



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

Ana Cristina Vaz

**GESTUALIDADE CÔMICA EM PALHAÇARIA:  
O percurso de uma aprendiz, artista e docente**

**BRASÍLIA**  
**2025**

Ana Cristina Vaz

**GESTUALIDADE CÔMICA EM PALHAÇARIA:  
O percurso de uma aprendiz, artista e docente**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, na linha de pesquisa processos composicionais para a cena, do Instituto de Artes da Universidade de Brasília. Orientador: Prof. Dr. César Lignelli.

**BRASÍLIA  
2025**

Ana Cristina Vaz

**GESTUALIDADE CÔMICA EM PALHAÇARIA:  
O percurso de uma aprendiz, artista e docente**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas do Instituto de Artes da Universidade de Brasília como parte dos requisitos para obtenção do grau de Doutora em Arte Cênicas, linha de pesquisa: Processos composicionais para a cena.

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. César Lignelli (Orientador)  
UnB

---

Prof. Dr. Alisson Araújo de Almeida  
UnB

---

Prof. Dr. Denivaldo Camargo de Oliveira  
IESB

---

Profa. Dra. Maria Ângela de Ambrosis Pinheiro Machado  
UFG

---

Profa. Dra. Rafaela Uhiara (suplente)  
USP

Aprovada em 28 de agosto de 2025.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Vaz, Ana Cristina  
VV393g      Gestualidade cômica em palhaçaria: O percurso de uma  
aprendiz, artista e docente / Ana Cristina Vaz; orientador  
César Lignelli. Brasília, 2025.  
226 p.

Tese(Doutorado em Artes Cênicas) Universidade de  
Brasília, 2025.

1. palhaçaria. 2. gestualidade. 3. comicidade. 4. corpo.  
5. vocalidade. I. Lignelli, César , orient. II. Título.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço ao professor César, meu orientador, pela orientação cuidadosa, pela atenção aos detalhes e pela paciência em cada etapa deste percurso. Sua confiança no meu trabalho e sua capacidade de ampliar meus horizontes foram fundamentais neste processo.

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade de Brasília e à própria UnB, instituição na qual percorri todas as etapas da minha formação acadêmica.

À professora Soraia Maria Silva, minha primeira orientadora, que me acompanhou nos primeiros passos desta pesquisa.

Aos professores que aceitaram compor a banca examinadora desta pesquisa agradeço pela disponibilidade e generosidade em acolher este trabalho. A Denis Camargo, agradeço também pela parceria de longa data e pela direção sensível no *Entrevista de Emprego*; a Alisson Araújo, pelo incentivo constante à minha trajetória acadêmica; e a Maria Ângela de Ambrosis, pela prontidão em aceitar o convite e pela importante contribuição que vem realizando no campo da pesquisa em palhaçaria.

À Caísa, parceira de trocas infinitas, por estar ao meu lado nas descobertas e também nas dúvidas e angústias desse processo.

Aos parceiros do BRs.a. Coletivo de Artistas e da Cia. Concertina — Lupe, Caroca, Lidiane, Kamala, Lucas, Mariana e Bruno — por terem estado presentes em momentos tão especiais e por me ajudarem a concretizar ideias, sonhos e projetos artísticos.

Aos colegas de docência do Centro Universitário IESB, com quem compartilhei nove anos de aprendizado mútuo: Fernanda, Édi, Luana, Lenka, Elisa, Fernando, Laura e Lili.

Aos colegas do Programa de Pós-Graduação, Jajá, Fernanda e Manu, sempre disponíveis para colaborar, esclarecer, apoiar.

Ao meu companheiro Jorge, por sua paciência, seu acolhimento e sua capacidade de me ajudar a “pensar fora da caixa” sempre que precisei.

Aos meus familiares, que sempre estiveram ao meu lado na minha longa jornada artística, mesmo quando os caminhos pareciam incertos: Carmelina, Benedito (sempre presente em memória e afeto), Patricia, Rinaldo e Luciano.

Aos mestres, mestras e artistas que me inspiraram ao longo da vida. Aos meus alunos e alunas, pelos aprendizados partilhados.

A todas e todos, meu mais sincero agradecimento.

## **RESUMO:**

Esta pesquisa investiga a gestualidade na criação cômica em palhaçaria e algumas de suas atuações na produção da comicidade. Trabalhos de artistas como Gardi Hutter, Avner Eisenberg e Nola Rae, entre outros, destacam-se pela capacidade de envolver o público tendo a gestualidade como eixo principal da cena. A expressividade desses artistas motiva uma investigação teórico-prática sobre como a comicidade pode ser produzida a partir da gestualidade, analisando seus mecanismos e procedimentos. Diante disso, o presente estudo se propõe a investigar a comicidade que se manifesta no corpo, a partir do encadeamento de gestos, ações, expressão facial e vocalidades, e na forma como se delineiam as narrativas cômicas gestuais. Com o intuito de estruturar reflexões e práticas que muitas vezes permanecem no campo da intuição ou da experimentação, a pesquisa discute como a gestualidade pode ser explorada de maneira sistemática para a criação cômica, visando contribuir com possibilidades teóricas e sobretudo práticas nesse campo. Para tal, esta pesquisa se apoia na minha trajetória como aprendiz, artista-palhaça e docente, desenvolvida ao longo de um recorte dos últimos vinte e cinco anos; em conceitos relacionados à palhaçaria, à comicidade e à gestualidade; na análise de cenas cômicas; e por fim – como proposta de implementação dos conceitos abordados – na análise do espetáculo *Entrevista de Emprego*, em seu resultado cênico. Para orientar a investigação teórica, este estudo conta com autores e pesquisadores da palhaçaria, da comicidade e do corpo, sendo os principais deles: Jacques Lecoq (2010), Demian Reis (2013), Henri Bergson (2018), Luiz Otávio Burnier (2001), Cleise Mendes (2008), Ricardo Puccetti (2012) e Ana Wu (2006).

**Palavras-chave:** palhaçaria, gestualidade, comicidade, corpo, vocalidade.

## **ABSTRACT:**

This research investigates gesturality in comic creation within clowning and its role in the production of comic effects. The work of artists such as Gardi Hutter, Avner Eisenberg, and Nola Rae, among others, stands out for its ability to engage the audience through gesture as the central axis of the scene. The expressiveness of these artists motivates a theoretical and practical investigation into how comic effect can be generated through gesture, by analyzing its mechanisms and procedures. In this context, the present study aims to explore the comic potential manifested in the body — through gestures, actions, facial and vocal expression — and in the way gestural comic narratives are shaped. Seeking to organize reflections and practices that often remain in the realm of intuition or experimentation, the research discusses how gesturality can be systematically explored for comic creation, aiming to contribute with both theoretical and, above all, practical possibilities in this field. To this end, the research draws upon my own trajectory as a learner, clown-artist, and educator over the past twenty-five years; on concepts related to clowning, comic effect, and gesturality; on the analysis of comic scenes; and finally — as a proposal for implementing the discussed concepts — on the analysis of the performance *Entrevista de Emprego* (Job Interview), examining its scenic outcome. The theoretical investigation is guided by scholars and researchers in clowning, comic theory, and body studies, including Jacques Lecoq (2010), Jacques Lecoq (2010), Demian Reis (2013), Henri Bergson (2018), Luiz Otávio Burnier (2001), Cleise Mendes (2008), Ricardo Puccetti (2012) e Ana Wu (2006).

**Keywords:** clowning, gesturality, comic effect, body, vocality.

## LISTA DE IMAGENS

Figura 1 - Cena de A Maldição da Bailarina Vesga.....	20
Figura 2 - Hipotenusa e Ganzelão em Tipos Azuis de Vermelho.....	22
Figura 3 - Experimento cênico O Lago dos Cisnes Saltitantes.....	24
Figura 4 - Esquema visual: corpo dilatado.....	42
Figura 5 - Esquema visual: estado, jogo e relação.....	57
Figura 6 - Esquema desenhado na oficina sobre movimento, respiração e significado.....	68
Figura 7 - Esquema visual: ação e reação.....	72
Figura 8 - Hipotenusa no Tiktok.....	73
Figura 9 - Vídeo Telefonema Romântico.....	75
Figura 10 - Esquema visual: composição gestual.....	84
Figura 11 - Espetáculo {Entre} Cravos & Lírios.....	87
Figura 12 - Esquema visual: vocalidade e gestualidade.....	95
Figura 13 - Mapa conceitual do Capítulo 1.....	96
Figura 14 - Gardi Hutter no Espetáculo O Ponto.....	98
Figura 15 - Esquema visual, lógica subversiva.....	109
Figura 16 - Esquema visual: efeito cômico.....	132
Figura 17 - Hilary Chaplain no Número The Classically Trained Actress.....	136
Figura 18 - Cláudio Carneiro no Número Ne me quitte pas.....	140
Figura 19 - Nola Rae no Número The Conductor.....	145
Figura 20 - Mapa Conceitual do Capítulo 2.....	149
Figura 21 - Alguns dos integrantes da equipe do projeto.....	154
Figura 22 - Materiais de divulgação do espetáculo.....	155
Figura 23 - Imagem do cenário com o painel de senhas inicial.....	157
Figura 24 - As transformações do figurino.....	158
Figura 25 - Imagens utilizadas no argumento do projeto.....	159
Figura 26 - Primeiro esboço das transformações da figura cômica.....	162
Figura 27 - Esquema visual que relaciona os conceitos do capítulo 1.....	166
Figura 28 - Momento da entrada de cena.....	167
Figura 29 - Momento da senha.....	169
Figura 30 - Cena do currículo.....	175
Figura 31 - Os diferentes perfis das vagas pretendidas.....	177
Figura 32 - Esquema visual que relaciona os conceitos do capítulo 2.....	179
Figura 33 - Da altivez da diretora à exaustão da estagiária.....	182
Figura 34 - Cena do sapato, no momento em que a palhaça abaixa para resgatá-lo.....	185
Figura 35 - Momento final do espetáculo.....	188
Figura 36 - Cena da limpeza.....	190
Figura 37 - Primeira cena de vaga preenchida, momento da carteira vazia.....	
	194

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 1 – Comparação entre conceitos do riso e suas implicações na palhaçaria.....	122
Quadro 2 – Procedimentos cômicos na gestualidade da(o) palhaça(o).....	148

# SUMÁRIO

<b>Introdução.....</b>	<b>11</b>
Metodologia.....	14
Trajetória da pesquisadora.....	19
Sobre a divisão dos capítulos.....	27
<b>1. A gestualidade como ponto de partida.....</b>	<b>30</b>
1.1 O Corpo na Palhaçaria.....	30
1.1.1 A busca da(o) palhaça(o) pessoal.....	32
1.1.2 Corpo Dilatado.....	38
1.2 A Dinâmica Relacional.....	44
1.2.1 O Nariz Vermelho.....	46
1.2.2 Jogo, Estado e Relação.....	53
1.3 Componentes da Ação.....	61
1.3.1 Olhar, foco e triangulação.....	64
1.3.2 Ação e reação.....	68
1.3.3 A Respiração.....	71
1.4 A Composição Gestual.....	76
1.4.1 Elementos gestuais.....	79
1.4.2 Ponto Fixo e Tempo Cômico.....	83
1.5 Voz e gestualidade.....	88
<b>2. Elementos e Procedimentos da Gestualidade Cômica.....</b>	<b>100</b>
2.1 A lógica da subversão.....	100
2.2 Considerações Sobre o Cômico e o Riso.....	113
2.3 O Efeito Cômico e a Contradição.....	126
2.4 Procedimentos Cômicos.....	135
2.4.1 Erro, Problema e Resolução.....	136
2.4.2 A Repetição.....	141
2.4.3 A progressão.....	145
<b>3.0 Análise do Espetáculo Entrevista de Emprego.....</b>	<b>154</b>
3.1 O Contexto do Espetáculo.....	154
3.2 Relação com os fundamentos gestuais (Capítulo 1).....	168
3.2.1 O desenvolvimento da gestualidade.....	170
3.2.2 As nuances e transformações de estado, jogo e relação.....	177
3.3 Relação com os fundamentos da comicidade (Capítulo 2).....	182
3.3.1 Aspectos gerais da comicidade.....	183
3.3.2 Erro e progressão.....	192
3.3.3 A repetição.....	195
3.4 Reflexões sobre os desafios encontrados.....	198
<b>Considerações finais.....</b>	<b>207</b>
<b>REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS.....</b>	<b>214</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>215</b>
<b>REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS.....</b>	<b>220</b>

<b>APÊNDICE A - Questionário elaborado pela autora para Denis Camargo.....</b>	<b>221</b>
<b>APÊNDICE B - Roteiro de Ações do Entrevista de Emprego.....</b>	<b>225</b>

## Introdução

Desde o meu primeiro contato com a palhaçaria, durante minha graduação em Artes Cênicas na Universidade de Brasília (1998 - 2003), venho cultivando grande interesse pela expressão corporal manifesta por meio dessa linguagem. Já naquela época, enxergava nos trabalhos de palhaçaria, aos quais tive acesso, uma forma de expressividade bastante peculiar, permeada por uma série de conexões entre o modo como a figura cômica se apresenta em cena, com determinada atitude, vestimentas marcantes e uma maneira única de organizar seu corpo no tempo e no espaço.

Entre diferentes artistas que pude observar, me surpreendiam mais aquelas(es) que conseguiam articular todos esses elementos em cena, estabelecendo uma lógica própria de se comunicar com o público e de provocar o riso, com pouco ou quase nenhum acompanhamento da fala. Por causa da minha formação anterior em balé clássico,<sup>1</sup> eu comprehendia esse trabalho corporal como uma espécie de dança cômica, chegando a imaginar, de maneira ingênua, que bastaria aprender uma sequência de movimentos engracados com ritmo e precisão, para criar um número interessante. À medida que fui avançando nos estudos da palhaçaria, fui percebendo que não era bem assim, entretanto mantendo até hoje, um grande interesse em esmiuçar o papel da gestualidade na cena cômica.

Ao longo dos anos, desde então, tive a oportunidade de apreciar muitos trabalhos de palhaçaria e comicidade física de artistas locais, nacionais e internacionais, graças ao Festclown - Festival Internacional de Palhaçaria e Circo do Sesc-DF<sup>2</sup>, e à oportunidade de participar de encontros, festivais e cursos relacionados à linguagem. Por não ter passado por uma escola de formação em palhaçaria, mas sim, por diferentes oficinas e cursos de curta duração, muitas foram as vezes que precisei ir em busca de referências que pudessem complementar meus estudos e práticas artísticas e docentes.

Entre diversos artistas que acompanhei durante esse período, alguns tiveram grande importância no meu processo de estudo e amadurecimento artístico. Dentre os trabalhos que tive a oportunidade de apreciar, destaco: Gardi Hutter (Suíça), Avner Eisenberg (EUA), Julie

<sup>1</sup> Estudei e pratiquei balé clássico dos 4 aos 16 anos de idade, na escola Stúdio Dançarte de Goiânia, entre os anos de 1985 e 1998. Desse período, foram dez anos dedicados à formação e três anos em treinamento e participação nos espetáculos da companhia amadora da escola.

<sup>2</sup> O maior festival de palhaçaria e circo da América Latina, realizado pelo SESC/DF, que acontece em Brasília anualmente e acabou de completar 23 anos em 2025. Disponível em: <<https://sescdf.com.br/web/guest/w/23%C2%BA-sesc-festclown-inscri%C3%A7%C3%A7%C3%B5es-abertas-para-artistas-de-todo-brasil-at%C3%A9-1%C2%BA-de-junho>> Acesso em: 8 jan. 2025.

Goell (EUA) Ricardo Puccetti (Brasil), Laura Herts (França), Lily Curcio (Argentina/Brasil), Pepe Nunes (Espanha/Brasil), Hilary Chaplain (EUA), Victor Ávalos (Argentina), João Lima (Brasil) e Cláudio Carneiro (Brasil). Alguns desses artistas também foram meus mestres, como Avner Eisenberg (EUA), Julie Goell (EUA), Ricardo Puccetti (Brasil), Pepe Nunes (Espanha/Brasil), Victor Ávalos (Argentina). Além das obras desses artistas, cito ainda alguns espetáculos marcantes, como *Cravo, Lírio e Rosa* (Lume Teatro), *In Conserto* (Teatro de Anônimo), *Domingo sem chuva* (Celeiro das Antas) e *O cano* (Udigrudi). São grandes referências também, alguns mestres do cinema e da TV, como Charlie Chaplin (UK), Buster Keaton (EUA) e Rowan Atkinson (UK). Por fim, destaco também algumas esquetes e cenas de espetáculos transmitidos pelo YouTube, como as esquetes de Nola Rae (Inglaterra), cenas de Slava Snowshow (Rússia), números do grupo Liceidei (Rússia) e de palhaças(os) do Circo de Soleil (Canadá).

Apesar dessa lista não contemplar toda a variedade de artistas incríveis que já tive a oportunidade de assistir e sem dúvida aqueles que ainda não conheci, faço menção àqueles que mais me chamaram a atenção pela sua capacidade de conduzir o fio da narrativa cômica por meio da gestualidade, que é o foco desta pesquisa. Independentemente do contexto proposto, é na materialidade do evento cênico, manifesto no corpo e na sua capacidade expressiva, que a comicidade desses artistas se desenvolve, cada qual com sua maneira única de fazê-lo.

Aos poucos — e com frequência após ter assistido o mesmo espetáculo mais de uma vez — pude observar algumas características de cada artista e de como elas se apresentam através da sua gestualidade. São alguns exemplos: Gardi Hutter com sua maneira única de articular a gestualidade com o *grammelot*;<sup>3</sup> Avner Eisenberg com sua incrível capacidade de solucionar problemas de maneira não-convencional; Vitor Ávalos (palhaço Tomate), com a manipulação de objetos e seus desdobramentos lúdicos; Ricardo Puccetti em *La Scarpetta* e sua capacidade de jogo, construindo o ritmo do espetáculo a partir das reações do público; Lily Curcio e seu trabalho com as gags clássicas da palhaçaria tradicional; Chaplin com suas cenas dançadas, combinando o gesto com o ritmo da música; Rowan Atkinson (Mr. Bean), com sua maneira subversiva de se relacionar com o mundo.

---

<sup>3</sup> Segundo Dario Fo, *grammelot* é uma palavra de origem francesa inventada pelos cômicos dell'arte que, apesar de não possuir um significado intrínseco, sua mistura de sons consegue sugerir o sentido do discurso. Em resumo, trata-se de "[...] um jogo onomatopáico, articulado com arbitrariedade, mas capaz de transmitir, com o acréscimo de gestos, ritmos e sonoridades particulares, um discurso completo" (FO, 1998, p. 97).

A observação atenta dessas características me colocou em contato com diferentes formas de construção da comicidade a partir da gestualidade, evidenciando a diversidade de estratégias expressivas que cada artista mobiliza em cena. Embora cada artista opere dentro de uma estrutura própria, percebi que suas ações se articulam a elementos e procedimentos recorrentes do universo cômico. Para além dessas especificidades, o contato reiterado com esses trabalhos me permitiu analisar como a gestualidade — em suas múltiplas camadas — atua na produção da comicidade, revelando o corpo como agente expressivo que combina ações físicas, gestos, expressões faciais e vocais, na criação de estruturas narrativas. Esse percurso de observação, serviu como fonte constante de inspiração e provação criativa ao longo da minha trajetória, ajudando-me a identificar caminhos possíveis para o desenvolvimento de novas criações estéticas.

Entretanto, por reconhecer o processo de criação cômica como um grande desafio — tendo em vista que muito do que se cria só se materializa de fato na experiência da cena e com a presença do público — comprehendo que a experiência de estar em cena é individual e única, mesmo tendo tantas referências incríveis como fonte de inspiração. Como afirma Jorge Larrosa Bondía:

O saber da experiência é um saber que não pode separar-se do indivíduo concreto em quem encarna. Não está, como o conhecimento científico, fora de nós, mas somente tem sentido no modo como configura uma personalidade, um caráter, uma sensibilidade ou, em definitivo, uma forma humana singular de estar no mundo, que é por sua vez uma ética (um modo de conduzir-se) e uma estética (um estilo). Por isso, também o saber da experiência não pode beneficiar-se de qualquer alforria, quer dizer, ninguém pode aprender da experiência de outro, a menos que essa experiência seja de algum modo revivida e tornada própria. (BONDÍA, 2002, p. 27)

Nesse sentido, Bondía ajuda a expressar essa ideia de que o saber produzido na experiência não é algo transmissível de maneira direta, mas algo que se encarna, que precisa ser vivido para se tornar efetivo. Apesar da riqueza das referências que alimentam minha prática, comprehendo que a criação cômica acontece de forma sempre situada e singular. O que se aprende com o outro só ganha sentido quando passa pelo corpo, pela vivência e pelas escolhas de quem cria.

Ciente da importância de experimentar o conhecimento adquirido, tenho buscado o caminho da criação e experimentação prática ao longo da minha trajetória artística, mesmo quando o conhecimento ainda era muito vago ou quase nenhum. Hoje, com mais de vinte

anos de experiência com teatro e palhaçaria, e nove anos dedicados à docência na área, tenho apenas a certeza de que ainda preciso estudar e praticar muito mais, pois embora eu tenha aprendido bastante nos últimos anos, percebo que cada descoberta traz novos desafios e amplifica minha compreensão do quanto ainda há por explorar.

Sendo assim, esta pesquisa propõe um estudo sobre a linguagem gestual cômica com foco na palhaçaria, orientando-se pelas seguintes questões: Como se dá a produção do efeito cômico a partir da gestualidade nos processos criativos da palhaçaria? De que maneira a cena cômica se estrutura em trabalhos de palhaçaria que enfatizam os elementos visuais? Como a gestualidade e a vocalidade interagem na construção da comicidade na atuação de palhaças(os)? E, no contexto da formação artística, quais abordagens pedagógicas favorecem o desenvolvimento da gestualidade cômica em processos formativos voltados à palhaçaria? Essas perguntas direcionam a investigação, que tem como objetivo explorar os elementos envolvidos na manifestação da gestualidade cômica em criações e práticas pedagógicas da palhaçaria na contemporaneidade, a fim de contribuir com a ampliação do conhecimento prático e teórico nesse campo de estudo.

## **Metodologia**

Para desenvolver as questões que orientam este estudo, essa pesquisa prático-teórica tem como eixos principais: a gestualidade e a comicidade, que são discutidos a partir de conceitos do teatro, do corpo, da palhaçaria, dos estudos da comicidade e do riso. O trabalho se baseia em: pesquisa, estudo e análise comparativa de textos, livros, artigos científicos, dissertações e teses sobre o assunto proposto; relatos pessoais e de processos que vivenciei enquanto artista palhaça, relacionados à pesquisa; apreciação de registros videográficos de números e espetáculos cômicos com foco na linguagem gestual; análise de experimentos cênicos realizados durante o desenvolvimento desta pesquisa.

Como suporte teórico, esta pesquisa se fundamenta em referências bibliográficas relacionadas aos estudos do corpo, da gestualidade, da comicidade e da palhaçaria, sendo os principais autores Jacques Lecoq (2010), Demian Reis (2013), Henri Bergson (2018), Luiz Otávio Burnier (2001), Cleise Mendes (2008), Ricardo Puccetti (2012) e Ana Wu (2006). Além dessas obras, outras pesquisas acadêmicas também foram mobilizadas ao longo do percurso, contribuindo para aprofundar determinadas discussões, ampliar o repertório

conceitual e contextualizar a investigação em diálogo com produções contemporâneas no campo das artes cênicas e dos estudos da comicidade.

Sobre a escolha do termo “gestualidade”, no âmbito conceitual, é importante considerar algumas abordagens que oferecem suporte a esta investigação. Nos estudos da palhaçaria, a gestualidade se destaca em sua linha histórica, como menciona Demian Reis, ao citar a presença da figura cômica no contexto da França do século XVIII: “Como, por decreto, a *clowns* e grotescos não era permitido fazerem uso de enredos dramáticos, eles mergulhavam na gestualidade, nas atitudes físicas, na acrobacia, no malabarismo e na mímica para compor seus números” (2013, p. 127).

A gestualidade também aparece como elemento importante nos estudos sobre atuação, como menciona Renato Ferracini, com base nas abordagens de Grotowski: “O ator deve buscar sua gestualidade em si mesmo, e não se integrar em um sistema preexistente de signos” (FERRACINI, 2003, p. 88). Essa perspectiva reforça a gestualidade como um aspecto fundamental do trabalho de atuação, que envolve um processo enraizado nas dinâmicas expressivas que são próprias da(o) artista.

Ao analisar o termo “gesto”, observa-se que ele é frequentemente definido a partir de sua relação com o conceito de ações físicas. Como observa Grotowski, “[...] gesto é uma ação periférica do corpo, não nasce do interno do corpo, mas da periferia” (GROTOWSKI *apud* BURNIER, 2009, p. 33). Sua definição de gesto contrasta com seu entendimento de ação física, que, para ele, deve partir da coluna vertebral e não de movimentos periféricos, pois ela “nasce do interno do corpo, está radicada na coluna vertebral e habita o corpo” (GROTOWSKI *apud* BURNIER, 2009, p. 33).

Já Matteo Bonfitto dá ênfase ao gesto como um elemento complementar à ação: “Quando tais ações passam a particularizar um ser ficcional, seja como ser humano único e diferenciável, seja como integrante de uma classe social, profissional, tipo psicológico...” (BONFITTO, 2011, p. 109). O que confirma uma visão sobre o gesto que também se fundamenta a partir do conceito de ação física, mas amplia sua compreensão ao situá-lo no campo da construção dramatúrgica e da caracterização, reconhecendo seu papel na definição de identidades cênicas e no refinamento das nuances expressivas da personagem.

Se, por um lado, o “gesto” é apresentado em alguns estudos como um elemento frequentemente vinculado ao conceito de ação física, seja por diferenciação ou por complementaridade; por outro, a “gestualidade” parece abarcar uma perspectiva mais ampla nos estudos da prática teatral.

Segundo Pavis, em seu *Dicionário de Teatro*, o autor diferencia gesto e gestualidade, afirmando que esta última “[...] constitui um sistema mais ou menos coerente de maneiras de ser corporais, ao passo que o gesto se refere a uma ação corporal singular” (PAVIS, 2008, p. 186). Já em *A Análise dos Espetáculos*, o autor une os termos gesto, gestual e gestualidade e os define como “[...] maneiras de focar a atenção na utilização do corpo, sobretudo dos membros superiores e inferiores: poses, posturas, deslocamentos, encadeamento de movimentos” (PAVIS, 2003, p. 61).

Embora as duas definições de Pavis apresentem uma pequena mudança de perspectiva na relação entre gesto e gestualidade, ambas apresentam uma visão mais ampla desta última. Ao trazer este aspecto da gestualidade, o autor dá ênfase ao corpo e suas manifestações expressivas, permitindo diálogo com diferentes perspectivas teóricas e práticas que contribuem para esta pesquisa, como as perspectivas de Dario Fo e Jacques Lecoq, por exemplo.

Dario Fo (1998), fortemente influenciado pela *Commedia Dell'Arte* e pelas tradições do teatro popular, investiga técnicas de representação com ênfase na relação entre gestualidade e palavra, como no uso do *grammelot*, que evidencia o poder do corpo e da fala em se comunicarem além das palavras convencionais. Jacques Lecoq (2006; 2010), por sua vez, busca situar a gestualidade no cerne da atuação, como uma linguagem poética e universal. Sua abordagem pedagógica permite a seus atores criar gestos carregados de intencionalidade, com base em leis de movimento, aspecto que também faz parte de suas investigações sobre palhaçaria.

Tendo em vista que esta pesquisa não busca estabelecer definições, mas sim investigar a relação entre gestualidade e comicidade na palhaçaria, as abordagens mencionadas servem neste estudo, como parâmetro de análise para o tema em questão. Desse modo, esta pesquisa considera a gestualidade em sua forma mais abrangente, envolvendo, além dos gestos, outras manifestações expressivas que emergem do corpo em cena, como as ações, a expressão facial a vocalidade, e tudo o que compõe os aspectos físicos, no trabalho da(o) artista-palhaça(o).

Além disso, a pesquisa expande a compreensão da gestualidade, não apenas como um elemento expressivo no teatro e na palhaçaria, mas como um fator essencial na construção da comicidade, investigando os processos que fazem da gestualidade um gerador de efeitos cômicos. O uso do termo não pretende, no entanto, anular a presença da voz, mas compreendê-la, como parte de um processo cuja base está na gestualidade cômica. Tema este que será discutido no último tópico do primeiro capítulo.

Sobre o uso do termo "palhaçaria", ele é adotado nesta pesquisa para se referir ao estudo dessa linguagem, sua dramaturgia e seu modo de execução. Essa escolha se baseia na abordagem de Demian Reis, que defende a seguinte ideia:

Se o sufixo “ria” tem relação com lugar, ateliê 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. (REIS, 2013, p. 22)

Essa explicação ajuda a compreender "palhaçaria" como uma expressão que está diretamente ligada ao ofício da(o) palhaça(o), seu trabalho e dedicação. Reis complementa, em sua obra, que “palhaços investem sua vida de trabalho acessando um corpo risível, um corpo que constantemente se coloca como objeto do riso dos outros” (2013, p. 23). Assim, pode-se compreender a palhaçaria como um conjunto de práticas, estudos e vivências que constituem esse ofício singular.

Ao mesmo tempo, reconheço a discussão trazida por Mario Fernando Bolognesi na publicação *Uns fazem palhaçadas, outros, palhaçarias* (2017).<sup>4</sup> Bolognesi argumenta que o termo "palhaçaria" possui influência da expressão francesa "clownerie" e aponta que essa escolha pode refletir efeitos inconscientes de uma colonização cultural. Ele também destaca diferenças entre "palhaçaria" e "palhaçada", associando o primeiro termo a um caráter mais autoral e estético, voltado a públicos educados na recepção teatral, enquanto "palhaçada" estaria mais conectada às tradições populares, como o picadeiro e as praças públicas, com ênfase no impacto imediato e na comunicação eficiente com o público.

Apesar da relevância de sua reflexão, optei por usar "palhaçaria" nesta pesquisa, considerando a carga pejorativa frequentemente associada à palavra "palhaçada" em nossa cultura. Além disso, é importante destacar que o uso do termo “palhaçaria” tem se consolidado nos últimos anos não apenas no campo acadêmico, mas também entre artistas-pesquisadores e coletivos que atuam em diferentes contextos socioculturais. Expressões como *palhaçaria feminina*, *palhaçaria negra*, *palhaçaria de terreiro*, *palhaçaria científica*, entre outras, emergem justamente da necessidade de nomear e dar visibilidade a práticas que se constituem a partir de experiências situadas, marcadas por questões de gênero, território, religiosidade, ciência e educação, entre outras possibilidades. Essa escolha também

<sup>4</sup> Disponível em:  
<https://edicoescircos.sescsp.org.br/2017/blog/uns-fazem-palhacadas-outros-palhacarias/index.html> Acesso em 20 dez. 2022

busca refletir minha perspectiva artística e teórica, que dialoga tanto com os aspectos tradicionais da palhaçaria quanto com suas releituras contemporâneas no teatro.

Nessa perspectiva, o conceito de comicidade discutido nesta pesquisa se fundamenta nos estudos da palhaçaria e em seus diálogos com alguns conceitos do cômico e do riso. Segundo Alice Viveiros de Castro, “O palhaço é a figura cômica por excelência. Ele é a mais enlouquecida expressão da comicidade: é tragicamente cômico. [...] O palhaço é comicidade pura” (2005, p. 11).

Essa definição, ainda que carregada de poeticidade, destaca o lugar central que a autora atribui à figura da(o) palhaça(o) no campo da comicidade. Essa figura cômica é compreendida aqui como um dispositivo cênico capaz de evidenciar, por meio de seu corpo e de sua lógica de jogo, as contradições, os excessos e as fragilidades humanas — aspectos que estão no cerne da experiência cômica e que a tornam também profundamente trágica, crítica e afetiva.

Para Reis, a comicidade pode ser definida como “aquilo que vemos nos modos e formas cômicas que nos levam à experiência do riso” (2013, p. 86). Complementarmente, o autor afirma que a(o) palhaça(o) busca, “por meio da sua comicidade, fazer o público rir” (2013, p. 27). Essas definições evidenciam a estreita relação entre comicidade e riso, mas também nos permitem refletir sobre como essa relação não é meramente funcional. O riso, embora muitas vezes seja um efeito esperado, a comicidade não se limita a ele. A arte da palhaçaria, por sua vez, se estrutura em modos e formas que integram a construção cômica, mas que também mobilizam o sensível, o inesperado, entre outras possibilidades – aspectos que podem gerar também outros efeitos.

Nesse sentido, esta pesquisa adota uma abordagem que reconhece o riso como parte da experiência cômica e se baseia em princípios da palhaçaria. Essa ideia, no entanto, não tem o intuito de querer reduzir ou limitar a comicidade ao riso, pois o foco está em investigar os processos e procedimentos cômicos a partir da gestualidade na palhaçaria, buscando compreender como a expressão corporal contribui para a criação de situações cômicas. Assim, a pesquisa propõe uma reflexão prática sobre o fazer cômico da(o) palhaça(o), sem pretensão de englobar todas as dimensões possíveis da comicidade, mas contribuindo para um entendimento mais específico do papel da gestualidade na construção da experiência cômica.

Também busco me posicionar nesta pesquisa, sobretudo, como uma artista-palhaça, por ter o teatro e a dança como formação anterior à palhaçaria e por compreender que isso me coloca em uma posição diferente de artistas que tiveram a palhaçaria como primeira

formação, seja em escolas de circo, cursos livres ou mesmo no circo tradicional. Por essa razão, esta pesquisa dialoga tanto com teorias do teatro aplicadas ao cômico quanto com estudos em palhaçaria, investigando como essas abordagens podem contribuir para a construção de uma comicidade que emerge de processos criativos fundamentados na palhaçaria.

É importante destacar que, nesta pesquisa, utilizei experiências pessoais da minha trajetória como artista-pesquisadora para investigar os questionamentos surgidos ao longo do meu percurso artístico. A partir dessas experiências, reflito criticamente sobre desafios e descobertas, conectando-os às minhas escolhas estéticas e processos criativos. Esses relatos servem como recursos para uma investigação mais consistente, explorando inquietações artísticas e como elas se transformaram em motivações para esta pesquisa. Ao compartilhar essas reflexões, este estudo se destina a estudantes, artistas, pesquisadores e docentes interessados nas relações entre gestualidade e comicidade na palhaçaria e no teatro, oferecendo não apenas uma análise teórica, mas também um olhar prático sobre os processos criativos nesta linguagem.

Além disso, optei por utilizar a primeira pessoa do discurso nesses relatos das minhas experiências e reflexões ao longo do texto, especialmente nos trechos em que descrevo processos criativos, experimentações cênicas e decisões metodológicas. No que diz respeito à linguagem, busco adotar uma abordagem mais inclusiva, fundamentada no *Guia de Linguagem Inclusiva para Flexão de Gênero*, elaborado pelo Tribunal Superior Eleitoral (TSE).<sup>5</sup> Essa decisão visa ampliar a acessibilidade e a representatividade do texto, respeitando a diversidade de identidades de gênero sem comprometer a precisão e a coerência acadêmica.

## **Trajetória da pesquisadora**

A minha trajetória artística começou aos quatro anos de idade, quando ganhei uma bolsa de estudos integral para fazer balé clássico na escola Stúdio Dançarte<sup>6</sup> de Goiânia. Foram aproximadamente doze anos dedicados a essa atividade, que apesar de ser

<sup>5</sup> Disponível em:

<[https://www.tse.jus.br/++theme++justica\\_eleitoral/pdfjs/web/viewer.html?file=https://www.tse.jus.br/comunicacao/noticias/arquivos/tse-guia-de-linguagem-inclusiva/@@download/file/Guia%20de%20Linguagem%20Inclusiva%20TSE\\_mar-2023.pdf](https://www.tse.jus.br/++theme++justica_eleitoral/pdfjs/web/viewer.html?file=https://www.tse.jus.br/comunicacao/noticias/arquivos/tse-guia-de-linguagem-inclusiva/@@download/file/Guia%20de%20Linguagem%20Inclusiva%20TSE_mar-2023.pdf)> Acesso em: 9 de mar. 2025.

<sup>6</sup> Escola de Dança de Goiânia com 39 anos de existência e oferece aulas de balé, jazz e sapateado. Disponível em: <<https://mapagoiano.cultura.go.gov.br/espaco/197/#info>> Acesso em: 03 de jul de 2025.

principalmente uma atividade física intensa, também me proporcionou uma iniciação na arte teatral da qual eu só teria um entendimento real muitos anos depois<sup>7</sup>. Ganhei minha primeira sapatilha de ponta aos nove anos — objeto carregado de simbolismo no universo do balé, pois representa não apenas um marco técnico na formação da bailarina, mas também a transição para um estágio de maior exigência, disciplina e idealização estética.

Aos treze anos entrei para o corpo de baile da escola, por isso, a minha vida na escola girava em torno de aprimorar a técnica e reduzir os erros, buscando a perfeição em cada movimento. A expressividade era uma parte importante das aulas de dança, que me atraía bastante, ao contar histórias através dos movimentos.

Em 1998, motivada pelos anos dedicados à dança e com o incentivo da minha mãe, decidi prestar vestibular para Artes Cênicas e fui aprovada para fazer o curso na Universidade de Brasília. Meu período universitário foi marcado por grandes descobertas, graças aos meus professores, colegas e à vivência que a universidade pública federal nos oferece em uma etapa tão importante da juventude, quando ainda sabemos pouco ou quase nada da vida.

Quanto ao balé, eu aprendi que carregava ele no meu corpo para onde quer que eu fosse, mesmo quando não queria ou não o praticasse mais. Se mesmo antes da universidade eu já era vista como “a garota com postura e jeito de bailarina”, lá também não foi diferente. Em diversos momentos minha gestualidade ganhou destaque nas aulas por ter uma qualidade específica de quem estudou balé. Meu corpo comunicava uma parte da minha história, através da minha postura, do meu jeito de caminhar, de posicionar meus pés, de movimentar as mãos e os braços.

Em algumas situações era visível o aspecto positivo nisso, já que eu tinha uma certa facilidade com técnicas de movimento. Já em outras eu percebia que isso me limitava a certos padrões de personagens, e por esta razão, com frequência eu acabava assumindo o papel da bailarina em alguns trabalhos de grupo.

Isso me fez conhecer e experimentar linguagens diferentes como a dança contemporânea, a acrobacia, a performance, além de buscar personagens que de alguma forma me libertassem do estereótipo da bailarina. Mas para além dos conflitos de uma jovem estudante de teatro que não gostava de ser identificada pelos seus pares como bailarina, tinha algo mais que me incomodava: a falta de uma identidade gestual. Afinal, se associavam meus gestos e maneiras aos de uma bailarina, quais seriam os gestos da Ana? Como defende Dario

<sup>7</sup> Embora seja uma dança, o balé clássico carrega uma forte dimensão teatral, presente tanto na expressividade dos gestos quanto na construção de personagens e narrativas. Além disso, na escola onde estudei, essa teatralidade era ampliada por meio de montagens que mesclavam dança e cenas teatrais, muitas vezes cômicas.

Fo, "Todos deveriam ter consciência de sua maneira própria de andar e gesticular, não somente para corrigir, mas também para desenvolver os dotes positivos inatos" (1999, p. 61).

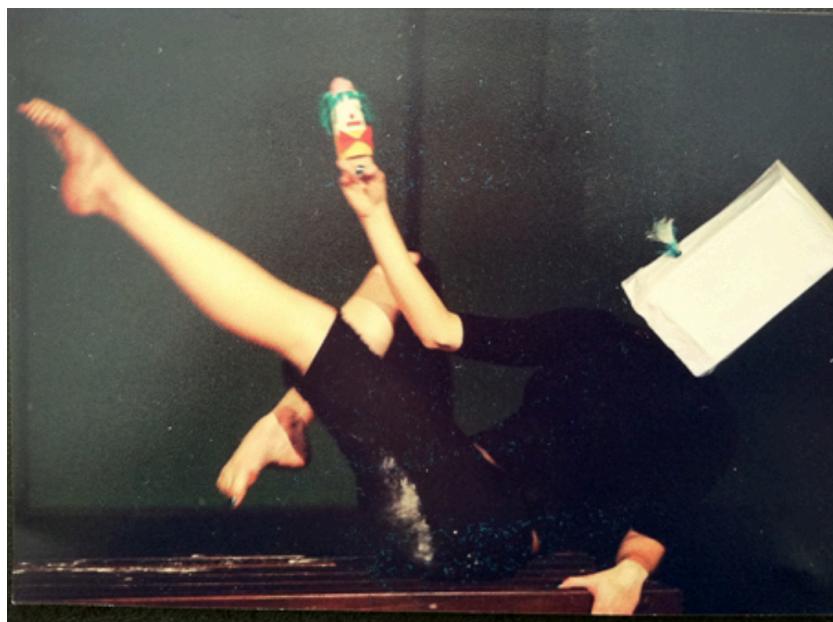
Esse dilema pessoal me motivou, em 2001, a criar a cena *A Maldição da Bailarina Vesga*, apresentada na disciplina de Expressão Corporal da professora Soraia Maria Silva<sup>8</sup>. A cena gestual, de caráter cômico, trazia uma personagem peculiar que realizava pequenas ações simples de forma exageradamente complexa ao manipular objetos cotidianos. Seus movimentos eram inspirados no balé clássico, mas, em vez da leveza e suavidade características dessa técnica, seus gestos eram rígidos, tensos e mecânicos, remetendo mais a uma figura automatizada e sem expressividade do que a uma bailarina.

No desenrolar da cena, a personagem cometia um erro que resultava em sua cabeça presa dentro de uma caixa incomum com um tratamento semelhante ao de uma máscara, adornada com flores de plástico no lugar dos olhos. A partir desse momento, a tentativa de se livrar do objeto desencadeava uma luta corporal desajeitada, substituindo a precisão dos movimentos codificados por movimentos bruscos e caóticos. A cada tentativa frustrada, seu desespero crescia, levando o corpo ao limite do descontrole. Após inúmeras investidas malsucedidas, a exaustão tomava conta, e a personagem, enfim, se rendia à nova condição. Em vez de continuar resistindo, ela passava a explorar esse novo estado, aceitando a caixa-máscara como parte de si. Seus movimentos, antes rígidos e combativos, tornavam-se mais leves e fluidos, refletindo uma transformação interna. Nesse novo estágio, manipulava um último objeto: um pequeno fantoche de palhaço, o que pode ser observado na imagem a seguir.

---

<sup>8</sup> Foi professora no curso de Graduação em Artes Cênicas na Universidade de Brasília, tendo atuado principalmente em disciplinas com ênfase em corpo, movimento e dança. Disponível em: <<https://sigaa.unb.br/sigaa/public/docente/portal.jsf?siape=2221675>> Acesso em: 13 de jul. de 2015.

**Figura 1** - Cena de *A Maldição da Bailarina Vesga*.<sup>9</sup>



Fonte: Arquivo próprio; Crédito: Indisponível, 2002

Para mim, aquele trabalho representava o confronto entre uma linguagem gestual que me era familiar — o balé clássico, com sua busca por forma, leveza e controle — e um desejo emergente de experimentar outros caminhos expressivos, representados pelo palhaço/fantoché e pela caixa-máscara. Iniciava-se então uma investigação corporal que se colocava em rota de colisão com o aprendizado do balé clássico: ao invés da busca por um corpo ideal, verticalizado e controlado, movido pela lógica da correção absoluta, surgia ali um corpo falho, exposto em sua inadequação, que encontrava no erro e na desordem um caminho possível de expressão.

A resposta da plateia reforçava esse percurso: os risos surgiam gradativamente, alimentados tanto pela incongruência física da personagem quanto pela forma como a narrativa ia sendo construída unicamente por meio da gestualidade. O contraste entre a rigidez inicial, o embate caótico com a caixa e a súbita aceitação desse novo corpo desenhava um percurso inesperado, no qual o riso não apenas acompanhava as falhas e tropeços, mas também a lógica interna da cena, guiada pelos movimentos da personagem.

