, seja com as pessoas, com objetos, com o próprio lugar. Na internet há um primeiro item a se relacionar e jogar: a câmera!

É filmado e não é cinema, é ao vivo e não é *live*. É pela web e é palhaço?

Se o mundo digital é lugar para a palhaçaria (tanto como para outras artes da cena) muitas pessoas terão opiniões distintas e em nome da arte presencial dirão não. Mas vivemos no tempo do agora em que as certezas dizem mais respeito ao passado e não sabemos como os avanços tecnológicos influenciarão ainda mais a maneira do *homo sapiens sapiens* se relacionar. Cabe a nós investigar e fazer parte da história enquanto ela se faz. O certo é que no campo tecnológico dificilmente andaremos para trás. Então maquiagem e nariz vermelho a postos, wi-fi ligado, tem palhaço online!



Ensaio fotográfico para marketing do espetáculo “O AstroLábia”. Um guru que Atende por vídeo chamada. Foto de Lafaiete do Vale. 2020.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Também com o vislumbre de fim da pandemia é admissível pensar em uma possível herança cultural desse momento. As marcas do período que a vida foi ameaçada e perdemos amigos e parentes estarão em todos nós. Mas no viés artístico podemos projetar desdobramentos do que a pandemia nos propiciou. Nós vimos obrigados a pesquisar o audiovisual, logo, imagina-se que no período pós pandemia os vídeos de divulgação, teasers e criação de conteúdo online terão mais esmero que no período anterior, mesmo não sendo o seu campo de atuação principal. Os artistas e grupos terão entendimento mais claro de que existir em meio digital será preciso. Também será possível imaginar que haverão reminiscências desse ritmo de atuação para internet, podendo ser refletido em alteração de tempo/velocidade das cenas presenciais, bem como na busca por cativar desde os primeiros segundos, com receio de perder audiência.

Passei anos nos palcos pedindo a plateia que desligasse o celular, que não o usasse, que nos concentrassemos no agora! Nosso entendimento era de que a tecnologia presentificada no telefone móvel distanciava nossa relação presencial. Mas agora as pessoas sempre tem seus aparelhos celulares a mão, e não é figura de linguagem, as pessoas conversam com outras pessoas com seus telefones empunhados e alternando o foco. A mesma tecnologia, que nos “salvou” na pandemia, distancia-nos no presencial?

Do telefone ao rádio, do cinema ao vídeo, da holografia à computação, da internet à realidade virtual, dos aparelhos móveis aos games, são todos dispositivos tecnológicos que os artistas sabem transmutar e transfigurar para o usufruto e regeneração da sensibilidade perceptiva e do pensamento sensível do ser humano, com o fim último de humanizar os sentidos humanos, torna-los sobejamente humanos. (SANTAELLA, p 63, 2012)

Penso que uma mudança de discurso em cena possa acontecer na retomada do espetáculo presencial, não seguirei solicitando aos espectadores que guardem seus aparelhos celulares no bolso, se isso acontecer será demasiado feliz. Passei a

pandemia pedindo que ligassem seus aparelhos para se comunicar comigo. Cabe a mim, artista, palhaço, encontrar maneiras de trazer o espectador, mesmo de celular na mão, para dentro do espetáculo e quiça encontrar função para este celular que não seja desligado, no bolso. Pode ser que seja antes do início ou após o término do espetáculo, pode ser que seja durante! Se o espectador traz consigo o telefone, podemos ousar pensar que atividade este aparelho pode realizar conosco, neste encontro humano e artístico multi-meios. A afirmação de Lucia Santaella anterior a pandemia, lida hoje, pode fazer parecer que a questão do atravessamento das mídias já está encerrada e bem resolvida. Creio que não. Independente desta resolução Santaella nos dá a diretriz precisa do foco, utilizar a tecnologia para nosso encontro ser cada vez mais humano, em todas as suas acepções.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOLOGNESI, Mário Fernando. **Palhaços**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

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

CASTRO, Alice Viveiros de. **O elogio da bobagem – palhaços no Brasil e no Mundo**. Rio de Janeiro: Editora Família Bastos, 2005.

DOMINGUES, Diana. **A humanização das tecnologias pela arte**. In: DOMINGUES, Diana (Org). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Unesp, 2003.

PUC CETTI, Ricardo. No caminho do palhaço. **Revista do LUME**. nº 7, p 121-126, 2009.

REIS, Demian Moreira. **Caçadores de risos: o maravilhoso mundo da palhaçaria**. Editora EDUFBA, Salvador – BA, 2013.

ROSA, R; PALHARES, M.M.; SILVA, Rachel Inês. **As novas tecnologias: Influências no cotidiano**. Artigo apresentado na III Mostra de produção científica da UNIPAC, Uberaba – MG, 2005.