Foi nesse contexto de conflito — entre o que eu desejava ser, como os outros me enxergavam e de como eu queria ser percebida — somado à dificuldade de compreender

---

<sup>9</sup> A apresentação foi resultado final da disciplina Expressão Corporal 4, ministrada pela professora Soraia Maria Silva na Universidade de Brasília, em 2002, e participou da mostra semestral, Cometa Cenas, do 2º semestre do daquele ano.

como utilizar a dança a meu favor, que a arte da palhaçaria me chamou a atenção. Esse encontro aconteceu no segundo semestre de 2002, quando eu estava no penúltimo semestre do curso e atravessava um período de questionamentos sobre os rumos da minha vida. Embora a palhaçaria não integrasse o currículo do curso de Artes Cênicas, foi na UnB que tive meu primeiro contato com essa linguagem — então apresentada sob o nome de *clown*.<sup>10</sup>

O primeiro contato mesmo, foi provavelmente quando assisti um desfile de palhaças(os) no Departamento de Artes Cênicas, como resultado de uma oficina ministrada por Manu Castelo Branco<sup>11</sup> no ano de 2000. Em pouco tempo, quase só se falava sobre o tal do *clown*, que tratava de uma linguagem nova para muitos de nós estudantes daquela época, com uma proposta diferente, que envolvia a criação de uma figura cômica pessoal e única, cheia de contradições e capaz de fazer as pessoas rirem. Falava-se muito da oficina do grupo Lume<sup>12</sup> que havia acabado de ser ministrada em Brasília e depois dela vieram muitas outras.

Como não consegui participar das oficinas que estavam sendo oferecidas na época, um amigo e colega da faculdade, Carlos Fernirahk,<sup>13</sup> compartilhou comigo seus conhecimentos por meio de uma exploração prática, semelhante a uma oficina. Carlos era um aprendiz de palhaçaria naquele período e, durante essa vivência de três dias, me orientou em exercícios práticos com o objetivo de me preparar para atuar em seu projeto de diplomação, em uma proposta de palhaçaria. Passamos então por alguns exercícios e jogos que me renderam um nome de palhaça, uma vestimenta improvisada com peças do meu guarda-roupa e um nariz feito com tampa de perfume e elástico. A partir daí, comecei a “brincar de ser palhaça”.

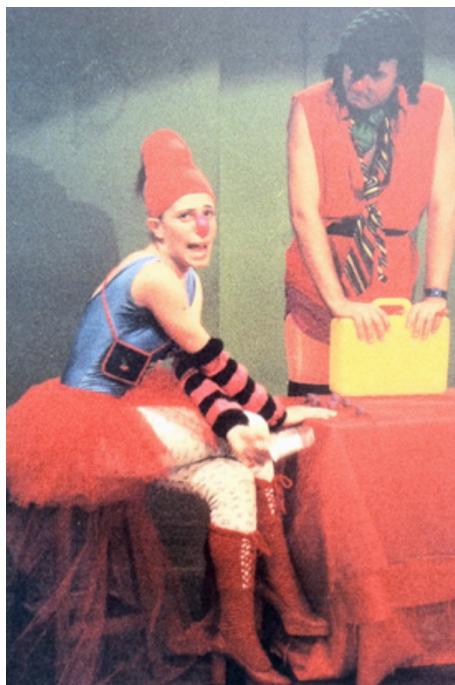
<sup>10</sup> *Clown* é um termo de origem inglesa que pode ser traduzido como “palhaça(o)”. No Brasil, seu uso tem gerado debates, especialmente quando associado à tentativa de distinguir a palhaçaria de tradição circense de abordagens mais teatrais e contemporâneas, muitas vezes influenciadas pela pedagogia de Jacques Lecoq. No entanto, nesta pesquisa, optou-se por não estabelecer distinções conceituais entre “clown” e “palhaça(o)”, adotando-se o termo em português ao longo do texto, ao passo que o termo em inglês é mantido nas citações em que aparece originalmente, sendo ambos compreendidos como equivalentes no escopo deste trabalho.

<sup>11</sup> Manu Castelo Branco é artista, palhaça(e) e Doutora(e) em Artes pela Universidade de Brasília. Criou e coordena o Festival e Seriado Palhaças do Mundo desde 2008. Em 2011 criou a Circa Brasilina, o primeiro picadeiro feminino/feminista do Brasil e em 2017 recebeu o I Prêmio Igualdade de Gênero e Cultura do Distrito Federal.

<sup>12</sup> A oficina do grupo Lume realizada em Brasília, foi em 1998, sendo uma das primeiras a ocorrer fora da sede do grupo, conforme mencionado na dissertação de mestrado de Manu Castelo Branco, *Nedda, Colombina, Matusquila e Zerpena: ensaios sobre palhaçaria e ópera*. Fundado em 1985, o Lume Teatro - núcleo interdisciplinar de pesquisas teatrais da UNICAMP, é um grupo brasileiro que se tornou uma referência internacional na pesquisa da arte da atuação, tendo a palhaçaria como uma de suas linhas de investigação.

<sup>13</sup> Carlos Fernirahk é ator graduado em Artes Cênicas pela Universidade de Brasília. Também possui graduação em Administração de Empresas pela Universidade Católica e em Acupuntura pela Universidade Casa Verde e IPGU. No teatro seus trabalhos somam 49 montagens desde 1991, dirigindo e/ou atuando junto à artistas relevantes da cidade como Humberto Pedrancini, Hugo Rodas, Simone Reis, Alessandra Vieira, Denis Camargo, Ana Vaz, Luciana Lara, entre outros.

**Figura 2** - Hipotenusa e Ganzelão em *Tipos Azuis de Vermelho*.<sup>14</sup>



Fonte: Arquivo próprio; Crédito: Indisponível

Logo no início, eu me encantei com a proposta por três motivos principais: primeiro porque por eu ser uma grande fã da arte de fazer rir, segundo, porque eu seguia buscando algo que desafiasse o meu jeito “bailarinístico” de me expressar e, em terceiro lugar, porque estava na moda entre os meus pares (coisa de jovem). Movida então por essas motivações iniciais, segui com a minha busca fazendo cursos, assistindo espetáculos e realizando parcerias criativas.

Como aprendiz participei de cursos, oficinas e grupo de estudos com artistas, mestres locais, nacionais e internacionais, sendo eles: Denis Camargo (2003), Mauro Zanatta (2004), Pepe Nunes (2004), Mark Mackenna (2005) Vitor Ávalos (2019), Avner Eisenberg (2008, 2010 e 2013); Julie Goell (2010); Ana Borges e Karla Concá (2020); Ricardo Puccetti (2021) e Eva Ribeiro (2024).<sup>15</sup>

<sup>14</sup> Hipotenusa (Ana Vaz) e Ganzelão (Carlos Fernirahk), em Tipos Azuis de Vermelho, trabalho desenvolvido como parte do Projeto de Diplomação de Carlos Fernirahk, apresentado no Cometa cenas do curso de Artes Cênicas da UnB, em 2003. O Cometa Cenas é uma mostra semestral de estudantes do curso. Disponível em: <<https://cen.unb.br/category/cometa/>> Acesso em: 9 de mai. de 2025.

<sup>15</sup> Workshops, oficinas e grupo de estudos que participei de 2002 à 2013: workshop “A arte do palhaço” com Denis Camargo, no Teatro Nacional Cláudio Santoro, Brasília-DF, em 2003 (12 horas); “A arte do clown/palhaço com Pepe Nunes”, no 2º Sesc Festclown - Festival Internacional de Palhaçaria e Circo do Sesc-DF, em 2004 (24 horas); “Clown: autor, ator e diretor de si mesmo”, com Mauro Zanata, no Festival Universitário de Teatro de Blumenau, em 2004 (15 horas); “Clown: a workshop in courageous acting” com Mark McKenna, no *Kō Festival Performance*, Amherst-MA, EUA, em 2005 (12 horas); “Eccentric Performing” com Avner Eisenberg e Julie Goell, no *Celebration Barn Theatre*, South Paris-ME, EUA, em 2010 (80 horas); “Freeze, fight, flight or fidget”, no 3º Na ponta do nariz: festival internacional de palhaços, em Goiânia-GO, 2013 (20 horas); grupos de estudos “Dramaturgia na Palhaçaria”, com Ana Borges e Karla Concá, com

Como palhaça realizei os trabalhos: "Tipos Azuis de Vermelho", versão *clown* (2003) e "Hipotenusa" (2012), ambos dirigidos por Carlos Fernirahk; "Os quase sete" (2004), dirigido por Denis Camargo; "Clown Ballerina" (2011) e "O lago dos cisnes saltitantes" (2014) ambos de minha autoria e autodireção. Em 2012 também tive a oportunidade de integrar o projeto de palhaçaria em hospitais "Doutoras, música e riso", coordenado por Antônia Villarinho. Posteriormente, como integrante dos grupos Cia. Concertina, Trio Lorota Boa e BRs.a. Coletivo de Artistas, desenvolvi trabalhos em parceria com outros artistas, sendo os mais relevantes "Inesperável Público" (2014) com assessoria cômica e direção de Denis Camargo; "Lorotas de palhaças", dirigido por João Porto Dias; "{Entre} Cravos & Lírios" (2014) dirigido por Lidiane Araújo e com assessoria cômica de Ana Flávia Garcia; e mais recentemente, "Entrevista de Emprego" (2022) dirigido por Denis Camargo. Entrando um pouco no campo da era digital, também criei uma série de vídeos como palhaça para o Tiktok,<sup>16</sup> durante o isolamento social provocado pela pandemia, de 2020 até início de 2022.

Como pesquisadora, fiz o mestrado em Artes na UnB (2012 - 2014) com pesquisa em palhaçaria e por fim, como docente, ministrei disciplinas no curso de Teatro do IESB<sup>17</sup> de 2015 à 2024, dentro dos eixos de interpretação e corpo, sendo duas delas focadas em Palhaçaria e Teatro Físico. Durante este período no IESB também tive a oportunidade de coordenar o projeto de extensão Terapia do Riso do IESB (2017 a 2019), que levava ações performáticas de estudantes de palhaçaria para crianças hospitalizadas e familiares do Hospital de Base e do Hospital da Criança.

Todas as experiências mencionadas estão direta ou indiretamente relacionadas com esta pesquisa. Todavia, vale destacar minha pesquisa de Mestrado como grande impulsionadora para esta tese.

Inspirada na minha palhaça pessoal, a Hipotenusa, criada em 2003, como resultado das oficinas mencionadas anteriormente, fiz a minha pesquisa de mestrado de 2012 à 2014, voltada para a composição da minha palhaça. Sob orientação da professora doutora Soraia Maria Silva, a pesquisa<sup>18</sup> partiu de uma investigação das linguagens do balé e da comicidade

encontros online, em 2020; curso online de criação de números com Ricardo Puccetti (2021); oficina ministrada por Eva Ribeiro como parte da Residência Artística Clown com *A Nariguda*, em Portugal, realizada através do Conexão FAC/DF (2024).

<sup>16</sup> Plataforma de criação, edição e compartilhamento de vídeos curtos com grande popularidade principalmente entre jovens.

<sup>17</sup> Instituição de educação superior de Brasília, criada em 1998. O curso de Teatro foi criado em 2013, com o objetivo de oferecer um curso que privilegie a formação integral do ator, aliando a interpretação teatral ao canto e à dança, considerando as linguagens verbais e não verbais.

<sup>18</sup> A pesquisa intitulada "A palhaça bailarina: uma investigação para a comicidade física. Disponível em: <<https://repositorio.unb.br/handle/10482/17164?locale=pt>> Acesso em: 1 de mai. de 2025.

física buscando identificar como determinados princípios da linguagem da dança poderiam ser aplicados nas ações físicas e nos gestos de uma palhaça bailarina, e o que determinaria a desconstrução da bailarina para alcançar a comicidade da palhaça. A pesquisa se baseou na composição da minha figura cômica, como uma palhaça bailarina, e resultou no experimento cênico "O lago dos cisnes saltitantes" (2014). O experimento trazia uma palhaça que sonhava em ser uma grande bailarina e que, em cena, vivia os desafios de encontrar a perfeição, sendo uma grande desajustada.

**Figura 3** - Experimento cênico *O Lago dos Cisnes Saltitantes*.<sup>19</sup>



Fonte: Arquivo próprio; Crédito: Vitor Schietti

Entretanto, se por um lado a pesquisa me ajudou a compreender meu percurso na palhaçaria até aquele momento, por outro, ela gerou mais incertezas do que certezas no que se refere à gestualidade e sua relação com o cômico. No experimento cênico, o trabalho que eu havia elaborado tinha o intuito de ser não-verbal, mas quando fiz a apresentação fracassei neste aspecto, pois algumas ações e gestos que eu acreditava comunicarem por si só, não pareciam ser suficientes para provocar os efeitos cômicos que eu esperava, sem o auxílio da fala.

Este processo me levou a questionar a relação entre gestualidade e narrativa cômica na palhaçaria, sem a inclusão da fala. Essas reflexões, que emergiram da pesquisa de mestrado e do experimento cênico "O lago dos cisnes saltitantes" (2014), tornaram-se a base

---

<sup>19</sup> O trabalho foi apresentado no Teatro Eva Hertz do Shopping Iguatemi em 2014.

para o desenvolvimento da minha investigação atual no doutorado, que busca explorar com mais precisão a relação entre gestualidade e comicidade.

Agora, a pesquisa se debruça sobre como a gestualidade pode se tornar o principal condutor da comicidade. A experiência acumulada ao longo do processo de composição da palhaça Hipotenusa e as incertezas que surgiram no caminho fundamentam essa investigação, permitindo não apenas revisitar as estratégias gestuais da palhaçaria, mas também propor novas abordagens para compreender como a gestualidade cômica se constrói e se articula na relação com o público. Assim, o doutorado expande as fronteiras do que foi iniciado no mestrado, avançando em direção a uma análise mais detalhada dessa interação entre gestualidade e comicidade.

Ao trazer episódios vivenciados no percurso artístico e acadêmico, busco evidenciar como a investigação teórica se entrelaça com a prática, permitindo que as questões discutidas emergam de experiências concretas. Essa escolha metodológica possibilita uma análise mais cuidadosa sobre a gestualidade como via de produção da comicidade, a partir de um prisma que considera tanto a construção intelectual quanto os desafios e descobertas no fazer artístico.

Além disso, ao compartilhar tais experiências, esta pesquisa visa fornecer subsídios para pesquisadores que investigam a gestualidade cômica, expandindo o entendimento dos mecanismos envolvidos nesse campo. A articulação entre vivência e teoria não apenas enriquece este estudo, mas também pode servir como ponto de partida para novas reflexões e abordagens metodológicas.

### **Sobre a divisão dos capítulos**

A estrutura desta tese foi organizada de modo a articular, progressivamente, os aportes teóricos e as experiências práticas que fundamentam a investigação. Ao longo dos dois primeiros capítulos, será desenvolvido um percurso analítico que parte da fundamentação conceitual para, no terceiro capítulo, retornar à prática com um olhar mais aprofundado.

No Capítulo 1, abordo a gestualidade como ponto de partida para a comicidade, recorrendo a relatos de experiências que vão desde minha iniciação até experimentos mais recentes em palhaçaria. Esses relatos servem de apoio para a investigação de conceitos que relacionam gestualidade e comicidade, em diálogo sobretudo com teóricos que se dedicam aos estudos da palhaçaria e do corpo. Inicialmente, reflito sobre os princípios da palhaçaria e

sobre o corpo como elemento central na construção da gestualidade cômica. Em seguida, analiso o nariz vermelho como um meio de acesso ao estado de relação da figura cômica com os elementos da cena e com o público. A partir disso, aprofundo o estudo dos elementos que compõem a construção das ações no espaço e no tempo, assim como das articulações entre gestualidade e produção de sentido. Por fim, examino o encontro entre gestualidade e vocalidade, considerando que certas manifestações vocais podem emergir da própria dinâmica de movimento do corpo no espaço e no tempo.

No Capítulo 2, concentro-me na investigação dos elementos e procedimentos cômicos, buscando compreender como se manifestam e comunicam a narrativa cômica por meio da gestualidade. São discutidos, neste capítulo, os princípios da subversão e da contradição na arte da palhaçaria, com base em diferentes teorias do cômico e do riso, além do conceito de efeito cômico, entendido como unidade dramatúrgica da comicidade. Também analiso, a partir de diferentes perspectivas teóricas, os mecanismos que envolvem o riso e suas implicações estéticas e afetivas no campo da comicidade. Para encerrar o capítulo, apresento alguns procedimentos cômicos recorrentes e examino como se manifestam a partir da descrição e análise de cenas e esquetes, com base em registros audiovisuais de trabalhos dos artistas: Gardi Hutter, Hilary Chaplain, Cláudio Carneiro e Nola Rae.

No Capítulo 3, apresento a análise do espetáculo *Entrevista de Emprego*, desenvolvido ao longo desta pesquisa, com o objetivo de observar a aplicação dos conceitos abordados nos capítulos anteriores em uma dramaturgia gestual cômica. Diferente dos dois primeiros capítulos, onde os conceitos são desenvolvidos e articulados teoricamente a partir de experiências e exemplos diversos, aqui eles são aplicados à leitura de uma obra cênica. A análise parte de registros audiovisuais e relatos do processo criativo, buscando identificar os recursos, estratégias e procedimentos que contribuíram para a construção da comicidade, relacionando-os diretamente aos fundamentos teóricos anteriormente discutidos. Para destacar essa articulação, os conceitos mobilizados ao longo da análise aparecem em *italico*, sinalizando sua presença no espetáculo. O capítulo também dedica uma seção à reflexão sobre os desafios enfrentados no experimento, especialmente no que se refere à produção do riso e à recepção do público, buscando compreender como a gestualidade se articula na cena para gerar efeitos cômicos e estabelecer uma relação sensível e comunicativa com a plateia.

Para contribuir com a visualização dos conceitos mobilizados, são apresentados esquemas visuais que acompanham o desenvolvimento teórico e mapas conceituais que conectam os conceitos principais ao tema de cada capítulo. No capítulo 2, incluem-se ainda quadros que organizam as ideias apresentadas e sistematizam os conteúdos. Esses esquemas,

mapas e quadros também são diferenciados por cores, com o objetivo de evidenciar visualmente as relações entre os conceitos principais e os conceitos secundários mobilizados ao longo da análise. Esses recursos funcionam, assim, como mecanismos facilitadores da leitura e da compreensão, buscando aproximar a pessoa que lê dos percursos conceituais propostos ao longo do texto.

## 1. A gestualidade como ponto de partida

Como esboçado na introdução, este capítulo aborda a gestualidade como ponto de partida para a comicidade na palhaçaria. Para desenvolver essa reflexão, recorro a relatos de experiências vividas em três dimensões complementares da minha trajetória: como aprendiz, como atriz-palhaça e como docente. Na condição de aprendiz, exploro ideias e desafios enfrentados no processo de descoberta de uma gestualidade própria, relacionando-os a conceitos de palhaçaria e de corpo cômico. Como atriz-palhaça, relato vivências em criações e práticas que contribuíram para o amadurecimento da minha pesquisa gestual, analisadas à luz de fundamentos da comicidade. Já como docente, compartilho reflexões sobre o uso do nariz vermelho e do jogo, com base em um exercício realizado em sala de aula.

Esses relatos são organizados de maneira não linear em relação à cronologia da minha trajetória artística, mas estruturados de acordo com os temas conceituais que orientam a investigação. A experiência pessoal, portanto, é mobilizada como via de acesso à compreensão de princípios da palhaçaria e de elementos que estruturam a gestualidade cômica. Como destacado na apresentação dos capítulos, este primeiro eixo da pesquisa tece relações entre vivências práticas e aportes teóricos sobre o corpo, o jogo, o estado e o tempo cômico na gestualidade cômica em palhaçaria, promovendo articulações que sustentam as análises desenvolvidas ao longo da tese.

### 1.1 O Corpo na Palhaçaria

Por não ter tido acesso a uma escola dedicada à formação em palhaçaria – como já mencionado anteriormente – minha trajetória nessa linguagem ocorreu de forma fragmentada. Nesse sentido, considero que meu processo de iniciação nesta linguagem se deu entre 2002 e 2004, período em que participei de cinco oficinas de curta duração e de alguns experimentos com o nariz vermelho, conforme também já relatado na descrição da minha trajetória artística.

Segundo Luiz Otávio Burnier, a iniciação é uma “condensação no tempo de uma série de experiências pelas quais o ator clownesco passa e que o ajudam a encontrar ou confirmar seu clown” (BURNIER, 2009, p. 210). O autor ressalta que esse processo inicial, ainda que

concentrado, não garante a criação de uma figura cômica, mas pode desencadear um percurso mais longo de investigação.

Assim, mais do que um marco definitivo, a iniciação envolve um conjunto de práticas, experimentações e descobertas que se desdobram ao longo do tempo. Foi nesse sentido que minha trajetória exigiu múltiplas oficinas e vivências, pois cada experiência contribuiu para o desenvolvimento de algumas técnicas e para a escolha de continuar me dedicando a essa prática.

Embora cada oficina apresentasse dinâmicas e abordagens distintas, todas convergiam para um aspecto basilar: o corpo como eixo principal para a criação e expressão cômica. Essa centralidade do corpo tanto como ponto de partida quanto como recurso criativo, foi algo que me impactou desde o início. Em sua maioria, os exercícios propostos pelos instrutores, giravam em torno da fiscalidade — gestos, ações e reações físicas às provocações e estímulos trazidos em sala de aula.

Outro aspecto que observei foi que as oficinas exigiam que cada aprendiz mergulhasse em sua singularidade, trazendo à tona algo que fosse genuinamente seu. Esse enfoque pessoal, ainda que presente no fazer teatral de modo geral, era levado a um nível ainda mais intenso no universo da palhaçaria. A sensação que tinha era de que, em cada improvisação, algo verdadeiramente meu era colocado à prova. Nas oficinas, exercícios como caminhadas observadas, gestos ampliados e improvisações a partir de pequenos movimentos involuntários eram constantemente utilizados para revelar idiossincrasias corporais. Características inicialmente comuns no meu corpo ou nos meus gestos passaram a ser destacadas e trabalhadas, o que me permitiu reconhecê-las como elementos estruturantes da comicidade pessoal.

Foi nesse contexto que minha palhaça, Hipotenusa (2003), começou a ganhar forma. Não foi um processo linear, mas uma construção feita de pequenas descobertas ao longo das oficinas e experimentos. Hipotenusa possuía uma postura ereta, quase rígida, como se buscasse uma elegância inabalável, mas essa postura desabava em momentos de vulnerabilidade, revelando um corpo curvado, inseguro. Seus passos curtos e hesitantes expressavam indecisão e timidez ao mesmo tempo, enquanto momentos de celebração eram marcados por movimentos vibratórios que percorriam o corpo inteiro, culminando em expressões faciais de uma alegria quase absurda. Sua voz, aguda e nasalizada, reforçava sua natureza excêntrica, e pequenos gestos, como “ajeitar a calcinha” em situações de pressão, surgiam como reações ao mundo externo e compunham o repertório corporal da palhaça.

As características descritas eram traços já presentes no meu corpo e na minha expressividade cotidiana, que uma vez reconhecidos e ampliados, abriam espaço para a manifestação do corpo da palhaça, num diálogo entre o público e o privado, ou o pessoal e o social. É nesse movimento de reconhecimento e ampliação dos elementos característicos da(o) intérprete e sua implementação na gestualidade performada, que busco refletir, como ponto de partida para o estabelecimento da figura cômica.

### **1.1.1 A busca da(o) palhaça(o) pessoal**

Para começar essa reflexão apresento a seguinte afirmação de Ricardo Puccetti: “O palhaço não tem psicologismos, sua lógica é física: ele pensa e sente com o corpo. O palhaço é um ser que tem suas reações afetivas e emotivas todas corporificadas em partes precisas de seu corpo, ou seja, sua afetividade e seu pensamento transbordam pelo corpo” (PUCETTI, 2012, p. 124). A afirmação do autor destaca, como característica fundamental da palhaçaria: sua relação intrínseca com o corpo como principal instrumento de presença, criação e expressão. Neste sentido, pode-se compreender o corpo como espaço de manifestação direta das emoções, traduzidas em gestos, ações, voz, postura e movimento, aspectos que serão abordados mais adiante nesta pesquisa. Esse princípio reforça a ideia de que a arte da palhaçaria se dá na concretude de suas ações e reações, materializadas no tempo e no espaço, e é por meio delas que a figura cômica se conecta e comunica com o público.

Essa “lógica física”, mencionada por Puccetti — longe de ser um padrão pré-estabelecido de ações e comportamentos — se organiza em torno de uma dinâmica singular, baseada no repertório corporal de cada aprendiz. Por esta razão, desde as primeiras aproximações com essa linguagem, os exercícios propostos visam colocar em destaque, características corporais individuais da pessoa.

Em sua tese de doutorado, Ana Elvira Wu se dedica ao estudo do processo de iniciação no intuito de compreender os procedimentos que levam à exploração do corpo cômico. Segundo ela:

[...] o ritual de iniciação é um processo que propõe um desprendimento das ações cotidianas do corpo do iniciante por meio de exercícios (físicos, lúdicos e imagéticos) e de preparação do corpo pessoal, encaminhando-o para uma soltura de formas, de gestos habituais, prontificando-o para receber e ser recebido por esse outro, que não sabemos quem é, mas que desejamos que nos encante para que se crie o clown. (WUO, 2016, p. 154)

Segundo a autora, nesse desconstruir e remodelar o corpo durante o processo de iniciação, são desenvolvidas novas estruturas cognitivas, sensório-motoras e perceptivas, com o intuito de explorar sutilezas e essencialidades da comicidade física, e trazer à tona o jogo cômico (WUO, 2013). O objetivo, portanto, é preparar o corpo para uma nova maneira de se expressar, criando espaço para que algo novo e inesperado possa emergir, a partir da relação entre a pessoa aprendiz e o jogo cênico.

Outro aspecto importante de sua visão é que a preparação do corpo pessoal envolve explorar novas formas de se mover e reagir ao mundo à medida que se desprende das ações cotidianas, ou seja, dos gestos e padrões habituais. Para desenvolver mais sobre esse processo, faz-se necessário discutir a abordagem de Jacques Lecoq no contexto da palhaçaria.

Conforme registros teóricos, a aprendizagem da palhaçaria se deu historicamente por diferentes vias, como no seio das famílias circenses tradicionais, nas escolas de circo e até mesmo por meio do autodidatismo e da observação prática de longo prazo. A criação da Escola Internacional de Teatro Jacques Lecoq, na França, a partir da década de 1960, marca um importante passo para a formalização desse ensino no contexto teatral, uma vez que sistematizou conteúdos em uma estrutura curricular voltada à formação artística.

Desde sua criação, a escola desenvolve uma pedagogia teatral centrada no movimento, baseada na observação do mundo e do corpo em ação, em que o aprendizado se estrutura como um percurso que vai do silêncio à palavra. Como afirma Lecoq: "Começamos pelo silêncio, pois a palavra ignora, na maioria das vezes, as raízes de onde saiu, e é desejável que, desde o princípio, os alunos se coloquem no âmbito da ingenuidade, da inocência e da curiosidade" (2010, p. 60).

Lecoq chegou ao universo do teatro vindo do esporte, descobrindo a geometria do movimento como ginasta. Essa origem no esporte e no movimento influenciou sua percepção da linguagem do corpo e sua aplicação no teatro. Ao considerar o corpo como elemento central para a experiência da arte cênica, sua pedagogia busca desenvolver na(o) estudante um "novo corpo poético", recriado.

Sua proposta é concebida a partir do que ele chama de “A viagem”, por meio da qual a(o) estudante passa por diversos exercícios e proposições, técnicas de interpretação com máscaras, análises de movimentos e improvisações. Em 1962, a palhaçaria passou a integrar esse percurso, o que ampliou os horizontes dramáticos da escola: “Explorando o domínio do derrisório e do cômico, descobri a busca do seu próprio clown, que daria ao ator uma grande liberdade para si mesmo. Essa exploração provocou a abertura de um vasto território

dramático e encontrou seu lugar, em seguida, em numerosos espetáculos" (LECOQ, 2010, p. 35).

A proposta pedagógica da escola se desenvolve ao longo de dois anos, em um percurso progressivo que articula técnicas de movimento, análise do gesto e experimentações cênicas. No primeiro ano, o foco recai sobre o trabalho com máscaras, a análise de movimentos e improvisações com temáticas variadas. Já o segundo ano aprofunda o estudo da linguagem gestual por meio da exploração de cinco territórios dramáticos — melodrama, commedia dell'arte, bufões, tragédia e palhaçaria — promovendo a articulação entre expressão poética e criação cênica. Além do curso principal, a escola também oferece o *Laboratoire d'Étude du Mouvement* (LEM), criado em 1994 por Lecoq e pelo arquiteto e cenógrafo Cristiani. Trata-se de um curso complementar dedicado à exploração do espaço e do movimento, voltado a alunos interessados em cenografia, arquitetura e dramaturgia visual.

Um dos trabalhos mais importantes de sua pedagogia é o da máscara neutra, que tem o objetivo principal de desenvolver “[...] a presença do ator no espaço que o envolve. Ela o coloca em estado de descoberta, de abertura, de disponibilidade para receber [...]” proporcionando ao aprendiz um espaço de descoberta e de potencialização da gestualidade por meio do “estado de equilíbrio” e da “economia de movimentos” (2010, p. 71). A máscara, elemento central da atividade, serve como base para este trabalho, por meio do qual “o rosto do ator desaparece, e percebe-se o corpo mais intensamente” (2010, p. 71). Para Lecoq a máscara neutra extraí algo do ator, tornando-o mais disponível e sem a gesticulação excessiva muito comum entre aprendizes, permitindo então que todos os movimentos se revelem de maneira potente.

Foi nesse contexto de uma pesquisa majoritariamente voltada para a redescoberta do movimento e da expressividade corporal que Lecoq voltou seu interesse também para aquela que chamou de “a menor máscara do mundo”, o nariz vermelho, desenvolvendo uma metodologia própria nesse campo de estudo (LECOQ, 2010). O ponto de partida para o estudo da(o) palhaça(o) surgiu com uma proposição baseada em uma pergunta simples: “O clown faz rir, mas como?” (LECOQ, 2010, p. 213). Lecoq então propôs que seus estudantes se colocassem em círculo e tentassem fazer rir aqueles que os observavam. Conforme seu relato:

Um após o outro, eles tentaram umas palhaçadas, umas cambalhotas, uns jogos de palavras fantasiosos, tudo em vão! O resultado foi catastrófico. Sentíamos algo preso na garganta, uma angústia no peito, tudo se tornava trágico. Quando se deram conta desse fracasso, pararam com a improvisação

e foram sentar-se, desapontados, confusos, perturbados. Foi então, vendo-se naquele estado de fraqueza, que todos se puseram a rir, não do personagem que pretendiam apresentar, mas da própria pessoa, assim, despida. Encontramos! O clown não existe fora do ator que o interpreta. Somos todos clowns. Achamos que somos belos, inteligentes e fortes, mas temos nossas fraquezas, nosso derrisório, que, quando se expressa, faz rir. (LECOQ, 2010, p. 213)

Assim se iniciou a pesquisa da(o) palhaça(o) própria(o) de cada uma(um), baseada na premissa de que a(o) palhaça(o) não é uma personagem a ser criada a partir de características externas, mas uma figura que emerge da própria pessoa da(o) intérprete. Diferente de outras formas de atuação que partem da construção de tipos, o trabalho com palhaçaria exige um retorno ao eu mais genuíno, revelando aquilo que é frágil, ridículo e contraditório da(o) artista.

Além disso, essa figura cômica não reside no êxito, mas precisamente no fracasso. O riso surgiu, então, não da personagem que tentavam representar, mas da pessoa que se revelou, despida de defesas. A partir daí, Lecoq passa a compreender a(o) palhaça(o) como um território dramatúrgico em que o riso é provocado pela exposição do fracasso e do aspecto derrisório da condição humana.

É importante destacar que o estudo da palhaçaria surge no segundo ano do curso, após estudantes passarem por diferentes tipos de máscaras e se aprofundarem no trabalho corporal, vocal e gestual. Como afirma Lecoq, “[...] de propósito, disponho esse trabalho no fim do percurso, pois o clown exige uma forte experiência pessoal do ator” (LECOQ, 2010, p. 220). Trata-se, portanto, de um processo que demanda maturidade cênica, disponibilidade para o jogo e uma profunda escuta de si e do outro, construídos ao longo do percurso formativo.

No meu caso, como já mencionado, não percorri esse caminho formativo dentro de uma escola como a de Lecoq, mas por meio de oficinas livres, de curta duração, com abordagens variadas e nem sempre conectadas entre si. A diferença entre ter passado ou não por uma escola de palhaçaria é colocada por Lecoq da seguinte forma:

Não é à toa que, quando esse trabalho chega ao fim depois de dois anos na Escola, os alunos já estão habituados a comprometer-se com o jogo, a conhecer-se e a se mostrar. Não é sempre assim nos numerosos estágios de clown propostos aqui e acolá, que só oferecem uma abordagem superficial, e redutora, de um trabalho que necessita de todas as fases anteriores. (LECOQ, 2010, p. 220)

A crítica de Lecoq aponta para o risco de abordagens apressadas que ignoram a complexidade do trabalho em palhaçaria. Trata-se de uma observação pertinente,

especialmente quando se considera a realidade de formações realizadas por meio de oficinas livres e de curta duração.

Ao mesmo tempo, reconheço que minha trajetória foi permeada por esse tipo de formação, o que pode ter feito com que meu conhecimento fosse, em um primeiro momento, superficial. Embora eu tenha tido a oportunidade de participar de oficinas com grandes mestres e abordagens valiosas, isso não substitui a profundidade de um percurso sistemático como o da escola de Lecoq. Por outro lado, essa formação fragmentada foi justamente o motivo pelo qual me empenhei em tentar suprir as lacunas do meu percurso na palhaçaria, por meio de pesquisas e experimentações práticas.

Ainda que meu percurso tenha se dado por outros caminhos, é na perspectiva de “conectar os pontos” entre diferentes abordagens e experiências vividas que encontro um caminho possível de análise dos elementos gestuais que sustentam a comicidade na palhaçaria. Sendo assim, é de interesse desta pesquisa compreender a abordagem de Lecoq sobre a palhaçaria a fim de relacioná-la com outras abordagens, valendo-se também de suas reflexões sobre o movimento e a gestualidade, que perpassam seu pensamento e serão exploradas ao longo dessa investigação da gestualidade cômica.

Retomando a abordagem de Lecoq sobre a palhaçaria, nessa etapa, estudantes passam por um processo de busca de seu próprio ridículo, dando início a um trabalho cômico de caráter pessoal. Enquanto a máscara neutra, colocada no início do percurso, se revela um elemento coletivo, a palhaçaria, colocada ao final, ressalta o indivíduo em sua singularidade.

Lecoq defendia a ideia de que, diferentemente de quando se representa uma personagem, fazer palhaçaria está intimamente ligada com a pessoa da(o) artista. E um dos primeiros pontos de contato entre o indivíduo e a sua comicidade nesse processo com o nariz vermelho, são seus aspectos físicos e a maneira como seu corpo se relaciona com o espaço, como se pode observar no seguinte trecho:

[...] buscamos no corpo certas maneiras escondidas. Observando o caminhar natural de cada um, identificamos os elementos característicos (um braço que balança mais do que outro, um pé que vira para dentro, uma barriga ligeiramente para a frente, uma cabeça que pende de lado) que, progressivamente, exageramos para chegar a uma transposição pessoal. (LECOQ, 2010, p. 217-218)

Através desse enfoque no corpo, a(o) aprendiz tem a oportunidade de explorar e revelar características únicas que contribuem para a construção de uma comicidade autêntica. Ao identificar e exagerar pequenas particularidades físicas e gestuais, inicia-se um jogo em

que essas singularidades ganham destaque, sendo ampliadas por meio de uma transformação poética do corpo. É nesse processo de ampliação que se forja o corpo da(o) palhaça(o).

Nesse processo, Lecoq também propõe um mergulho ainda mais profundo na composição corporal, ao incentivar a(o) aprendiz a explorar os chamados “gestos proibidos” — aqueles movimentos reprimidos pela normatização social desde a infância, como “ande corretamente” ou “pare de mexer no cabelo” (2010, p. 218). Ao trazer à tona gestos que foram reprimidos ou corrigidos ao longo da vida, o corpo da(o) palhaça(o) se liberta de amarras sociais e se abre para uma liberdade de jogo mais ampla, revelando aspectos genuínos, espontâneos e muitas vezes insuspeitos da expressividade individual.

Essa escuta atenta ao corpo e aos sinais que ele emite, também está presente na proposta formativa de Puccetti (2012). Primeiramente Puccetti expõe seus aprendizes a dois tipos de treinamento, um fundamentado na exaustão física e outro que visa dar forma e controle para as ações. Em um outro momento da sua formação, Puccetti lança mão de algumas estratégias de construção da figura cômica por meio de proposições a partir das quais ele observa os pequenos gestos que “escapam” ao controle da(o) aprendiz e que, segundo ele “[...] contém um embrião do futuro comportamento físico do palhaço e de sua lógica de interação com o mundo” (2012, p. 125).

Desse modo, se Lecoq busca liberar gestos interditados em nome de uma presença mais autêntica e vulnerável, Puccetti observa com atenção os gestos que “escapam” ao controle da(o) aprendiz como ponto de partida para a construção da lógica corporal da(o) palhaça(o).

A combinação de trabalhos de Puccetti também envolve um destrinchar desses modos de se organizar corporalmente, passando por um processo de observação detalhada de traços específicos. Por exemplo, “fazer um estudo prático do andar normal (aquele do dia a dia) de cada aprendiz. Inicialmente tenta-se destrinchar esse andar e perceber os elementos nele presentes” (PUCCETTI, 2017, p. 44). Depois disso, as(os) aprendizes vão dilatando e acentuando essas características, entendendo no próprio corpo “como fazer o andar normal e sua versão ampliada” (PUCCETTI, 2017, p. 44).

Essa relação é central na construção da corporeidade cômica e emerge a partir de um processo de investigação detalhada, tendo em vista que a(o) palhaça(o) “não se trata de um personagem, ou seja, uma entidade externa a nós, mas da ampliação e dilatação dos aspectos ingênuos, puros e humanos [...] portanto estúpidos, do nosso próprio ser” (BURNIER, 2001, p. 209).

Desse modo, a noção de “exagero” de elementos característicos de cada indivíduo, proposta por Lecoq, encontra ressonância nas ideias de dilatação desenvolvidas por Puccetti e Burnier. Ao destacar e ampliar singularidades corporais já presentes no corpo do(a) aprendiz, Lecoq evidencia como a comicidade pode emergir desse processo de intensificação, o que se aproxima daquilo que Burnier e Puccetti descrevem como dilatação.

Para esses autores, a noção de dilatação parece tratar-se de um processo que parte da observação minuciosa dos gestos cotidianos e caminha em direção à sua acentuação, permitindo à(ao) aprendiz acessar camadas mais profundas de sua expressividade cômica. Assim, embora utilizem diferentes palavras como “exagerar”, “ampliar” e “dilatar”, todos apontam para uma mesma direção: a transformação do gesto ordinário em matéria cômica por meio de sua intensificação.

Neste processo, pode-se perceber ainda, um movimento que vai do cotidiano ao não-cotidiano, permitindo que a(o) aprendiz possa transitar entre o familiar e o inusitado. Para aprofundar no tema da dilatação das características da(o) intérprete, é pertinente recorrer a algumas abordagens sobre o conceito de corpo dilatado.

### **1.1.2 Corpo Dilatado**

Nos estudos de Eugenio Barba e Nicola Savarese, que buscam identificar princípios que transcendem culturas e estilos de representação, o conceito de “corpo dilatado” aparece, como forma de explicar sobre um modo de utilização do corpo que vai além dos limites do cotidiano. Segundo os autores:

O corpo dilatado é um corpo quente, mas não no sentido emocional ou sentimental. Sentimento e emoção são apenas uma consequência, tanto para o ator como para o espectador. O corpo incandescente, no sentido científico do termo: as partículas que compõem o comportamento cotidiano foram excitadas e produzem mais energia, sofreram um incremento de movimento, separam-se mais, atraem-se e opõem com mais força, num espaço mais amplo ou reduzido. (BARBA; SAVARESE, 1995, p.54)

Essa perspectiva enfatiza uma transformação dinâmica e estrutural no comportamento corporal, como resultado de um aumento na intensidade e na qualidade do movimento. Para discutir esse conceito, Barba e Savarese fazem uma distinção entre técnicas cotidianas, regidas pela "lei do mínimo esforço", e técnicas extracotidianas, que são caracterizadas pelo

"excesso de energia" e por um comportamento reconstruído pela(o) intérprete. São as técnicas extracotidianas que geram o "corpo-em-vida" e "dilatam a presença do ator".

Essa noção de corpo dilatado, no entanto, já se fazia presente no trabalho de Étienne Decroux e em suas contribuições com a mímica moderna (BONFITTO, 2011). O trabalho de Decroux visava expandir as capacidades da(o) intérprete, transformando o corpo em um meio expressivo altamente articulado e capaz de comunicar ideias complexas e estados mentais através do movimento em sua totalidade. A ideia era que o corpo da(o) intérprete se transformasse em um corpo "vivo", que se caracterizava "Por meio da eliminação da palavra e da intensificação de sua presença[...]" (BONFITTO, 2011, p. 63).

Neste sentido sua abordagem envolvia dar ênfase ao tronco (core ou corpus) como a essência expressiva do corpo, em contraste com o teatro tradicional europeu que priorizava as extremidades como a face e as mãos para a expressão. Seu treinamento tinha como objetivo permitir que o ator respondesse com o tronco com a mesma facilidade com que os pantomimos do século XIX usavam o rosto e os braços (LEABHART, 2007).

Ao deslocar a ênfase da expressividade facial para uma ação que envolve o corpo por completo, Decroux (1985) propunha uma abordagem que hierarquizava o que ele chamava de "instrumentos de expressão" da seguinte maneira: "primeiro o corpo, depois os braços e as mãos e, por último, o rosto". Para justificar essa ênfase no corpo, o autor argumenta que "os instrumentos de expressão do corpo são grandes, e os do rosto são pequenos". Em síntese, Decroux condensa seu pensamento ao afirmar que "a ampliação física atua como um alto-falante da verdade" (DECROUX, 1985, p. 68).<sup>20</sup>

É importante destacar que os estudos de Barba, Savarese e Decroux sobre o corpo dilatado, fazem parte de uma investigação sobre a presença cênica e a capacidade da atriz e do ator de capturar a atenção do público. Apesar disso, é possível estabelecer diálogos entre esses estudos e a palhaçaria, como uma forma de entender esse modo de reorganização e treinamento técnico do corpo, proposto na iniciação. Compreender essa reorganização como uma dilatação das características pessoais da(o) artista, ajuda a visualizar a alteração do modo como o corpo ocupa e interage com o espaço, proporcionando uma fisicalidade que desafia a lógica comum e dá vida à lógica física e inesperada do corpo cômico.

Um dos princípios investigados por Barba que se relacionam com o corpo dilatado é o equilíbrio precário. Para desenvolver sobre esse princípio, Barba se baseia nas abordagens de

---

<sup>20</sup> "In our corporeal mime, the hierarchy of the instruments of expression is as follows: first the body, then the arms and hands, and last, the face. [...] the body's instruments of expression are large and those of the face are small. [...] Physical largeness acts as the loudspeaker of truth" (DECROUX, 1985, p. 68, tradução minha).

Decroux e em seu conceito de “equilíbrio instável”, que se organiza na premissa de que o equilíbrio “[...] se alterado em direção à instabilidade, uma instabilidade controlada, pode gerar tensões diferenciadas no corpo, as quais passam a ser ‘íscas’ que tornam o corpo ‘vivo’” (BONFITTO, 2011, p. 77). Sendo assim, a dilatação das ações seria uma função do equilíbrio instável, resultando em uma ação, nas palavras de Bonfitto, “perceptivelmente mais interessante. Uma ação dilatada” (2011, p. 99).

Do ponto de vista físico, pode-se considerar que essa ação dilatada se dá pela alteração do modo como o corpo ocupa e interage com o espaço, por meio de uma dinâmica de oposições. Ao ser submetido a essas forças de oposição, o corpo ganha densidade, energia e tônus, transformando-se num organismo expressivo capaz de capturar a atenção do espectador.

Essa dinâmica ocorre da seguinte maneira: “o ator desenvolve resistência criando oposições: essa resistência aumenta a densidade de cada movimento, dá ao movimento uma maior intensidade energética e tônus muscular” (BARBA; SAVARESE, 1995, p. 184). Esse estado, portanto, ocorre quando forças opostas atuam simultaneamente no corpo, gerando tensão e potencializando a expressividade. Para explicar esse comportamento, Barba e Savarese citam o “princípio da negação”, que envolve iniciar a ação “na direção oposta àquela para a qual a ação será finalmente dirigida” (BARBA; SAVARESE, 1995, p. 57). Por exemplo: antes de saltar dobra-se os joelhos; antes de dar um soco, move-se o braço na direção oposta.

Segundo Bonfitto, Decroux considera as oposições um princípio vital na criação do movimento e da ação na mímica corporal (2011, p. 98). Para o autor, forças opostas estão envolvidas no equilíbrio instável, sendo, portanto, centrais para a construção da ação física. Decroux concebe “o equilíbrio instável como produtor de tensões e o esforço como estabelecimento de um jogo de um jogo de forças opostas” (BONFITTO, 2011, p. 98). Essas tensões musculares e forças contrastantes têm a função de dilatar as ações, transformando o corpo em signo por meio do princípio de equivalência. Como explica Bonfitto, “a partir desse princípio, o corpo pode representar algo diferente de si mesmo e transformar-se em signo” (BONFITTO, 2011, p. 98).

Lecoq, por sua vez, embora não trabalhe com o conceito de dilatação especificamente, reconhece a oposição como uma das “leis do movimento” que organizam todas as situações teatrais, listando-a ao lado de equilíbrio, desequilíbrio, alternância, compensação, ação e reação. Nesse caso, trata-se de uma formulação distinta daquela de Barba e Decroux, mas que

dialoga com elas na medida em que também parte da ideia de que o movimento se constitui em tensões e polaridades.

Nesse sentido, a oposição também parece estar diretamente ligada às dinâmicas que regem essas leis, como se pode ver na descrição:

A análise dos movimentos evidencia, enfim, algumas leis genéricas que vou resumir do seguinte modo:

1. não há ação sem reação;
2. o movimento é contínuo, ele avança sem parar;
3. o movimento sempre provém de um desequilíbrio, em busca do equilíbrio;
4. o próprio equilíbrio está em movimento;
5. não há movimento sem ponto fixo;
6. o movimento evidencia o ponto fixo;
7. o ponto fixo também está em movimento.

Esses princípios podem ser complementados pelas resultantes do jogo permanente entre equilíbrio e desequilíbrio de forças, que são as *oposições* (para ficar de pé, o homem opõe-se à gravidade...), as *alternâncias* (o dia se alterna com a noite, como o riso com o choro...), e as *compensações* (levar uma mala com o braço esquerdo obriga a compensação, levantando-se o braço oposto...). (LECOQ, 2010, p. 140, grifo do autor)

Pode-se observar que essas leis revelam que a dinâmica do movimento é sustentada por uma lógica de forças de oposição. A ação só se completa pela reação que a sucede; o ponto fixo só se evidencia porque algo que se move em relação a ele; o equilíbrio só é perceptível quando confrontado com o desequilíbrio. Ao afirmar que "não há movimento sem ponto fixo" e, ao mesmo tempo, que "o ponto fixo também está em movimento", Lecoq explicita que essas polaridades não se anulam, mas coexistem em um jogo de interdependência.

É importante destacar ainda que, embora se possa observar essa convivência de opostos nas leis de movimento nas quais Lecoq se baseia, ele também aplica essa noção para as situações teatrais. Para explicar as ações de “empurrar e puxar”, Lecoq descreve uma cena em que Arlequim é pressionado a ir para a guerra, estabelecendo uma relação entre a situação dramática vivida por Arlequim e a lógica corporal dessas ações (2010, p. 129). Desse modo, a oscilação do personagem entre a recusa e o engajamento, entre a resistência e o entusiasmo, pode ser compreendida tanto como uma dinâmica física quanto como construção narrativa, sustentada por impulsos motores opostos. A dinâmica de oposições, neste caso, torna visível a instabilidade do personagem e dá forma gestual à contradição interna que o move.

No universo da palhaçaria, essa lógica da oposição assume uma dimensão ainda mais complexa, como uma figura essencialmente paradoxal, que vive em permanente conflito

consigo mesma(o). Sua comicidade nasce da oposição entre intenções e resultados, entre desejo e fracasso, entre o que tenta controlar e o que escapa ao controle. Trata-se de um corpo em constante embate, não apenas com o mundo, mas com seus próprios impulsos e contradições, o que pode se expressar diretamente na gestualidade da cena.

A pedagogia da palhaçaria proposta por Lecoq explora diretamente essa tensão. Ao trabalhar com os chamados “gestos proibidos” — aqueles que foram socialmente reprimidos, recalcados ou educadamente silenciados — o treinamento convida intérpretes, ainda em processo de formação e produção de comicidade, a explorarem e permitirem que sua vulnerabilidade seja exposta. Expressar esses gestos é um ato de oposição às injunções normativas do cotidiano, e, ao mesmo tempo, um gesto de liberdade física e simbólica. Nesse processo, o corpo antes habitual agora age de maneira inusitada, onde o que era disfarçado ou domesticado ganha expressão visível e comunicativa, tendo em vista que, o que socialmente é visto como um defeito é assumido, dilatado e convertido em fonte de riso e conexão com o público.

No entanto, a dilatação não pode ser restringida ao corpo físico, ela também abrange uma dilatação mental — ou o que ele também denomina de corpo mental — que se justifica da seguinte forma:

A ponte entre o físico e o mental provoca uma ligeira mudança de consciência, que permite vencer a inércia, a monotonia da repetição. A dilatação do corpo físico é de fato sem utilidade se não é acompanhada por uma dilatação do corpo mental. O pensamento deve atravessar de forma tangível a matéria: não só manifestar-se no corpo em ação, mas também atravessar o óbvio, a inércia, a primeira coisa que surge quando imaginamos, refletimos, agimos. (BARBA; SAVARESE, 1995, p.58)

A dilatação física, portanto, deve estar acompanhada de uma transformação mental, permitindo aos artistas ultrapassar seus limites e acessar novas maneiras de se movimentar. Essa transformação, que emerge da interação entre corpo e pensamento, é também o que provoca a passagem do cotidiano para o extracotidiano.

Nesse sentido, é possível encontrar em Gilberto Icle (2006) algumas reflexões que dialogam com essas ideias, ao propor aproximações entre consciência, ação e presença no trabalho da(o) atriz/ator. Em seus estudos, Icle investiga os mecanismos da consciência no fazer cênico, tendo a linguagem da palhaçaria como ponto de partida para sua pesquisa.

A ideia de “extracotidiano”, nos estudos de Icle, “Assinala a diferença entre uma dimensão cotidiana, na qual todos nós vivemos, e a dimensão extracotidiana, que caracteriza

a reconstrução artificial da vida pelas artes do espetáculo [...]” (ICLE, 2006, p. XVII). Essa reconstrução se dá por meio de comportamentos que resultam em manifestações simbólicas, como o teatro, por exemplo. O sujeito desses comportamentos, para o estudioso, é o “sujeito extracotidiano”, que é o foco da sua pesquisa.

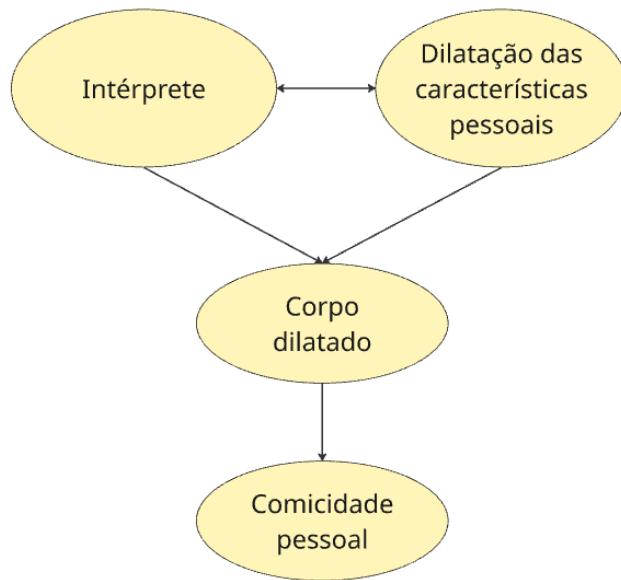
Para Icle, o sujeito extracotidiano se caracteriza por uma “singular configuração da consciência”, que o torna presente em cena e, assim, modifica a percepção que o espectador tem dele. Esse estado presente, segundo o autor, “dilata as energias corporais unindo intenção e ação no tempo e no espaço” (ICLE, 2006, p. 32). Não se trata apenas de uma presença física, mas de uma alteração intencional da consciência de estar diante do observador.

Desse modo, a dilatação, embora diretamente conectada ao corpo físico, também envolve uma reconfiguração da consciência da(o) artista em cena, resultando, portanto, em uma dilatação psicofísica. Esse estado presente e dilatado, cria uma percepção ampliada de si e de sua relação com o entorno, consolidando a fisicalidade como um ato consciente e pleno de significado (ICLE, 2006, p. 32).

Ao analisar o trabalho de seus alunos, Icle pôde perceber que o mecanismo de consciência acontece por meio de uma compreensão e apropriação de ações que a(o) aprendiz já domina no plano motor. Segundo o autor, “trata-se de uma espécie de apropriação de si ou das ações próprias numa dimensão que faz a experiência se constituir de forma tão profunda, capaz de construir conhecimento e, por isso, mudar as estruturas do sujeito” (ICLE, 2010, p. 37). Na composição da figura cômica, essa mudança de estruturas do sujeito, resulta em uma transformação que abrange a relação corpo e mente, proporcionando um mergulho na própria fisicalidade, na escuta do corpo e na ressignificação das ações já conhecidas.

Sendo assim, as reflexões de Icle dão destaque para essa transformação que também envolve uma mudança na consciência do(a) intérprete. A dilatação, portanto, não se limita a uma intensificação do gesto, mas implica uma reorganização psicofísica que conecta corpo, intenção e presença. Dessa forma, conforme as abordagens investigadas até aqui, pode-se afirmar que o estabelecimento da figura cômica se dá pela exploração e exposição das características particulares da(o) intérprete, que potencializam a expressividade do corpo e permitem acessar sua singularidade cômica.

**Figura 4 - Esquema visual: corpo dilatado.**



Fonte: Fonte: Autora desta pesquisa.

Este esquema ilustra a dinâmica de transformação que conduz da(o) figura da(o) intérprete à da palhaça(o), passando por um processo de dilatação psicofísica de suas características. A intensificação do gesto e a reorganização corporal desencadeiam uma reconfiguração da gestualidade, resultando em um corpo dilatado, sendo a partir desse corpo que a(o) palhaça(o) desenvolve sua comicidade. Ao dilatar o corpo, dilata-se também a consciência, instaurando um estado de disponibilidade que favorece o jogo e, sobretudo, a emergência da singularidade da figura cômica.

A(o) palhaça(o), nesse sentido, não é imposta de fora, mas emerge de dentro, como resultado de um processo psicofísico de dilatação que singulariza o gesto e torna visível o aspecto paradoxal e sensível dessa figura.

Tendo em vista essas primeiras reflexões sobre o corpo dilatado, o próximo tópico explora o universo do nariz vermelho e sua capacidade de colocar a(o) intérprete em um estado de jogo e relação.

## 1.2 A Dinâmica Relacional

No período em que atuei como docente do curso de Teatro no Centro Universitário IESB, como já mencionado anteriormente, tive a oportunidade de ministrar a disciplina

"Palhaçaria" do curso. A ementa da disciplina contempla os seguintes temas: "o palhaço: o clown e o bufão. A tradição do circo e atualização do palhaço na cena contemporânea. O estudo do riso e da comicidade não verbal. Os processos compositivos com uso da máscara da(o) palhaça(o): o nariz vermelho. Jogos de composição e improviso orientado". Seus objetivos principais são: proporcionar a experiência, vivência e estudo da arte da palhaçaria; familiarizar estudantes com a linguagem da palhaçaria; ampliar o desenvolvimento e ampliação do repertório criativo de atuação.<sup>21</sup>

A disciplina está inserida no quinto semestre do curso, dentro do eixo de Corpo, e é oferecida após estudantes terem percorrido um percurso formativo que inclui diversas disciplinas voltadas ao trabalho corporal, à interpretação e à voz. Entre essas, destaca-se "Teatro de Formas Animadas", também pertencente ao eixo de Corpo, cujo foco está nos processos compositivos que envolvem a interação entre corpo e objeto, incluindo uma introdução aos princípios das máscaras teatrais e da manipulação de bonecos. Nessa disciplina, estudantes têm contato com os fundamentos da máscara neutra e iniciam uma investigação sobre a gestualidade como elemento expressivo e narrativo. Esse percurso contribui para que cheguem à disciplina de Palhaçaria com um repertório corporal prévio.

Um dos exercícios que costumava aplicar na disciplina de Palhaçaria era o que eu chamava de "o nascimento da(o) palhaça(o)". Este exercício propõe um primeiro contato da(o) aprendiz com o nariz vermelho permitindo-lhe acessar um estado de jogo e relação característico dessa linguagem. É um processo que envolve explorar um novo modo de ser e se relacionar com as coisas, buscando trabalhar principalmente a presença e a escuta.

Para conduzir a turma por uma jornada de descoberta e conexão — tanto com o próprio corpo quanto com o ambiente —, proponho, inicialmente, um exercício no qual a(o) aprendiz revisita, de forma gradual, memórias e sensações de sua história pessoal, ativando também a imaginação. Em seguida, o grupo é convidado a uma primeira exploração do nariz vermelho, guiada pela ideia de ver o mundo como se fosse pela primeira vez.<sup>22</sup>

Antes de iniciar, explico às(as) estudantes que o exercício é composto por duas etapas: a primeira consiste em uma jornada pela memória e pela imaginação; a segunda, em

<sup>21</sup> Informações extraídas da ementa da disciplina de Palhaçaria e podem ser encontradas no PPC do curso de Teatro do Centro Universitário do IESB, sob o nome de "Corpo, movimento e Linguagem V", neste documento: <<https://drive.google.com/file/d/1eHa4jHmuTHP10LBuD5JC7ew15znxInog/view?usp=sharing>>.

Em 2019, a matriz curricular do curso passou por atualizações tendo os nomes das disciplinas alterados, entre outras coisas. Disponível em: <<https://www.iesb.br/content/uploads/2021/01/GRADE-MODULAR-Teatro.pdf>>. Acesso em: 12 de jul. 2025.

<sup>22</sup> Essa prática foi inspirada no exercício chamado Regressão, relatado na página 64 do livro *Angels can fly* de Alan Clay. No livro, o exercício se diferencia da minha proposta em sala de aula apenas na segunda parte, que é realizada sem o uso do nariz vermelho.

uma exploração com o nariz vermelho. Para dar início, peço que cada pessoa pegue seu nariz vermelho, pendure-o no pescoço e se acomode em um espaço da sala onde possa deitar-se de costas no chão. Em seguida, passo a conduzir a jornada, atuando como uma voz externa que orienta o grupo ao longo de todo o exercício.

Inicialmente, peço que fechem os olhos, relaxem o corpo, respirem profundamente e deixem os pensamentos fluírem naturalmente, sem se apegar a nenhum deles. Aos poucos, conduzo a turma em uma jornada de retorno no tempo, partindo da fase adulta até o momento em que estavam na barriga da mãe. A cada parada, a cada poucos anos, convido-as(os) a resgatar memórias e sensações correspondentes a cada fase da vida. A partir dos três anos de idade em diante, quando as lembranças tendem a se tornar mais vagas, o grupo é estimulado a acionar a imaginação para reconstruir sensações e imagens que não estejam acessíveis pela memória.

Tendo concluído essa primeira etapa, a turma é instruída a colocar o nariz vermelho e ir abrindo os olhos devagar. Inicia-se então a etapa de exploração do nariz vermelho, na qual a(o) aprendiz recebe a orientação de se deixar guiar por, e através dela, olhando tudo como se fosse a primeira vez, com um olhar de interesse e curiosidade.

Quando damos início à segunda etapa do exercício, a(o) aprendiz recebe a orientação de perceber o próprio corpo por meio do nariz vermelho, direcionando-o como um terceiro olho para esse corpo, mapeando sua estrutura física, descobrindo os movimentos, as sensações e os sons que produz. A partir desse corpo renovado, deve-se relacionar com o espaço, primeiro descobrindo o chão, depois os apoios, os deslocamentos, as distâncias, o ambiente ao seu redor e os objetos, desfrutando de um olhar inaugural, por meio do qual tudo é novo e único assim como o seu próprio corpo. Por fim, a(o) aprendiz se direciona ao outro, com o mesmo olhar de curiosidade, por meio da aproximação, do toque, da comparação dos diferentes corpos, e da troca de modo geral.

Nesse momento, como docente, observo atentamente como essas conexões se estabelecem nesse primeiro encontro com o nariz vermelho, analisando de que maneira esse jogo se materializa no corpo da(o) aprendiz. Esse processo me chamou a atenção para a conexão entre o trabalho com o nariz vermelho e a capacidade da(o) intérprete de colocar-se em relação.

### **1.2.1 O Nariz Vermelho**

Para iniciar uma reflexão sobre o trabalho com o nariz vermelho, é importante reconhecer que a arte da palhaçaria, amplamente estudada hoje, tem suas raízes em expressões cênicas ligadas ao uso de máscaras. É comum em estudos teatrais ocidentais a associação dessa figura com as máscaras da *Commedia dell'arte*, como se pode observar pela afirmação de Fo: “Podemos dizer que as máscaras à italiana nasceram de um casamento obsceno entre jogralesas, fabuladores e *clowns*; e, posteriormente, depois de um incesto, a Commedia pariu dezenas de outros *clowns*” (FO, 1997, p. 305).

Na abordagem historiográfica de Castro (2005), em sua pesquisa sobre a linhagem histórica da(o) palhaça(o), a conexão entre essa figura e as tradições que utilizam máscaras vai muito além. Essa trajetória se estende desde formas teatrais como a Comédia Atelana e a *Commedia dell'Arte*, até figuras brasileiras como o palhaço colonial mascarado e os palhaços das Folias de Reis. A origem dessa figura, no entanto, antecede as formas teatrais convencionais e também tem relação com práticas ritualísticas. Como afirma Castro, "o palhaço está presente em todas as culturas, e a mais antiga expressão do personagem é a que se faz presente nos rituais sagrados" (2005, p. 19).

Sobre a dimensão ritualística e simbólica da máscara, vale destacar as reflexões de Bakhtin, que afirma o seguinte:

A máscara traduz a alegria das alternâncias e das reencarnações, a alegre relatividade, a alegre negação da identidade e do sentido único, a negação da coincidência estúpida consigo mesmo; a máscara é a expressão das transferências das metamorfoses, das violações das fronteiras naturais, da ridicularização, dos apelidos; a máscara encarna o princípio de jogo da vida, está baseada numa peculiar inter-relação da realidade e da imagem, característica das formas mais antigas dos ritos e espetáculos. (BAKHTIN, 1987, p. 35)

O autor comprehende a máscara, portanto, como um símbolo de transformação e transgressão, cujas raízes estão fincadas nas mais antigas práticas rituais e espetaculares. Para o autor, a máscara instaura um espaço de ambiguidade e reinvenção, próprio dos ritos em que o sagrado e o profano se entrelaçam.

Além disso, para o autor, a máscara expressa a fluidez das identidades, recusando qualquer noção fixa de sujeito, afirmindo a multiplicidade e a abertura a diferentes versões de si. Sua perspectiva indica o jogo subversivo que desafia hierarquias e normas sociais, alinhando-se a uma lógica de carnavalização. Nesse contexto, a máscara não apenas representa, mas também age sobre o real, instaurando uma zona de ambiguidade própria dos ritos e espetáculos antigos, onde opostos coexistem e se entrelaçam.

Na pesquisa de Joice Aglae Brondani (2011) sobre as conexões entre a máscara do bufão, as máscaras da Commedia dell'Arte e da palhaçaria, a pesquisadora aponta para o bufão como uma figura central na cadeia evolutiva das máscaras cênicas. Neste percurso, Brondani estabelece uma conexão direta entre este e os rituais ancestrais, especialmente os dionisíacos, e o carnaval.

Ao contextualizar a máscara em seu sentido mais ritualístico, a pesquisadora afirma que: “[...] a máscara/objeto quando acionada (portada, nominada ou na sua compreensão) funciona (em ideia) como um link<sup>23</sup>, abrindo uma janela para um outro espaço - o universo no qual ela foi engendrada e o qual representa” (BRONDANI, 2011, p. 72). Nessa mesma direção, Brondani afirma que o bufão pode ser compreendido como uma “máscara de corpo todo”, uma figura que sintetiza uma visão de mundo encarnada no corpo: “[...] quem a veste, deve vestir, também, o seu universo” (BRONDANI, 2011, p. 81). E complementa: “Neste ato de vestir/travestir, então, o bufão traz com ele a natureza da metamorfose em transformação e renovação, e esta qualidade, posteriormente, desdobra-se em máscaras dell’arte e clowns” (BRONDANI, 2011, p. 81).

A articulação entre as perspectivas de Bakhtin e Brondani permite compreender a máscara — e, por extensão, o nariz vermelho — como um dispositivo de travessia simbólica ligada à transgressão, à ambiguidade e à metamorfose. Ambas as abordagens reforçam a ideia de que a máscara reorganiza o real ao evocar outras camadas de sentido e existência. No contexto da palhaçaria, essa ancestralidade ressurge na figura do(a) palhaço(a), cuja lógica de atuação — corporal, simbólica e cômica — ecoa os mesmos princípios de transgressão e renovação do bufão. Assim, o nariz vermelho herda essa carga simbólica e atua como um ativador de um outro estado de ser.

Nesse sentido, pode-se encontrar métodos contemporâneos de formação em palhaçaria que se organizam a partir de perspectivas mais ritualísticas na relação com a máscara, sendo um dos exemplos mais significativos o método desenvolvido por Richard Pochinko e continuado por Sue Morrison, no Canadá, conhecido como *Clown Through Mask*.<sup>24</sup> Esse método parte de uma fusão entre as técnicas com máscaras e ensinamentos

---

<sup>23</sup> Brondani (2011) utiliza o termo "link", emprestado da informática, como metáfora para evidenciar o potencial da máscara/objeto como um portal que ativa novas camadas de sentido, tal como um link em hiper mídia, que abre outras janelas de conteúdo (BRONDANI, 2011, p. 72).

<sup>24</sup> O método, que pode ser traduzido como “O palhaço através da máscara”, é apresentado em *Clown Through Mask: The Pioneering Work of Richard Pochinko as Practised by Sue Morrison*.

espirituais dos povos nativos norte-americanos, em especial os *heyoka* — figuras rituais que têm a função de desestabilizar certezas e revelar, por meio da comicidade, verdades profundas sobre o ser humano e sua comunidade (COBURN; MORRISON, 2013).

O trabalho desenvolvido por Morrison estrutura-se como um processo de autoconhecimento e transformação, no qual a(o) palhaça(o) é concebida(o) como alguém que deve “tornar pública sua vergonha” e compartilhar com o grupo aspectos de sua humanidade que, geralmente, permanecem ocultos. Para isso, utiliza-se de máscaras como ferramenta de passagem e o nariz vermelho como a menor e mais potente das máscaras — um canal direto para acessar o que Sue Morrison chama de “o eu essencial” (COBURN; MORRISON, 2013, n.p.).

Sendo assim, o trabalho de Sue Morrison, reforça a ancestral relação da palhaçaria com o uso de máscaras, suas simbologias e práticas de origem ritual. Nesse contexto, pode-se considerar o trabalho com o nariz vermelho como dispositivo para o estabelecimento da figura cômica da(o) palhaça(o), à medida que permite acessar potências pessoais da(o) intérprete em jogo. É justamente por reunir esses elementos — o uso de máscaras, a exposição de aspectos íntimos e a transformação do corpo em canal expressivo — que o trabalho com o nariz vermelho se configura como uma espécie de ritual de passagem.

Paralelamente a essa relação do nariz vermelho com as tradições rituais, vale destacar que a relação entre a palhaçaria e as tradições teatrais que fazem uso de máscara é um dos elementos que ancoram essa linguagem na gestualidade. Como afirma Dario Fo, “o uso da máscara impõe uma particular gestualidade [...] Porque todo o corpo funciona como uma espécie de moldura à máscara, transformando sua fixidez. São esses gestos, com ritmo e dimensão variável, que modificam o significado e o valor da própria máscara” (FO, 1997, p. 53). A presença da máscara, nesse contexto, exige do corpo um trabalho refinado de escuta e presença, fazendo com que o gesto se torne o principal mediador entre o que é sentido e o que é comunicado.

Essa compreensão do corpo como suporte expressivo fundamental na relação com a máscara também é compartilhada por Alisson Araújo de Almeida (2013), que, em sua pesquisa sobre a formação de atores-criadores, destaca o uso da máscara como recurso pedagógico essencial para o aprimoramento da expressividade gestual e da linguagem corporal da(o) intérprete. Segundo Almeida:

[...] a máscara permite que o usuário se dispa de seu gestual pessoal e cotidiano para se submeter à dinâmica física e material da própria máscara, em um exercício de disponibilidade e invocação. Assim, a máscara exige que o estudante/intérprete atue de modo diferenciado, condicionando seu corpo e sua voz a essa nova persona. (ALMEIDA, 2013, p. 26)

Com base em estudosos como Meyerhold, Jacques Copeau e Jacques Lecoq, Almeida propõe a máscara como uma ferramenta capaz de deslocar o foco da expressão facial para o corpo inteiro, conduzindo o intérprete a uma escuta mais atenta de sua fisicalidade. A gestualidade, nesse contexto, passa a ser construída a partir da neutralização da face e da necessidade de comunicar-se por meio da totalidade do corpo. Isso conduz o intérprete a uma economia e precisão do gesto, bem como à criação de um vocabulário físico próprio que dá forma à dramaturgia corporal da cena.

Por outro lado, se a máscara, nessa abordagem pedagógica, é empregada como recurso para subtrair a identidade da(o) intérprete, o nariz vermelho opera em sentido inverso: em vez de ocultar ou substituir o indivíduo, ele o expõe. Trata-se de um dispositivo cênico que potencializa a singularidade da(o) artista, revelando-a(o) em estado de escuta, vulnerabilidade e presença. O nariz vermelho não busca “subtrair” o sujeito por trás de uma persona, mas traz à tona suas contradições, fragilidades e potências expressivas.

Segundo a perspectiva de Ana Lucia Martins Soares, em sua pesquisa sobre a atuação do palhaço no serviço pediátrico hospitalar:

A menor máscara é a que menos esconde o rosto e, no entanto, é a que mais revela o ser na sua mediocridade, íntima e pessoal, faz aparecer toda a sua fragilidade, toda a sua inocência e também todas as suas misérias. Quando o ator porta o nariz vermelho, não precisa forçar ou inventar uma interioridade para ele. Basta apenas deixar que ela se instale. O processo de criação na máscara se dirige no sentido da não imposição de uma ação externa, mas da sua descoberta. O palhaço, primeiramente, aprende a reconhecer algo ou alguém, a realidade, o ambiente, a situação. Ele recebe, ao invés de propor. Descobre, no lugar de fabricar. É esta dinâmica que faz da máscara um instrumento revelador. (SOARES, 2007, p. 109)

Nesse sentido, a função do nariz vermelho (colocado pela autora como “a menor máscara”) difere da de outras máscaras: enquanto estas impõem uma forma a ser preenchida, o nariz vermelho parte daquilo que já é próprio da(o) intérprete, dilatando-o e transformando-o em matéria cômica. Como observado por Soares, através do nariz vermelho, a(o) intérprete se entrega a um processo de “não saber” o que vem pela frente, mas sim, de

descobrir e se deixar afetar por suas descobertas, buscando uma resposta genuína ao inesperado.

A perspectiva de Soares também destaca a ideia de recepção antes da ação. No processo inicial, a(o) aprendiz deve primeiro, perceber, sentir e absorver o ambiente antes de propor qualquer coisa. Essa perspectiva também se articula com o trabalho de Sue Morrison sobre a conexão, especialmente em sua orientação às(aos) aprendizes para que desenvolvam um olhar atento e sincero em relação ao que as(os) cerca. Em suas instruções, ela as(os) convida a perceber as coisas e as pessoas como elas realmente são, e a reconhecer, com a mesma honestidade, aquilo que se manifesta em seu próprio interior. Como afirma Morrison: “Quero que você olhe para fora e veja as coisas, as pessoas, que estão realmente lá, e quero que você olhe para dentro e veja o que também está realmente lá. Não o que você acha que deveria estar, ou o que gostaria que estivesse. O que está lá — e construa a partir disso” (COBURN; MORRISON, 2013, n.p.).

O exercício mencionado no início deste tópico faz parte do processo iniciático com o nariz vermelho, que tem como objetivo principal ajudar a(o) aprendiz a descobrir a sua própria figura cômica ao colocar-se em relação consigo mesma(o) e com o mundo que a(o) cerca.

Sobre este assunto, Wuo traz a seguinte observação:

O aprendiz enfrenta suas descobertas, os mistérios que estão por vir, pois, quando aparece o clown, já passou da constituição do segredo em outro segredo. Movimentos implícitos à descoberta flutuam no entorno e na trajetória dos iniciados em busca de suas ilhas. Estamos sempre procurando um barco que flutue em nossas vidas para chegar à “ilha desconhecida”, sempre encontrando a forma de aprender com o desconhecimento secreto de nós mesmos, navegando em nossa mente espacial, cibernética, desafiando nossas perguntas, encontrando respostas. (WUO, 2016, p. 107)

O entendimento da pesquisadora se conecta com a proposta, já que a(o) aprendiz que passa pelo exercício, é desafiada(o) a se conectar com um universo desconhecido, numa espécie de travessia rumo ao mistério, que, paradoxalmente, não está em um lugar externo, mas dentro de si. Não se trata, portanto, de inventar algo novo, mas de encontrar o que já existe e permitir que isso se manifeste sem julgamentos. Ao vivenciar esse experimento a(o) aprendiz "improvisa com o inesperado e desafia o corpo a produzir um estado de atenção fora do comum" (WUO, 2013, p. 113).

A autora sugere, portanto, que essas conexões são articuladas através do corpo, que “se abre” aquilo que é imprevisível, instável, muitas vezes desconfortável — elementos

centrais na construção da figura cômica. Trata-se de acessar um modo de estar no mundo em que o corpo é convocado como canal de expressão.

Essa perspectiva ressoa com a de Soares, que afirma o seguinte: "A atuação com a máscara passa antes e sempre, pelo corpo do ator. O corpo é o lugar da expressão do espaço, da emoção, da situação na qual está inserida a máscara. A menor máscara do mundo implica tudo o que é possível em ação física" (2007, p. 108). Para a autora, elementos como "a atenção, a escuta, a visualização, a presença, a precisão gestual, a transposição, a capacidade de acreditar e ser crível, são experimentados a partir da perspectiva física, concreta de uma ação" (2007, p. 108). Assim, o trabalho com o nariz vermelho se transforma em um elemento que potencializa a corporeidade da(o) aprendiz.

O corpo, inserido nesse novo contexto, age como um receptor sensível de estímulos, que revela e ao mesmo tempo transforma tudo ao seu redor. Durante a condução do exercício relatado neste tópico era sempre importante reforçar, que da mesma forma que esse corpo recebe estímulos, ele também vibra com cada interação, sendo todo ele impactado e não apenas uma parte. Por exemplo, se a(o) aprendiz descobre algo novo por meio da visão, seu corpo todo deve se direcionar para essa nova descoberta, e não apenas os seus olhos.

O nariz vermelho direciona cada nova descoberta, mas para vivenciar cada experiência é preciso o engajamento do corpo todo. Em sua pesquisa, Wu destaca a importância da coluna vertebral neste trabalho, afirmando que a ativação da coluna é a base para esse trabalho, uma vez que proporciona o "contato de proximidade com aquilo que se quer ver" (2016, p. 117). Segundo a autora: "Ao alongar a coluna, o nariz vermelho torna-se mais evidente, um prolongamento do corpo" (WUO, 2016, p. 117).

A observação da autora reforça a ideia de que o nariz vermelho exige um corpo inteiro engajado na experiência. Não se trata apenas de observar ou reagir de maneira isolada, mas de permitir que cada descoberta reverbere por todo o corpo.

O percurso do exercício relatado neste tópico vai de sua execução individual até o coletivo, no qual a(o) aprendiz deve estabelecer uma relação, primeiramente consigo, para a partir daí estabelecer relação com o espaço e com o outro. Em uma reflexão a respeito de relatos de artistas da palhaçaria, Icle observa que o vocábulo "si" frequentemente utilizado nesses relatos, implica na relação com o "outro", pois segundo ele "é na interação com o outro que se estrutura o si. Uma vez atravessado pelo outro, não se reduz, portanto, ao eu. O si é mais que o eu, ele implica o outro" (ICLE, 2006, p. 31). Essa visão reforça a natureza relacional desse trabalho, que se organiza em um diálogo constante entre a(o) palhaça(o) e o mundo externo, por meio de uma conexão intensa com seu próprio corpo.

A partir da perspectiva de Icle, talvez a representação mais direta de relação entre o “si” e “o outro” na palhaçaria seja a relação com o público, que pode ser considerada como uma característica intrínseca à essa linguagem. Como afirma Lecoq, “o clown tem um contato direto e imediato com o público, só pode viver com e sob o olhar dos outros” (2010, p. 217). Isso leva à compreensão de que suas ações são sempre uma resposta ao que acontece na relação com o público, por meio do compartilhamento de suas falhas, suas descobertas e surpresas.

Essa perspectiva, contudo, não se restringe à linguagem da palhaçaria, mas se insere também no universo da máscara de maneira mais ampla. Segundo Almeida (2013), para que a máscara se torne viva, ela deve responder aos acontecimentos que emergem no tempo e no espaço da cena. Isso deve ocorrer por meio da variação do ritmo, da respiração, do repertório gestual do intérprete, mas principalmente pelo contato com o espectador, pois segundo ele “é a crença do outro ao observar a máscara que torna vivo o personagem sobre o palco” (ALMEIDA, 2013, p. 26). Nesse sentido, vale investigar de que maneira a figura da(o) palhaça(o) estabelece essas relações a partir do nariz vermelho.

### **1.2.2 Jogo, Estado e Relação**

De acordo com Burnier, a palhaçaria é uma técnica quase inteiramente relacional. Segundo ele, a(o) palhaça(o) “está constantemente se relacionando com algo (um objeto, o espaço etc.) ou com alguém (seu parceiro, o público)” (2001, p. 219). Esse caráter relacional, portanto, não se limita a esse encontro com o olhar do público, mas com tudo que está ao seu redor.

Katia Kasper, ao analisar os processos de singularização do corpo na palhaçaria, observa que “Tais processos são atravessados por uma política específica de relação com a alteridade, que pressupõe, necessariamente, uma abertura para o outro” (KASPER, 2009, p. 207). Nesse sentido, o corpo “[...] extrapola o termo pessoal, pois trata-se das ressonâncias dos encontros. Trata-se de algo que ocorre entre o clown e o outro — seja uma laranja, uma pessoa, um vento, uma borboleta que passa” (KASPER, 2009, p. 206).

Wuo também considera a questão da relação na palhaçaria, quando afirma que essa figura cômica:

[...] se relaciona com tudo o que faz, não olha com distanciamento, olha com proximidade envolvente, relacionando-se com tudo à sua volta. Quem observa um clown ao se relacionar com as coisas percebe logo que ele é, de certa forma, um curioso que penetra naquilo que vê, dependente da interação, do momento, das pessoas, dos objetos, olhando com afinco. (WUO, 2016, p. 117)

Ao estabelecer diálogo entre tais perspectivas e o que foi dito anteriormente sobre a iniciação, pode-se considerar que elas reforçam a noção de que se vivencia primeiro, a experiência do desconhecimento para, a partir de então, buscar novas maneiras de ser, estar e se relacionar com o mundo. Isso permite um processo que vai do ordinário ao extraordinário por meio da relação, primeiramente, com o próprio corpo.

Também se pode observar neste processo, a noção de jogo tão preciosa na palhaçaria, que deve ser desenvolvida desde as primeiras experiências com o nariz vermelho, pois como observa Wuo, “O iniciante joga com o inesperado, com o próprio jogo em si, joga consigo mesmo, põe-se em jogo. Aquele que se acredita em jogo chega mais perto do seu objetivo, que é o de encontrar o clown” (WUO, 2013, p. 88).

Como observa Henrique Bezerra de Souza, em seu estudo sobre o papel do jogo no trabalho do ator cômico baseado nas reflexões de Johan Huizinga<sup>25</sup>, tanto o jogo quanto o teatro compartilham características como regras próprias, limites de tempo e espaço, além de um caráter descompromissado que, paradoxalmente, exige seriedade e fidelidade. Para desenvolver essa ideia, Bezerra distingue o jogo dramático do jogo teatral, destacando que o primeiro se aproxima dos jogos infantis de faz de conta, sem plateia, enquanto o segundo, difundido por Viola Spolin, está ligado ao teatro improvisacional, “com divisão clara entre atores/jogadores e plateia”, com foco na resolução de problemas em cena (BEZERRA, 2013, p. 62). Diferentemente dessas metodologias, o jogo que Bezerra propõe refere-se a uma postura de trabalho que organiza as relações entre atores, público e parceiros de cena, possibilitando acessar recursos técnicos de forma orgânica, preservando frescor e espontaneidade.

Ainda que dominem a técnica, afirma o pesquisador, a cena cômica exige quase sempre “um algo a mais: uma espécie de aspecto lúdico/brincado inerente à comicidade” (BEZERRA, 2013, p. 61). Considerar a atitude de incorporação como jogo — numa dinâmica de “entrar e sair” do faz de conta com o espírito da criança — facilita o processo criativo e potencializa a expressividade. Nesse contexto, Bezerra recorre a um exemplo da palhaçaria,

---

<sup>25</sup> Johan Huizinga (1872-1945) foi um historiador e linguista holandês, considerado um dos mais importantes estudiosos da cultura no século XX, autor de *Homo Ludens* (1938) e conhecido por suas pesquisas sobre a Baixa Idade Média, a Reforma e o Renascimento.

para evidenciar um ponto central: no teatro não há competição e, muitas vezes, atores precisam estar dispostos a “perder” em cena para que o grupo e o espetáculo alcancem sua potência cômica.

Esse jogo cênico implica relações fundamentais: com os parceiros de cena, junto aos quais se estabelece cumplicidade e liberdade para ousar; e com o público, que também é um jogador essencial, responsável por completar o sentido da cena. Sobre este último, Bezerra observa:

O teatro apresenta as regras do jogo e convida o espectador a entrar nesta brincadeira, a imaginação dele começa a fingir acreditar e, através disso, o que era anticonvencional torna-se convencional, orgânico, sob a ótica do jogo. Ele não é enganado, é convidado a entrar na brincadeira. Muitas façanhas cênicas seriam impossíveis caso não existisse esta relação com o público. (BEZERRA, 2013, p. 68)

Assim, o jogo configura-se, na visão de Bezerra, como uma postura de trabalho que une artista e público em um pacto lúdico. Esse pacto assume uma dimensão comunicativa que abre espaço para o diálogo com outras perspectivas de análise da palhaçaria. Entre elas, destaca-se a noção de “corpo como mídia”, proposta por Maria Ângela de Ambrosis Pinheiro Machado (2005) em sua pesquisa sobre a “linguagem do clown” no teatro, desenvolvida sob a ótica das ciências cognitivas. Segundo a pesquisadora, “o clown tem o jogo como modo de comunicação com seu público”, e essa relação se efetiva por meio da presença física e sensível do corpo em cena (MACHADO, 2005, p. 23). Para Machado, compreender como o corpo comunica exige concebê-lo como um ambiente midiático, sustentado pela seguinte premissa:

O corpo constitui um ambiente em fluxo de comunicação constante e simultâneo consigo mesmo e com o ambiente externo. Isso implica mapear a constituição do corpo nos aspectos relativos à interação, manipulação, multiplicação, expansão, troca, produção, retenção e comunicação de informação. Em outros termos, trata-se da capacidade de experienciar no ambiente em que esse corpo está. (MACHADO, 2005, p. 48)

Ao assumir o corpo como um ambiente em constante comunicação, Machado propõe uma perspectiva na qual as ações da(o) palhaça(o) emergem da experiência direta com o espaço, os objetos, as pessoas e os próprios afetos. O jogo, nesse contexto, é o que possibilita “experimentar um outro modo de estar no mundo, percebê-lo e interagir com ele” (MACHADO, 2005, p. 10).

A concepção de corpo como ambiente comunicacional apresentada por Machado, amplia as contribuições de Burnier, Kasper e Wuo ao trazer uma perspectiva que integra a dimensão expressiva e cognitiva da relação na palhaçaria. Se para Burnier, o corpo da(o) palhaça(o) está sempre em relação com algo ou alguém, e para Kasper esse corpo é atravessado por uma política de alteridade que o conecta ao outro, Machado propõe um entendimento do corpo que não apenas estabelece relações, mas que é, em si, um ambiente de comunicação ativa, em constante troca com o mundo. E esse modo de se comunicar, para Machado, é através do jogo, o que também se alinha com a perspectiva de Wuo.

Trata-se, portanto, de um estado de comunicação contínua com o ambiente — um modo de estar em relação, que transforma tanto o corpo da figura cômica quanto o espaço ao seu redor. Machado ressalta que a comicidade da(o) palhaça(o) se apoia em “um estado particular de comunicação e interação”, que instaura uma relação de troca com o ambiente, onde quer que esteja, revelando novos sentidos e significados das interações que ali se estabelecem (2005, p. 12). Para a pesquisadora, essa dimensão relacional se constitui como um jogo de “receber, trocar e devolver estímulos”, em que corpo e espaço se afetam mutuamente. Nesse processo, o ambiente deixa de ser apenas cenário para tornar-se um elemento ativo da cena, sustentando o fluxo comunicativo que dá forma à experiência cômica.

Essa perspectiva implica uma relação dinâmica, que exige da figura cômica um estado constante de escuta e de resposta ao que emerge. É nesse espaço de troca entre a figura cômica e o ambiente que se forja a singularidade do corpo cômico: um corpo que comunica e, ao comunicar, também recria sentidos, enfatiza ou subverte significados convencionais.

Para ampliar a compreensão das noções de jogo, comunicação e relação, é importante considerar ainda o conceito de “estado de palhaço”, definido por Puccetti da seguinte forma:

[...] o despir-se de seus próprios estereótipos na maneira como o ator age e reage às coisas que acontecem a ele, buscando uma vulnerabilidade que revela a pessoa do ator livre de suas armaduras. É a redescoberta do prazer de fazer as coisas, do prazer de brincar, do prazer de se permitir, do prazer de simplesmente ser. É um estado de afetividade, no sentido de “ser afetado”, tocado, vulnerável ao momento e às diferentes situações. É se permitir, enquanto ator e clown, surpreender-se a si próprio, não ter nada premeditado, mesmo se estiver trabalhando com uma partitura já codificada [...] O estado de clown é levar ao extremo a importância da relação, a relação consigo mesmo, o saber ouvir-se, e a relação com o “fora”, o elemento externo, o parceiro, os objetos de cena, as pessoas do público. (PUCCETTI, 2006, p. 116)

A fala do autor, traz muitas ideias relacionadas à palhaçaria como a vulnerabilidade, o jogo, a afetividade e a escuta, para falar de um estado de abertura e presença, que visa principalmente uma consciência do "aqui e agora", permitindo uma disponibilidade diante do que é novo.

A vulnerabilidade mencionada pelo autor pode envolver um nível de exposição emocional, mas também pode ser entendida como uma abertura para se colocar verdadeiramente disponível ao que acontece. Essa disponibilidade possibilita a redescoberta do prazer lúdico, que se constrói na capacidade de vivenciar o momento presente, de se surpreender, de reagir e se deixar afetar pelo que acontece no encontro. Todas essas ideias convergem para o que o autor coloca em destaque no final da sua fala, a "relação".

No exercício relatado, é possível organizar a ideia de relação nas três dimensões aplicadas no exercício, conforme mencionadas anteriormente. A relação consigo mesmo ou com o próprio corpo, é o que determina a forma como a figura cômica executa suas ações e reações no jogo. A relação com o espaço se refere à maneira como a(o) palhaça(o) implementa a sua lógica no espaço, por meio de gestos, movimentos, expressões, bem como na manipulação de objetos e apresentação de habilidades. A relação com o outro, que inclui tanto a relação com a(o) parceira(o) de cena como à relação com o público, considera o sentido de conexão entre indivíduos e o que vem a surgir a partir dela.

Essas três dimensões reforçam o caráter relacional do trabalho com o nariz vermelho, mas também seu aspecto flexível e mutável, já que cada interação pode abrir um novo caminho de descobertas. Nesse percurso, o corpo do(a) palhaço(a) se engaja por inteiro, permitindo-se realizar tudo o que pode ser requerido pela cena. O desconhecido se materializa em suas ações e reações, no envolvimento sensorial, psicoemocional e até mesmo na ativação de sua imaginação.

Para melhor compreensão desse caráter flexível e mutável das relações estabelecidas a partir do trabalho com o nariz vermelho, Icle em seu processo com aprendizes de palhaçaria, apresenta a noção de "estados em constantes transformações", que a(o) aprendiz vai encontrando à medida que reage à uma interação (ICLE, 2010, p.17). Sua visão sugere que o nariz vermelho não é um elemento fixo, mas sim algo que se molda continuamente às relações estabelecidas em cena e a capacidade de se reinventar a cada encontro.

Esses estados, portanto, não se estabilizam em uma forma única, mas emergem da atenção ao que se apresenta no momento, sendo permeados por afetos, estímulos e contextos variáveis. Trata-se de uma experiência que envolve a consciência de estar diante do outro, e de uma disponibilidade para se deixar afetar pelo contato com o mundo externo, acolhendo o

que surge, ou seja, os desdobramentos do jogo. Nesse sentido, seria possível concluir que esses estados apresentam uma qualidade transitória, constantemente recriada a partir do encontro.

O autor também sugere que “a construção desses estados é decorrência de determinadas ações” e explica sua decorrência — considerando a relação entre o sujeito extracotidiano e o observador — a partir de duas possibilidades:

Na primeira poderíamos compreender que esses estados se caracterizam por microações que, embora não sendo perceptíveis ao observador, existem no corpo do ator, ocasionando um fluxo de energia que altera a presença cotidiana e resulta numa alteração da percepção que o observador tem do ator. Uma segunda explicação poderia ser entendida como o resultado da ação, nesse caso, um conjunto de ações físicas provocaria como resultado o acionamento de determinadas energias corpóreo-vocais, que configurariam, então, a percepção de um estado alterado no corpo do ator. (ICLE, 2010, p.17)

Em ambos os casos apresentados pelo autor, é possível observar que a ação é o que impulsiona a construção desses estados. Na primeira, eles emergem de dentro para fora e na segunda eles emergem de fora para dentro, influenciando a forma como o público percebe a figura cômica. A repetição de determinadas ações, gestos e modos de agir e reagir, nesse contexto, busca consolidar certas qualidades de presença e disponibilidade que caracterizam o estado de palhaça(o).

Essa formulação atribui destaque ao plano físico, sublinhando a centralidade do corpo como desencadeador dessas transformações, o que pode levar a entender que o estado se constrói apenas a partir do movimento. Considerando, contudo, as perspectivas já apresentadas até aqui, é possível compreender que a ação, embora fundamental, não se limita ao físico. Entende-se que ação, aqui, deve ser tomada em sentido ampliado: não apenas como deslocamento ou gesto, mas como um agenciamento relacional que envolve corpo, respiração e ritmo, ao mesmo tempo em que mobiliza interesse, imaginação, emoção e outras dimensões da experiência cênica.

Desse modo, o estado da(o) palhaça(o) não decorre de qualquer movimento, mas do engajamento integral da(o) intérprete, que dá pertinência e sentido ao gesto no contexto do jogo. A repetição de determinadas ações e modos de agir pode, de fato, contribuir para consolidar qualidades de presença e disponibilidade. Entretanto, como lembra o próprio Icle, esses estados, “uma vez experimentados, podem prescindir das ações ou dos exercícios que as originaram” (2010, p. 17). Isso porque o que os sustenta não é apenas a execução física,

mas um fluxo de energia e consciência que envolve o corpo em sua totalidade — físico, sensorial, psicoemocional e imaginativo — em constante relação com o ambiente e com o outro. Nesse sentido, a articulação entre ação e estado aponta para uma via de compreensão da presença da figura cômica como um processo corporalmente construído, mas também permeado por afetos, desejos e imaginação, em permanente transformação.

O material criado a partir desses estados desenvolvidos no treinamento com o nariz vermelho, se transforma em um repertório corporal produzido por essas dinâmicas de relação e atrelado à lógica particular da figura cômica. Pode-se considerar, então, que esse estado é algo que se constrói por meio do treino e da prática constante, de forma a poder ser novamente acessado sempre que necessário.

Na perspectiva de Andréa da Silva Rabelo, na sua pesquisa sobre os estados alterados de presença e consciência da(o) palhaça(o): “o estado do palhaço caracteriza-se pelo acesso a uma memória – referente ao treinamento e afetos anteriores – em contato com o momento presente e todos os afetos que daí decorrem” (RABELO, 2014, p. 110). A partir disso, a autora apresenta a noção de que “a memória registrada no corpo é um elemento capaz de promover sua transformação” (RABELO, 2014, p. 110).

Com isso, Rabelo propõe uma compreensão do estado de palhaça(o) como resultado de um processo de ativação de uma memória tanto corporal quanto afetiva, construída ao longo da formação e das experiências vividas em cena. Nesse sentido, quanto mais a(o) intérprete joga e experimenta, mais amplia sua capacidade de jogo, o que repercute na expansão desse estado.

Além disso, a autora apresenta a noção de que esse estado pode ser gradualmente internalizado, até que o próprio corpo se torne o veículo direto da comicidade. Segundo Rabelo, o uso do nariz vermelho transcende o objeto em si, já que a menor máscara “[...] se concretiza no corpo do ator e todo esse corpo é parte constituinte dela. Não por acaso, muitos palhaços prescindem do uso do objeto, sem, no entanto, perderem a condição e essência de ser um palhaço” (RABELO, 2014, p. 60). Ou seja, com o tempo e com a experiência, esse estado vai deixando de depender exclusivamente da presença física do nariz vermelho.

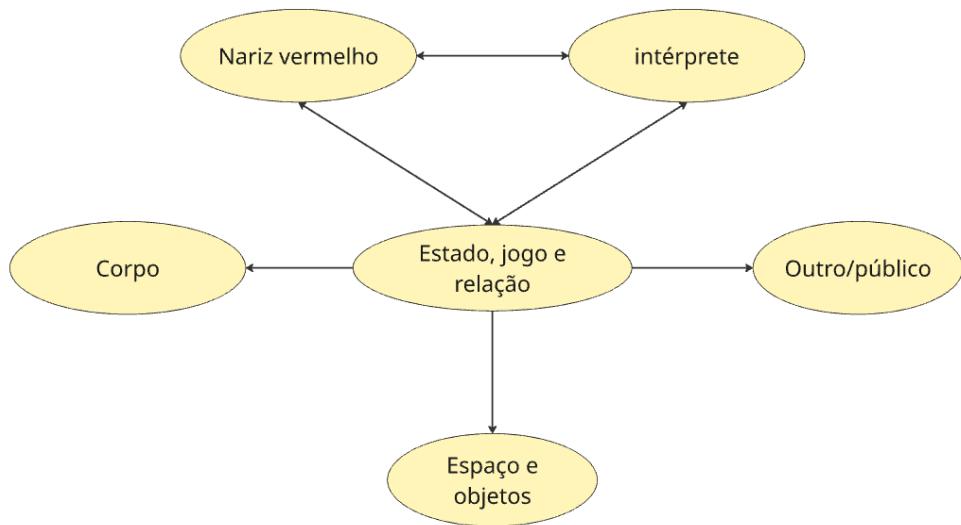
Sendo assim, pode-se considerar a existência de uma combinação entre estado, jogo e relação que não depende unicamente do uso do nariz vermelho como objeto físico, mas da capacidade da(o) intérprete de ativar a memória corporal vinculada a esse estado. Nessa perspectiva, o nariz vermelho funciona como uma chave de acesso inicial, cuja função pode, aos poucos, ser internalizada. À medida que esse estado se consolida e se inscreve no corpo, ele se transforma em uma qualidade de presença disponível ao artista, passível de ser

acionada em diferentes situações de criação e performance. Trata-se de uma dimensão que, evidentemente, não se adquire com apenas um ou dois exercícios, mas que se constrói ao longo do tempo, com prática, repetição e experiência em cena.

Se, na etapa de iniciação, o foco está em experimentar e cultivar estados capazes de deslocar a(o) intérprete de suas referências cotidianas, na prática da palhaçaria esses estados tornam-se recursos expressivos fundamentais para a criação. O que antes era treino e descoberta passa a integrar o fazer cênico da(o) artista, sustentando suas escolhas gestuais, rítmicas e de jogo. Assim, o estado não apenas antecede a cena: ele a constitui.

Diante de todo o percurso apresentado, é possível afirmar que o fazer da palhaçaria se sustenta em uma dinâmica relacional, que se manifesta desde os primeiros exercícios de iniciação com o nariz vermelho até a prática da cena.

**Figura 5** - Esquema visual: estado, jogo e relação.



Fonte: Fonte: Autora desta pesquisa.

Como se pode observar no esquema visual proposto, do contato da(o) intérprete com o nariz vermelho é desenvolvido esse estado que se configura na dinâmica de relação e jogo que, por sua vez, se expressa na interação consciente com o corpo, o espaço, os objetos, o outro e o público. A composição da figura cômica, nesse contexto, se dá por estados em constante transformação, mobilizados por ações, reações e afetos que permeiam cada situação cênica.

Trata-se de uma presença relacional, cultivada por meio do treino, da experiência e da memória corporal, que permite à(ao) artista sustentar uma abertura ao inesperado e um corpo

disponível para o jogo sempre que esse estado for ativado. Nesse sentido, o que se consolida é uma maneira singular de estar em cena — um modo de ser que se constrói na porosidade aos encontros e à reinvenção constante.

No exercício relatado, que serviu de ponto de partida para essa reflexão, as ações e reações corporais passam a se manifestar revelando gestos, expressões faciais e corporais, ações e movimentos que podem se transformar em material cênico futuramente. Desse processo de se colocar em relação com as coisas, emergem múltiplos elementos: expressões físicas, como uma sobrancelha franzida, um gesto de surpresa ou um deslocamento repentino; vocalidades e sonoridades, como um suspiro, uma risada ou um murmúrio; e também modos de comportamento e atitudes que revelam estados de curiosidade, hesitação ou encantamento. Além disso, surgem manifestações emocionais e imaginativas, que atravessam tanto o corpo quanto a forma de interagir com o espaço e os objetos — como quando a(o) aprendiz decide “vestir” uma cadeira, “abraçar” o chão ou atribuir novos sentidos às coisas.

Ao se colocar em relação, a(o) aprendiz se apropria de sua interioridade e olha para o mundo com frescor. Essa apropriação dá vida ao material que lhe é próprio, ao mesmo tempo em que elabora seu universo cômico. Esse material levantado — composto por gestos, reações, vocalidades que emergem da experiência relacional — reaparece nos exercícios seguintes, sendo retomado e reinventado a cada nova prática. À medida que esses elementos são repetidos, ganham intensidade, tornam-se mais precisos e começam a ser dilatados no espaço. Esse processo de repetição permite que o corpo vá reconhecendo suas próprias recorrências e aprofundando o jogo.

Partindo dessas reflexões e considerações sobre a capacidade da(o) intérprete de se colocar em relação, busco falar no próximo tópico sobre a maneira como se desenvolvem as ações e reações neste processo.

### 1.3 Componentes da Ação

Em 2010, durante período em que residi nos Estados Unidos, tive a oportunidade de conhecer o trabalho de Avner Eisenberg,<sup>26</sup> *Exceptions to Gravity*. Encantada com o espetáculo, que até então eu havia visto somente em fragmentos de vídeos, pesquisei sobre o

---

<sup>26</sup> Avner Eisenberg, também conhecido como “Avner o Excêntrico”, é um artista, palhaço e mímico, que frequentemente se destaca em festivais de comicidade, mágica, palhaçaria e teatro com seu espetáculo *Exceptions to Gravity*. Avner também ensina palhaçaria, ministrando suas oficinas de Performance Excêntrica pelo mundo. Disponível em: <<https://www.avnertheeccentric.com/>> Acesso em: 11 de mar. 2025.

artista e descobri que ele ministrava um curso perto de onde eu morava. Interessada então em conhecer mais do seu trabalho e a retomar meus estudos em palhaçaria, fui fazer o curso chamado *Eccentric Performing*, ministrado na época por ele e sua esposa Julie Goell. O curso contou com 80 horas de duração e foi realizado no período de duas semanas, na escola *Celebration Barn Theatre School*,<sup>27</sup> em South Paris, no estado de Maine. As aulas eram distribuídas em dois turnos, cada qual sendo coordenado por um dos instrutores. No período noturno tínhamos a oportunidade de desenvolver performances individuais e apresentar nossos resultados, podendo receber feedback tanto dos instrutores quanto dos participantes.

O curso tinha uma abordagem física para a atuação cômica e se baseava na performance excêntrica como método de criação de material artístico. A performance excêntrica pode ser definida como:

[...] uma das formas mais pessoais e paradoxais do teatro: ela pode ser engenhosa ou simplória, habilidosa ou atrapalhada. Pode ter um humor verbal afiado ou ser completamente silenciosa. Pode ser extremamente boba, ao mesmo tempo em que aponta as falhas da sociedade. Acima de tudo, a Performance Excêntrica é engraçada! (CELEBRATION BARN, 2023)<sup>28</sup>

A partir desse conceito e de técnicas desenvolvidas pelos instrutores, explorávamos maneiras de criar material cômico e aprimorar nossas habilidades, o que me proporcionou uma aproximação maior com a parte técnica da palhaçaria. As aulas com a Julie eram mais focadas na exploração das máscaras da Commedia Dell'arte, envolvendo jogos e improvisações em duplas. Já as aulas do Avner eram desenvolvidas a partir do nariz vermelho e na comicidade física, com foco na resolução de problemas e na criação de empatia com o público.

O curso se fundamentava em princípios que podem ser encontrados no site do Avner, sendo o principal deles: "seja interessado, não interessante".<sup>29</sup> Este princípio se baseia no seguinte paradoxo da comicidade: temos que provocar o riso, mas se tentamos fazer graça, dificilmente alcançamos nosso objetivo. Diante dessa perspectiva, Avner elaborou esse princípio para ajudar a(o) artista a ressignificar seu espaço performático, buscando maior interesse na ação que está sendo executada, em vez de tentar ser interessante para a plateia.

<sup>27</sup> Escola localizada em South Paris, no estado do Maine, nos Estados Unidos, que oferece oficinas e residências para artistas de teatro físico aperfeiçoarem sua prática e desenvolverem seu corpo de trabalho. A escola também atende a comunidade local por meio de uma programação de espetáculos e iniciativas comunitárias. Disponível em”<<https://celebrationbarn.com/>> Acesso em: 18 de mai. 2025.

<sup>28</sup> A informação consta na descrição do curso, na página da escola *Celebration Barn*. Disponível em: <<https://celebrationbarn.com/principles-of-eccentric-performance/>>. Acesso em: 03 de abr. de 2023.

<sup>29</sup> Princípios da performance excêntrica, descritos no site do Avner. Disponível em: <[https://www.avnertheeccentric.com/eccentric\\_principles.php](https://www.avnertheeccentric.com/eccentric_principles.php)> Acesso em: 03 de abr. de 2023.

Por um lado, esse princípio atende à premissa da relação que a figura cômica estabelece com o mundo ao seu redor, que deve envolver um olhar de descoberta, interesse e curiosidade, como já foi discutido anteriormente no tópico sobre o trabalho com o nariz vermelho. Por outro, ele auxilia a(o) artista, a ter êxito na sua performance, condicionando-o à sua capacidade de se interessar genuinamente pelo que está fazendo e vivenciar o momento presente, ao invés de antecipar suas ações, na tentativa de agradar o público.

Quanto a este princípio, vale destacar que, embora ele possa ter grande relevância para a performance da(o) artista, é importante reconhecer que sua premissa nasce da experiência de Avner como formador, e sua observação do comportamento de seus aprendizes. No contexto desta pesquisa, contudo, o interesse recai apenas sobre os aspectos desse princípio, que atuam diretamente no trabalho com o nariz vermelho, sem, portanto, a pretensão de analisar sua eficácia na qualidade da performance da(o) artista. Tendo isso em vista, sigo com alguns exemplos que explicam a abordagem de Avner.

Em um de seus exercícios, Avner segue uma estrutura muito parecida com o exercício de entrada no picadeiro, realizada nas oficinas de palhaçaria, na qual a(o) palhaça(o) deve se apresentar para a plateia, sem ter uma tarefa ou objetivo específico e, a partir disso, colocar-se em relação. Diferentes mestres podem explorar abordagens também diferentes de desenvolver este exercício, normalmente com o mesmo objetivo de exposição da figura cômica e conexão com a plateia. Neste caso, o exercício também tinha os mesmos objetivos, mas a abordagem do Avner também envolvia uma perspectiva bastante particular, devido à ênfase dada à consciência e manipulação da respiração e do olhar no desenvolvimento das ações no espaço.

Este exercício era realizado sempre com a presença de um biombo no espaço, de traz do qual a figura cômica deveria sair — ou entrar, do ponto de vista da cena. O biombo servia assim como uma coxia de teatro e também como um espaço de preparação, pois era atrás dele onde colocávamos nossas máscaras. A partir de então a(o) aprendiz recebia a orientação de realizar a entrada da seguinte forma: entrar já com a intenção de olhar para a plateia, projetando o corpo como quem procura algo, e, assim que encontrá-la, realizar uma expiração. Somente a partir desse primeiro contato a(o) aprendiz poderia concluir sua entrada, se direcionando para o centro da cena e dando continuidade à sua apresentação. À medida que o exercício ia fluindo, Avner conduzia a(o) aprendiz, fazendo sugestões específicas de direcionamento do olhar e da respiração.

A mesma dinâmica se adequava à maior parte dos seus exercícios. Por exemplo, se algo acontecesse, como um movimento espontâneo, ou uma tentativa que resultasse em

fracasso, Avner propunha que direcionássemos nosso olhar para o acontecimento, com interesse e curiosidade. Ao solucionarmos um problema, por exemplo, se libertando de uma fita que grudou na roupa, ou encontrando um objeto perdido; Avner nos orientava a reagir a esse evento soltando o ar, numa expiração.

Por fim, quando nossas ações provocavam o riso, Avner nos orientava a olhar para a plateia validando sua reação. Essa validação acontecia da seguinte forma: a(o) aprendiz recebia a orientação de reagir ao riso, direcionando seu olhar para a plateia e respondendo, sem verbalizar, a frase "Eu sei!".<sup>30</sup> A frase, não pronunciada verbalmente mas manifestada na expressão corporal — por meio da manipulação do olhar e da respiração — tinha como propósito, validar o riso da plateia. A ideia era assumir a dificuldade da situação-problema e concordar com a reação do público.

Essa abordagem me chamou a atenção para uma dinâmica constante de ação e reação motivada pelo direcionamento do olhar e a manipulação da respiração que iam “costurando” a gestualidade da figura cômica. Tendo isso em vista, busco realizar uma análise mais detalhada de como esses elementos influenciam neste processo.

### **1.3.1 Olhar, foco e triangulação**

Para iniciar a reflexão sobre o olhar como principal meio de conexão com a plateia, trago a perspectiva de Puccetti. Ao analisar a entrada de cena na palhaçaria, que, para ele, é um dos momentos mais cruciais da performance, Puccetti a compara ao ato de lançar uma isca para atrair o público. Esse primeiro contato visual, serve como ponto de partida para expandir a conexão com toda a plateia, criando uma sensação de envolvimento coletivo, como se todos fossem capturados em uma rede. Essa analogia destaca o papel da figura cômica como um "pescador de olhares", cuja presença cativa e envolve o público de maneira integrada e participativa (PUCCETTI, 2017, p. 115).

Ao expandir essa reflexão considerando o que acontece depois desse primeiro contato, pode-se afirmar que o olhar não apenas atrai, mas também sustenta e transforma a relação com o público ao longo da cena. Nesse sentido, Wuo aprofunda a discussão ao destacar o olhar da figura cômica como um canal de comunicação silencioso, mas carregado de significado, capaz de construir uma troca mútua e contínua com a plateia (2016, p. 36).

---

<sup>30</sup> Frase traduzida do inglês “I know!”.

Segundo a autora, essa figura possui um olhar que penetra o olhar do outro, criando uma imagem que "vive no espelho do olhar do público" e que é capaz de perceber no olhar do outro como o outro a percebe. Essa dinâmica entre "ver e ser visto" faz com que a figura cômica possa se perceber atuando no outro, ao mesmo tempo em que o outro atua nela, proporcionando uma troca mútua e visceral através de cada gesto e olhar (WUO, 2016, p. 36).

Tanto Puccetti quanto Wuo destacam a importância do olhar como o meio principal para estabelecer a conexão com a plateia, na elaboração do jogo cômico. Também reforçam a percepção de uma troca mútua de olhares que sugere a criação de uma rede de atenção em duas direções, sendo uma que parte da figura cômica em direção à plateia e outra que vai da plateia para a figura cômica. Tendo estabelecido esta relação, o olhar é redirecionado para a ação principal, mas agora com a conexão necessária para a construção do jogo cômico. Este movimento de abertura para a plateia e retorno para a ação, remete a um procedimento muito utilizado na palhaçaria e em trabalhos teatrais do gênero cômico, que é a triangulação.

Segundo Priscila Padilha, a triangulação é uma técnica por meio da qual se estabelece uma relação entre atores e espectadores, que funciona da seguinte forma: "o *clown* encontra um problema, comunica-o a seu *partner*, eles comunicam-no ao público e, por fim, tentam resolver o problema" (PADILHA, 2011, p. 4). O nome sugere a estrutura de um triângulo, por envolver três linhas de direcionamento do olhar, e o procedimento acontece na relação entre problema-ator-espectador-ator.

A partir dessa perspectiva, pode-se considerar a triangulação, portanto, como uma espécie de compartilhamento que a figura cômica faz com o público sobre a situação, por meio do direcionamento do olhar. Para Padilha, este recurso reforça a relação de convívio, no qual a figura cômica convida a plateia para participar da cena, comunicando a situação e dando forças ao acontecimento teatral.

Já na definição de Wuo sobre a triangulação, a autora dá maior ênfase na triangulação como um sistema de jogo que serve para direcionar o foco da ação. Para explicar esse sistema a autora traz o seguinte exemplo: "[...] duas pessoas olham-se, uma fica com o foco e olha para o público, passa o foco para o público, pega de volta e passa o foco para o companheiro de volta. Dizemos, no teatro, que esse exercício é como um jogo de bola, em que cada um passa a bola para o outro" (WUO, 2016, p. 120).

A visão de ambas as autoras se complementa ao enfatizar o olhar como um elemento central na comunicação cênica da(o) palhaça(o). Enquanto Padilha destaca a triangulação como um mecanismo que fortalece a relação de convívio entre a figura cômica e o público,

Wuo a descreve como um sistema dinâmico de jogo, no qual o foco da ação é constantemente redistribuído. Na perspectiva de Padilha, a triangulação funciona como uma espécie de diálogo silencioso que envolve o espectador na resolução do problema cômico. O olhar, nesse contexto, não é apenas um meio de expressão, mas um convite à participação, estabelecendo cumplicidade entre a plateia e o performer. Já Wuo reforça o caráter mais técnico e estrutural da triangulação, sendo comparada a um jogo de bola no qual o foco é passado de um elemento a outro, criando um ritmo que mantém o público engajado e atento.

Ambas as abordagens convergem para um ponto essencial: a triangulação não apenas direciona o olhar de maneira explícita, mas também articula a relação entre os elementos em cena, de maneira implícita, construindo um jogo de presença e atenção que reforça a experiência compartilhada entre artista e espectador. Essa articulação do olhar e do foco na cena encontra ressonância na visão de Nani Colombaioni,<sup>31</sup> relatada por Renato Ferracini (2003), sobre a importância da concentração na ação.

Ao descrever o trabalho do grupo Lume com a palhaçaria, Ferracini menciona que, para Nani, a figura cômica deve executar uma ação de cada vez, concentrando-se completamente no que está fazendo. Se há um problema com uma cadeira, por exemplo, o foco deve estar inteiramente nela (FERRACINI, 2003, p. 224). Essa relação com o foco não apenas orienta a interação com objetos e acontecimentos, mas também guia a construção narrativa e, principalmente, confirma o interesse da(o) palhaça(o) por aquilo em que está envolvido(a). Assim, a(o) palhaça(o) mergulha no acontecimento, e a plateia aceita que aquilo é real para a figura cômica. Nesse sentido, a narrativa construída torna-se necessária e o seu valor compartilhado torna-se aceito e isso, geralmente, aumenta o engajamento do seu espectador. Sendo assim, a triangulação viabiliza o processo de compartilhamento da experiência do acontecimento e abre essa experiência para um jogo compartilhado.

Essa noção dialoga com um princípio fundamental trazido por Avner em sua oficina: olhar com interesse para o objeto ou situação. O interesse genuíno da figura cômica pelo que está acontecendo na cena estabelece um foco definido, fortalecendo a conexão com a plateia, pois orienta seu olhar. Além disso, ao criar uma relação intensa com o objeto ou acontecimento, a figura cômica amplifica as possibilidades de jogo, explorando suas nuances com situações e objetos.

---

<sup>31</sup> Artista de uma das mais antigas famílias italianas de palhaçaria tradicional. A companhia fundada por Nani Colombaioni, é hoje formada Leris Colombaioni e seus filhos Lenny e Barry. Disponível em: <<https://www.circonteudo.com/colunista/o-clown-italiano-leris-colombaioni-reve-a-sua-historia-2/>> Acesso em: 12 mai. de 2025.

Nani ainda complementa que, embora a(o) palhaça(o) precise manter o foco na resolução do problema, é igualmente essencial saber expandi-lo para incluir o público, compreendendo quando abrir ou fechar essa atenção (FERRACINI, 2003, p. 224). Esse princípio ressoa com a definição de triangulação apresentada por Padilha e Wuo, na qual o olhar atua como um eixo articulador entre os elementos da cena.

Se, para Nani, o foco inicial está no objeto ou acontecimento, sua posterior expansão ao público estabelece um ciclo de compartilhamento semelhante ao mecanismo da triangulação, no qual a figura cômica compartilha sua experiência com o público e o envolveativamente nesse processo. Além disso, assim como na triangulação descrita por Padilha e Wuo, na qual o olhar conduz a atenção do público, a abordagem de Nani reforça que, ao estabelecer um foco definido, a figura cômica, conduz a plateia, dizendo para onde ela deve olhar, e ao mesmo tempo, construindo com ela, o fio da narrativa.

Embora Avner não tenha mencionado a técnica da triangulação na oficina que participei, o compartilhamento com o público enquanto recurso cômico estava presente em todos os seus exercícios. A ativação desse compartilhamento, contudo, se dava por uma via distinta das descritas anteriormente.

Enquanto na triangulação descrita por Padilha e Wuo, o motor para o compartilhamento é o problema ou o acontecimento, na metodologia do Avner, o motor para o compartilhamento é o riso da plateia. Essas duas abordagens demonstram duas possibilidades distintas de realização do compartilhamento. Uma seria mais aproximada de uma ação intencional de olhar para a plateia, e a outra seria conduzida por uma reação.

No conceito de triangulação é possível observar uma ação intencional de olhar para a plateia, compartilhando um acontecimento interno, ou seja, de dentro da cena. Já no caso do compartilhamento provocado pelo riso, tem-se uma reação compartilhada, motivada por um acontecimento externo, ou seja, que vem de fora da cena. As duas possibilidades indicam, num primeiro momento, que não há uma regra única, mas sim, caminhos possíveis para o compartilhamento. Talvez o próprio revezamento das duas perspectivas em um mesmo trabalho possam ser eficazes e surpreendentes.

No entanto, para além desse entendimento, as duas possibilidades de triangulação indicam a recorrência de uma dinâmica entre ação e reação que pode ser observada no percurso dos acontecimentos no jogo cômico na palhaçaria. Na oficina, era possível perceber como cada ação poderia desencadear uma reação, e isso alimentava a cena e dava vida ao jogo. Tendo isso em vista, vale analisar essa dinâmica de ação e reação, a partir da ação de olhar, seus desdobramentos e suas implicações na gestualidade.

### 1.3.2 Ação e reação

É importante lembrar que o direcionamento do olhar, com o nariz vermelho, não se trata apenas do movimento dos olhos, mas de uma ação do corpo todo, como já mencionado anteriormente nesta pesquisa. Essa perspectiva converge com o conceito de ação física, também mencionada anteriormente, entendido como algo que “nasce do interno do corpo, está radicada na coluna vertebral e habita o corpo” (GROTOWSKI *apud* BURNIER, 2001, p. 33). E o movimento, para Burnier (2001), é o acontecimento da ação física no espaço e no tempo.

Além disso, pode-se perceber que a ação de olhar nos exemplos relatados e conceitos discutidos, apresenta objetivos diferentes. Por exemplo, na combinação foco e triangulação, por um lado tem-se a triangulação, que, como já visto, tem o objetivo principal de compartilhar uma situação com a plateia, por outro pode-se detectar o foco específico no problema, objeto ou situação, que deve ser conduzido pelo interesse e pela curiosidade. Tendo isso em vista, vale analisar essa dinâmica do ponto de vista da ação física.

O conceito de ação física foi primeiro cunhado por Stanislavski<sup>32</sup> e amplamente discutido por estudiosos do teatro ocidental e aqueles sob sua influência (BONFITTO, 2011, p. 21). Considerando que este tópico não se propõe a tratar exaustivamente da definição do conceito, optou-se por destacar algumas contribuições de Burnier que possibilitam refletir sobre a ação de olhar na palhaçaria, a partir do exemplo relatado neste tópico.

Tendo como base as abordagens de Decroux, Stanislavski e Grotowski, Burnier define a ação física como a unidade de base mínima de informação do ator (BURNIER, 2009, p. 36). Para justificar a noção de “informação”, Burnier se baseia no significado de “texto” conforme a visão de semióticos da cultura, que vai além das mensagens em uma língua natural, podendo ser aplicado a qualquer veículo de um significado global, seja ele um ritual, uma obra de arte figurativa ou uma composição musical.

Com base no conceito de texto, Burnier formula o que ele chama de “texto de ator”, que se caracteriza por apresentar, por um lado, uma “função global para o ator”, e por outro, um “significado global” para o espectador. Assim, a ação física se estrutura a partir de uma

---

<sup>32</sup> Constantin Stanislavski (1863-1938) foi um ator, diretor e teórico russo, sendo uma figura fundamental no teatro ocidental do século XX, especialmente pelas grandes contribuições que ofereceu para o campo da atuação teatral. Sua formulação do Método das Ações Físicas, segundo Bonfitto (2011), se tornou o ponto de chegada de seu percurso metodológico para o treinamento de atores.

informação que se apresenta, na prática, como uma função para que a(o) artista possa produzir significado para o espectador. Para o estudioso, as ações também podem se subdividir em outras ações, sendo que, a ação física, como unidade mínima, pode fazer parte de uma ação maior, como exemplificado a seguir:

[...] a ação de Hamlet de vingar a morte do pai é composta de diversas múltiplas ações, que não são sub-ações, mas ações por inteiro: encomendar a uma companhia de teatro que represente tal situação. Evidentemente, esta ação está inserida em uma ação maior: desvendar uma mentira, mas ela em si é uma ação por inteiro. No entanto, vingar a morte do pai não é uma ação física, mas uma ação global. Uma ação física é uma partícula muito menor do que uma ação global, embora também possa se subdividir em diversas outras ações físicas. Por exemplo: esperar um telefonema importante. A expectativa, a relação ou a linha de tensão criada entre a pessoa e o telefone podem ser uma ação física. Mas ela pode conter outras ações físicas: pensar ter ouvido o telefone tocar, aproximar-se do telefone, ficar atenta, descobrir que o telefone não tocou [...]. (BURNIER, 2001, p. 36)

Trazendo esta visão para o exemplo relatado da oficina do Avner, pode-se observar algumas semelhanças. Por exemplo, a ação de apresentar-se para a plateia, pode ser considerada como o que move todas as ações físicas realizadas nesse processo. Essas ações físicas são motivadas pela ação maior e trazem consigo informações como: buscar a plateia; olhar para o problema; interessar-se por um acontecimento; compartilhar o acontecimento com a plateia e assim por diante. Essas informações, por um lado, oferecem à(ao) artista determinadas funções e, por outro, criam significado para o espectador.

Tendo essa reflexão como ponto de partida, de que maneira se pode compreender a ação que é, ou que também envolve uma reação?

Para Lecoq (2010), a ação e a reação são consideradas leis físicas e dramáticas que governam o movimento no espaço e a interação no palco, sendo cruciais tanto na interpretação teatral quanto na palhaçaria. Como afirma Lecoq: “não há ação, sem reação” (2010, p. 140). Ou seja, cada acontecimento externo, é capaz de provocar uma resposta corporal e expressiva que revela a maneira como esse mundo é processado internamente pela figura cômica.

A reação seria, neste caso, a resposta, indicando que ela não ocorre de forma autônoma, mas em decorrência de um estímulo prévio. Assim, enquanto a ação pode ser vista como um impulso inicial, a reação se manifesta como uma resposta, implicando uma relação de causa e efeito. Talvez na palhaçaria, se possa considerar que a reação ganha um

protagonismo ainda maior, uma vez que o(a) palhaça(o) se constitui na relação com o outro e com o ambiente e, consequentemente, reagindo a esses encontros.

Nesse sentido, Lecoq ressalta que a(o) palhaça(o) é uma figura “ultrassensível aos outros”, que “reage a tudo o que lhe chega” (LECOQ, 2010, p. 140). Essa afirmação aponta para uma qualidade de presença altamente responsiva, em que a reação não é um elemento secundário, mas constitutivo da linguagem cômica, pois evidencia a relação.

Assim, na palhaçaria, a ação física muitas vezes nasce de uma reação. Por exemplo, a ação de olhar para o público pode ser motivada pelo compartilhamento de uma expectativa frustrada, um êxito, mas também por um som inesperado que possa vir daquela direção. Nesse sentido, a linha de ação da(o) palhaça(o) é entrecortada por reações que reorientam o curso da ação e que, por si mesmas, podem se tornar novas ações. Lecoq explicita esse princípio ao afirmar: “reagir é realçar a proposta que vem do mundo de fora. O mundo interior revela-se por reação às provocações que vêm do mundo exterior” (LECOQ, 2010, p. 61).

A perspectiva de Lecoq ressoa com a de Burnier que afirma que a(o) palhaça(o) “[...] se alimenta dos estímulos que vêm de seus espectadores, interagindo com eles, numa dinâmica de ação e reação” (BURNIER, 2001, p. 219). Para o autor, essa interação com os espectadores e também com outras(os) palhaças(os) significa uma possibilidade de alteração da sequência de ações (BURNIER, 2001, p. 219). Sendo assim, as ações da figura cômica geram respostas, que por sua vez geram estímulos para novas respostas numa dinâmica contínua que delineia e também pode modificar o curso da cena.

Ao observar a dinâmica entre ação e reação, comprehende-se ainda que, na palhaçaria, a ação pode começar como proposição (ação que gera uma reação), mas também pode emergir como consequência (reação que vira ação). Lecoq reconhece essa dupla via ao afirmar que “[...] a ação deve sempre preceder a reação” (2010, p. 67). Por outro lado, também admite que a reação também pode criar a ação, sugerindo uma cadeia contínua de estímulos que realimenta o jogo cênico (LECOQ, 2010, p. 116).

Portanto, ao pensar a dinâmica de ação e reação na palhaçaria, é preciso levar em conta não apenas a intencionalidade, mas também sua abertura ao inesperado. O corpo da(o) palhaça(o) torna-se um campo de tensões e respostas, onde cada reação é também criação — uma construção expressiva que dá a ver o mundo interno em fricção com o externo. Essa disponibilidade ao jogo, onde ação e reação se confundem e se retroalimentam, é uma das bases de sua comicidade.

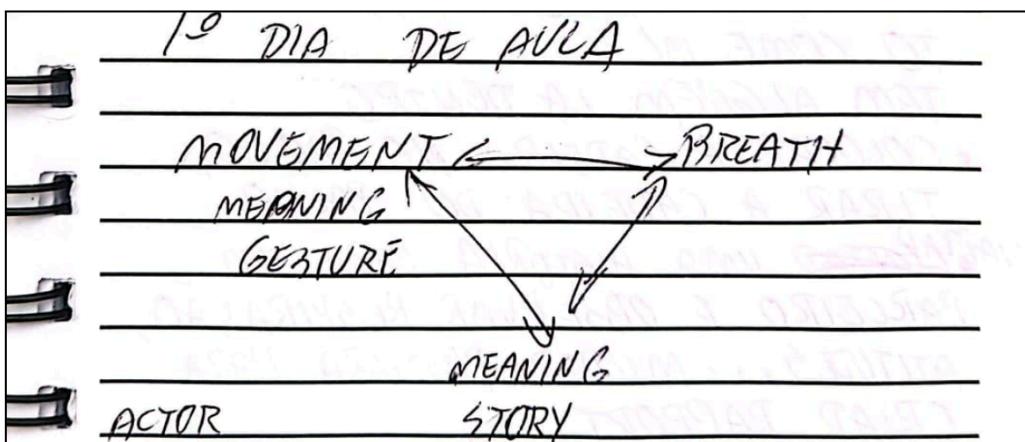
Com base no exemplo da oficina do Avner, pode-se considerar que, em função do caráter relacional da figura cômica, sua ação se apresenta por meio de um jogo dinâmico de ações e reações da figura cômica, que se manifestam no diálogo constante com os estímulos que recebe, seja pelo riso da plateia, um objeto que se comporta de maneira inesperada ou uma situação que foge ao seu controle. Essa troca contínua cria um fluxo no qual a ação inicial desencadeia reações que, por sua vez, provocam novas ações, alimentando um ciclo dinâmico e imprevisível. No exercício analisado, esse ciclo se torna especialmente evidente quando se observa como a figura cômica mobiliza não apenas o olhar, mas também a respiração como resposta cênica, aprofundando a qualidade relacional de suas ações e reações.

### **1.3.3 A Respiração**

No trabalho proposto por Avner, a dinâmica de ação e reação é marcada pela manipulação da respiração a partir de comandos específicos ao longo dos exercícios, sendo os principais deles: entrar em cena procurando a plateia e expirar logo que encontrá-la; fazer uma expiração quando encontrar a solução de um problema; compartilhar a situação com a plateia fazendo uma expiração. Outros comandos a respeito da respiração poderiam acontecer ao longo dos exercícios, sempre numa dinâmica de ação e reação, em que a expiração marca o desfecho de uma ação e, ao mesmo tempo, evoca uma reação.

Para Avner o controle da respiração tem relação direta com a produção de significado, como pode ser percebido na imagem a seguir, que se trata de um desenho de um esquema por ele apresentado em um quadro branco, durante a oficina.

**Figura 6** - Esquema desenhado na oficina sobre movimento, respiração e significado.



Fonte: Arquivo próprio.<sup>33</sup>

Neste esquema, Avner propõe a seguinte relação: é a combinação entre movimento e respiração que gera significado, construindo a narrativa. Por movimento, Avner sugere o gesto, porém, como ele não faz uma diferenciação entre gestos, ações físicas e expressão facial — mesmo que todos esses elementos estejam presentes na sua abordagem — considero como movimento, neste esquema, a gestualidade.

Avner também inclui a respiração entre os princípios descritos em seu site, onde afirma: "Todos precisam respirar o tempo todo, mesmo quando estão no palco. O público respira com você inconscientemente" (EISENBERG, s.d.).<sup>34</sup> Nesse sentido, a respiração é compartilhada entre a figura cômica e o público, estabelecendo uma conexão entre ambos e influenciando diretamente a construção da narrativa.

No exercício da entrada, a relação entre respiração e gestualidade desempenha um papel central na criação de significado e na conexão entre a figura cômica e a plateia. Ao instruir a(o) aprendiz a entrar em cena buscando a plateia com o olhar e liberar o ar no momento em que faz contato visual com o público, Avner utiliza a respiração como uma ferramenta para transmitir uma mensagem não-verbal, que poderia ser interpretada como: “Ah! Que bom! vocês estão aqui”.

Esse ato simples de inspirar e expirar, sincronizado com o olhar, pode transformar o movimento de entrar em cena em algo carregado de intenção e presença. A respiração, nesse caso, não apenas sustenta o movimento, mas comunica diretamente o estado da figura

<sup>33</sup> Imagem feita de uma parte do meu diário de bordo do curso Eccentric Performing, no Celebration Barn Theater, na cidade de South Paris, Maine, nos Estados Unidos, em 2010.

<sup>34</sup> Trata-se de um dos princípios excêntricos. Disponível em:

<[https://www.avnertheeccentric.com/eccentric\\_principles\\_portuguese.php](https://www.avnertheeccentric.com/eccentric_principles_portuguese.php)> Acesso em: 8 de mai. de 2024.

cômica. Esse estado está atrelado à ideia de tentativa e êxito, uma vez que a figura cômica encontra a plateia na sua primeira tentativa. O êxito da ação é comunicada por meio da liberação do ar, criando uma conexão imediata com a plateia.

Essa ideia de relação entre respiração e movimento nos era transmitida pelo Avner, com maior profundidade, em um outro momento da oficina. Em uma pequena demonstração dessa ideia, Avner pedia que realizássemos a tarefa de pegar um copo cheio d'água. Desde a intenção de pegar o copo até a conclusão da tarefa ele propunha que observássemos o fluxo de nossas respirações. O que podia ser observado nessa demonstração era uma tendência natural a um movimento de inspirar, que ocorria desde a decisão de alcançar o corpo até tocá-lo; que se contrapunha a um movimento posterior de expiração, quando a pessoa percebia o copo entre os dedos, em segurança, sem o transbordamento da água.

A expiração, nesse contexto, funciona como um marcador de resolução. Quando o gesto de expirar acompanha o êxito de uma ação — seja encontrar a plateia, seja pegar um copo sem derramar água —, ele comunica ao público que o problema foi resolvido. Ao realizar a expiração de maneira consciente, ela pode se tornar um sinal cênico de conclusão e também de abertura para o próximo momento, transformando o êxito em algo perceptível, físico e compartilhado com o público, pela respiração que a pontua.

Com base nesse entendimento inicial em que a respiração acompanha um processo de tentativa e êxito no encontro entre a figura cômica e a plateia, partíamos para outros exercícios, agora incluindo o erro como parte da construção das ações. A dinâmica, então, passava a ser mais complexa, envolvendo tentativa, erro e êxito. Com a introdução do erro, a respiração ganhava novas camadas de sentido, podendo definir também os momentos de fracasso, de suspensão e de reorientação. Assim, o gesto respiratório se tornava uma ponte entre o erro e a motivação para continuar tentando. Diante dessa perspectiva, vale investigar algumas ideias acerca do uso da respiração na criação cênica.

No campo teatral, Artaud (1999) traz uma perspectiva sobre a relação entre respiração e sentimento na atuação, que se mostra relevante para esta pesquisa. Em seu artigo *Um Atletismo Afetivo*, propõe uma visão do “ator” como um “atleta do coração”, que trabalha não apenas com a musculatura física, mas também com o que ele chama de uma “musculatura afetiva”. Para Artaud, o corpo, nesse sentido, é sustentado pela respiração, sendo que “a cada sentimento, a cada movimento do espírito, a cada alteração da afetividade humana corresponde uma respiração própria” (ARTAUD, 1999, p. 152).

Para embasar suas ideias, Artaud se utiliza de conhecimentos da Cabala e as práticas espirituais que atribuem à respiração um papel estruturante na manifestação do ser. A partir

desses conhecimentos, Artaud sugere que o controle da respiração pode conduzir a estados emocionais elevados, permitindo ir além da simples imitação da vida cotidiana, alcançando uma dimensão mais intensa e ritualística da experiência teatral.

Tendo isso em vista, pode-se considerar que o pensamento de Artaud traz contribuições relevantes para o estudo da respiração na criação cênica. No entanto, de acordo com Sandra Parra (2007) — em sua investigação sobre a importância da respiração no processo de criação cênica — não há evidências de que esse método tenha sido testado e desenvolvido. Embora a autora se baseie nas contribuições de Artaud, ela argumenta que ele expressa apenas uma convicção sobre o potencial criativo da respiração e a possibilidade de estruturar um caminho de trabalho a partir dela.

No estudo de Parra, a autora parte do pressuposto de que a respiração estabelece uma ponte entre o consciente e o inconsciente, servindo, “não apenas como instrumento mecânico, mas principalmente como porta, ou caminho, para que o artista criador possa acessar os recessos e as infinitudes criadoras” (2007, p. 173). Para validar sua hipótese, a autora explora diferentes abordagens de estudos teatrais, que, apesar de não investigarem o tema de maneira direta, demonstram que a respiração pode ser um fator essencial para acessar estados criativos e impulsionar a criação cênica. A partir dessas reflexões a autora elabora a ideia de que a respiração se torna um meio de materializar impulsos criativos, ao colocar em contato “a dimensão interior com a dimensão física”, concretizando-se assim na dimensão estética, ou seja, na sua criação cênica (PARRA, 2007, p. 173).

As ideias de “dimensão interior” e “dimensão exterior” são provenientes das abordagens de Barba — e também podem ser identificadas nos estudos de Stanislavski, em diferentes termos — para explicar o fato de que a “arte de ator” — assim colocada por Burnier — exige a presença física da(o) artista diante de seus espectadores, o que ocorre a partir de uma “inter-relação entre a vida (o natural) e a arte (o artificial), de maneira bastante peculiar” (2001, p. 18).

Sendo assim, a dimensão interior se articula a partir do fato da(o) artista estar executando, sentindo, vivendo suas emoções e fazendo sua arte, ou seja, vivendo seu universo subjetivo, ao mesmo tempo em que executa seu trabalho numa dimensão física e mecânica, diante dos espectadores (2001, p. 18). Para complementar esta reflexão, Burnier afirma que “essas dimensões interior e física ou mecânica não podem ter uma existência isolada, pois formam uma unidade” (2001, p. 19).

Diante de tais considerações, apresento a seguinte reflexão: se o que distingue, na vida real, um corpo vivo de um corpo sem vida é a respiração, é possível supor que, ao ser

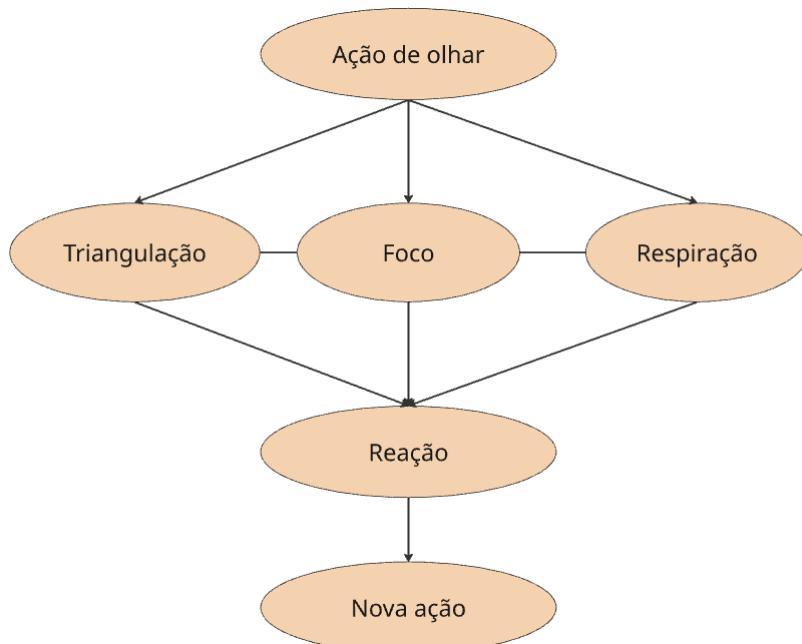
utilizada como recurso para o trabalho cênico, ela pode impulsionar o desenvolvimento da gestualidade e a transmissão de significado.

A partir dessa perspectiva, é possível perceber como, nos exercícios propostos por Avner, a respiração não apenas acompanha as ações, mas também orienta a construção do significado e da relação com o público. O ato de expirar ao encontrar a plateia ou ao resolver um problema não se limita a um gesto técnico, mas se torna um marcador de estados internos, conferindo organicidade à gestualidade. Essa ideia ressoa com as reflexões de Artaud, Parra e Burnier que apontam a importância da respiração como um elemento estruturante da criação cênica, funcionando como um elo entre o impulso criador e sua materialização no corpo da(o) artista.

Trazendo tais contribuições para o contexto da oficina do Avner, pode-se pensar nesta relação entre a respiração e a dinâmica de tentativa, erro e êxito, como um recurso para que a(o) artista possa encontrar em seu corpo, a musculatura adequada para transmitir sua mensagem para a plateia. Essa relação contribui para a conexão com a plateia e com a comunicação das ações e reações, tornando possível a construção de sentido para a cena, por meio da gestualidade.

Sendo assim, com base nas reflexões desenvolvidas neste subtópico, pode-se reconhecer a presença de uma dinâmica de ação e reação na construção das ações, envolvendo o olhar, o foco, a triangulação e a respiração, que organizam a gestualidade cômica da(o) palhaça(o). Para esboçar como esses elementos se articulam nas sequências de ações desenvolvidas pela figura cômica, apresento o esquema visual a seguir:

**Figura 7 -** Esquema visual: ação e reação.



Fonte: Fonte: Autora desta pesquisa.

A partir do esquema, pode-se observar no topo, a ação de olhar que dá início ao processo, orientando o foco da figura cômica e ativando os desdobramentos expressivos. Essa ação pode ser voluntária ou reativa, ou seja, mesmo a primeira ação pode ter sido provocada por uma reação. A partir dessa ação inicial, o foco, a triangulação (entre figura, objeto e plateia) e a respiração são mobilizados para sustentar o jogo cômico. Esses três elementos convergem para gerar uma reação e nova ação, retroalimentando o ciclo expressivo.

Tendo isso em vista, no próximo tópico, será abordada a relação entre os elementos gestuais, o tempo cômico e o ponto fixo na produção de significado.

## 1.4 A Composição Gestual

Em 2020, com o isolamento social provocado pela pandemia da COVID-19, comecei a desenvolver vídeos curtos como palhaça para o *Tiktok*.<sup>35</sup> Iniciei esses experimentos,

<sup>35</sup> O *TikTok* é um aplicativo de mídia para a criação e o compartilhamento de vídeos curtos – entre 15 segundos e 3 minutos – que podem ser editados dentro do próprio aplicativo e por qualquer usuário da rede. Com isso, a plataforma possui um acervo gigante de vídeos, músicas, áudios, efeitos sonoros, além dos famosos *challenges* – que podem ser reproduzidos, duetados e costurados, facilitando a multiplicação acelerada de vídeos de humor, dança, dublagem, conteúdos educativos, entre outros. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-tiktok/>> Acesso em: 3 abr. 2022.

primeiro, devido ao cancelamento de algumas apresentações teatrais<sup>36</sup> e ao desejo de continuar minhas atividades artísticas de alguma forma; e, segundo, como uma oportunidade de explorar novas formas de fazer comicidade. Embora os vídeos não substituíssem as atividades presenciais, reservei tempo para desenvolvê-los, pois via neles uma oportunidade de observar e estudar a imagem da minha palhaça pela câmera em situações cômicas.

Se por um lado a criação dos vídeos no *TikTok* surgia, em um primeiro momento, como uma via de exploração de novas possibilidades com a minha palhaça, por outro lado, também foi possível entrar em contato com um tipo de comicidade desenvolvida no formato digital via imitação e releitura de vídeos curtos de caráter cômico. Explorar esse novo formato, me fez olhar de volta para a minha própria prática enquanto palhaça. Apesar dos vídeos pertencerem a uma outra linguagem, a opção de gravá-los, e poder assistir imediatamente após a gravação me ajudou a observar a maneira como a minha palhaça se expressa e comunica o jogo cômico por meio da sua gestualidade.

**Figura 8 - Hipotenusa no Tiktok.**



Fonte: Compilação de imagens do perfil da palhaça no Tiktok.<sup>37</sup>

Após esse período de experimentação com vídeos cômicos, produzi e publiquei o artigo intitulado *Diálogos entre a Criação de Vídeos Cômicos no TikTok e o Conceito de Gag*

<sup>36</sup> No período citado, tive três apresentações teatrais canceladas, além da suspensão do trabalho de pré-produção, que incluía a submissão de propostas e o envio de projetos. As apresentações eram de dois espetáculos: um da Cia. Concertina e outro do BRs.a Coletivo de Artistas, grupos dos quais faço parte.

<sup>37</sup> Disponível em: <<https://www.tiktok.com/@palhacahipotenusa>> Acesso em: 1 de mar. 2025.

na *Palhaçaria* (2022), no qual estabeleço uma relação entre os vídeos que produzi na plataforma e o conceito de *gag*. O objetivo foi discutir, a partir desse conceito — que será aprofundada no tópico 2.3 desta pesquisa —, as questões de reapropriação e ressignificação de ideias, temas, situações e personagens. Tais elementos são frequentemente observados na plataforma como recursos para a criação de diferentes efeitos cômicos a partir de um mesmo tema.

Além dos experimentos com o Tiktok terem me despertado para entender com maior profundidade sobre a *gag*, também pude entrar em contato com a parte mais visual do trabalho da minha palhaça. Isso me chamou a atenção para o experimento como uma ferramenta para estudar a produção de efeito cômico, por meio da gestualidade, para a composição cênica. Ao trabalhar com a câmera pude observar cada nuance dos movimentos, desde a expressão facial até o menor dos trejeitos. A gestualidade podia ser compreendida como uma linguagem própria, em que cada pequeno gesto comunicava, de maneira singular, aspectos que iam da construção da situação até o seu efeito cômico final.

Nesse processo, também pude perceber uma característica em comum entre alguns desses vídeos, que é a maneira como o tempo da cena contribui para o seu efeito cômico. Como exemplo, apresento um breve relato do vídeo que chamo de *Hipotenusa em um telefonema romântico*.

Neste vídeo, a palhaça aparece segurando seu sapato, posicionado na orelha — que simula um telefone — ao som da música *I just called to say I love you* (1984) de Steve Wonder. No início da cena, a palhaça move os lábios em sincronia com a primeira frase da música como se estivesse fazendo uma declaração de amor para alguém do outro lado da linha. Depois de um longo suspiro apaixonado, a palhaça começa a fazer carinho no sapato, como se esquecesse que estava em uma ligação, confundindo o sapato com a pessoa amada. Do carinho, se empolga ainda mais com a situação e evolui para beijinhos, que percorrem todo o sapato. Ao longo do percurso se dá conta de que está beijando o “telefone” (também pode ser interpretado como se ela reconhecesse que é apenas um sapato), e reage à situação, compartilhando-a com o espectador e reconhecendo sua falha.

**Figura 9 - Vídeo *Telefonema Romântico*.**



Fonte: Compilação de imagens do vídeo da palhaça no Tiktok.<sup>38</sup>

Nesta cena, de curtíssima duração, é possível perceber que a combinação de ações, gestos e expressões faciais em conjunto com o tempo das ações, determinam o efeito cômico da cena. Entre as ações principais estão: fazer a declaração de amor; confundir o sapato com a pessoa amada; se dar conta do equívoco e compartilhar a situação com a plateia. Essas ações são acompanhadas de uma série de gestos e expressões, que justificam as ações da palhaça, que revelam suas emoções, como: expectativa, paixão, revelação e reconhecimento. O desfecho da cena acontece após uma pausa, que também marca a existência de dois momentos diferentes na cena.

Dessa observação surge a questão: como os elementos gestuais, combinados ao tempo e ao ritmo da cena, se articulam na cena cômica? Como já visto no tópico anterior, as ações se constituem como unidades de informação que atuam tanto como função para a(o) artista quanto como significado para o espectador. Neste sentido, de que maneira os elementos gestuais, incluindo ações, gestos e expressão facial, comunicam o efeito cômico da cena?

#### **1.4.1 Elementos gestuais**

Para Lecoq, expressamos por meio de gestos, com ou sem o desejo de comunicar. Segundo sua visão, nossos estados emotivos criam 'circuitos físicos', que permanecem em nossa memória e organizam os impulsos que se transformarão em gestos, atitudes e movimentos. Desse modo, Lecoq analisa a gestualidade a partir de dinâmicas reais de movimento, com o intuito de desenvolver uma compreensão acerca de seu uso no trabalho de

<sup>38</sup> Disponível em: <<https://www.tiktok.com/@palhacahipotenus/video/7079379650039827717?lang=en>> Avesso em: 1 de mar. 2025.

atuação com base na seguinte premissa: "Para que o gesto se torne uma linguagem genuína, ele deve ser fundamentado pelo desejo de comunicar" (LECOQ; BRADBY, 2006, p. 6).<sup>39</sup>

Contudo, há que se considerar também as questões culturais que possam estar relacionadas aos gestos. Lecoq observa que muitos gestos do cotidiano são condicionados pelo tempo, lugar, classe e moda, e reconhece a riqueza e a diversidade cultural que molda e se expressa através do gesto e do movimento em diferentes tradições, épocas e lugares.

Richard Schechner (2013) em seus estudos da performance, também aborda algumas questões acerca dos gestos comuns entre diferentes culturas. Segundo o autor, “Conjuntos inteiros de gestos, sinais, entonações e ênfases são específicos de cada cultura” (2013, p. 118).<sup>40</sup> Ou seja, os sistemas gestuais funcionam como linguagens culturais, organizadas a partir de códigos coletivos, aprendidos socialmente, que podem refletir normas, valores e expectativas que regulam o corpo em sociedade.

Contudo, se por um lado os gestos são moldados culturalmente, por outro, também parecem existir formas expressivas que são reconhecidas entre diferentes culturas. Como afirma Schechner, “[...] mesmo quando as pessoas não conseguem se comunicar por meio de uma linguagem falada, os gestos transmitem significados [...] Talvez as manifestações físicas sejam universais, enquanto os significados variam de cultura para cultura e até de situação para situação” (SCHECHNER, 2013, p. 118).<sup>41</sup>

Essa perspectiva de Schechner dialoga com a de Lecoq, que considera que todos os seres humanos vivenciam experiências fundamentais, como nascer, nutrir-se, desenvolver movimento e fala, e descobrir o mundo exterior — processos que moldam uma base comum para a expressão gestual, mesmo diante das variações culturais. Também se pode observar a relação entre os gestos e seu caráter comunicacional, já que Lecoq busca, por meio de sua pedagogia, encontrar uma linguagem universal do corpo e do movimento, capaz de comunicar de forma direta, antes da palavra.

Com base na premissa de que existem gestos que são compreendidos em um nível universal, Lecoq classifica os gestos em três categorias principais, sendo elas: gestos de ação, gestos de expressão e gestos de demonstração. Os gestos de ação são, segundo ele, “as ações

<sup>39</sup> “In order for gesture to become a genuine language, it must be underpinned by a desire to communicate” (LECOQ, 2006, p. 6, tradução minha).

<sup>40</sup> “Whole suites of gestures, signs, inflections, and emphases are culture-specific” (SCHECHNER, 2013, p. 118, tradução minha).

<sup>41</sup> “[...] even when persons can't converse in a spoken language, gesturing gets meanings across [...] Perhaps the physical displays are universal, while meanings vary from culture to culture and even circumstance to circumstance” (SCHECHNER, 2013, p. 118, tradução minha).

do corpo e das mãos que envolvem os esforços físicos de ‘empurrar’ e ‘puxar’ e tudo o que deriva deles: pegar, girar, erguer, carregar, abrir” (LECOQ; BRADBY, 2006, p. 9). Os gestos de expressão revelam emoções e hierarquias sociais, contrastando comportamentos espontâneos e aqueles moldados por normas culturais. Os gestos indicativos, por sua vez, tendem a descrever algo, principalmente pelas mãos, e como exemplo, Lecoq cita os oradores que se utilizam desses gestos para estruturar seus discursos (LECOQ; BRADBY, 2006, p. 19).

A classificação proposta por Lecoq organiza um entendimento sobre os movimentos corporais que podem ser adaptados do cotidiano para o campo teatral — incluindo, nesse caso, a palhaçaria. No entanto, a intenção aqui não é categorizar cada gesto ou expressão facial e seus possíveis significados, considerando a complexidade e a variedade de elementos gestuais que podem ser realizados, além dos aspectos culturais já mencionados. O que interessa para esta pesquisa é, sobretudo, o entendimento de Lecoq acerca da linguagem gestual como uma linguagem flexível, capaz de se adaptar a diferentes contextos e de revelar aspectos singulares de quem a executa.

Segundo Lecoq: “O rosto, as mãos e o corpo exibem sentimentos, paixões e estados dramáticos, apresentando ao observador padrões de comportamento permanentes, naturais ao caráter da pessoa, ou comportamentos ocasionais revelados por situações especiais, como raiva ou medo” (LECOQ; BRADBY, 2006, p. 16).<sup>42</sup> Sendo assim, a linguagem gestual pode revelar tanto aspectos permanentes da personalidade de um indivíduo quanto reações momentâneas diante de determinadas situações e espaços nos quais um indivíduo se insere. Para citar um exemplo, Lecoq sugere “Observe, ao passar pela alfândega, o comportamento de pessoas que não têm nada a declarar, mas que, sentindo medo mesmo assim, assumem a postura desajeitada de quem tem algo a esconder—ou vice-versa” (2006, p. 15).<sup>43</sup>

Trazendo essa perspectiva de Lecoq para o universo cênico da palhaçaria, pode-se considerar que a linguagem gestual não apenas expressa emoções, mas também estrutura a própria dinâmica da cena cômica, numa constante interação entre o estado interno da figura

<sup>42</sup> “The face, the hands and the body display feelings, passions and dramatic states, presenting to the observer permanent behaviour patterns natural to the person’s character, or occasional behaviour revealed by special situations such as anger or fear” (LECOQ, 2006, p. 16, tradução minha).

<sup>43</sup> “Observe, when going through customs, the behaviour of people who have nothing to declare and who, feeling afraid nonetheless, assume the awkward look of those who do have something to declare – or vice versa” (LECOQ, 2006, p. 15, tradução minha).

cômica e as circunstâncias externas que se desenrolam. A gestualidade, nesse sentido, atua como um vetor dramatúrgico que organiza a cena e conduz o espectador tanto para o universo íntimo da figura cômica quanto para o jogo com a situação.

No vídeo da Hipotenusa, essa lógica torna-se evidente. A gestualidade da palhaça emerge a partir de um estado interno próprio, marcado por uma disponibilidade sensível e por uma lógica afetiva que organiza sua ação no mundo. Simultaneamente, ela se molda e se reconfigura em função da situação específica em que se encontra: o jogo com o sapato-telefone. A cena constrói, assim, de forma progressiva, com a gestualidade moldando o desenrolar da narrativa. A partir do contato inicial com o objeto, a palhaça estabelece uma relação afetiva que se intensifica gradualmente, evoluindo de um encantamento inicial para expressões de envolvimento apaixonado. Esses gestos iniciais — como aquele em que ela abraça o objeto, seu o olhar enternecido e os suspiros — revelam tanto uma disposição própria da figura cômica quanto uma leitura poética e inusitada do objeto diante dela.

Conforme a cena avança, novas inflexões gestuais vão sendo incorporadas à medida que a situação se transforma. Os gestos de carinho são interrompidos por movimentos de surpresa e perplexidade, que indicam o surgimento de uma nova informação ou de uma pequena virada dramatúrgica. Nesse percurso, percebe-se que a gestualidade da palhaça é reativa, em constante ajuste ao desdobramento do jogo cênico. O resultado é uma progressão gestual que não apenas comunica estados emocionais momentâneos, mas que constrói, em si mesma, o próprio encadeamento narrativo e cômico da cena. Assim, a linguagem gestual da Hipotenusa, ao mesmo tempo que revela aspectos estruturantes da sua lógica cômica, também reflete o jogo de circunstâncias que alimenta a cena e sustenta sua comicidade.

Por outro lado, é importante reconhecer que o significado atribuído aos gestos e expressões não é definido exclusivamente por quem os executa, mas também pelo olhar de quem os observa. Lecoq destaca que o efeito provocado pela comunicação dos gestos também depende do estado emocional, cultural ou subjetivo de quem o observa (LECOQ; BRADBY, 2006, p. 21). Isso sugere que o gesto depende de um campo comum de referência entre quem atua e quem assiste. Dessa forma, a interpretação do vídeo da palhaça Hipotenusa, feita nesta análise, pode variar conforme o repertório, o estado emocional e os códigos culturais de cada espectador.

Tendo isso em vista, pode-se observar que a capacidade comunicativa da linguagem gestual da palhaça tem relação direta com sua capacidade de se conectar à situação e às transformações que acontecem, mas também depende de como esse gestual é decodificado

pelo espectador. Nesse sentido, é importante considerar alguns elementos técnicos que podem contribuir para o alcance da comunicação desejada em cena.

#### **1.4.2 Ponto Fixo e Tempo Cômico**

No vídeo relatado no início deste tópico, observa-se que a capacidade comunicativa da linguagem gestual da palhaça tem relação direta com sua habilidade de se conectar à situação e às transformações que acontecem. Tendo isso em vista, vale destacar a importância da triangulação que ocorre na cena, no compartilhamento da situação de surpresa com o público, mas também na transformação da gestualidade da palhaça. Num primeiro momento ao longo do vídeo, ela comunica uma imagem apaixonada; num segundo momento, inicia-se a triangulação com um olhar de surpresa para o objeto; depois o compartilhamento dessa reação com o público e, por fim, o olhar para a situação e o reconhecimento da falha. Essa triangulação não apenas compartilha o evento, mas também sugere a alteração da gestualidade, definindo o efeito cômico da cena.

Nessa triangulação, pode-se perceber ainda a presença do ponto fixo representando o sapato/telefone que Hipotenusa sustenta durante todo o vídeo. Embora o sapato não esteja fixo no espaço físico, ele permanece como um ponto de referência em relação ao corpo da palhaça e à organização da cena. Lecoq define o ponto fixo como um elemento fundamental na percepção do movimento, afirmando que: “O movimento é caracterizado por um deslocamento em relação à imobilidade. Não há movimento sem um ponto fixo. Tudo o que se move é reconhecido com base em um elemento escolhido como referência ao que está imóvel”<sup>44</sup> (LECOQ; BRADBY, 2006, p. 80).

Na cena, o sapato cumpre justamente essa função: ele ancora a relação espacial e dramática da palhaça com a situação, sendo o centro afetivo e narrativo da ação. Mesmo quando há deslocamentos no corpo da palhaça ou pequenas movimentações do objeto, sua relação com ele permanece constante e contínua, e é a partir dessa relação que o espectador percebe as mudanças de estado: da paixão à dúvida, da dúvida à surpresa, da surpresa à revelação.

---

<sup>44</sup> “Movement is characterised by a displacement in relation to stillness. There is no movement without a fixed point. Everything that moves is recognised according to a chosen element referring to the immobile” (LECOQ; BRADBY, 2006, p. 80, tradução minha).

Lecoq também aponta que, ao observar o movimento, “o ponto fixo situa o deslocamento”, mas que “o movimento, por sua vez, é evidência do ponto fixo” (LECOQ; BRADBY, 2006, p. 80). Ou seja, o ponto fixo não é apenas uma âncora espacial, mas também um elemento de contraste que destaca a qualidade e a direção do movimento. No vídeo, quando Hipotenusa se afasta do sapato e o observa à distância para “compreender melhor” o que está acontecendo, ela reforça esse contraste: o movimento do corpo torna-se mais evidente em relação à centralidade daquele objeto na cena. A comicidade da cena, portanto, também se constrói sobre essa relação entre o que se move e o que permanece como referência.

Essa articulação entre ponto fixo e movimento é essencial para pensar também a construção do tempo cômico do vídeo. Neste sentido, o ponto fixo — ao estruturar a percepção do movimento — também atua como recurso de organização temporal, ajudando a determinar quando um gesto deve ser interrompido, prolongado ou redirecionado, e contribuindo, assim, para a criação do *timing* necessário ao efeito cômico.

Na palhaçaria, o tempo ou o ritmo é um elemento de extrema importância na construção da comicidade. Reis, ao abordar a arte da palhaçaria clássica, menciona a importância de se ter o “domínio do tempo cômico” (2013, p. 187). Já Puccetti (2012) enfatiza o controle do tempo, especialmente na repetição e variação de ritmo, e na combinação entre repertórios físicos, vocais e ideativos.

Conforme a pesquisadora Beatriz Albino, em sua investigação do corpo na arte da palhaçaria, o tempo cômico pode ser considerado como: “[...] o uso correto do tempo e do espaço, que é determinante para a produção de um efeito cômico” (ALBINO, 2014, p. 72). De acordo com seus estudos, trata-se de uma técnica que requer precisão na execução, por meio da qual, a(o) artista-palhaça(o) destaca, através da relação entre pausa e gestualidade, o que deve ser percebido pelo espectador. A autora destaca ainda que o tempo cômico é “determinante para conduzir à compreensão da piada materializada nas imagens/formas/gestos que produzem o corpo do artista-palhaço, e também na exposição do que ele está pensando e/ou sentindo” (ALBINO, 2014, p. 72).

O tempo cômico estaria relacionado, portanto, com todo o processo de execução e recepção da ação cômica, por interferir diretamente na transmissão da mensagem que se quer passar. A autora traz essa reflexão, dando foco aos aspectos corporais da figura cômica tornando o domínio de suas técnicas corporais em relação ao tempo das ações, imprescindível para a qualidade de um número. Entretanto, faz-se necessário investigar mais sobre o que seria esse “uso correto do tempo e do espaço” mencionado pela autora.

Heráclito de Oliveira, em sua pesquisa que investiga a linguagem não-verbal na atuação cômica, o pesquisador considera que “O tempo cômico é formado por um conjunto de atitudes, é um tempo cênico que nasce da ação e da reação, do olhar e da qualidade do movimento, da ação no tempo e no espaço” (OLIVEIRA, 2015, p. 120). Esse tempo, não necessariamente aquele marcado no relógio, seria o tempo que desenha a ação cômica, incluindo pausas e silêncios que envolvem um ritmo próprio do ator (2015, p. 120). Essa visão leva em consideração, a expressividade da(o) artista como agente principal no tempo cômico da cena, uma vez que a sua maneira de agir e de se movimentar pelo espaço, de andar, de olhar e de se relacionar com elementos da cena, seriam determinantes nesse processo.

Já Susanne Langer (1980), em seus estudos acerca da estrutura simbólica da mente humana e da criatividade artística, apresenta uma perspectiva sobre o tempo cômico a partir de uma comparação entre o humor no cotidiano e o humor na representação teatral. Segundo Langer, a comicidade na vida real seria definida por respostas a estímulos, separados por intervalos, que atendem a um ritmo natural da vida e que dependem de uma disposição de espírito adequada. Já no teatro, “[...] a peça nos possui e rompe nosso estado de ânimo” (LANGER, 1980, p. 361). E o ritmo de um espetáculo cômico depende da dinâmica das ações e de sua relação de dependência com a ação total. Sendo assim, no teatro:

O que nos atinge diretamente é a ilusão dramática, a ação do palco à medida que se desenrola; e a pilharia, em vez de ser tão engraçada quanto nossa resposta pessoal a faria, parece tão engraçada quanto sua ocorrência na ação total a torna. Uma piada muito suave no lugar certo pode arrancar grande gargalhada. A ação culmina em um dito espirituoso, em um absurdo, em uma surpresa; os espectadores riem. Mas, depois da explosão, não existe o abatimento que se segue ao riso normal, porque a peça prossegue sem o momento de pausa que normalmente damos a nossos pensamentos e sentimentos depois de um chiste. A ação prossegue de uma risada a outra, algumas vezes bastante espaçadas; as pessoas estão rindo da peça, não de uma série de gracejos. (LANGER, 1980, p. 361)

Na visão da autora, o que determina o ritmo cômico, se encontra em grande parte na estrutura da peça com seu desdobramento de ações e a maneira como as mesmas se desenvolvem. Isso ocorre numa busca de envolver o público com ações intensificadas, ao contrário das situações difusas vivenciadas na vida real. Por mais que as ações sejam executadas pela(o) artista, é justamente o fato de haver uma organização maior dessas ações dentro de um objetivo geral, que articula o tempo em função da comicidade, definindo o

momento certo para a produção do efeito cômico. Sendo assim, pode-se dizer que Langer dá maior ênfase ao contexto da cena teatral.

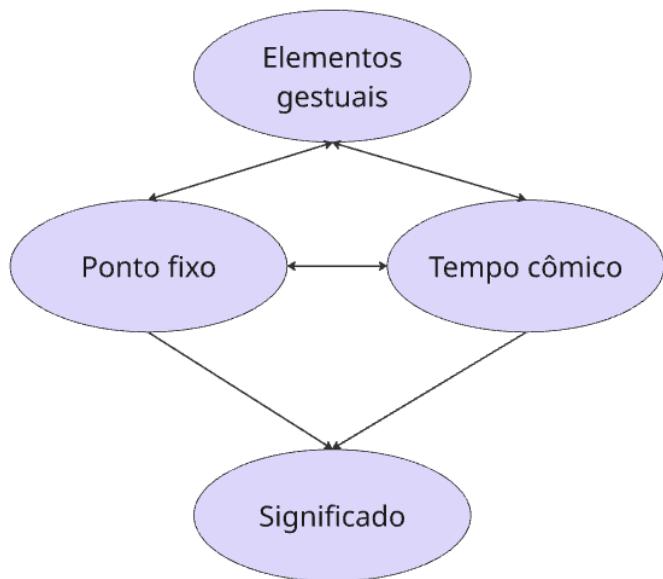
Ao reunir as perspectivas de Oliveira e Langer, é possível conjecturar que, em uma cena cômica, o ritmo é determinado pela capacidade da(o) artista de articular seu corpo no tempo e no espaço, considerando seu ritmo pessoal e obedecendo a uma estrutura narrativa que dê sentido à ação cômica.

Diante de tais estudos e pensando a relação entre a gestualidade, tempo cômico e ponto fixo da palhaça Hipotenusa na cena relatada, pode-se observar a presença desses elementos no desdobramento cômico do vídeo. O gestual da palhaça, motivado pela sua lógica particular e pelo contexto estabelecido — de um telefonema amoroso — encontra na situação e no ritmo da música momentos propícios para a escalada de ações necessária para definir o problema da cena. O problema, por sua vez, é revelado e solucionado por meio da pausa e do redirecionamento do olhar, gerando, por fim, o efeito cômico da cena. É nesse instante que o ponto fixo intensifica a pausa dramática que revela o engano e marca o clímax cômico da narrativa.

Além dos aspectos relatados, o vídeo conta com uma aceleração mecânica, realizada com recursos de edição da plataforma, que valoriza os aspectos cômicos, tornando a escalada de ações mais marcada no tempo. Esse recurso técnico intensifica a percepção do ritmo e contribui para destacar o jogo entre movimento e pausa — reforçando ainda mais a importância do ponto fixo como eixo organizador da comicidade.

Dessa forma, o vídeo analisado exemplifica como os elementos gestuais, quando articulados ao ponto fixo e ao tempo cômico, contribuem para a construção de sentido na cena. A gestualidade da palhaça, nesse contexto, organiza o percurso narrativo e cômico, produzindo significado a partir de sua relação com o objeto, com o tempo da ação e com o olhar do espectador.

**Figura 10** - Esquema visual: composição gestual.



Fonte: Fonte: Autora desta pesquisa.

O esquema acima sintetiza esse processo de produção de significado, conforme discutido neste tópico. A base do esquema está no entendimento de que gestos, expressões faciais e ações constituem os principais elementos da linguagem gestual, que comunicam a mensagem a ser transmitida em cena. Esses elementos, ao se desenvolverem em cena, estabelecem relações com o ponto fixo e com o tempo cômico, organizando espacial e temporalmente a narrativa cômica. O ponto fixo, conforme abordado por Lecoq, funciona como referência que ancora o movimento e evidencia sua direção, além de estruturar o foco da ação dramática. Já o tempo cômico diz respeito à organização rítmica das ações, à alternância entre pausas e movimentos necessários para que o efeito cômico se concretize. A interação entre essas dimensões — gestualidade, ponto fixo e tempo cômico — configura o caminho por meio do qual a mensagem é construída.

Diante de todo o exposto, vale destacar ainda, que mesmo considerando todos esses aspectos técnicos relacionados ao ponto fixo e ao tempo cômico, é fundamental considerar o papel ativo do espectador na construção do sentido da cena, como já mencionado anteriormente. Nesse sentido, a percepção e o engajamento do público são determinantes: é ele quem valida ou não os padrões de ritmo, de pausa e de ação estabelecidos pela(o) artista e pela cena.

## 1.5 Voz e gestualidade

Embora meu foco tenha sido até aqui, em grande parte, no entendimento da gestualidade, compreender o uso da voz também tem sido crucial na minha trajetória. Durante a iniciação, fui desenvolvendo uma voz particular para a minha palhaça, com características específicas que a diferenciavam da minha voz cotidiana. Desde então fui aperfeiçoando essa voz com pequenas nuances ao longo do tempo, aprendendo a manipulá-la à medida que vivenciava diferentes trabalhos como palhaça.

Entretanto, em alguns desses trabalhos, cheguei a ter dificuldades em relação ao uso da voz, por ter um entendimento de que a minha palhaça tinha maior potencial para desenvolvimento de jogo não-verbal. Essa noção se devia ao fato de que, em algumas ocasiões, senti um certo descompasso entre a gestualidade e a voz, como se a voz me limitasse a um jeito específico de me movimentar, ou ainda, como se essa voz não permitisse todos os movimentos que poderia explorar.

Isso reflete a ideia de César Lignelli, em sua pesquisa sobre apreensão e produção de sentido a partir da dimensão acústica, que afirma o seguinte: “O corpo e seus modos de produção e recepção estão perpassados por tempos, formas e possibilidades normalmente desconsideradas ou consideradas, de maneira equivocada, como ‘rivais’ da fala” (LIGNELLI, 2011, p. 263). Considerando essa visão, acredito que, de maneira equivocada, eu comprehendia o corpo e a voz como duas coisas separadas, talvez por ter trabalhado pouco a voz da minha palhaça até então.

Essa compreensão equivocada me gerava diversas dificuldades e limitações. O processo de perceber que não há uma separação entre corpo e voz foi fundamental para que eu pudesse permitir que a voz fluísse de forma mais orgânica. Quando essa relação deixou de ser um impasse nos meus trabalhos de palhaçaria, passei a desenvolver uma conexão mais interessante entre gestualidade e vocalidade — experiência que, hoje, desperta em mim o desejo de investigar mais profundamente esse tema.

Tendo isso em vista, trago o exemplo do espetáculo *{Entre} Cravos & Lírios* (2014)<sup>45</sup> para iniciar esta reflexão.

---

<sup>45</sup> O espetáculo *[Entre] Cravos & lírios* traz à cena uma dupla de excêntricos vagabundos que vivem à margem da sociedade. Um deles, faz do cemitério o seu lar, movido pelo desejo de jamais ficar longe do túmulo daquela que um dia foi sua amada. O outro é um andarilho que faz do lixo sua companhia mais preciosa. O encontro inusitado entre essas figuras solitárias promove situações tragicamente cômicas que retratam com simplicidade diversos aspectos da miséria e da poética humana, em sua nobre capacidade de viver e conviver, apesar de tudo.

O espetáculo, criado em 2014, é uma realização do BRs.a. Coletivo de Artistas<sup>46</sup> e surgiu de um projeto idealizado por Denis Camargo, intitulado "Ser ou Ter, Eis a Questão".<sup>47</sup> Trata de um espetáculo desenvolvido a partir da linguagem da palhaçaria, que traz à cena uma dupla de palhaços sendo que um deles mora em um cemitério e o outro é um andarilho. O enredo do espetáculo se baseia no encontro entre esses dois palhaços para falar da miséria e da poética humana em sua capacidade de viver e conviver, apesar de tudo.

O espetáculo contou com a criação de dramaturgia própria, desenvolvida a partir das ações das figuras cômicas. Inicialmente, tínhamos o desejo de criar um espetáculo não-verbal, proposta que, no entanto, foi se transformando gradualmente. À medida que as referências,<sup>48</sup> o jogo, a direção e a própria necessidade de estruturar algumas falas que complementassem as ações se intensificavam, começamos a sentir o impulso de explorar o campo vocal na cena.

No caso específico do andarilho, a implementação do trabalho vocal também se deu pela necessidade de utilizar a sonoridade como um elemento de perturbação no ambiente do palhaço “Condicionado”, seu parceiro de cena. A presença sonora do andarilho — desde a sua respiração até seus ruídos corporais — rompe com o silêncio do cemitério, espaço que antes simbolizava ordem e contenção. A ideia era que a chegada dessa figura desestabilizasse o ambiente, subvertendo o costume e impondo ao outro a tarefa de lidar com uma presença invasiva, que ocupa e transforma o espaço em todos os sentidos.

<sup>46</sup> Grupo de artistas que investiga e produz trabalhos cênicos, especialmente no teatro, com foco na sustentabilidade do coletivo e na valorização do ato criativo. O grupo de origem brasiliense atua há mais de uma década desenvolvendo espetáculos e projetos, tendo circulado com seus trabalhos, dentro e fora do Brasil. Informações disponíveis em: <<http://www.brsacoletivodeartistas.com.br/>> Acesso em: 10 de jul. de 2025.

<sup>47</sup> Projeto de montagem e temporada do espetáculo {Entre} Cravos & Lírios, patrocinado pelo Fundo de Apoio à Cultura do DF, em 2014. A ficha técnica do espetáculo conta com: Ana Vaz e Denis Camargo na concepção e atuação; Lidiane Aratijo na direção e dramaturgia; Ana Flávia Garcia na Assessoria de Palhaçaria; Marco Michelângelo na direção musical; Roustang Carrilho na cenografia; Andrea Patzsch no figurino; Lupe Leal na montagem técnica e operação; Diego Borges na concepção da iluminação; Jorge Verlindo na identidade visual.

<sup>48</sup> {Entre} Cravos & Lírios foi livremente inspirado nas obras *Meu primeiro amor*, de Samuel Beckett, *O Capote*, de Nicolai V. Gogol e na frase “ser ou não ser, eis a questão?”, De William Shakespeare, que neste trabalho assume outra perspectiva: “ser ou ter, eis a questão?”. Além disso, o espetáculo contou com diversas referências bibliográficas, audiovisuais, fotográficas, matérias de jornal, entre outros. São algumas das principais referências audiovisuais o documentário “O condicionado”, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yVS1TNNeR8w>> Acesso em: 21 mai. 2025; e a matéria Cidade dos Mortos, disponível em: <<https://www.egito.com/cidade-mortos#:~:text=Situada%20aos%20p%C3%A9s%20da%20montanha,tumbas%20est%C3%A3o%20cheios%20de%20vida,&text=Popularmente%20conhecida%20como%20El'arafa.sepulcral%20caracter%C3%ADstico%20de%20outros%20cemit%C3%A3rios>> Acesso em: 21 mai. 2025.

Por fim, definimos uma dinâmica a partir da qual, a figura do cemitério fala um inglês “macarrônico” e a figura do andarilho<sup>49</sup> — interpretado por mim — que fala um português mal falado, além de cantarolar e se manter em constante produção de sons e ruídos.

**Figura 11** - Espetáculo {Entre} Cravos & Lírios.<sup>50</sup>



Fonte: Arquivo próprio; Créditos: Vitor Schietti.

O resultado desse processo, portanto, foi a criação de uma figura cômica, com uma lógica própria completamente diferente da Hipotenusa, e a voz cumpriu uma parte importante neste resultado. Se por um lado, como Hipotenusa, trabalho com uma voz já conhecida e relativamente consistente, por outro, o andarilho me exige um uso da voz completamente diferente com maior riqueza de nuances sonoras.

Além disso, o comportamento gestual do andarilho parece ter maior influência na sua voz, o que pode ser um reflexo da fase inicial do processo criativo, quando ainda buscávamos realizar ações não-verbais. Da transição dessa primeira fase para a fase posterior — quando

<sup>49</sup> Esse processo de masculinização da figura cômica surgiu de uma aproximação que tivemos, durante o processo, da dissertação *Da rua à cena: trilhas de um processo criativo* (2005) da pesquisadora Kênia Dias. Em sua pesquisa, a autora estuda pessoas em situação de rua e fala sobre a necessidade das mulheres, nestas circunstâncias, de transformarem seus corpos como forma de proteção contra a violência. Alguns dos exemplos que ela cita é a prática de se urinar para manter um odor repulsivo em seus corpos (DIAS, 2005).

<sup>50</sup> Compilado de fotos de apresentações do espetáculo na temporada de 2014 em teatros do SESC/DF.

começamos a introduzir o uso da voz — a composição gestual das figuras cômicas já estava em um processo mais avançado. Então a voz foi surgindo nesse processo já iniciado, da gestualidade, e se materializando a partir de alterações de postura, dos gestos, das expressões faciais e das ações resultantes do jogo e do contexto estabelecidos. Esse processo me chamou a atenção para a influência da gestualidade na produção vocal, bem como sua correlação, em trabalhos cômicos que não se desenvolvem a partir de um texto dramatúrgico.

Para iniciar uma reflexão sobre este assunto, apresento as ideias de Burnier com relação à voz em seu trabalho com atores. Partindo do entendimento de que a voz é algo imaterial e, nesse sentido, difícil de modelar, faziam parte de seus treinamentos, o uso das ações físicas para modelar a voz, pois “[...] como voz é resultado da expiração, que é propulsionada pelo corpo, por suas musculaturas, que se tensionam diferentemente, de acordo com distintas posições do corpo, este deve ser a base para o trabalho vocal do ator” (BURNIER, 2001, p. 133).

Partindo dessa ideia, Burnier define como ação vocal, a ação da voz no tempo e no espaço, que, segundo ele é “[...] a maneira como a voz atua no tempo e no espaço, estabelecendo uma relação de causalidade entre a ação que executa e a dinâmica de emissão do som” (BURNIER, 2001, p. 134). É importante destacar ainda, que Burnier diferencia as ações físicas das ações vocais apenas para fins didáticos, tendo em vista que seus estudos se baseiam na premissa de que voz é corpo e, portanto, as ações vocais também são físicas.

A partir da visão de Burnier, pode-se inferir que a gestualidade pode influenciar a emissão vocal, considerando que os movimentos corporais envolvem alteração de tensão muscular, a respiração e a ressonância do som, e por consequência, a alteração também a voz. Nesse sentido, por exemplo, um corpo que se move de maneira mais contida pode gerar uma voz mais tensa ou hesitante, enquanto uma movimentação expansiva e menos tensa pode favorecer uma emissão mais fluida e projetada, e assim por diante.

A perspectiva de Burnier permite considerar ainda, que essa relação de causalidade também pode se estender à situação cênica, ao contexto estabelecido e até mesmo ao jogo cômico. Ou seja, as ações não acontecem de maneira isolada mas pertencem a um contexto que as justificam e também podem moldá-las.

Essa noção ressoa com o conceito de "vocalidades", apresentado por Lignelli para definir a "produção de voz e palavra em condições específicas" (2011, p. 261). Este conceito amplia o entendimento sobre a voz como um fenômeno que se adapta às exigências dos diferentes ambientes performativos e à relação com o público.

Partindo desse conceito, o pesquisador Guilherme Bruno de Lima apresenta a noção de "vocalidades palhacecas" para definir "[...] os valores da voz como voz amalgamados à corporeidade na palhaçaria em todo seu campo material, social e simbólico, cuja dimensão da organicidade analisada anteriormente e suas 'centelhas de vida' também as constituem" (LIMA, 2018, p. 45). Sua visão reflete a experiência única e pessoal vivenciada pela figura da(o) palhaça(o) por meio do corpo, e de como isso se revela na sua voz.

Diante de tais visões, é importante considerar o contexto no qual o andarilho desenvolve o seu gestual para analisar seus processos corporais.

A figura do andarilho, se fundamenta na escassez e na miséria como princípios estruturantes da sua comicidade. Tudo o que essa figura possui está reduzido ao que cabe em seu carrinho de compras velho, repleto de materiais coletados do lixo, o que evidencia sua precariedade e a transforma em um ser que se sustenta naquilo que a sociedade descarta. Sua relação com o mundo é marcada por uma lógica de sobrevivência e adaptação, onde o fracasso se manifesta tanto na condição de exclusão social quanto na forma como interage com o outro.

Esse contexto, aliado ao estado de palhaça(o), se manifesta em sua gestualidade através de excessos e desajustes, sendo algumas das suas características principais relatadas a seguir. Sua postura oscila entre uma alívez exagerada, com o peito estufado, e um corpo curvado, com ombros tensos sustentando os braços arqueados e cotovelos abertos. As mudanças de direção são marcadas pelo olhar e pela projeção do pescoço, conferindo-lhe um comportamento de alerta e prontidão. A expressão facial traz uma assimetria evidente, com o queixo projetado para o lado. Nos momentos de alegria, seu corpo vibra em sacudidas e movimentos exagerados de pernas e braços. Já nos momentos de fracasso, seus gestos tornam-se mais contidos, os ombros permanecem rígidos, e o olhar vaga pelo espaço, numa tentativa de compreender o que acabou de acontecer.

A voz resultante desse processo apresenta variações de frequências<sup>51</sup> extremas, em comparação com a voz da Hipotenusa, manifestando-se em regiões mais graves e, por vezes, em regiões mais agudas. Essa produção vocal também se manifesta, às vezes, de maneira menos intensa e, em outras, de maneira muito intensa em comparação com a voz usada no cotidiano. Esse processo se dá numa relação de interdependência entre gestualidade e voz,

<sup>51</sup> A frequência, segundo Lignelli, é comumente estudada como sinônimo de outros termos como altura, tom e nota, embora apresentem alguma diferença. Sendo assim, pode-se falar em frequência alta ou frequência baixa, para fazer menção respectivamente a sons agudos e graves. Por exemplo, na língua portuguesa: “Em uma pergunta, é comum elevarmos a frequência da voz no final da sentença, com o objetivo de indicar que se trata de um questionamento” (LIGNELI, 2020, p. 154)

que se manifesta na forma como cada movimento gera um som específico, como por exemplo: quando corre em direção ao seu adversário, sua respiração cansada pode ser ouvida pela plateia<sup>52</sup> e quando lambe as flores do cemitério sua lambida<sup>53</sup> também produz som. Essa produção vocal resulta, portanto, em efeitos sonoros que, em conjunto com a gestualidade, atuam na produção de sentido da cena.

Esses efeitos sonoros do andarilho podem ser analisados à luz do conceito de sonoplastia proposto por Lignelli, que define esse conceito como "[...] todo o som de origem referencial (não caracterizado como palavra nem como música) que se encontre no uso habitual em um dado contexto, produzido para e/ou na cena teatral, que além de sua função referencial, pode exercer funções dramáticas e discursivas" (LIGNELLI, 2014, p. 147).

A função referencial da sonoplastia, segundo os autores Lignelli, Magalhães e Mayer, opera como “[...] uma sonoridade criada com o intuito de fazer referência à visualidade proposta na cena” (LIGNELLI; MAGALHÃES; MAYER, 2022, p. 86). Para exemplificar esse conceito, os autores descrevem uma cena em que um vendedor de água de coco simula o corte da fruta com um facão, enquanto o som gravado de facadas em um coco é reproduzido:

Neste exemplo podemos aferir que o som cumpre uma função exclusivamente referencial, ou seja, o som reproduzido do coco sendo cortado estava fazendo referência à visualidade presente na cena, que nesse caso, é o ator simulando cortes na fruta. Se a sonoridade da cena não tivesse sido gravada previamente, mas fosse produzida no ato pelo próprio ator por meio de reais golpes de facão na fruta, esta sonoridade também seria classificada como sonoplastia com função exclusivamente referencial. (LIGNELLI; MAGALHÃES; MAYER, 2022, p. 86)

Já a função discursiva da sonoplastia, conforme os mesmos autores, envolve sonoridades que sugerem informações temporais e espaciais da cena, contribuindo para a construção do contexto. Os autores exemplificam essa função ao mencionar uma cena na qual o ecoar de uma sirenita escolar informa sobre o local e o horário da ação, ampliando a compreensão do espectador sobre a narrativa. Uma variação do mesmo exemplo é utilizada para argumentar como a sonoplastia pode ainda desencadear ações e conflitos na cena, ocupando funções dramáticas, quando “[...] o som é responsável pelo desdobrar da narrativa da peça” (LIGNELLI; MAGALHÃES; MAYER, 2022, p. 86).

<sup>52</sup> Este som pode ser observado a partir do trecho a seguir. Disponível em:  
<https://youtu.be/XIJDdPuocsM?si=0iIL52q3Mu0V8ZBA&t=1212> Acesso em: 11 de mar. 2025.

<sup>53</sup> Este som pode ser observado a partir do trecho a seguir. Disponível em:  
[https://youtu.be/XIJDdPuocsM?si=TLtC\\_SO1oT9T9-st&t=525](https://youtu.be/XIJDdPuocsM?si=TLtC_SO1oT9T9-st&t=525) Acesso em: 11 de mar. 2025.

No caso do andarilho, a sonoplastia resultante de sua vocalidade atua simultaneamente nas três funções descritas. Na função referencial, a sonoridade faz referência direta às ações executadas em cena, enfatizando a gestualidade da figura cômica e reforçando a fisicalidade de seus movimentos. Já na função discursiva, sua produção vocal irregular — alternando entre sons graves e agudos, intensos e contidos — sugere nuances de seu estado emocional e de sua interação com o espaço e os acontecimentos.

Além disso, esses elementos sonoros reforçam sua corporalidade no contexto de sua precariedade e evidenciam o comportamento excêntrico da figura cômica, manifestando-se no modo peculiar como realiza suas ações. Por fim, na função dramatúrgica, sua vocalidade contribui diretamente para a progressão da narrativa cômica, operando no desencadeamento das situações provocadas pelo jogo entre os dois palhaços e estruturando o ritmo das interações, tornando-se um elemento essencial para o desenvolvimento da cena. Assim, ao articular voz e gestualidade, essas três funções não apenas intensificam a visualidade da cena, como também potencializam a produção de sentido na construção cômica.

Por outro lado, a sonoplastia do andarilho nem sempre remete à uma articulação precisa entre voz e gestualidade, considerando que ela também extrapola os momentos em que a comunicação verbal é necessária, ocupando o espaço mesmo quando não solicitada. Essa presença sonora constante, ora caótica, ora desordenada, reforça sua condição de marginalidade e errância, evidenciando sua inadequação ao ambiente e às regras sociais.

Mesmo quando não há exatamente um diálogo, ainda assim, há a presença sonora do andarilho, manifestando-se assim em uma figura majoritariamente ruidosa.<sup>54</sup> Isso pode ser observado em um momento específico do espetáculo, quando ele sai de cena e o silêncio volta a ocupar o espaço. Dramaturgicamente, essa mudança é enfatizada pelo palhaço condicionado, que chama pelo colega e não obtém resposta — apenas o silêncio. A partir disso, o clima se transforma, dando lugar à sensação de abandono, carência afetiva e ausência de calor humano.

Essa dimensão sonora remete à reflexão poética proposta por Lignelli e Almeida (2019) sobre formas de expressão associadas ao fracasso. Em vez de oferecer uma definição fechada, os autores constroem um pensamento fragmentado, pontuado por questionamentos e suposições, como se o próprio texto encarnasse a instabilidade e a incerteza que permeiam

---

<sup>54</sup> As características mencionadas podem ser observadas através do vídeo do espetáculo. Embora o áudio do vídeo não seja o mais adequado para a apreciação sonora, é possível identificar algumas das características aqui apresentadas. Disponível em: <<https://youtu.be/XIJDDPuocsM?si=wcpDwxon4KibfDRc&t=490>> Acesso em: 15 de fev. 2025.

esse tema. Ao longo da análise, diferentes imagens e metáforas são evocadas para descrever essas manifestações, entre elas: ruído, estrondo, barulho, fragmento, estilhaço e caos.

Trata-se de uma concepção de voz que não se apresenta de forma linear ou coesa, mas sim como algo interrompido e inacabado. Além disso, os autores também evocam a ideia de que a voz do fracasso é “a voz da experiência”, sugerindo que o fracasso não é apenas uma condição negativa ou um estado de derrota, mas sim uma vivência que se manifesta e se comunica. A relação entre gestualidade e vocalidade na construção do andarilho pode ser analisada a partir dessa perspectiva, tendo em vista que o fracasso define sua existência. Pode-se perceber que sua vocalidade é marcada pela instabilidade, que reforça a ideia de uma vocalidade fragmentada e talvez também múltipla.

Essa abordagem também se aproxima do conceito de “Corpo sonoro” de Mariane Magno Ribas (2021) em sua pesquisa sobre experimentação vocal em processos criativos. Em sua investigação a autora propõe uma abordagem que articula aspectos técnicos e poéticos, destacando a relação integrada entre corpo e voz como uma realidade sensível e imagética que abarca “a expressão propriamente dita, a sensação da vibração, o(s) espaço(s) em sua acústica e, ainda, todos os desdobramentos da percepção sensível da perspectiva da atuação e da expectação” (RIBAS, 2021, p. 16).

Nesse sentido, a vocalidade do andarilho, marcada por ruídos, balbucios, variações abruptas e sons desconexos, revela-se como um corpo que é voz em sua totalidade expressiva. Os efeitos sonoros que emergem da sua gestualidade instável e fragmentada formam o que Ribas observa como um momento em que “todos os elementos presentes, sejam internos ou externos ao corpo, objetivos ou subjetivos, se redimensionam, se fundem e se formam de modo incontestável como realidade sonora” (RIBAS, 2021, p. 16). Assim, a voz do andarilho não apenas complementa sua performance: ela cria um campo sonoro próprio, instaurando camadas dramatúrgicas e poéticas que se desdobram do corpo em relação com o espaço e com o outro.

Ao relacionar essa perspectiva com a sua condição fracassada, o corpo sonoro do andarilho não se firma na potência da emissão vocal bem-sucedida, mas na persistência em fazer soar o corpo mesmo no erro. Ao atuar “sem reservas”, como sugere Ribas, esse corpo-voz se permite falhar — e é justamente nesse gesto de entrega que reside a potência cômica e poética da figura. O fracasso, neste caso, é condição para que essa vocalidade singular emerja, para que a precariedade sonora se converta em presença e sentido.

Isso pode ser evidenciado em sua presença vocal que não apresenta necessariamente uma unidade harmônica, mas sim evidencia uma organicidade que nasce do desencontro e da

precariedade, o que também pode ser observado no uso das palavras. Além disso, pode-se perceber que, diferentemente de uma fala polida, que se associa à ideia de controle e êxito, a vocalidade do andarilho se perde em excessos — variações abruptas, ruídos desconexos, respiração ofegante — compondo um corpo sonoro que expressa sua condição de fracasso, o que também se apresenta no conteúdo dos diálogos.

O conteúdo das falas no espetáculo, não se baseia em texto dramatúrgico, mas apenas na situação e no jogo. O resultado desse jogo foi a criação de diálogos curtos, motivados pelo jogo de ação e reação, organizados principalmente em perguntas, respostas, reclamações, insultos e xingamentos. Segundo Lignelli:

Por fim, além dos sentidos fônicos a palavra carrega outros sentidos em si com a verbalidade que podem ser alterados pela atitude e intenção do performer; pela forma da elocução relacionada aos parâmetros do som, pelo contexto em que se dá a ação; pela incidência das palavras no tempo; pelo tipo de mediação com que a palavra se faz presente (entre corpos presentes ou via algum suporte tecnológico e pelo grau de compartilhamento da língua no contexto. Ou seja, suas variáveis são infinidas. (LIGNELLI, 2019, p. 3)

A visão de Lignelli aponta para a complexidade da voz na performance, destacando como os sentidos da palavra são influenciados por múltiplos fatores. Dessa forma, o pesquisador oferece uma estrutura teórica que permite entender como a verbalidade pode ser moldada por diferentes contextos e por condições específicas. Nesse sentido, o jogo estabelecido no espetáculo, contribuiu para o desenvolvimento de ações, que por sua vez influenciou o modo como a palavra era pronunciada. Entretanto, a própria palavra estava sendo construída, o que contribuiu para as nuances vocais, mas também para as diversas sonoridades que foram surgindo.

A fala do andarilho é permeada de interjeições, sendo que muitos efeitos vocais são produzidos com pequenas ou grandes reações, como um "ih", ou um "ah", até mesmo na produção de som que acompanha a manipulação de algum objeto.<sup>55</sup> O balbuciar também é bastante frequente para o andarilho que está em conflito constante com a sua dupla, no inevitável compartilhamento do espaço. O andarilho também canta compulsivamente a música *Yellow Submarine*,<sup>56</sup> em alguns momentos apenas imitando a melodia com sons de vogais, e em outros momentos, pronunciando a letra de maneira errada. Sua vocalidade,

<sup>55</sup> Como no exemplo da manipulação do cano PVC com efeito sonoro, que pode ser observado aos 8 minutos e 26 segundos do vídeo do espetáculo. Disponível em: <<https://youtu.be/XIJDdPuocsM?si=dSFZVnucoivOiuF8&t=506>> Acesso em: 11 de mar. 2025.

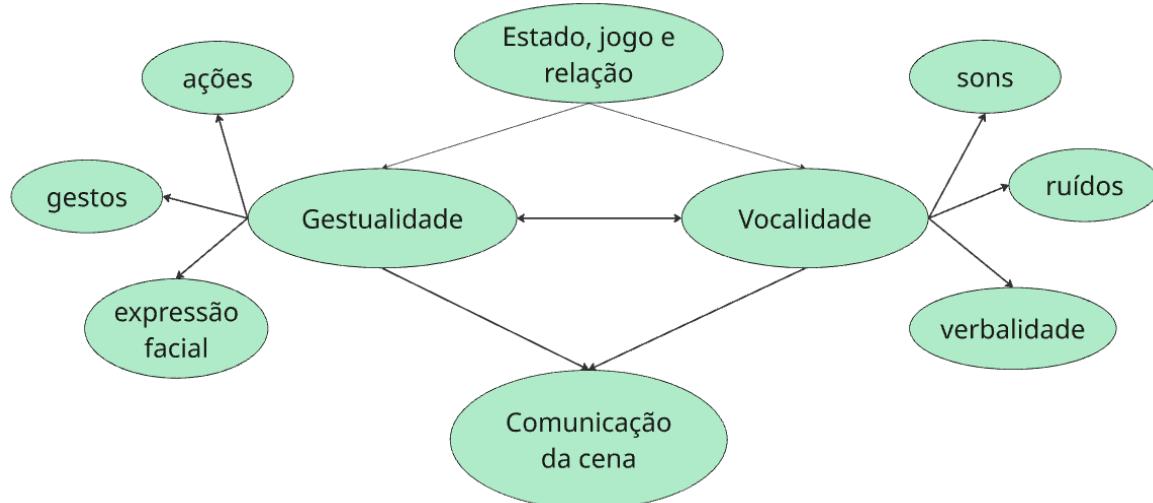
<sup>56</sup> Canção gravada pela banda britânica *The Beatles* no álbum *Revolver*, em 1966.

portanto, envolve manifestações melódicas, exploração com palavras e efeitos sonoros que, em conjunto com sua gestualidade, expressam o contexto no qual a figura cômica se insere.

Diante de tudo que foi dito, é possível afirmar que o processo de composição vocal do andarilho exemplifica a interdependência entre gestualidade e vocalidade na composição da figura cômica na palhaçaria. Sua composição gestual ajuda a moldar sua sonoridade com seus movimentos, tensões corporais e mudanças bruscas de postura que influenciam a emissão vocal, resultando em uma vocalidade repleta de modulações e nuances expressivas. Essa vocalidade, por sua vez, também reflete o contexto que geram as ações, fazendo com que seus sons, ruídos, balbucios e fragmentos verbais reforcem a função da figura cômica em cena.

A partir dessa análise, pode-se considerar que a vocalidade na palhaçaria pode ser compreendida como uma manifestação que, quando parte da gestualidade ou se organiza em conjunto com ela, situa-se entre o som e o sentido, entre o corpo e o discurso. Trata-se de uma vocalidade que atua como um prolongamento expressivo da gestualidade, operando em uma zona de trânsito entre o gestual, o jogo, a relação, o contexto e a comunicação da cena.

**Figura 12 - Esquema visual: vocalidade e gestualidade.**



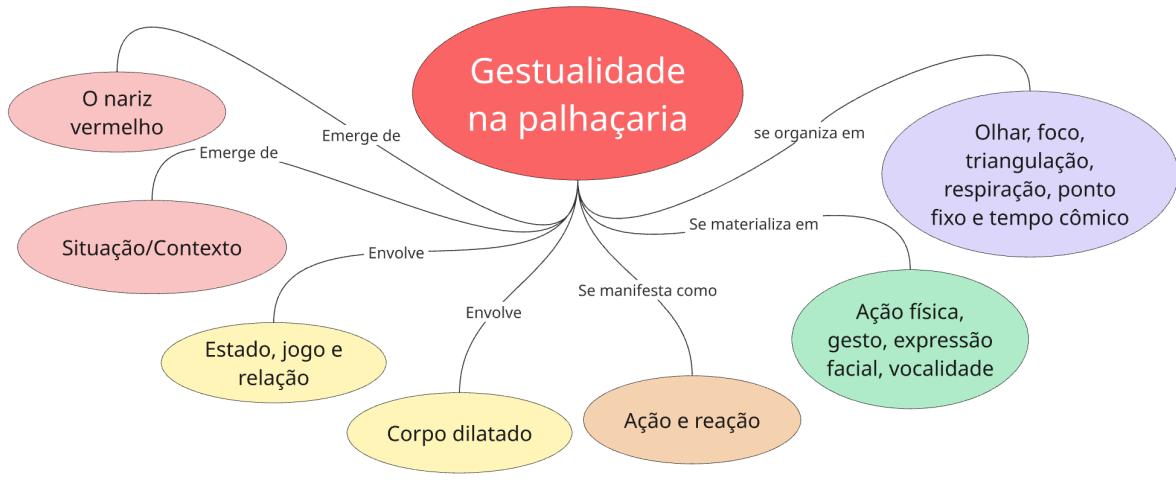
Fonte: Fonte: Autora desta pesquisa.

O esquema visual acima representa a articulação entre gestualidade e vocalidade na construção da comicidade na palhaçaria, evidenciando o caráter interdependente e processual desses dois campos expressivos. A conexão entre gestualidade e vocalidade no centro do esquema aponta para a compreensão de que o trabalho vocal na palhaçaria pode surgir da

própria gestualidade ou se desenvolver em conjunto com ela. Ambas são alimentadas por aspectos como estado, jogo, relação e contexto — fatores que influenciam diretamente as ações e os modos expressivos da figura cômica. A gestualidade desdobra-se em elementos como postura, expressão facial, gestos e ações, evidenciando a diversidade de recursos físicos que compõem o repertório gestual da figura cômica. A vocalidade, por sua vez, se ramifica em manifestações como sons, ruídos e verbalidade — todos compreendidos não apenas como veículos de texto, mas como matéria expressiva capaz de construir sentido na cena. E por fim, esses elementos convergem para a produção de sentido e a comunicação da cena. Essa centralidade ressalta o modo como corpo e voz, quando articulados, operam na construção dramatúrgica e poética da comicidade.

Por fim, ao concluir este capítulo, é possível afirmar que foram discutidos diversos aspectos que permeiam a construção da gestualidade cômica, considerando suas múltiplas camadas expressivas. Com o objetivo de sintetizar visualmente os conceitos apresentados e oferecer uma visão panorâmica das relações estabelecidas entre esses elementos, apresento a seguir um mapa conceitual que organiza as principais categorias abordadas ao longo do capítulo, e que servirá de base para a análise desenvolvida na próxima seção.

**Figura 13 - Mapa conceitual do Capítulo 1.**



Fonte: Autora desta pesquisa.

De acordo com o mapa apresentado, a gestualidade na palhaçaria emerge do trabalho com o nariz vermelho — ponto de partida simbólico e técnico que aciona um modo específico de presença cênica, impulsionando a expressividade corporal. Ela também é moldada pela situação e pelo contexto em que a cena se desenrola, incluindo o ambiente, a

dramaturgia e as referências socioculturais. Essa gestualidade se organiza a partir de princípios como o olhar, o foco, a triangulação, a respiração, o ponto fixo e o tempo cômico, que estruturam a dinâmica do jogo e orientam a ação em cena. Materializa-se por meio de ações físicas, gestos, expressões faciais e vocalidades — elementos que tornam visível o estado interno da figura cômica e funcionam como prolongamentos expressivos do gesto. A gestualidade se manifesta, assim, no jogo de ação e reação, motor da comicidade, no qual cada estímulo externo provoca uma resposta corporal que organiza o desenvolvimento da cena. Além disso, envolve o estado da(o) palhaça(o), sua abertura ao jogo e à relação com o outro, bem como o corpo dilatado — corpo que se expande para além do cotidiano, tornando-se expressivo, disponível e poeticamente presente no espaço cênico.

Dessa forma, o percurso desenvolvido neste capítulo buscou delinear um panorama dos elementos que estruturam a gestualidade na palhaçaria, enfatizando tanto suas bases técnicas quanto suas implicações expressivas no jogo cômico. Com esse alicerce conceitual estabelecido, o próximo capítulo se dedicará a aprofundar a análise sobre os elementos e procedimentos da gestualidade cômica, explorando os modos como tais recursos operam na produção da comicidade em cena.

## 2. Elementos e Procedimentos da Gestualidade Cômica

Este capítulo propõe uma discussão sobre elementos e procedimentos cômicos, buscando compreender de que maneira eles se articulam com a gestualidade na construção da comicidade. A abordagem tem início a partir de uma análise desenvolvida sob minha perspectiva de espectadora, que introduz uma reflexão sobre o potencial subversivo da comicidade. Em seguida, desenvolvo aspectos relacionados à algumas teorias do riso e sua relação com o efeito cômico, entendido aqui como uma unidade dramatúrgica mínima que estrutura a narrativa cômica. A partir dessa base, são explorados alguns procedimentos recorrentes da palhaçaria, bem como elementos técnicos vinculados à gestualidade, como a repetição, o exagero e a resolução de problemas em cena.

Ao longo do capítulo, essas reflexões são entrelaçadas à análise de números de palhaçaria de três artistas diferentes, com base em registros audiovisuais. A observação desses trabalhos permite refletir sobre como a gestualidade se manifesta na prática, evidenciando estratégias cômicas que contribuem para a construção de sentido e a produção de comicidade. Trata-se, portanto, de um percurso teórico-prático, no qual os conceitos são mobilizados para iluminar modos de operar a comicidade no corpo em cena.

### 2.1 A lógica da subversão

Para iniciar uma reflexão sobre o modo de fazer comicidade na palhaçaria, trago um pouco da minha experiência enquanto observadora. A primeira vez que tive a oportunidade de assistir Gardi Hutter<sup>57</sup> foi em uma apresentação do espetáculo "O ponto", realizada durante o Festclown - Festival Internacional de Palhaçaria e Circo do Sesc-DF de 2009, em Brasília. O espetáculo tem como personagem principal uma profissional dedicada ao extinto ofício do "ponto", aquele profissional que, durante as apresentações teatrais, sussurrava as falas esquecidas pelos atores em cena. A personagem palhaça Joana D'Arpo é uma trabalhadora apaixonada que mora embaixo do palco de um teatro antigo onde concentra seus objetos, suas memórias e sua razão de existir. Apesar do estranho modo de existir, observando o mundo através de uma estreita abertura no chão, ela se encanta com pequenas coisas e assim

---

<sup>57</sup> Gardi Hutter é uma palhaça, mímica e atriz suíça, e referência mundial na arte da palhaçaria. Disponível em: <<https://www.gardihutter.com/en/>> Acesso em: 13 de jul. de 2025.

encontra maneiras próprias de se divertir no subsolo do teatro, que é também a sua casa. Um dia, o velho teatro é abandonado e junto com ele, Joana, que fica para trás esquecida em sua ultrapassada função.

**Figura 14** - Gardi Hutter no Espetáculo *O Ponto*.



Fonte: Internet; Créditos: Adriano Heitmann.<sup>58</sup>

Este foi um dos espetáculos mais engraçados e poéticos que já assisti. Era particularmente surpreendente a maneira como a artista conseguia se utilizar das circunstâncias de isolamento e abandono, como ponto de partida para a comicidade, tudo por meio da gestualidade e do *grammelot*. A palhaça conduzia todo o espetáculo com seu corpo e sua expressividade, tecendo o delicado fio da narrativa, construído junto com público. Seu estado muito bem definido e sua forma anunciada por meio da presença do nariz vermelho, já estabelecem com o público uma relação de empatia, logo nos primeiros momentos de cena.

Sua maneira de agir traz características únicas, como gestos expressivos colocados no jogo da cena como comportamentos que vão de pouco em pouco se caracterizando como um léxico próprio da figura cômica. Sua expressão corporal e seu olhar, definem o foco das ações, conduzindo a atenção do público para cada detalhe. Suas ações são dilatadas no espaço e cada reação aos acontecimentos é vivida de maneira intensa e cuidadosamente compartilhada com o público. Ter a oportunidade de assistir a Gardi me trouxe algumas inquietações sobre a forma como a comicidade é desenvolvida na palhaçaria.

<sup>58</sup> Disponível em: <<https://leroyal.ch/Evenement/gardi-hutter/>> Acesso em: 3 de mar. 2025.

Conforme discutido ao longo desta pesquisa, o corpo desempenha um papel fundamental na comicidade da(o) palhaça(o). Sobre este assunto, Reis afirma que palhaças(os): "[...] investem sua vida de trabalho acessando um corpo risível, um corpo que constantemente se coloca como objeto do riso dos outros" (2013, p. 23). Para o autor, essa ênfase no corpo começa nos processos de construção de uma dramaturgia que "parte da realidade das vidas de seus praticantes: os palhaços" (2013, p. 26). Este processo pode ser considerado como um dos principais motivos para que o corpo tenha se tornado "território privilegiado das descobertas de sua comicidade" (2013, p. 26).

A análise de Reis evidencia a centralidade do corpo na comicidade em palhaçaria, destacando-o não apenas como meio de expressão, mas como o próprio objeto do jogo cômico. Esta visão traz consigo uma forte premissa da comicidade nesta linguagem, que encontra eco nos processos de iniciação e de composição já mencionados anteriormente, que levam em consideração o protagonismo do corpo no jogo cômico. Sendo assim, de que maneira esse processo que parte do corpo se organiza em direção à comicidade?

Ao refletir sobre essa perspectiva da investigação de uma natureza cômica própria, Soares sugere que a(o) palhaça(o) "se organiza numa lógica particular que olha, pensa e realiza a realidade num sentido que lhe é autêntico, único e original" (SOARES, 2007, p. 106). Essa ideia reforça a compreensão da comicidade da figura cômica como um fenômeno que surge justamente dessa relação singular com a realidade. Esse modo de existir e se relacionar com o mundo propõe uma nova organização do real, com uma lógica própria de perceber, traduzir e responder aos estímulos ao seu redor.

Mas afinal, o que se pode compreender aqui por "realidade"? Nos estudos de Danilo Manoel Farias Da Silva (2014) sobre a construção da realidade a partir da perspectiva de Pierre Bourdieu, para o autor, a realidade não é uma entidade objetiva e universal, mas sim uma construção relacional. Segundo ele, "a percepção da realidade depende da posição relativa que o sujeito ocupa no espaço social" (SILVA, 2014, p. 78). Nessa perspectiva, a realidade não é algo dado, mas construído a partir de disposições subjetivas moldadas social e simbolicamente. Ainda segundo Silva, "o que é compreendido como real no espaço social depende do que foi constituído e internalizado no espaço simbólico dos indivíduos" (SILVA, 2014, p. 77).

Essa construção relacional do real, entretanto, costuma ser naturalizada por meio daquilo que Bourdieu chama de violência simbólica — uma lógica invisível que mascara as diferenças sociais e impõe uma aparência de homogeneidade. "Conclui-se que na teoria de Bourdieu o real é relacional [...], porém, esse fenômeno não é percebido na compreensão

imediata do mundo por causa do conformismo lógico que opera um poder simbólico enquanto norma invisível a ser seguida por todo corpo social” (SILVA, 2014, p. 77).

Ao relacionar essa visão com a realidade ficcional na palhaçaria, pode-se considerar que a realidade construída em cena se baseia na maneira como a figura cômica se relaciona com o mundo ao seu redor — evidenciando, por meio do jogo cênico, as tensões, distorções e contradições dessa realidade relacional. No entanto, embora essa realidade construída em cena pela figura cômica esteja ancorada em sua lógica própria e em sua maneira singular de perceber e interagir com o mundo, ela não existe de forma isolada. Para que o jogo cômico produza sentido e provoque engajamento na plateia, essa realidade relacional criada pela figura cômica precisa, de alguma forma, estabelecer pontes com as referências simbólicas, culturais e afetivas do público.

Em outras palavras, ainda que a cena se organize a partir da lógica particular da figura cômica, é na interseção com o repertório perceptivo e simbólico dos espectadores que a comicidade se atualiza, se reinventa e se torna efetivamente partilhável. Talvez seja justamente nessa zona de contato — por vezes instável e variável — que se explicam as diferenças de recepção, fazendo com que determinadas cenas ou números possam gerar maior ou menor identificação e resposta cômica entre públicos distintos ou mesmo entre indivíduos de um mesmo grupo.

Para melhor compreensão desses aspectos que a realidade construída na palhaçaria com a realidade relacional, proposta por Silva, faz-se necessário refletir sobre a lógica particular da(o) palhaça(o).

Ao reconhecer a lógica da palhaçaria como uma lógica particular, comprehende-se que sua dinâmica se constrói a partir da forma como a figura cômica se relaciona com a realidade. Contudo, se o modo singular de ser, agir e pensar é o que determina o jogo cômico — e considerando que cada palhaça ou palhaço possui sua própria lógica —, conclui-se que as possibilidades de atuação são múltiplas. Nesse mesmo movimento, entende-se que a interpretação dessa realidade também é diversa, uma vez que, para o espectador, ela estará sempre condicionada à sua própria maneira de se relacionar com o mundo. Diante disso, cabe perguntar: o que há de comum entre esses diferentes modos de se relacionar com a realidade, que os une no campo da comicidade?

É importante destacar que o ofício da(o) palhaça(o) geralmente envolve o domínio de múltiplas habilidades. Em seus estudos sobre a palhaçaria, Pierre Étaix enfatiza que na palhaçaria tradicional, essa figura cômica deve recorrer a diversas disciplinas para compor sua comicidade, como a acrobacia, a dança, a mímica, o malabarismo e a mágica, além de

possuir certo domínio de diferentes instrumentos musicais (2002, p. XI). O domínio técnico dessas disciplinas faz-se necessário para que possam ser acionadas, num primeiro momento, para posteriormente serem distorcidas em suas criações, como cita no exemplo do malabarismo "Será preciso que ele saiba fazer malabarismo para tornar engraçada toda a sua fingida falta de jeito" (ÉTAIX, 2002, p. XI).<sup>59</sup>

A pedagogia de Lecoq também incorpora essa noção, expressa na ideia de “fazer fiasco”, como ele próprio denomina. Segundo o autor:

[...] não basta fracassar com qualquer coisa, ainda é preciso fracassar aquilo que se sabe fazer, isto é, uma *poeza*. Peço a cada aluno que faça alguma coisa que somente ele, na sala, saiba fazer: um grande *écart*, virar os dedos para trás, assobiar de um modo diferente. Pouco importa o virtuosismo do gesto, a proeza só existe quando o aluno é o único a poder realizá-la. O trabalho do clown consiste, então, em relacionar talento e "fiasco". Peça a um clown que dê um salto mortal, ele não consegue. Dê-lhe um chute no traseiro, e aí ele o faz sem se dar conta! Nos dois casos, ele nos faz rir. Se ele não conseguir nunca, caímos no trágico. (LECOQ, 2010, p. 216)

Tanto Étaix quanto Lecoq reconhecem a importância do domínio técnico na arte da palhaçaria, embora o abordem a partir de ângulos distintos. Enquanto Étaix destaca a necessidade de múltiplas habilidades, Lecoq sublinha a relação entre a habilidade e o fracasso cômico. Para ambos, contudo, o virtuosismo técnico não é um fim em si, mas um recurso fundamental para a construção do jogo cômico — um jogo em que a lógica particular da figura cômica se revela justamente na maneira como ela articula suas habilidades na relação entre a proeza e o fiasco.

Lecoq reforça ainda que é justamente a alternância entre a proeza e o fiasco que permite à figura cômica desvelar “[...] sua natureza humana profunda, que nos emociona e nos faz rir” (2010, p. 216). Dessa forma, a comicidade da(o) palhaça(o) não reside na demonstração de habilidades técnicas. Ao contrário, ela emerge justamente da tensão entre a tentativa e o fracasso, entre a proeza e a queda, revelando aquilo que é essencialmente humano.

Complementando essa perspectiva, Reis afirma que investigar o território da palhaçaria significa “mergulhar no mundo infinito dos sentimentos humanos” (2013, p. 37). Dessa forma, a figura cômica evidencia aquilo que nos torna vulneráveis e, ao mesmo tempo,

---

<sup>59</sup> “Il lui faudra savoir jongleur pour rendre drôles toutes ses maladresses feintes” (Étaix, 2002, p. XI, tradução minha).

reconhecíveis uns aos outros, a partir da exposição e amplificação de elementos como conflitos, fragilidades e contradições.

Essa visão sugere que a comicidade advinda da palhaçaria nasce do encontro entre o ridículo e o familiar, entre o inesperado e o reconhecível, o que contribui para seu aspecto universal. Essa ideia se reflete na tendência à exploração do fracasso na dramaturgia da figura cômica, pois como observa Reis: “de certa forma o trabalho do palhaço é observar e oferecer imagens, cenas e comportamentos que se apresentam como falhas, erros e fracassos, coisas quais, na vida cotidiana, investimos uma tensão enorme para esconder e manter invisível aos olhos dos outros” (2013, p. 87).

Sendo assim, ao se fundamentar na singularidade de cada figura cômica, a palhaçaria parte necessariamente de uma visão particular da realidade, para alcançar o que há de mais comum e compartilhado entre as pessoas. Para complementar essa perspectiva, Sue Morrison afirma que:

Quando a(o) palhaça(o) entra em cena com verdade, ela(e) se torna visível para a plateia. É tudo sobre a(o) palhaça(o). Quando a(o) palhaça(o) vê a plateia, passa a ser sobre a plateia também. A experiência é compartilhada. O público reconhece a própria humanidade na(o) palhaça(o) e, a partir desse momento, o que está acontecendo não diz respeito apenas à(ao) palhaça(o), mas também à plateia [...] Trata-se de conexão. Trata-se de reconhecimento. Trata-se de algo que é compartilhado. (COBURN; MORRISON, 2013, n.p)<sup>60</sup>

É justamente por meio da radicalização do olhar particular que a palhaçaria alcança o que há de mais comum e compartilhado entre as pessoas. Quando a(o) palhaça(o) expressa sua estranheza diante das normas, sua dificuldade de se ajustar às expectativas ou seu fracasso diante de tarefas cotidianas, ela(e) toca em experiências que ressoam em muitos corpos — ainda que vividas de formas diferentes. O riso surge, então, não apenas da identificação com a figura em cena, mas do reconhecimento de uma condição coletiva que se revela através dela. Assim, a comicidade se estabelece como um espaço de encontro entre o individual e o social, entre o íntimo e o cultural, através de uma realidade compartilhada.

Buscando uma compreensão mais detalhada sobre o que gera essa realidade compartilhada, pode-se destacar as contribuições de Marcelo Beré (2020) sobre como se

<sup>60</sup> “When the clown enters in truth they are visible to the audience. It is all about the clown. When the clown sees the audience it becomes about them too. The experience is shared. The audience recognize their own humanity in that of the clown and now whatever is happening is not just about the clown but it is also about the audience [...] It’s about connection. It’s about recognition. It’s about something being shared” (COBURN; MORRISON, 2013, n.p, tradução minha).

opera o conceito de fracasso na poética da(o) palhaça(o). Inspirado na filosofia de Heidegger<sup>61</sup>, ele sugere que essa figura cômica apresenta uma condição de desajustamento que não é exclusiva dela, mas sim uma característica essencial da existência humana.

Por desajustamento ou desencaixamento — termo também utilizado pelo autor para o mesmo fim — Beré comprehende a forma como todos os indivíduos nascem sem escolher seu tempo, lugar ou contexto social, sendo “lançados” ao mundo,<sup>62</sup> o que os obriga a estar sempre tentando se adaptar. Uma vez tendo esta premissa como condição para a existência humana, “A maneira como nos encaixamos é definida através das formas de amoldamento praticadas todos os dias, mas, considerando que nossas habilidades de amoldamento são imperfeitas, também não conseguimos nos encaixar” (BERÉ, 2020, p. 5).

Essa condição de desajustamento, portanto, pautada numa visão acerca da realidade humana torna-se assim, “[...] uma condição tão singular quanto universal: singular, na medida em que cada um de nós fracassa em se encaixar em seu próprio modo particular; universal, no sentido de que todos podemos ser vistos como desajustados” (BERÉ, 2020, p. 7). Diante de tais circunstâncias, na visão de Beré, o que determina a poética da figura cômica é a capacidade de assumir conscientemente essa condição e transformá-la em sua principal ferramenta de expressão, expondo, de forma cômica, os limites e falhas da sua condição de existência.

Ao transformar em jogo aquilo que, na vida cotidiana, pode ser motivo de desconforto ou vergonha, revelando um desajustamento — como colocado nas palavras de Beré — a figura cômica cria um espaço de identificação, ressignificando o que é essencialmente humano. A comicidade opera, portanto, nesse jogo de exposição do que normalmente é ocultado, daquilo que nos fragiliza e, paradoxalmente, nos conecta.

Ao mesmo tempo, a figura cômica não se limita a reproduzir somente o comum, afinal a constante exposição do fracasso também poderia conduzir ao trágico. Na dramaturgia da(o) palhaça(o), o fracasso não é um fim em si mesmo, mas um motor para o jogo cênico. O erro e a inadequação são pontos de partida para a construção de relações com o público, que se envolve justamente porque reconhece, na figura da(o) palhaça(o), uma tentativa incansável de seguir adiante apesar dos tropeços, quedas, percalços, desvios e perdas.

<sup>61</sup> Martin Heidegger (1889-1976) foi um filósofo alemão reconhecido como um dos mais importantes do século XX, tendo se destacado por suas contribuições à fenomenologia e ao existentialismo.

<sup>62</sup> Vale destacar, que a palavra “mundo” para o autor, é entendido como “[...] a totalidade referencial de práticas humanas e significados que constituem uma *realidade mediana* para alguém em uma determinada sociedade” (BERÉ, 2020, p. 5).

Dando continuidade ao pensamento de Beré, essa condição de desajustamento é a mesma que coloca a figura cômica em uma posição de “agente de revelação”, que revela o mundo por não se encaixar nele (2020, p. 5). Segundo o autor, o que a figura cômica revela, “são precisamente essas leis contingentes, porém tácitas, que governam nossa vida cotidiana — e, uma vez reveladas, também serão muito provavelmente desafiadas por eles mesmos” (BERÉ, 2020, p. 5).

Assim, o jogo cômico surge não apenas da exposição do fracasso, mas da maneira como a(o) artista lida com ele, desafiando as leis ou padrões sociais universais ou de determinados grupos sociais, que determinam o que é certo e o que é errado. Sendo assim, sua lógica não apenas evidencia o que é ordinário, ela o transcende, reorganizando o real de maneira inesperada, o que sugere uma conduta de subversão, que questiona e ressignifica as normas estabelecidas. Ao expor as incongruências do mundo compartilhado, a figura cômica desestabiliza verdades aparentemente imutáveis e convida o público a enxergar a realidade sob uma nova perspectiva.

Sobre essa ideia de subversão, no trabalho da Gardi, é possível perceber uma capacidade de ressignificação de temas sensíveis que subverte expectativas sobre comportamentos padrões. Essa característica encontra eco na visão de Castro, sobre a excentricidade da figura cômica e sua capacidade de não ter “nenhum compromisso com qualquer aparência da realidade” (2005, p. 11). Por exemplo, tratar do tema da solidão normalmente nos remeteria a emoções relacionadas a tristeza, choro, comportamentos depressivos, e consequentemente a atitudes corporais que representam tais elementos. De outro modo, o que encontramos no espetáculo, é enxergar beleza nas pequenas coisas, se divertir com os próprios fracassos — mesmo que isso também envolva sofrimento — e subverter os comportamentos padrões, com maneiras diferentes de agir e manipular objetos.

Segundo o pesquisador Roberto Rodrigues Ferreira Filho:

Tradicionalmente, o Palhaço é uma figura subversiva e transgressora de padrões e regras pré-estabelecidas, sejam essas regras sociais ou criadas pelo próprio Palhaço. Trato como subversão o ato de inverter ou transformar valores, quando não muito destruí-los, ação revolucionária, que surpreende as expectativas de quem o assiste. Figura transgressora da ordem comum, o palhaço tende a mudar os moldes formais e o senso comum da sociedade, bagunçar os pensamentos padronizados, retirando ou invertendo a lógica, dando novos significados à própria palavra lógica. (FERREIRA FILHO, 2009, p. 1)

Em sua visão, a figura cômica emerge como um agente revolucionário, desafiando e desconstruindo as estruturas rígidas e muitas vezes opressivas da sociedade, subvertendo a ordem das coisas, das premissas, do ideal de conduta, do status quo e dos padrões de comportamento. Como figura emblemática que transita entre o cômico e o trágico, essa figura expõe as diversas camadas da condição humana, desafiando as normas estabelecidas e proporcionando uma nova perspectiva sobre a realidade e a sociedade.

Segundo a pesquisadora Juliana Jardim, "[...] o palhaço vê o mundo pelo avesso enquanto revela o avesso do ator que veste a máscara. A lógica que conduz suas ações dá novas funções ao mundo ao seu redor" (2002, p. 27). Esse olhar invertido e desestrututivo permite a subversão de expectativas, criando um espaço onde a dinâmica cotidiana é questionada e ressignificada.

No campo teatral, essa perspectiva encontra ressonância na pesquisa de Elza Andrade sobre os mecanismos de comicidade na construção do personagem. Segundo a autora:

O cômico é um mecanismo de subversão e destruição: ele revela e assim destrói a falsa autoridade e o falso poder daqueles que são submetidos ao ridículo. A comicidade, portanto, é provocada pela descoberta de algum defeito oculto. O ser humano, em geral, possui um conjunto de ideias que considera a norma, o padrão. Essas normas referem-se tanto ao aspecto exterior do homem quanto à vida moral e intelectual. Provocam a comicidade os desvios, as quebras da norma ou do padrão. (ANDRADE, 2005, p. 54)

Seguindo essa reflexão, a comicidade nesse contexto, pode ser compreendida como uma reação ao inesperado, aos desvios dos padrões estabelecidos, tornando-se assim uma ferramenta poderosa de crítica e reflexão, ao mesmo tempo que pode provocar prazer e divertimento. Trazendo a perspectiva de Andrade para a palhaçaria, talvez seja possível considerar, que a subversão seja o principal veículo de produção de comicidade da(o) palhaça(o). Assim, sua lógica também pode ser pensada como uma lógica subversiva, na qual o erro se transforma em potência, o fracasso em jogo e o absurdo em poesia.

Nesse sentido, não se pode deixar de mencionar o exemplo do papel subversivo da palhaçaria praticada por mulheres palhaças, entre outras formas de palhaçaria que também operam deslocamentos e transgressões. Daiani Brum (2018), em seus estudos sobre a atuação de mulheres palhaças, considera que a presença da mulher palhaça, por si só, já rompe com estruturas consolidadas de gênero e desafia convenções que historicamente excluíram as mulheres da atuação cômica.

Brum observa que historicamente, a atuação cômica tem sido vista como incompatível com a "feminilidade" tradicional. Essa ideia pode estar ligada às expectativas da sociedade patriarcal, que associa a função da mulher a aspectos sedutores, onde a graça, o charme e a candura não deveriam ser "maculados" pela comicidade. Apesar disso, "buscando romper com as barreiras impostas pelo olhar patriarcal, as mulheres atravessaram e atravessam a história da humanidade promovendo o riso e a resistência por meio da comicidade" (BRUM, 2018, p. 159). A comicidade, nesse caso, também assume um papel político evidente: ao expor seus próprios corpos, histórias e afetos — muitas vezes deslocados dos padrões idealizados de feminilidade — as palhaças tensionam normas e subvertem estereótipos.

Para complementar, Brum afirma que "Através de processos simbióticos entre a arte e a vida, cada palhaça traça realidades que independem das designações ou dos estereótipos, mesmo que para isso tenha que se confrontar com eles, subvertendo-os, tornando-os um pertence seu" (BRUM, 2018, p. 162). Sua comicidade não surge da adequação ao ideal de graça e delicadeza, mas da desobediência cênica, da invenção de vocabulários próprios que desestabilizam o que se espera do corpo feminino em cena.

Essa perspectiva reforça a noção de que o real na palhaçaria é também uma construção subjetiva e relacional, tal como propõe Silva, porém aqui ressignificada a partir do jogo cômico. Em especial, quando falamos de mulheres palhaças, essa construção se reveste de camadas políticas e simbólicas que tornam visíveis as múltiplas formas de existir e resistir. É justamente essa singularidade — encarnada em um corpo que ri, tropeça, sonha, e se refaz — que transforma a palhaçaria em uma potente linguagem de subversão.

Como essa subversão na palhaçaria não se limita apenas à sua dramaturgia, mas também está enraizada em sua corporeidade, a forma como o corpo da figura cômica executa suas ações também pode ser considerada subversiva. Ferreira Filho destaca que a inadequação da figura cômica "traz à tona a porção do humano que está à margem, através de uma corporeidade repleta de inaptidões, transgressora de um mundo civilizado que exige cada vez mais do homem e de seu corpo uma potência de produção" (FERREIRA FILHO, 2018, p. 90). Em uma sociedade que valoriza a eficiência, a produtividade e a perfeição física, o corpo da(o) palhaça(o), com suas falhas e limitações, representa uma forma poderosa de resistência. Ao exibir suas inaptidões de maneira cômica, essa figura desafia a pressão social por conformidade e desempenho impecável.

Esse corpo, lido como "imperfeito" ou "inadequado" pela audiência, não apenas subverte as expectativas visuais e físicas, mas também desestabiliza as normas de comportamento. Suas ações, que frequentemente invertem o sentido convencional das coisas,

tornam-se uma metáfora para a quebra de padrões e regras. Como Ferreira Filho (2009) sugere, a(o) palhaça(o) realiza "ações banais de forma complexa e ações complexas de forma banal, tornando visível nossos limites de percepção e interpretação da vida e das relações sociais e morais que nos cercam" (FERREIRA FILHO, 2009, p. 1). Essa inversão de valores por meio das ações e seus significados revela as arbitrariedades das normas sociais e abre espaço para novas formas de entender e interagir com o mundo.

Nesta perspectiva, o corpo da mulher palhaça também pode ser considerado um corpo inadequado justamente por não se encaixar nos padrões de comportamento socialmente esperados das mulheres. Em pesquisa mais recente de Brondani (2021), sobre a ancestralidade da mulher ligada ao que lhe foi proibido desde a Antiguidade, a pesquisadora conecta figuras cômicas femininas — como palhaças e bufonas<sup>63</sup> — a arquétipos mitológicos de grande força expressiva e gestual. Um dos exemplos evocativos trazidos por Brondani é o da deusa Iambe-Baubo<sup>64</sup> da mitologia grega e romana:

Na mitologia de Deméter, Perséfone/Core e Hades, Iambe-Baubo, por exemplo, é quem, com uma dança ridícula, grotesca e obscena, levantando sua saia e mostrando seu sexo, em um gesto apotropaico que afasta as más energias e demônios, faz surgir o riso que a tira da depressão causada pela perda de sua filha Core. (BRONDANI, 2021, p. 202)

Esse gesto potente revela uma forma primordial de comicidade feminina, que opera por meio do grotesco, do escrachado e do corporal — uma gestualidade que confronta diretamente as normas de conduta esperadas das mulheres, justamente por ser “inadequada”. Nesse contexto, o corpo da mulher que ri e provoca riso não é apenas fonte de diversão, mas de inquietação. Como afirma Brondani, “a mulher, com seu próprio riso e provocando riso, promove o carnaval em sua alma e corpo e coloca em perigo toda uma estrutura patriarcal” (BRONDANI, 2021, p. 202).

Essa dimensão subversiva do gesto feminino não pertence apenas ao passado mitológico — ela continua a reverberar nos dias atuais. Ainda hoje, certos comportamentos corporais são vistos como inadequados quando realizados por mulheres, sobretudo aqueles que rompem com o ideal de contenção, graça e recato. Rir alto, escancarar o corpo, exagerar nas expressões faciais ou ocupar o espaço com irreverência seguem sendo atitudes que

<sup>63</sup> Segundo Brondani (2021), as bufonas são figuras cômicas femininas que carregam uma “energia primitiva” e uma “força cômica” enraizada em uma “ancestralidade arcaica” que abrange a obscenidade, o riso, o grotesco, o lirismo e a jocosidade.

<sup>64</sup> O nome descrito também pode ser encontrado somente como Baubo em outros textos. No artigo em questão, a autora também utiliza a versão invertida Baubo-Iambe associando o nome composto à sua origem romana-grega respectivamente.

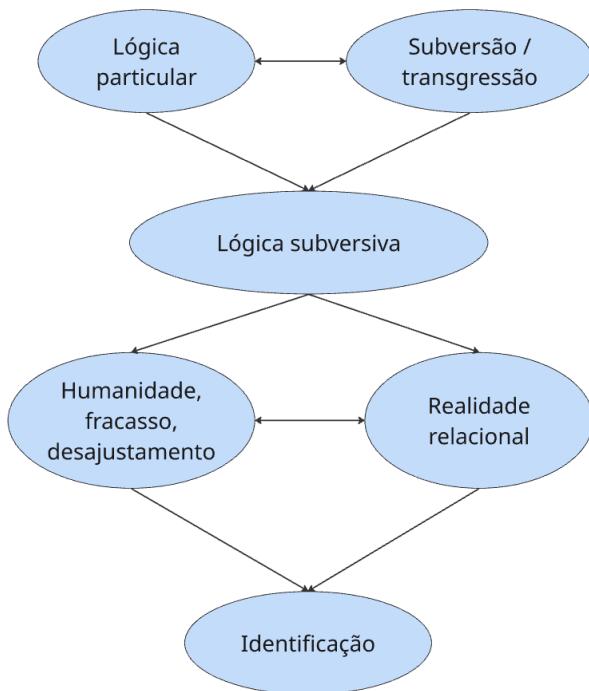
provocam estranhamento e desconforto social. Nesse sentido, a palhaçaria praticada por mulheres aciona, por meio do corpo, uma comicidade que desafia os modelos normativos e resgata uma força ancestral de afronta e reinvenção.

A gestualidade da mulher palhaça, portanto, não é apenas deslocada das expectativas sociais: ela é, em si, um gesto de desvio. Seu corpo não performa os chamados "modos de mulher direita", como aponta a autora, mas desestabiliza essas categorias ao habitar justamente aquilo que lhe é socialmente interditado. Trata-se de uma comicidade que mobiliza tanto o riso quanto o desconforto, gerando uma ambiguidade, que — como diz Brondani — provoca “medo e fascínio”, e que resgata, por meio do corpo em cena, uma linhagem de resistência que atravessa tempos, mitos e convenções (BRONDANI, 2021, p. 202).

A partir da perspectiva de Brondani, e tomando a mulher palhaça como um exemplo, o corpo da(o) palhaça(o), pode ser considerado ao mesmo tempo como um corpo grotesco e sublime, que articula uma diversidade de expressões. Como observa Reis (2013), na expressão da(o) palhaça(o) "podemos assistir ao espetáculo do ingênuo, grotesco, estranho, sublime, a loucura, a doçura, o lirismo, a tristeza, a felicidade. Tudo isso articulado pelo martelo poético do ridículo" (REIS, 2013, p. 319). Essa capacidade de dilatar a realidade torna essa figura um espelho deformado da sociedade, onde as expectativas são desmontadas e os padrões invertidos.

Sendo assim, pode-se afirmar que o corpo na palhaçaria, desafia e transforma as normas sociais operando dentro de uma lógica subversiva em relação aos modelos e padrões. Para ilustrar como essa lógica se estrutura no jogo cômico, apresento a seguir um esquema visual que sintetiza os conceitos discutidos ao longo deste subtópico.

**Figura 15 - Esquema visual, lógica subversiva.**



Fonte: Autora desta pesquisa.

A lógica subversiva, nesse contexto, emerge da articulação entre uma lógica particular — ou seja, a forma singular com que a(o) palhaça(o) interpreta e age no mundo — e a dimensão da subversão ou da transgressão, que desestabiliza convenções estabelecidas.

Essa lógica não opera isoladamente, mas se desdobra a partir do encontro com a realidade relacional, onde o fracasso, o desajustamento e a humanidade tornam-se dispositivos de conexão. Quando essas experiências são partilhadas em cena, sob a perspectiva da palhaçaria, elas operam como pontos de contato entre artista e plateia. O riso, nesse caso, provém de uma identificação: o público se reconhece nos tropeços, nas inadequações e nas fragilidades da figura cômica.

Assim, a presença cômica e subversiva da(o) palhaça(o) nos convida a reconsiderar o que significa ser humano e a aceitar a complexidade e a imperfeição que nos definem. Em um mundo que frequentemente valoriza a conformidade e a perfeição, essa figura cômica nos lembra da beleza e do poder transformador da diferença e da imperfeição.

Diante de tais premissas, uma das questões centrais a se considerar é: como esse corpo com sua lógica subversiva, pode gerenciar suas ações, gestos e expressões faciais para construir um universo cômico? A partir disso, torna-se necessário recorrer a alguns conceitos

relacionados cômico, que possam oferecer um embasamento para compreender, de maneira prática, os mecanismos da comicidade aplicados à gestualidade.

## **2.2 Considerações Sobre o Cômico e o Riso**

Pode-se afirmar que a comicidade se manifesta de maneira ampla e complexa, uma vez que transita por diferentes formas de expressão artística e sociais. No contexto da palhaçaria, ela adquire novas camadas de complexidade, ao envolver o modo singular com que a figura cômica estabelece conexões com seu próprio corpo, com o público e com os elementos de cena. Diante disso, torna-se fundamental discutir alguns conceitos que abordam o riso e a natureza do cômico nesse contexto, a fim de orientar os próximos tópicos a um entendimento prático da gestualidade cômica.

Para tal, é importante traçar algumas considerações sobre o cômico e sua relação com o riso. Como afirma Castro: "Rimos com o espírito, com a inteligência. Como bem sabe aquele que ri por último porque demorou a entender a piada, é preciso compreender para achar graça." (CASTRO, 2005, p. 17). E o que provoca o riso pode ser algo muito bobo ou muito complexo, mas independente disso, com frequência haverá toda uma sabedoria e uma técnica por trás.

Por outro lado, embora o riso esteja frequentemente ancorado em recursos técnicos e decisões conscientes, há algo na comicidade que escapa à previsibilidade e ao controle absoluto. Mesmo quando tudo é cuidadosamente elaborado, o efeito cômico só se concretiza na relação com o outro. Na palhaçaria, especialmente, o riso surge, frequentemente, na maneira como se constrói a relação cênica, como se escuta o público e como se habita o próprio corpo em cena.

A obra do filósofo Henri Bergson (2018) é de grande relevância para a compreensão dos princípios que regem o cômico e o riso, podendo oferecer importantes contribuições para este estudo. Em sua teoria da “rigidez mecânica” ou do “automatismo calcado no vivo”, Bergson propõe que o riso pode surgir quando uma ação humana falha em seu objetivo por se tornar excessivamente automática diante de um obstáculo — como se a vitalidade do gesto fosse interrompida por um funcionamento mecânico. Para fundamentar sua teoria, Bergson propõe a seguinte situação hipotética:

Um homem correndo na rua, tropeça e cai: os passantes riem. Não riríamos dele, acredito, se supuséssemos que ele teve a súbita fantasia de se sentar no chão. Rimos porque ele se sentou involuntariamente. Não é, portanto, sua mudança brusca de atitude que faz rir, é o que há de involuntário na mudança, é sua falta de jeito. Talvez houvesse uma pedra no caminho. Teria sido preciso mudar o passo ou desviar do obstáculo. Mas por falta de agilidade, por distração ou obstinação do corpo, por efeito de uma rigidez ou de velocidade adquirida, os músculos continuaram a desenvolver o mesmo movimento quando as circunstâncias pediam outra coisa. É por isso que o homem caiu, é disso que os passantes riem. (BERGSON, 2018, p. 40)

Sua teoria sugere que o riso emerge da falha dessa ação, em se ajustar ao contexto dinâmico que a envolve e dessa falta de adaptação ao obstáculo inesperado, surge o riso. O corpo, por um momento, se comporta como uma máquina que não consegue se ajustar às novas condições do ambiente, funcionando de forma automática, sem a flexibilidade necessária para lidar com o imprevisto, resultando assim, na situação cômica.

Segundo Bergson: "As atitudes, gestos e movimentos do corpo humano são risíveis na exata medida em que seus corpos nos fazem pensar em um simples mecanismo" (BERGSON, 2018, p. 49). Nesse sentido, o corpo se distancia de sua fluidez natural e passa a operar de maneira automática, como se fosse regido por uma lógica mecânica. Esse mecanismo interrompe processos orgânicos que provocam um processo no qual o mecânico se sobrepõe ao vivo, despertando assim "[...] uma certa rigidez do corpo, do espírito e do caráter, que a sociedade gostaria de eliminar para obter de seus membros a maior elasticidade e a mais elevada sociabilidade possíveis. Essa rigidez é a comicidade, e o riso é sua correção" (BERGSON, 2018, p. 45).

Sendo assim, de acordo com o pensamento de Bergson, o indivíduo que se comporta de maneira imprevisível, não se ajusta ao fluxo de interações sociais e, por isso, se torna cômico. Para justificar sua ideia, Bergson parte da premissa de que o riso tem uma função social pois, "[...] deve responder a certas exigências da vida comum. O riso deve ter uma significação social" (BERGSON, 2018, p. 45). Portanto, o riso atua como uma espécie de correção, como se estivesse relembrando o indivíduo de sua necessidade de se ajustar às expectativas de comportamento da sociedade.

A teoria de Bergson oferece contribuições relevantes para o estudo da gestualidade cômica, mas também levanta questões que merecem análise. Dadas as circunstâncias, proponho iniciar esta reflexão a partir de suas ideias relacionadas ao corpo.

A visão a respeito do riso como uma resposta ao automatismo do corpo, é importante para o estudo da palhaçaria porque oferece uma base teórica para entender como o humor é

gerado a partir de situações inesperadas e desajustadas que se apresentam por meio do corpo. Seu enfoque na incongruência gerada por tais automatismos, podem ajudar a explicar elementos práticos da performance cômica, em sua subversão dos comportamentos padrões. Como exemplo, trago um breve relato de uma cena da palhaça Hanna de Gardi Hutter no espetáculo "O ponto", seguido de uma breve análise, de acordo com a teoria de Bergson.

Nesta cena a palhaça tem como objetivo principal, fazer sua refeição.<sup>65</sup> Em cena, vemos dois móveis com superfície arredondada, um deles parece uma mesa e o outro um banco giratório. Sua refeição consiste em dois ovos que ela acabara de fritar em uma frigideira. A palhaça, inicialmente, coloca a frigideira na mesa e se senta no banco. Mas assim que ela se senta, seu banco gira “involuntariamente” realizando uma volta completa com ela em cima, dificultando sua ação. Ela percebe, então, que está no lugar errado, se levanta, posiciona a frigideira no banco e se senta no que seria a mesa. Mas no exato momento em que se senta na mesa, solta um grito, revelando que o móvel estava quente. Então ela se levanta de súbito, remove o pano que cobria a mesa, senta novamente e começa a fazer uma mímica de quem come com garfo e faca. Esta ação se repete algumas vezes, até que ela percebe finalmente que lhe faltam precisamente o garfo e a faca. Então ela se levanta, pega o garfo e a faca, retorna à mesa, os posiciona e, num ato de desatenção, senta no banco, bem em cima de sua refeição. Sem perceber, olha para a mesa, percebe a ausência da comida e, confusa, se levanta e começa a procurar sua refeição. Ao virar de costas, revela (somente para o público), o par de ovos fritos grudados na sua traseira. Vira-se de volta para a plateia, conversa consigo mesma, para, pensa e analisa a situação. Na tentativa de entender o que aconteceu, pega a frigideira que, por estar quente, queima-lhe a mão, e numa sequência rápida de ações entre reposicionar a frigideira, sentar e levantar, desvenda o mistério, encontrando os ovos fritos exatamente onde havia deixado desde o início.

Percebo nesta cena, um exemplo da abordagem de Bergson, uma vez que a palhaça interage de maneira desatenta com os objetos ao seu redor, criando pequenas situações em que suas ações parecem ser conduzidas por uma espécie de automatismo, por “força do hábito”. Sua preparação do jantar, sua interação com a mesa e com o banco giratório, formam um conjunto de ações que, em uma situação cotidiana, poderiam ser facilmente realizadas de maneira eficiente, sem contratemplos. No entanto, na cena, essas ações falham mesmo tendo

---

<sup>65</sup> Cena do espetáculo "O ponto" de Gardi Hutter. Disponível em: <[https://youtu.be/FIUicZjFBgI?si=ZH\\_lidfhTJCTtS5K & t=54](https://youtu.be/FIUicZjFBgI?si=ZH_lidfhTJCTtS5K & t=54)> Acesso em 2 fev. 2025.

objetivos muito simples como sentar e comer. Como seu corpo não é capaz de considerar as adaptações necessárias diante das alterações feitas pela própria palhaça, o público ri.

A troca entre a mesa e o banco ilustra bem essa ideia. A palhaça, ao tentar cumprir com um objetivo simples de comer sua refeição, se esquece que tinha acabado de posicionar a frigideira no banco e a repetição inflexível do ato de se sentar resulta na ação falha de sentar em cima da refeição. Além disso, a repetição da tentativa de comer, cada vez interrompida por novos erros, sublinha essa mecânica do cômico. Ao mesmo tempo, a própria condição de se mover de um erro para outro sem refletir de forma flexível sobre suas ações, encarna essa mecanicidade.

Essas ações, portanto, repetitivas e automáticas, subvertem a atividade cotidiana ao sublinhar a mecânica do comportamento humano rigidamente previsível. Trata-se de um exemplo prático de cena que pode ser associado ao pensamento de Bergson sobre o cômico, especialmente em seus aspectos relacionados à rigidez mecânica.

As ideias de Bergson também podem ser relacionadas à palhaçaria, especialmente quando se pensa no corpo que falha em responder adequadamente às exigências do meio. Essa inadequação, recorrente na figura cômica, torna-se um elemento central do jogo cênico, baseado justamente na dificuldade de se adaptar às regras do espaço, ao uso dos objetos ou às normas das interações sociais. Tais situações geram efeitos cômicos que podem ser associados à teoria do “automatismo calcado no vivo”.

No entanto, é importante ponderar a relação que Bergson estabelece entre o corpo cômico e a função do riso. Como observa Reis (2013), sua teoria tem sido amplamente questionada por diversos estudiosos, especialmente pelo caráter negativo atribuído ao riso. Esta pesquisa não se propõe a aprofundar todas as problemáticas em torno da teoria bergsoniana, mas destaca uma delas, particularmente relevante para o presente estudo: a concepção do riso como mecanismo de correção social, voltado à manutenção de normas e padrões de comportamento. Nesse contexto, o riso assume um caráter derrisório, isto é, expressa uma relação de superioridade de quem ri em relação àquele que provoca o riso ou se torna objeto dele.

Ao dar ênfase ao riso como resposta a uma ação que exige correção, Bergson aponta um aspecto negativo na relação entre aquele que age e aquele que observa — perspectiva que pode ser questionada quando se trata do sentido do riso na palhaçaria. Sua teoria sugere ainda uma intencionalidade no ato de rir, que requer um certo distanciamento emocional para que este possa cumprir seu papel de correção. E por fim, sua teoria sinaliza um propósito de

manutenção do *Status Quo*, ao ridicularizar os seus desvios, reafirmando assim, as normas sociais.

Para examinar como o riso se manifesta na arte da palhaçaria, faz-se necessário recorrer a reflexões de outros estudiosos.

Segundo Lecoq, a(o) palhaça(o) “[...] fracassa em seu número e, a partir daí, põe o espectador em estado de superioridade” (2010, p. 216). Ao analisar esse trecho, percebe-se que Lecoq sugere um distanciamento crítico entre a personagem palhaça e o espectador, ao indicar que o fracasso na performance coloca o público em uma posição de superioridade. Esse entendimento poderia sugerir que o espectador observa a performance de um lugar seguro, que não é compartilhado com a(o) palhaça(o). No entanto, essa dinâmica vai além da simples ideia de superioridade. Quando a figura cômica revela sua natureza humana através do fracasso, o espectador se conecta emocionalmente com ela e ri. Assim, o riso que surge dessa relação não é apenas uma expressão de superioridade, mas também de empatia e reconhecimento da humanidade compartilhada entre ambos.

De acordo com Reis, entre outras características, a arte da palhaçaria tem o poder de colocar a plateia “num estado de prazer lúdico, em que o riso e a comoção são reações físicas do espectador que sinalizam sua receptividade, interesse e conexão com a apresentação” (2013, p. 33). Em sua fala, o riso é colocado como uma reação espontânea, que surge de uma conexão entre palhaça e plateia. Sem uma intenção específica, ele resulta de uma interação viva e contínua entre observador e observado, provocado pela existência de um espaço de liberdade onde a audiência pode se conectar emocionalmente com a performance.

Por outro lado, Reis não descarta o aspecto negativo inerente à arte da palhaçaria e, portanto, atrelada à experiência de prazer físico do riso. Considerando sua relação com o fracasso, a derrota, bem como os aspectos de inadequação aos padrões de expectativa vigente, pode-se entender que o sentido negativo permeia a dramaturgia cômica. Entretanto, para o autor, os aspectos negativos encontrados na temática cômica da(o) palhaça(o) não anulam a recepção positiva da plateia, como se pode observar a seguir:

Os palhaços subvertem o princípio negativo do ridículo por meio de sua especial técnica cômica, incorporando em seu próprio corpo a imagem dessa carga dolorosa, porém dão à ela outra trajetória, mais positiva e prazerosa, transformando as predisposições cognitivas dos espectadores. (REIS, 2013, p. 327)

Nesse caso, o riso não serve à correção, mas à celebração da humanidade em suas imperfeições e desajustes. Ao analisar uma cena bem executada, o autor observa ainda que o

riso pode significar a evidência física de conexão e divertimento, ambos provocados pela "experiência de exposição e quebra de expectativas num momento particular preciso" (2013, p. 340).

Como já dito antes, na palhaçaria, é comum encontrarmos narrativas organizadas em torno de aspectos humanos exageradamente trabalhados pela figura cômica. São alguns deles, por exemplo, a ingenuidade, a inocência, a desatenção, bem como aspectos socialmente compreendidos como negativos, como por exemplo a ambição, a avareza, a inveja e por aí vai. No entanto, mesmo nesses casos, o riso é provocado, não por um ímpeto de correção mas sim, por um reconhecimento desses aspectos como algo comum a todos.

Essa premissa pode ser confirmada por Castro, que ao analisar os aspectos históricos da palhaçaria em relação ao riso, sugere que sua principal função 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" (2005, p. 15). Ao nos tornarmos conscientes da nossa própria condição humana, por meio do corpo da palhaça, somos capazes de rir.

Entretanto, esta "consciência" não deve ser confundida com o sentido de pura racionalidade, o que remeteria novamente ao requisito de insensibilidade da plateia, segundo a visão de Bergson. É preciso considerar a consciência como parte de um processo no qual também podemos incluir a emoção. Ao mesmo tempo, é interessante observar como a "consciência" endereçada aqui àqueles que observam a cena cômica, não se aplica àquele que atua. Afinal, como afirma Bergson, "o cômico é inconsciente", ou seja, aquele que provoca o riso o faz sem saber e assim "torna-se invisível a si mesmo tornando-se visível para todos" (2018, p. 43).

A pesquisadora Cleise Mendes, em seus estudos que se servem das teorias do riso para investigar a catarse cômica, faz algumas críticas à abordagem de Bergson sobre o riso, especialmente a ideia de que este seria um "inimigo da emoção". Mendes argumenta que essa concepção limita a compreensão da catarse cômica, ao considerar o espectador como uma "máquina-de-perceber-desvios" (2008, p. 28), ou seja, um observador neutro e distante, desprovido de envolvimento emocional.

Segundo a autora "a catarse é um fenômeno, pois, cujo efeito potencial não se reduz nem à experiência puramente emocional nem à aprendizagem lógico-racional" (MENDES, 2008, p.10). Ao seu ver, o efeito catártico é uma experiência que "conjuga esses dois processos, ao permitir uma vivência e uma distância, graças ao caráter simultaneamente real e

irreal da ficção" (2008, p. 10). Para complementar, a autora afirma que a catarse operada pelo cômico "depende também de uma semi-adesão emocional à personagem" (2008, p. 6).

Este conceito oferece uma visão multifacetada da experiência do cômico, sugerindo que esse fenômeno vai além de uma mera resposta emocional ou de uma simples aprendizagem racional. Esse duplo movimento entre emoção e intelecto é reforçado pela ideia de que "o processo catártico parte da emoção e a ela retorna, mas nesse percurso possibilita uma aventura de natureza afetiva e intelectual a um só tempo" (MENDES, 2008 p.7). Assim, a autora sugere que a catarse cômica não é um processo linear, mas sim cíclico, no qual a emoção inicial desencadeada pela experiência cômica retorna ao espectador enriquecida por uma nova compreensão intelectual.

Sua abordagem, portanto, ao contrário da teoria de Bergson, defende a existência de um processo simultaneamente afetivo e cognitivo, no qual o riso emerge não apenas como uma resposta a desvios ou incongruências, mas como uma experiência complexa que envolve o espectador no âmbito dos afetos.

Para desenvolver mais sobre este assunto, vale ressaltar que, a teoria de Bergson, como discutido até aqui, insere-se no campo da chamada Teoria da Superioridade, considerada a mais antiga das teorias do humor. Além dela, outras duas correntes principais são amplamente reconhecidas: a Teoria da Incongruência e a Teoria do Alívio.

Renato Pincelli e Marcos Américo (2019) em seus estudos sobre o humor e seus elementos, apresentam algumas definições dessas teorias, entre outras menos conhecidas. De maneira sucinta pode-se explicá-las da seguinte forma:

A teoria da superioridade funcionaria como um mecanismo de rebaixamento, corrigindo comportamentos desviantes e reafirmando normas sociais. Como vimos anteriormente, essa perspectiva está presente na obra de Bergson, especialmente na ideia de riso como forma de correção da rigidez do comportamento humano. Já a Teoria da Incongruência entende o riso como uma resposta a contrastes inesperados, contradições ou rupturas de expectativa. A comicidade, segundo essa abordagem, emerge quando há uma incompatibilidade entre aquilo que se espera e aquilo que efetivamente ocorre. Por fim, a Teoria do Alívio, influenciada por Freud, considera o riso como resultado da liberação de tensões psíquicas acumuladas. O humor, nesse caso, atua como uma válvula de escape diante de situações emocionalmente carregadas, especialmente aquelas relacionadas a temas tabus ou conteúdos socialmente reprimidos (PINCELLI; AMÉRICO, 2019).

A Teoria do Alívio, conforme desenvolvida por Freud (1996), oferece uma ampliação dessa discussão ao propor uma leitura da comicidade centrada na energia psíquica. Sua

abordagem parte do princípio de que a mente humana tem como característica fundamental buscar o prazer, evitando o desprazer e a dor. Esse processo, no entanto, envolve um gasto de energia psíquica, que Freud denomina “despesa”. A ideia central de sua teoria é que o prazer gerado por determinadas atividades mentais está relacionado a uma economia nessa despesa de energia ou a um alívio da mesma. Assim, o riso — enquanto manifestação do prazer — aparece como resultado de uma liberação de energia psíquica que deixa de ser necessária para determinado fim.

Com o objetivo de aprofundar essa lógica, Freud distingue três formas principais de manifestação do prazer cômico: o chiste, o cômico e o humor, cada qual com características específicas e formas distintas de produção de prazer. No caso do cômico, o prazer advém de uma economia na despesa com a ideação, o que ocorre, segundo ele, sobretudo a partir da comparação entre o observador e outra pessoa.

Para explicar essa ideia, Freud privilegia o caso do cômico dos movimentos. Essa perspectiva propõe que os movimentos que despertam o riso são aqueles percebidos como exagerados, inúteis ou desnecessários. Segundo Freud, nestes casos, o observador tende a comparar esses movimentos com os que ele próprio executaria no lugar da outra pessoa. Uma vez que as duas coisas sejam comparadas e julgadas pelo mesmo padrão “[...] na comparação entre contrastes ocorre uma diferença na despesa que, não sendo usada para algum outro propósito, torna-se capaz de descarga e, pois, torna-se uma fonte de prazer” (FREUD, 1996, p. 185-186).

Uma explicação para isso seria o que Freud chama de “mímética ideacional” que segundo Mendes acontece “[...] sempre que alguém forma a ideia de algo para si mesmo (como as de ‘grande’ e ‘pequeno’) produzindo enervação dos órgãos dos sentidos; seria apenas por consequência disso que esse ‘conteúdo ideacional’ pode ser comunicado através do corpo, na mímica facial e corporal” (MENDES, 2008, p. 131).

Freud cita alguns exemplos como: “os movimentos de alguém que, jogando boliche, após soltar a bola, segue seu curso como se ainda continuasse a dirigi-la”, ou ainda, “os esgares que exageram a expressão normal das emoções” (FREUD, 1996, p. 187). Trata-se, portanto, de uma percepção de excesso, de um gasto desproporcional de energia para a realização de uma ação simples. Nesse sentido, a diferença entre a despesa psíquica realizada por quem age e a economia percebida por quem observa gera uma energia excedente que, ao não ser direcionada para outra finalidade, se descarrega em forma de riso.

Ao relacionar a abordagem de Freud com a cena relatada neste tópico, pode-se considerar que o modo como a palhaça executa suas ações, com sua gestualidade dilatada e a

ênfase sonora com o uso do *grammelot*, potencializa a percepção de exagero e de gasto energético desproporcional. Cada movimento parece exigir mais energia do que o necessário, e essa ênfase física, somada ao som expressivo que acompanha as ações, contribui para acentuar a ideia de excesso — tanto motor quanto expressivo.

Do ponto de vista freudiano, o observador, ao assistir a esses gestos e sons amplificados, realiza internamente uma comparação com a maneira como ele mesmo cumpriria aquela sequência de ações. Como essas tarefas (sentar, comer, posicionar objetos) fazem parte da experiência cotidiana do público, essa comparação se estabelece de forma imediata. Ao perceber que a personagem realiza esses mesmos atos com uma carga muito maior de energia, e ainda assim falha repetidamente em seu objetivo, instala-se a condição necessária para a produção do prazer cômico: a constatação de uma economia de energia do lado do espectador, em contraste com o desperdício que ele observa na cena.

Além disso, pode-se dizer que a repetição das falhas e a progressiva complicação de uma tarefa simples amplificam ainda mais esse efeito. A cada novo erro da palhaça — ao girar involuntariamente no banco, ao sentar sobre a frigideira, ao esquecer os talheres, e por fim, ao se sentar sobre a comida — a plateia acumula a sensação de que há um ciclo de despesa inútil que ela mesma evitaria. Essa economia, como afirma Freud, não sendo direcionada para outro fim, converte-se em uma descarga energética manifestada no riso.

Contudo, pode-se observar que Freud também considera a sensação de superioridade como uma possível resposta do observador diante do comportamento cômico do outro ao observar que:

Assim uma explicação uniforme é fornecida pelo fato de que uma pessoa nos parece cômica, em comparação com nós mesmos, se gasta energia demais em suas funções corporais e energia de menos em suas funções mentais; não se pode negar que em ambos os casos nosso riso exprime uma gratificante sensação de superioridade com relação à pessoa (que achamos cômica). (FREUD, 1996, p. 192)

No entanto, apesar dessa observação, Freud ressalta que esse sentimento não constitui a base do fenômeno. A comparação entre duas formas de despesa psíquica, seja por empatia com o outro, seja dentro dos próprios processos mentais do observador, é o que realmente sustenta a gênese do prazer.

Outro aspecto dos estudos de Freud que desperta especial interesse nesta pesquisa é a conexão que ele estabelece entre os mecanismos do cômico e a vida infantil. Para o estudioso, todas as formas de comicidade analisadas estão relacionadas a uma tentativa de

restabelecer estados de prazer semelhantes aos vividos na infância — fase em que as atividades mentais exigiam pouca despesa de energia. Assim, a experiência do riso pode ser entendida como uma espécie de regressão momentânea a essa condição de euforia infantil, onde o funcionamento psíquico se dava de maneira mais livre e menos custosa.

Ao analisar a personagem cômica, Mendes faz uma ponte entre essa abordagem de Freud que se refere ao retorno à vida infantil e a catarse cômica. Segundo a autora:

Acontece que aquilo mesmo que torna esse herói irrisório — a inconsciência de seu pedantismo, avareza, burrice etc. — é o que contribui para transformá-lo numa criança aos nossos olhos, livre para agir para fora e para além dos rigores de um padrão adulto de comportamento. Ao atuar de modo louco, absurdo, extravagante, ao dar-se o direito de dizer bobagens, a personagem cômica nos dá a impressão de manter intacto aquele ‘patrimônio lúdico’ da infância a que Freud se refere e que o espectador sente ter perdido em nome das exigências sociais de coerência e seriedade. Realmente, de certo modo, toda personagem cômica é uma criança grande: alguém que acredita ser maior, mais forte, mais belo, mais sábio do que realmente é — e age como se o fosse. (MENDES, 2008, 45)

A autora ainda complementa que "a plateia adulta que ri inveja essa loucura — não quer corrigi-la ou curá-la pelo riso, como considera Bergson, e sim fruí-la no espaço de liberdade delimitada socialmente pela comédia" (2008, p. 45). Assim, o riso teria a função de criar um espaço onde as regras do cotidiano são temporariamente suspensas, e o prazer da transgressão pode ser experimentado sem consequências.

Essa perspectiva, além de resgatar o aspecto lúdico do cômico, também se aproxima da lógica subversiva da palhaçaria, conforme discutido no tópico anterior, bem como seu caráter lúdico, mencionado por Reis no atual. Nesse sentido, pode-se dizer que a(o) palhaça(o) desafia as normas sociais e permite ao público uma reconexão com um estado de espírito mais livre e desinibido, lembrando-lhes de uma inocência perdida ou reprimida pela vida adulta. Sendo assim, essa perspectiva não só aproxima a relação entre espectador e público como cúmplices de uma experiência partilhada de liberdade simbólica, como também ressignifica a ideia de superioridade.

Reconhecendo a presença das noções de superioridade e degradação na maioria dos estudos do cômico, Mendes propõe uma outra forma de enxergar essa relação por meio do que ela chama de “força cômica”. Com base nos estudos de Bakhtin, a autora propõe que se abandone a ideia de inferioridade e superioridade, mesmo que por um momento, para que se possa olhar para a comicidade não como “representação” daquilo que está “embaixo”, mas como uma força que “puxa para baixo”, e que desse modo “[...] instala a crise, que divide, faz

rachar, estalar a superfície de toda imagem solene, fechada em sua gravidade, polida, monolítica" (MENDES, 2008, p. 86). Para complementar sua visão, Mendes afirma que:

A comicidade entendida como força, no sentido nietzschiano do termo, em sua relação com outras forças, agindo em meio a uma pluralidade de forças, contra as quais trava incessante combate, tem como impulso único apropriar-se de um aspecto do real e *dominá-lo* segundo suas próprias leis. (MENDES, 2008, p. 86)

O único objetivo dessa força cômica, segundo a autora, seria o de exercer-se e manifestar-se, não apenas expondo o que já é visto como frágil, mas agindo sobre o que é considerado elevado. O riso, nesse contexto, não poderia ser considerado uma ferramenta de controle social, como propõe Bergson, mas sim uma forma de celebração de um espaço de liberdade, onde o espectador pode se identificar e explorar aspectos de si que são normalmente reprimidos.

Outra importante contribuição trazida por Mendes diz respeito ao entendimento de que a comicidade não se restringe unicamente ao riso. Embora este frequentemente acompanhe a experiência cômica, o prazer provocado pela comédia não se esgota nele. Como afirma a autora, "vista como expressão dramática da comicidade, a comédia é uma criação que segue suas próprias leis e cuja existência se justifica pela força com que co-move o leitor ou espectador" (MENDES, p. XXI). Trata-se, portanto, de uma experiência estética mais ampla, que envolve uma vivência sensível capaz de mobilizar tanto aspectos afetivos quanto cognitivos.

O pesquisador Denivaldo Camargo de Oliveira (2017), em sua pesquisa que explora a confluência entre a tragédia e a comicidade na linguagem da palhaçaria, pode ajudar a expandir essa visão, ao abordar a questão da "consciência trágica" aplicada à lógica da(o) palhaça(o). Em sua pesquisa, Oliveira relaciona a catarse na poética da tragédia, com a lógica da palhaçaria ao explorar como a performance da(o) palhaça(o) pode evocar emoções e respostas no público que ressoam com, mas também transformam, a experiência trágica.

Uma das bases teóricas abordadas em sua pesquisa, é a *Poética* de Aristóteles, que define a tragédia como uma imitação que, ao suscitar o terror e a piedade, tem por efeito a purificação dessas emoções, ou seja, a catarse. Segundo o pesquisador, o medo é caracterizado pelo "[...] sentimento que o espectador apresenta de que o mesmo que aconteceu com a personagem venha lhe ocorrer", enquanto a compaixão nasce do "[...] sentimento de piedade que o espectador tem com relação à infelicidade da personagem"

(OLIVEIRA, 2017, p. 24). Esses sentimentos, são purificados pela representação, levando a uma emoção estética prazerosa que vem da compreensão das formas do medo e da compaixão.

Ao analisar a metodologia desenvolvida por Sue Morrison, Oliveira observa um processo de identificação do espectador, através do qual é possível identificar não apenas a presença do riso mas também do choro, na recepção de cenas de palhaçaria (2017, p. 81). Essa mistura de choro (relacionado à piedade/catarse) e riso (relacionado à comicidade) é, para o autor, uma característica fundamental da experiência proporcionada pela(o) palhaça(o). Trata-se de uma experiência complexa, que ressoa com o polo emocional da catarse trágica, mas que se manifesta de maneira singular e híbrida, própria da arte da palhaçaria.

Buscando uma relação entre tais reflexões com a cena relatada neste tópico, do espetáculo “O Ponto”, pode-se observar que a comicidade não se apresenta apenas por meio dos equívocos motores, da desatenção ou das incongruências típicas do jogo cômico, mas também está atrelada à condição existencial da palhaça. Conforme mencionado no tópico anterior, a palhaça neste contexto, trata-se de uma figura em situação de isolamento e abandono, cuja função perdeu seu lugar no mundo, mas que, ainda assim, constrói maneiras singulares de habitar aquele espaço esquecido. Essa combinação entre o riso provocado pelas situações cômicas e a delicadeza da situação dramática — e de certa maneira “trágica” — cria um campo sensível em que o espectador não apenas ri, mas também pode experimentar outros sentimentos, como a compaixão, e até mesmo o choro.

Diante disso, vale retomar as ideias de Mendes que, após seu percurso analítico sobre a catarse cômica, sugere o seguinte:

A catarse cômica é um dos mergulhos possíveis na experiência de um saber (ou de um não-saber) que nos liberta da racionalidade estreita, escorada fortemente não só pelas exigências sociais cotidianas de uma lógica adulta – esse é o aspecto mais banal da questão – mas, sobretudo, pelo forte laço ideológico estabelecido entre ascetismo e conhecimento, dor e reflexão, seriedade e verdade, sofrimento e transcendência, num imbróglio cristão-platônico que ainda não cessou de produzir seus efeitos. (MENDES, 2008, p. 218)

Nesse sentido, a comicidade descrita por Mendes opera dentro de uma lógica de convivência entre as dimensões do pensamento e da emoção. A experiência cômica não exige o apagamento do afeto em nome de uma análise fria da incongruência, tampouco solicita um envolvimento puramente sentimental que prescinda de qualquer elaboração intelectual. Ao

contrário, ela sustenta um jogo de tensões no qual o espectador é simultaneamente tocado e provocado a refletir.

Desse modo, as abordagens relacionadas à teoria do alívio e à catarse, tanto no contexto trágico quanto no contexto cômico, revelam-se mais adequadas para compreender a relação estabelecida entre a arte da palhaçaria e a comicidade. Em vez de posicionar o espectador em um lugar de julgamento ou correção — como sugere a teoria da superioridade — tais abordagens sugerem que a cena cômica propõe uma inversão temporária de papéis e valores, na qual o riso surge não da condenação do fracasso, mas da adesão afetiva à sua possibilidade. Também se aproximam da noção de "conexão" com a plateia, mencionada por Reis, especialmente por considerarem a complexidade emocional e cognitiva envolvida nesta experiência.

Dante das diferentes abordagens discutidas ao longo deste tópico, torna-se pertinente organizar uma síntese comparativa entre os principais conceitos mobilizados nesta análise. A seguir, apresento um quadro que visa destacar os aspectos centrais de cada uma dessas teorias, relacionando-as à prática da palhaçaria e às possíveis implicações que suscitam quando consideradas no contexto da comicidade gestual:

**Quadro 1 – Comparação entre conceitos do riso e suas implicações na palhaçaria.**

Teoria	Relação com o riso	Presença na palhaçaria	Implicações
<b>Superioridade (Bergson)</b>	Riso como correção de comportamentos desviantes.	Fracasso da(o) palhaça(o) diante de tarefas simples provocado por rigidez ou automatismo do corpo.	Pode reforçar julgamentos ou normas sociais; distancia o espectador e o coloca em posição de julgamento.
<b>Alívio (Freud)</b>	Riso como liberação de energia psíquica.	Exagero e comparação entre esforço do palhaço e a economia psíquica do espectador.	Favorece identificação lúdica; reforça o prazer pelo excesso e pela falha sem necessariamente julgar.
<b>Catarse (Mendes)</b>	Riso como experiência afetiva e cognitiva.	Empatia com o fracasso; ambiguidade entre riso e comoção; liberdade simbólica do espectador.	Permite reconexão emocional; suspende normas sociais; aproxima espectador e cena como cúmplices de um jogo

Fonte: Elaborado pela autora.

Como se observa no quadro acima, embora todas as teorias apresentadas ofereçam contribuições relevantes para a compreensão do riso e da comicidade, é possível perceber uma maior afinidade entre os princípios da teoria do alívio e da catarse cômica com a prática da palhaçaria. Ambas valorizam a dimensão emocional da experiência cômica e propõem uma relação mais empática entre espectador e figura cômica, afastando-se da lógica punitiva e normativa sugerida pela teoria da superioridade. Ao privilegiar o excesso, o fracasso e a liberdade simbólica como elementos geradores de riso, essas abordagens reconhecem a potência transformadora do cômico e sua capacidade de criar espaços de identificação, prazer e reflexão compartilhada.

Por outro lado, a intenção com esta análise não é a de rejeitar a abordagem de Bergson, tendo em vista que ela continua sendo pertinente do ponto de vista da análise de determinados efeitos cômicos, como no exemplo do efeito gerado por uma ação que falha em seu objetivo. O intuito dessa discussão é identificar as perspectivas que melhor se adequam à prática da palhaçaria no que se refere à comicidade para fundamentar a gestualidade cômica. Sendo assim, outras contribuições de Bergson e de outros teóricos serão retomadas mais adiante nesta pesquisa, com o objetivo de auxiliar na compreensão de alguns recursos cômicos, como a contradição, o erro e a repetição.

Diante disso, cabe perguntar: quais outras abordagens podem contribuir para a compreensão da comicidade na palhaçaria? Considerando a complexidade do fenômeno cômico, torna-se pertinente, no próximo tópico, aprofundar a discussão sobre os efeitos cômicos, incorporando também algumas ideias relacionadas à Teoria da Incongruência — brevemente mencionada neste tópico.

## **2.3 O Efeito Cômico e a Contradição**

Ao se tratar do efeito cômico na palhaçaria, é comum o uso de termos como número, *gag*, esquete, rotina, entradas, reprises, piada, entre outros, que ajudam a nomear e estruturar as diversas formas de organização cênica desse tipo de humor. Todos esses termos marcam a presença da figura cômica em sua maneira de articular suas ações para produzir comicidade. Reis, em sua investigação sobre a dramaturgia da palhaçaria, descreve alguns desses termos da seguinte forma:

Finalmente, optei mais pelo termo número para me referir à cena do palhaço, embora nas tradições circenses brasileiras os termos reprise e entrada sejam mais usuais. Rotina é o termo mais corrente em espanhol para se referir ao número do palhaço, assim como *gag* é o termo mais corrente usado em inglês. Todos estes termos, aqui, devem ser entendidos como praticamente sinônimos dos nossos termos em português esquete, cena, quadro, e mais especificamente reprise e entrada, que nos remetem a uma unidade dramatúrgica de palhaçaria, cuja extensão e qualidade varia. (REIS, 2013, p. 22)

A variedade de termos utilizados para descrever a unidade dramatúrgica da palhaçaria reflete a diversidade de abordagens e tradições dentro dessa linguagem. Embora haja diferenças sutis entre esses termos, Reis reforça a ideia de que todos compartilham a característica de estruturar e dar forma à comicidade por meio de ações organizadas dentro da dramaturgia da palhaçaria.

É importante considerar ainda, a existência de uma dramaturgia cômica circense, que trata-se de um material que vem sendo compartilhado ao longo dos tempos, sendo que boa parte dele vem de uma tradição oral que só passou a ser registrada e difundida mais recentemente, a partir do século XX. Alguns desses registros podem ser encontrados hoje nas obras de Bolognesi (2003) no livro *Palhaços*, e de Rémy (1996), no livro *Entradas clownescas: uma dramaturgia do clown*. Essas obras disponibilizam cenas completas do repertório de palhaçaria tradicional no Brasil e na França, com o intuito de que sejam reutilizadas e adaptadas por quaisquer artistas.

Embora essa dramaturgia tenha sido questionada hoje em dia, por artistas, principalmente mulheres que pesquisam a arte da palhaçaria, devido ao teor preconceituoso<sup>66</sup> identificado em uma parte desse material, ela demonstra a existência de uma dramaturgia cômica consolidada ao longo dos séculos, que se encontra em constante apropriação e ressignificação. Esse movimento pode ser observado não apenas no circo e no teatro, mas também no cinema, onde rotinas e gags cômicas seguem sendo apropriadas e reelaboradas ao longo do tempo. O pesquisador Anthony Balducci chama atenção para esse fenômeno ao investigar como muitas das sequências cômicas consagradas pelo cinema têm origem no circo ou em formas teatrais mais antigas, como se verá no exemplo a seguir:

---

<sup>66</sup> O repertório presente nas obras mencionadas tem sido questionado pelas artistas e pesquisadoras Karla Concá e Ana Borges, que identificam, em boa parte desse material, a presença de conteúdos com linguagem que “[...] dissemina e naturaliza valores e padrões comportamentais baseados no preconceito, na violência, na objetificação e sexualização exacerbada da mulher (mesmo quando ausente da cena), repetindo o senso comum de natureza opressiva” (CONCÁ; BORGES, 2021, p. 220).

Uma rotina bem datada, na qual um cômico imita passo a passo os movimentos de um homem sem que ele perceba, é um número tradicional que palhaços têm apresentado no circo. O historiador da palhaçaria Pat Cashin escreveu: “O palhaço vermelho seguindo o palhaço branco de volta pelo picadeiro remonta à palhaçaria circense do século XIX e provavelmente tem raízes que voltam à *harlequinade* e à *Commedia Dell'Arte*”. Em *Seven Years Bad Luck* (1921), Max Linder se movimenta à frente e atrás de um passageiro muito maior em uma estação de trem para evitar ser visto por um agente de bilhetes. Em todos os momentos, ele consegue caminhar perfeitamente em sincronia com o homem. (BALDUCCI, 2014, p. 201)<sup>67</sup>

Seu exemplo demonstra que a mesma estratégia cômica, advinda do teatro ou do circo, pode atravessar séculos e ser reutilizada muito tempo depois em uma obra cinematográfica. Ao mesmo tempo, o autor também observa o movimento contrário, embora mais incomum, segundo ele, como no exemplo de dois palhaços que, em 1950, adotaram uma cena cômica proveniente do cinema para suas apresentações circenses (BALDUCCI, 2014, p.166). À medida que essas pequenas narrativas cômicas passavam pelas mãos de diversos comediantes, sendo reaproveitadas e reformuladas de acordo com cada contexto, elas iam se tornando aceitas como convenções do gênero cômico.

É importante considerar que, apesar da existência de uma dramaturgia cômica que pode ser reaproveitada, isso não quer dizer que todo o trabalho da(o) artista-palhaça(o) seja uma releitura de algo já existente. Por outro lado, as considerações aqui apresentadas se fazem necessárias à medida em que demonstram que o efeito cômico na palhaçaria não se trata de um elemento isolado, mas sim, de uma construção que se baseia no imaginário coletivo e na tradição. Além disso, também é preciso observar que, mesmo quando se cria algo novo, dificilmente se cria algo realmente “do zero”, sem nenhuma influência desse repertório cômico que atravessa séculos e — muitos deles — ainda geram efeito até hoje.

De todo modo, esta pesquisa não se propõe a analisar a dramaturgia cômica em si, nem suas apropriações e ressignificações, mas a compreender o efeito cômico que, embora não se restrinja às tradições, tem nelas parte de suas origens. Diante dessas considerações,

---

<sup>67</sup> “A well-timed routine, wherein a comic follows a man step-for-step without the man knowing it, is a traditional routine that clowns have performed in the circus. Clown historian Pat Cashin wrote, ‘The red clown following the white clown back across the ring goes back to 19th century circus clowning and probably has roots that go back through the harlequinade to *Commedia Dell Arte*.’ In *Seven Years Bad Luck* (1921), Max Linder navigates in front of and behind a much larger passenger at a train station to avoid being seen by a ticket agent. At all times, he manages to walk perfectly in tandem with the man” (BALDUCCI, 2014, p. 201, tradução minha).

proponho, a partir deste ponto, uma análise do efeito cômico e de sua estrutura, entendendo que, embora a comicidade na palhaçaria vá além do efeito cômico, depende dele para se concretizar em cena.

Retomando a perspectiva de Reis, é importante lembrar que os termos mencionados no início deste tópico são utilizados pelo autor para se referir à “unidade dramatúrgica de palhaçaria”. Quanto ao termo “palhaçaria”, Reis o utiliza para designar as ações cômicas, ou o conjunto de ações desenvolvidas pela figura cômica (REIS, 2013, p. 297). O autor ressalta ainda que a palhaçaria não se limita exclusivamente a ações cômicas, podendo incluir também ações não cômicas, embora sua estrutura dramatúrgica esteja fundamentada na comicidade.

Partindo dessa premissa, Reis sugere que o efeito cômico se trata do efeito risível que as ações da figura cômica provoca, e, sendo assim, “Quem confere o efeito cômico de uma apresentação, em última instância, são os espectadores” (REIS, 2013, p. 297). Sobre esse efeito, o autor acrescenta:

Parece-me que o efeito risível pode advir de uma pluralidade inesgotável de estímulos cômicos. Percebo a natureza da comicidade do palhaço sem perder de vista que se trata de fenômeno dinâmico em permanente estado de transformação. O riso interessa aqui porque o palhaço busca, por meio da sua comicidade, fazer o público rir. (REIS, 2013, p. 27)

A reflexão de Reis sugere que não há um único caminho ou uma fórmula fixa para a produção do efeito cômico. Sendo assim, vale refletir sobre o que o autor chama de “estímulos cômicos” na produção desses efeitos risíveis.

De todos os termos sugeridos pelo autor, talvez o da *gag* seja o mais discutido e, provavelmente, o que mais se aproxima dessa noção de efeito cômico por ele apresentado. Para abordar este assunto, apresento algumas ideias de Paul Bouissac (2015), que, ao analisar obras de palhaçaria clássica, explora aspectos relevantes da *gag* e seus elementos estruturais.

Segundo o autor, o termo *gag* vem do inglês e significa “mordaça”, que, diferentemente de seu significado original, começou a ser utilizado na gíria teatral do século XIX, para se referir às “palavras ou frases que um ator ou uma atriz inseria espontaneamente no texto de uma parte que ele ou ela deveria ter memorizado exatamente” (BOUSSAC, 2015, p.76).<sup>68</sup> Essas *gags* também poderiam se manifestar por meio de gestos e/ou ações, ao passo que quando tais inovações deliberadas ou casuais obtivessem sucesso, muitas vezes,

---

<sup>68</sup> [...] words or sentences an actor spontaneously inserted into the text of a part he or she was supposed to have memorized exactly (BOUSSAC, 2015, p. 76, tradução minha).

por meio do riso, a(o) artista repetiria os mesmos em apresentações posteriores. Associada principalmente à resolução de problemas em cena, o fenômeno que constituía a *gag* já apresentava estreita relação com o riso, uma vez que a decisão de repeti-la ou não dependia dessa reação da plateia. Mais tarde, no século XX, tornou-se comum fazer uso do termo em questão para tratar de determinados efeitos cômicos em comédias do cinema, séries televisivas, palhaçaria e desenho animado, principalmente.

Já nos relatos de Fo (1998), a *gag* é apresentada com origens distintas e uma forte ligação com a *Commedia Dell'Arte*. Segundo o autor, suas origens remontam o que ele chama de “diáspora dos cômicos”, quando companhias precisaram viajar para mostrar seus trabalhos. Devido à dificuldade de comunicação, resultante dessa migração, surgiram procedimentos cômicos denominados *lazzi*, hoje chamados de *gag*, que consistiam em:

[...] uma série de intervenções velozes, incluindo paradoxos e *nonsense*, em meio a quedas e tombos desastrosos. A utilização da inteligência gestual e da agilidade corporal com o fim de atingir uma síntese expressiva ganhou grande impulso a partir da invenção da tagarelice onomatopéica, que, junto com a pantomima determinou o feliz nascimento de um gênero e de um estilo único e inigualável: a *Commedia Dell'Arte*. (FO, 1998, p. 106)

Bouissac e Fo, apesar de abordarem as origens da *gag* sob perspectivas distintas, convergem ao destacar seu caráter dinâmico e sua relação direta com o riso. Enquanto Bouissac enfatiza a *gag* como um elemento que surge da improvisação e se consolida na repetição a partir da resposta da plateia, Fo a insere em um contexto histórico mais amplo, associando-a às necessidades comunicativas de artistas da *Commedia Dell'Arte*. Ambos os autores ressaltam a importância da *gag* como um recurso cênico vinculado à comicidade, seja como uma solução inesperada para problemas em cena ou como uma estratégia expressiva utilizada dentro do universo cômico.

Para melhor compreensão do conceito, Bouissac afirma que as *gags* são "unidades identificáveis em uma performance do ponto de vista do criador e do público. Para a(o) artista, "as *gags* são os alicerces de seu ato circense; para os espectadores as *gags* são os eventos que provocam o riso" (2015, p.76).<sup>69</sup> E embora o autor também reconheça que, em geral, um trabalho de palhaçaria não é apenas uma mera sucessão de *gags*, é possível considerá-las como a substância principal da sua comicidade.

---

<sup>69</sup> [...] identifiable units in a performance from the point of view of both the creator and the audience. For a clown, *gags* are the building blocks of his/her circus act; for the spectators, *gags* are the events that trigger laughter (BOUSSAC, 2015, p. 76, tradução minha).

Bouissac também menciona sobre as *gags* serem eventos de curta duração, que devem pertencer a um contexto maior, ditado, em geral, pela dramaturgia de um espetáculo, pelo jogo da palhaçaria ou pelo tema vigente. Apesar disso, as *gags* possuem um certo nível de autonomia, tendo em vista que, "[...] podem ser movimentadas e inseridas em momentos estratégicos na partitura da narrativa. São também transportáveis dentro da variedade de narrativas que a tradição circense preservou ou que os palhaços criativos inventam" (BOUSSAC, 2015, p.77).<sup>70</sup>

Nesse sentido, as ideias de Bouissac complementam as de Reis sobre o efeito cômico, considerando que, para Bouissac, as *gags* são unidades identificáveis tanto pelo criador quanto pelo público, enquanto Reis enfatiza que o efeito cômico depende, em última instância, da recepção do espectador. Em ambos os casos seu verdadeiro impacto só se concretiza na resposta do público.

Compreendendo-as, então, como eventos de efeito cômico, Bouissac considera as *gags* como “[...] eventos cognitivos dotados de fortes estruturas lógicas, uma lógica que corre solta à medida que se emancipa das restrições pragmáticas ditadas pelas regras vigentes no contexto cultural” (2015, p.90).<sup>71</sup> Sendo assim, elas geralmente transmitem informação por meio da surpresa, partindo de premissas culturalmente aceitas como padrão vigente, a fim de subverter o senso comum e revelar verdades reprimidas.

O autor usa o termo “premissa”, não no sentido da lógica formal, mas sim no da lógica cultural, que considera o conjunto de conhecimentos e normas que regem as expectativas do público. Para exemplificar seu raciocínio, o autor relata uma *gag* dos irmãos Colombaioni, inspirada nas paródias clássicas das grandes tragédias, e neste caso se tratava de uma paródia de Hamlet, conforme descrita a seguir:

Quando os Colombaioni evocam *Hamlet* e atribuem a um deles o papel do rei (que imediatamente se empoleira nas costas de uma cadeira representando seu trono), o conjunto de suposições que constitui a premissa da gag inclui a parafernália estereotipada da realeza: uma coroa, um manto real e um cetro. Esses objetos são adereços teatrais comumente usados em peças históricas. Os palhaços também fazem uso ocasional desses adereços em suas paródias. No entanto, no caso da gag dos Colombaioni, a conclusão do argumento surge na forma de artefatos totalmente inesperados: um escorredor de macarrão no lugar da coroa; um cobertor rasgado como

<sup>70</sup> The gags can be moved around and inserted at strategic moments in the score of the narrative. They are also portable across the range of the various narratives that the circus tradition has preserved or that creative clowns invent (BOUSSAC, 2015, p. 77, tradução minha).

<sup>71</sup> [...] gags are cognitive events endowed with strong logical structures, a logic that runs wild as it emancipates itself from the pragmatic constraints dictated by the rules prevailing in the cultural context” (BOUSSAC, 2015, p. 90, tradução minha).

manto; e uma vassoura como cetro. Esses objetos introduzem um máximo de informação, pois estão associados ao oposto da função real, remetendo à classe dos serviços: o utensílio de um cozinheiro (o escorredor); a coberta de um mendigo sem-teto (o cobertor sujo e rasgado); e a ferramenta de um faxineiro (a vassoura). A encenação garante que esses objetos fiquem fora da visão do público até serem apresentados em rápida sucessão para compor os emblemas do “rei”. Em seguida, os Colombaioni inventam uma cena na qual um Hamlet militarizado chega a cavalo diante de seu pai real, que deveria lhe perguntar: “Como está o tempo?” A pergunta é incongruente e a resposta inesperada, pois “Hamlet” discretamente encheu a boca de água, que ele cospe no rei, sugerindo a resposta: “Está chovendo”. (BOUSSAC, 2015, p.91)<sup>72</sup>

A paródia dos Colombaioni exemplifica essa dinâmica ao subverter os símbolos da realeza, que fazem parte do imaginário coletivo e estabelecem a premissa da cena. O efeito cômico é provocado pela subversão dessa expectativa, quando os elementos tradicionais do poder são substituídos por objetos mundanos ligados ao trabalho braçal e intensificados pelo jogo de incongruências com a pergunta e a resposta final. Essa relação de oposição por si só não seria suficiente, mas “[...] a relação entre realidades distantes deve ser relevante, ainda que oculta no âmbito do senso comum” (BOUSSAC, 2015, p.93).<sup>73</sup>

Essa paródia torna-se ainda mais potente quando consideramos o lugar que a obra *Hamlet*, de William Shakespeare, ocupa na tradição teatral ocidental. Trata-se de uma peça canônica, estudada exaustivamente por críticos, teatrólogos e filósofos, sendo muitas vezes tratada como uma referência quase sagrada dentro da história do teatro. Ao ser apropriada pela linguagem da palhaçaria, no entanto, essa obra passa por um processo de subversão que rompe com sua aura de solenidade e prestígio. Com isso, aquilo que era sério se torna cômico, e o que era sagrado se transforma em profano.

Desse modo, o autor sugere que todas as *gags* são geradas seguindo o modelo de argumentos que incluem uma premissa e uma conclusão, que consiste em “Conectar dois

<sup>72</sup> “When the Colombaioni evoke Hamlet and assign to one of them the role of the king (who immediately perches on the back of a chair representing his throne), the set of assumptions constituting the premise of the gag includes the stereotypical paraphernalia of kingship: a crown, a royal coat, and a scepter. These objects are theatrical props commonly used on stage in historical plays. Clowns also occasionally use such props in their parodies. But in the case of the Colombaioni gag, the conclusion of the argument comes in the form of totally unexpected artifacts: a pasta strainer instead of a crown; a torn-up blanket as a coat; and a broom for a scepter. These items introduce a maximum of information because they are associated with the opposite of the royal function, the class of servants: the utensil of a cook (the strainer); the cover of a homeless beggar (the dirty and torn blanket); and the tool of a cleaner (the broom). The staging ensures that these objects are kept out of the view of the audience until they are propped up in quick succession to provide the emblems of the “king.” Then, the Colombaioni invent a scene in which a military Hamlet arrives by his horse before his royal father, who is supposed to ask him, “How is the weather?” The question is incongruous and the answer unexpected, because ‘Hamlet’ has discreetly filled his mouth with water, which he spits on the king, implying the answer ‘it rains.’” (BOUSSAC, 2015, p. 91, tradução minha)

<sup>73</sup> “[...] the relation between the distant realities must be relevant, albeit occulted in the realm of common sense” (BOUSSAC, 2015, p.93, tradução minha)

objetos culturais fortemente desconectados (artefatos, comportamentos, conceitos ou categorias ontológicas) que, ainda assim, fazem parte de um continuum formal ou material” (BOUSSAC, 2015, p.94).<sup>74</sup> O efeito cômico, portanto, surge dessa quebra de expectativas, quando as ações subvertem a premissa estabelecida implementando categorias culturais diametralmente opostas.

Essa noção Bouissac ressoa com a visão de Reis (2013), sobre o que ele chama de princípio da contradição, que pode ser observado na relação da(o) palhaça(o) com seu enredo e a mensagem que será transmitida. Segundo o autor, o enredo para a(o) palhaça(o) tem o propósito principal de “reunir as condições para flagrar a sua exposição cômica”, considerando que sua mensagem se dá “na sua relação problemática com o enredo que ele deveria aceitar” (REIS, 2013, p. 84). Isso se opera por meio de um princípio de contradição, uma vez que a figura cômica não se encaixa dentro do próprio enredo. Partindo dessa ideia, o autor complementa que:

[...] quanto mais claramente localizamos a situação dramática do enredo, a sua moldura, o seu problema visualmente exposto, mais efetivos serão os dispositivos de desconstrução do caráter fictício ou ilusório do espetáculo. Como esse princípio contraditório se manifesta em seu número? Na dissolução da nossa tentativa de acreditar na sua consistência ficcional, na denúncia do princípio ilusório e na demolição da força narrativa que a apresentação poderia reivindicar. (REIS, 2013, p. 84)

Assim, a apresentação da dificuldade da figura cômica com o próprio enredo, revelada de maneira explícita para a plateia, indica uma contradição. Desse modo, a relação entre as duas ideias, está no jogo de oposição que fundamenta a comicidade da figura cômica. Assim como, na visão de Reis, o enredo bem estabelecido permite à figura cômica desmontar sua ficção com sua primeira dificuldade em cena, a construção da premissa culturalmente enraizada, na cena descrita por Bouissac, permite que os Colombaioni quebrem essa expectativa com elementos surpreendentes. Nos dois casos, o efeito cômico nasce da contradição gerada na tensão entre a ordem (o enredo ou a premissa cultural) e o caos (a falha da figura cômica em se adequar ou a subversão com a qual manipula símbolos tradicionais).

---

<sup>74</sup> “[...] connecting two strongly disconnected cultural objects (artifacts, behaviors, concepts, or ontological categories) that nevertheless are part of a formal or material continuum” (BOUSSAC, 2015, p.94, tradução minha).

Essa perspectiva se aproxima da teoria da incongruência, que assim como as teorias da superioridade e do alívio, tem sido discutida por diferentes pesquisadores do humor. Em análise do sarcasmo com base nas teorias da superioridade e da incongruência, Sabina Tabacaru (2015), define esta última — também conhecida como teoria da inconsistência, contradição, ambivalência ou bissociação — por meio da noção de contraste, ao criar uma incompatibilidade de significados a partir da sobreposição de duas leituras distintas, provocando, assim, o riso.

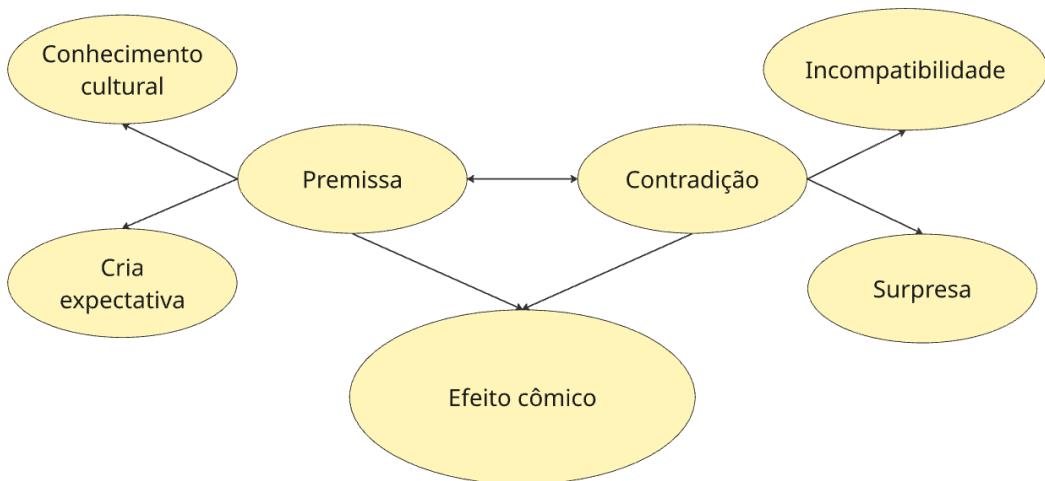
Com base em diferentes autores, Tabacaru apresenta a teoria da incongruência como uma sobreposição de dois significados incompatíveis ou inesperados. Esse processo cria uma tensão que desestabiliza a expectativa do público, provocando o riso através da surpresa. Essa ambivalência entre diferentes interpretações ou realidades se manifesta tanto na linguagem quanto no comportamento, permitindo que o cômico emerja da contradição entre o que é esperado e o que de fato se apresenta.

Assim, o contraste, ao articular leituras distintas e incongruentes, desafia a lógica cotidiana e transforma o inesperado em uma fonte de humor. Esse mecanismo, estabelece um campo de ambivalência no qual o riso é provocado pela fratura entre expectativas e realidades. Trata-se de um jogo em que duas lógicas distintas coexistem momentaneamente, sem se anularem — ou seja, há uma sobreposição, e não uma substituição de sentido.

Esse conceito pode ser relacionado ao funcionamento da *gag*, especialmente quando ela se estrutura como uma sequência lógica de ações que culmina em um desfecho surpreendente e contraditório com relação à premissa inicial. O exemplo analisado por Bouissac, em que a imagem simbólica da realeza é desfeita por utensílios domésticos, evidencia como a incongruência entre as categorias (rei x serviçal, nobre x mundano) gera contraste e, por consequência, o riso. O contraste não é apenas visual ou simbólico, mas cognitivo — ele desafia as expectativas culturais internalizadas e desarma o senso comum.

Dante de tais reflexões pode-se considerar, portanto, que a natureza do efeito cômico consiste no jogo de contrastes fomentado pela distorção de premissas culturalmente aceitas, cuja manifestação engloba o contexto da cena e a maneira como a figura cômica organiza suas ações. Para sintetizar as articulações discutidas até aqui sobre o funcionamento do efeito cômico na palhaçaria, apresento a seguir um esquema que evidencia os principais elementos envolvidos nesse processo.

**Figura 16** - Esquema visual: efeito cômico.



Fonte: Autora desta pesquisa.

Como se observa, o efeito cômico resulta da confluência entre dois polos principais: a premissa, que se ancora em um conhecimento cultural coletivo e gera uma expectativa no espectador; e a contradição, que rompe com essa expectativa por meio de uma incompatibilidade de significados e pela introdução de um elemento inesperado. Essa estrutura reforça o caráter relacional da comicidade, que depende tanto da familiaridade do público com a lógica inicial quanto da eficácia da quebra dessa lógica. O efeito cômico, portanto, seria uma consequência da forma como esses elementos ativam e desestabilizam o repertório cultural previamente reconhecido. Tendo isso em vista, proponho nos tópicos seguintes, um entendimento prático de alguns procedimentos que regem as ações na construção do efeito cômico da cena.

## 2.4 Procedimentos Cômicos

São muitos os elementos envolvidos no desenrolar das ações da figura cômica, dentro de uma estrutura narrativa. Como já visto anteriormente, essas ações não acontecem de maneira isolada, mas sim, como parte de uma estrutura maior que envolve o contexto da cena, a premissa estabelecida, objetos e elementos que compõem o contexto e, acima de tudo, a presença do corpo da(o) artista-palhaça(o) e a forma como esse corpo comunica esses elementos.

Quando a mensagem a ser transmitida pela figura cômica tem como principal meio de comunicação, a gestualidade, isso é o que eu chamo gestualidade cônica. Nesse tipo de comicidade, o corpo e seus movimentos assumem um papel central na produção do efeito cômico, pois mesmo que dependam de outros elementos para determinar o contexto, tornam-se seu principal meio de comunicação.

Como se pode perceber pelos exemplos citados na introdução desta pesquisa, é possível encontrar uma grande quantidade de artistas que se baseiam nesse tipo de comicidade para realizar seus trabalhos. Acredito, por tudo que já foi dito até aqui, que o caso da palhaçaria, tendo o corpo como elemento principal da sua arte, é um exemplo direto da gestualidade cônica, por mais que não se limite a ela.

Faz parte da compreensão desse tipo de comicidade, investigar também os procedimentos cômicos que a envolve, no desenrolar das ações executadas em cena. Esses procedimentos funcionam, de um lado, como mecanismos criativos para a(o) artista e, por outro, como oportunidade para a figura cônica colocar-se em relação e apresentar sua lógica subversiva para a plateia.

Para analisar os procedimentos cômicos utilizados na gestualidade cônica, é importante partir do entendimento que as possibilidades cômicas são diversas e, por isso, difíceis de categorizar, tendo em vista a singularidade da figura cônica. De todo modo, é possível identificar alguns procedimentos que ganham maior destaque entre essas variações.

Assim, na busca de um entendimento prático sobre a maneira como a figura cônica organiza sua gestualidade para produzir o efeito cômico, proponho uma análise de algumas cenas de comicidade gestual, a partir dos seguintes procedimentos cômicos: o erro, a progressão e a repetição. Antes de dar início a essa análise, é importante destacar que, dificilmente esses procedimentos se manifestam de maneira isolada na produção do efeito cômico. Por exemplo, onde há erro pode haver também a repetição e a progressão. Sendo assim, apresento cada um deles dessa forma apenas para facilitar o entendimento da complexidade de cada conceito.

#### **2.4.1 Erro, Problema e Resolução**

O erro é um recurso bastante explorado na comicidade gestual, como se pôde observar nos exemplos relatados anteriormente da Gardi Hutter. Esse tipo de falha provoca o efeito cômico, não apenas pela incongruência entre a intenção e o resultado, mas também por

evidenciar a vulnerabilidade do corpo em cena, ampliando a relação de cumplicidade com o espectador. Seja num tropeço inesperado, no objeto que escapa ao controle ou na tentativa frustrada de realizar uma tarefa simples, esse procedimento atua principalmente no contraste entre o que se espera e o que de fato acontece.

Vladimir Propp (1992), em seu estudo sobre a comicidade e o riso, apresenta a ideia de uma ação que falha em seu objetivo dentro de um contexto cômico, quando o indivíduo se depara com algum obstáculo ou imprevisto, que muda o curso de sua vida. Para diferenciar um acidente de percurso que poderia resultar em uma situação trágica, de outra efetivamente cômica, ele afirma que “Será cômico um revés nas coisas miúdas do dia-a-dia do homem, provocado por circunstâncias igualmente banais” (PROPP, 1992, p. 94).

Sua ideia ressoa com a palhaçaria no sentido de que a figura cômica geralmente encontra grandes dificuldades em pequenos obstáculos, que poderiam nem ser vistos como tal. Para refletir sobre este assunto e como ele se desdobra na cena, é importante estabelecer o ponto de vista do sujeito da ação. Do ponto de vista da(o) artista, “errar” uma ação ou a manipulação de um objeto, funciona como um meio de conectar o público à vulnerabilidade humana e por isso trata de um recurso cômico, não sendo visto, portanto, como uma limitação, mas como uma oportunidade criativa. Já do ponto de vista da(o) palhaça(o), o erro não é percebido como um recurso ou estratégia, mas aceito como parte da sua existência e vivido com intensidade.

Na pesquisa de Ana Carolina Barbosa, que investiga princípios da palhaçaria a partir da análise do espetáculo de Avner Eisenberg, a pesquisadora apresenta o “erro e problema” como um dos princípios comuns ao universo da palhaçaria. Segundo a autora, esse princípio se estrutura da seguinte forma:

O palhaço apresenta-se ao público com determinado objetivo, mas é incapaz de simplesmente cumprí-lo do começo ao fim sem maiores dificuldades. Através de sua falha, expõe sua natureza humana mais genuína e faz rir, revelando a “lógica do erro” que rege toda a sua atuação. (BARBOSA, 2011, p. 30)

Este princípio, embora talvez não se aplique necessariamente a qualquer trabalho de palhaçaria, ressoa intensamente com a natureza da figura cômica. A arte da palhaçaria envolve a habilidade em lidar com o inesperado, afinal, como afirma Lecoq, a(o) palhaça(o) está em conflito permanente, especialmente consigo mesma(o) (LECOQ, 2010, p. 220). Nesse contexto, este princípio ganha um novo significado, podendo ser o motor de uma cena

cômica, já que, ao contrário das convenções tradicionais de perfeição, ele revela fragilidades que humanizam a figura cômica e a aproximam do público.

Ao analisar o espetáculo de Avner, a autora explica que esse princípio gera uma “sequência de ações mal-sucedidas que desencadeiam as situações posteriores” (BARBOSA, 2011, p. 31 - 32). A forma que o palhaço encontra de solucionar seus problemas, por sua vez, gera novas situações, conduzindo-o a um longo caminho de erros e soluções, até alcançar seu objetivo final.

Em entrevistas feitas com o artista, a pesquisadora traz ainda, a perspectiva de Avner em relação a este princípio. Ao invés do entendimento comum de que a(o) palhaça(o) cria problemas, para ele a(o) palhaça encontra problemas em seu percurso e os soluciona de maneira inesperada, ressignificando a situação (BARBOSA, 2011, p. 32).

A mesma perspectiva também é trabalhada por Julie Goell, que descreve a palhaça<sup>75</sup> como alguém que resolve problemas com astúcia e espontaneidade, fazendo da adversidade um impulso para a cena. Para a autora:

A palhaça prospera resolvendo problemas, e o faz com astúcia. Para ela, nenhum problema é grande ou pequeno demais. Por exemplo, a palhaça como vidente procura por um baralho de cartas para prever o futuro. Não encontrando as cartas, mas sem hesitar, ela pega um punhado de ingressos velhos e usados da lixeira. Com eles, ela prossegue em seu trabalho de clarividência — lendo o futuro a partir de um monte de lixo, como se isso fosse a coisa mais natural do mundo. (GOELL, 2016 , n.p)<sup>76</sup>

Essa visão apresenta uma perspectiva que vai contra a ideia tradicional de uma figura atrapalhada que gera caos, substituindo-a por uma solucionadora engenhosa, que transforma obstáculos em oportunidades cômicas. As habilidades e as formas inusitadas de solucionar problemas ganham foco na dramaturgia, tornando-se, portanto, a fonte principal para a construção da comicidade.

Desse modo, na tentativa de organizar essas ideias em um procedimento que facilite a análise de uma cena de comicidade gestual, optou-se por chamá-lo de: erro, problema e resolução. Este procedimento pode ser descrito da seguinte forma: na tentativa de realizar

<sup>75</sup> A autora utiliza o pronome “she”, que significa “ela” em português, ao longo de todo o livro. Por esta razão a tradução mais adequada seria “a palhaça”.

<sup>76</sup> “The clown thrives on solving problems, and cleverly. For her, no problem is too great or too insignificant. For example, the clown-as-a-fortune-teller looks for a deck of cards with which to predict the future. Lacking playing cards but not skipping a beat, she grabs a handful of old, spent theater tickets from the waste basket. With them, she proceeds to do her clairvoyant job — reading the future from a heap of trash as if it were a natural thing to do” (GOELL, 2016 , n.p, tradução minha).

uma ação, a figura cômica encontra um problema, para o qual deverá buscar uma solução, que poderá provocar um novo problema e assim por diante.

Para analisar este procedimento apresento o relato do número *The Classically Trained Actress* de Hilary Chaplain.<sup>77</sup>

**Figura 17** - Hilary Chaplain no Número *The Classically Trained Actress*.<sup>78</sup>



Fonte: Imagem feita do vídeo da apresentação no Youtube.

### Descrição do número

Hilary entra em cena usando sapatos de salto alto, com um penteado elegante, expressão séria e olhar penetrante dirigido ao público. Sua caminhada é intensa, como quem busca marcar presença e afirmar-se como uma grande atriz dramática. Para no centro do palco, faz um gesto amplo com os braços, removendo a camada de pano que cobria o vestido glamouroso e anuncia em espanhol: *Esta noche voy a hacer un monólogo*. Pronuncia a última sílaba de maneira estranha fazendo o público rir, o que a deixa levemente desconfortável, podendo ser percebido em seu olhar e uma movimentação corporal mínima. Depois dos risos,

<sup>77</sup> Atriz, palhaça, performer e professora. Desde 2005, Hilary Chaplain tem se apresentado internacionalmente com seu premiado espetáculo solo *A Life in Her Day*, dirigido por Avner Eisenberg, e em shows de variedades ao redor do mundo com seus números cômicos curtos. Disponível em: <<https://hilarychaplain.com/#section-2>> Acesso em: 11 de mar. 2025.

<sup>78</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=x9oTha7g2fk>> Acesso em: 20 de fev. 2025.

complementa: *The William Shakespeare. In inglesa.*<sup>79</sup> Risos novamente. Hilary vira de costas e novamente de frente, dessa vez como se tivesse “incorporado” a personagem, com uma postura firme, musculatura dos braços ativada, olhar penetrante, remetendo à imagem das atrizes clássicas. A plateia ri e isso a incomoda novamente, o que pode ser visto pela expressão e o olhar que, por alguns segundos, desmontam toda a postura estabelecida anteriormente. Hilary retoma a postura inicial e começa a declamar seu texto, com bastante seriedade em sua gestualidade. Caminha pelo espaço, declamando seu texto com o vigor de uma grande atriz, mas após alguns passos seu salto se quebra. Isso provoca uma interrupção brusca em seus movimentos, sua expressão também muda e ela fica por alguns segundos ao som dos risos, buscando se recompor, até que descobre uma posição do pé com o sapato quebrado, fingindo manter-se com o salto. Ela segue com seu texto, parada por alguns segundos, até que volta a caminhar, mas a ausência do salto em um dos sapatos faz com que a caminhada seja irregular, o que provoca mais risos. Decide então, voltar ao local do incidente, pega seu salto, faz um sorriso suave para a plateia, como se quisesse criar cumplicidade mas sem saber como lidar com a situação. Enquanto o público ainda ri, caminha de costas até o fundo do palco, sempre nessa caminhada irregular, provocada pela situação. Já no fundo do palco, pede auxílio para o contra-regra, que lhe traz uma fita adesiva. Hilary olha incrédula, triangula com a plateia que segue rindo da situação, pega a fita e volta para a sua posição. Ao longo desse percurso caminha devagar, mantendo o olhar para a plateia, e se voltando para o contra-regra, realizando pequenos gestos com a fita na mão, como se estivesse ainda assimilando a situação. Se volta para a fita, com a intenção de usá-la, mas passa um bom tempo tentando encontrar a ponta, o que provoca ainda mais risos. Seu corpo vai se envolvendo todo ele na situação, à medida que tenta encontrar a emenda. Quando finalmente consegue encontrá-la, puxa um pedaço de fita que rasga e fica preso à sua mão, provocando risos novamente. Ao tentar pegar um novo pedaço, tem dificuldades por estar com as duas mãos ocupadas, sacode a mão até conseguir livrar a fita e por fim chuta a fita para fora e volta a puxar a fita.

### Análise

A cena continua sempre nessa sequência na qual a palhaça comete um erro, que requer uma solução, que provoca outro problema e assim por diante, e o público ri de cada

---

<sup>79</sup> O uso incorreto da palavra faz parte da cena.

novo problema. Esta pequena sequência de ações, ilustra bem o trabalho com erro, problema e o empenho na tentativa de solucionar o problema, que se complexifica à medida que a situação vai desconstruindo a figura estabelecida inicialmente. Em sua entrada a figura cômica se apresenta como uma grande atriz e a sua incapacidade de manter seu *status* inicial vai provocando uma escalada de efeitos cômicos na plateia.

A gestualidade de Hilary é fundamental para a construção e a desconstrução de sua imagem ao longo da cena. No início, seus movimentos são precisos, controlados e amplos, reforçando a intenção de se apresentar como uma grande atriz dramática. No entanto, a sucessão de fracassos gera uma tensão cômica crescente, na qual seu corpo reage de forma involuntária, expondo sua vulnerabilidade.

Cada gesto que busca recuperar o controle acaba por acentuar o contraste entre a figura inicial e a nova situação em que se encontra. O jogo corporal se intensifica à medida que Hilary tenta solucionar a sucessão de problemas, mas suas ações geram novas dificuldades, criando uma dinâmica de escalada cômica. Assim, a gestualidade não apenas evidencia a falha, mas também constrói um diálogo direto com o público, que acompanha e reage a cada tentativa frustrada de retomar a postura original. A comicidade da cena, portanto, nasce do embate entre a pretensão inicial da personagem e a resistência do próprio corpo e dos objetos em cena, revelando a comicidade na tentativa incessante — e sempre falha — de manter a dignidade.

### **2.3.2 A Repetição**

Outro procedimento que pode ser encontrado com frequência na palhaçaria, é a repetição. Para Bergson, trata-se de um dos mecanismos fundamentais de produção do cômico, funcionando como um sinal de rigidez e automatismo. Segundo sua teoria, já mencionada anteriormente, tudo aquilo que rompe o fluxo vital evidencia um funcionamento mecânico imposto à vida, e é justamente essa dissonância que suscita o riso.

Ainda segundo Bergson, a repetição pode se manifestar tanto em gestos quanto em situações, configurando-se como um contraste visível diante da natureza continuamente mutável da existência. Partindo da premissa de que a vida jamais se repete, o teórico considera que um gesto repetido sugere um "mecanismo" que funciona automaticamente e que, portanto, já não é mais vida, mas um automatismo que a imita. No âmbito do teatro, observa que a repetição pode ocorrer não apenas em palavras, mas em situações completas,

nas quais “[...] uma combinação de circunstâncias se repete, tal e qual, inúmeras vezes, contrastando, assim, com o curso mutável da vida” (BERGSON, 2018, p. 76).

Para ilustrar esse princípio, Bergson recorre a exemplos de brinquedos infantis, como o boneco de mola. Quando empurrado para dentro, o boneco salta para fora; quanto mais força aplicamos, maior é o salto. Segundo ele, “trata-se do conflito entre duas obstinações, em que uma, totalmente mecânica, quase sempre acaba cedendo à outra, que se diverte com isso” (BERGSON, 2018, p. 66).

A comicidade, nesse sentido, emerge da percepção desse automatismo: o movimento repetitivo do boneco contrasta com o olhar do espectador, que reconhece e antecipa o desfecho da ação, mas ainda assim se diverte com sua previsível persistência. É nesse embate entre o fluxo vital e o automatismo que, para Bergson, reside o prazer cômico da repetição.

Mas como esse mecanismo se expressa na gestualidade da(o) palhaça(o)?

Conforme destaca Andrade, a partir de sua experiência prática com jogos e improvisações, a eficácia cômica da repetição está diretamente relacionada ao que a autora denomina “impulso interrompido”. Segundo ela:

Mais do que a mera repetição, o que provoca a comicidade é a interrupção no impulso inicial do movimento e de sua intenção, o que faz com que o ator retorne imediatamente ao ponto de partida original e recomece. A repetição pura, esvaziada desse impulso interrompido e imediatamente retomado, não é tão expressiva. Se assim fosse, uma aula de ginástica seria hilariante. (ANDRADE, 2005, p. 104)

Assim, a comicidade da repetição estaria ligada, segundo a autora, à tensão criada pela falha ou pelo obstáculo que interrompe o curso da ação e força o retorno ao ponto de origem. Essa dinâmica gera uma expectativa no espectador, que acompanha o esforço renovado do personagem e antecipa, muitas vezes, a possibilidade de nova interrupção. Nesse jogo rítmico de tentativa, falha e recomeço reside uma das fontes recorrentes de comicidade na cena.

Para analisar esse procedimento, apresento a seguir o relato do número *Ne Me Quitte Pas*, de Cláudio Carneiro.<sup>80</sup>

---

<sup>80</sup> Claudio Carneiro é palhaço e ator conhecido por várias colaborações com o Cirque du Soleil. Informação disponível em: <<https://radios.ebc.com.br/tarde-nacional-sao-paulo/2025/03/claudio-carneiro-estreia-espetaculo-os-piores#:~:text=Cl%C3%A1udio%20Carneiro%20um%20palha%C3%A7o.Paspalh%C3%B5es%20e%20Doutores%20da%20Alegria>> Acesso em: 13 de jul. de 2025.

**Figura 18** - Cláudio Carneiro no Número *Ne me quitte pas*.



Fonte: Internet.<sup>81</sup>

### Descrição do número

Cláudio Carneiro aparece em cena sob o recorte preciso de um foco de luz, com um terno azul claro e penteado trabalhado. Posicionado com um braço apoiado em uma estrutura metálica vertical, o palhaço segura um microfone na outra mão, com olhar intenso para a plateia e postura que inspira ao mesmo tempo seriedade e elegância. Inicia-se a música *Ne me quitte pas* e ele começa a realizar um *lip sync*, como se ele próprio a cantasse. Após percorrer toda a plateia com o olhar, mantendo seu tom intenso e sério, ele percebe que o foco de luz começa a se movimentar, pela sombra que começa a fazer em seu braço apoiado. Ao perceber esse movimento, ele vira-se para caminhar, com seu olhar direcionado para a plateia, mas logo nos primeiros passos esbarra em outra estrutura metálica posicionada logo ao lado. O foco de luz segue seu percurso fazendo-o desaparecer momentaneamente, mas logo depois ele ressurge dentro do foco, com a mesma elegância e seriedade empregada desde o início. Assim que ressurge dentro do foco ele levanta o braço desenhando um gesto no ar, acompanhando a intensidade da música, mas logo em seguida desaparece novamente, já que o foco parece ter sua própria vontade, deslocando-se de maneira autônoma pelo espaço. Ele ressurge então, mas apenas para desaparecer novamente, o que se repete ao longo de toda a performance.

Nas duas repetições que se seguem a partir deste ponto, o palhaço começa a reagir ao foco de luz, de maneira gradual, a partir do direcionamento do seu olhar. Primeiro ele olha

---

<sup>81</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NuJyhcdrEGM>> Acesso em: 20 de fev. 2025.

em direção ao foco de maneira breve e sutil, porém de maneira perceptivelmente diferente do olhar sustentado em sua performance musical. Depois ele ressurge no foco olhando de maneira mais enfática. Seus gestos e suas ações vão reforçando essa diferença entre o controle inicial e o aparente descontrole que vai se instaurando. Por exemplo, quando projeta o tronco para tentar manter-se visível no foco, ou quando chega correndo dentro do foco, dando sequência à sua performance com a mesma intensidade exigida pelo momento da música.

O foco também apresenta algumas variações, como por exemplo quando some de repente ao invés de apenas se movimentar pelo espaço, ou mesmo quando se multiplica em vários focos ao mesmo tempo. Sua posição também varia, saindo do espaço exclusivo do picadeiro e passando pela arquibancada, pelo público e pela entrada da plateia. Durante todo esse percurso o palhaço persiste em tentar se manter no foco, sempre mantendo sua performance elegante com a mesma intensidade demandada pela dramaticidade musical, o que pode ser percebido pela sua gestualidade, pelos seus deslocamentos pelo espaço e pelo direcionamento do seu olhar para o foco de luz. Nesse percurso diversas ações acontecem como: tropeçar e disfarçar para manter a elegância; fazer pulinhos para tentar alcançar o foco em um ângulo mais alto; se sentar no colo da plateia; escalar uma das estruturas metálicas e assim por diante. Em um momento, no ápice de sua luta para permanecer em foco, o palhaço aparece com uma arma apontada para o mesmo, mas ao se perceber nessa situação e se sentir percebido por estar surpreendentemente em foco, esconde a arma atrás de si num movimento rápido e vai reposicionando o microfone lentamente. Por fim, o palhaço cai em um buraco no picadeiro e finaliza sua performance apenas com a cabeça para fora, iluminada por uma pequena lanterna que parece acoplada ao próprio microfone.

## Análise

Como se pode observar, desde a sua entrada em cena estabelece-se um contraste central entre o desejo do palhaço de manter o controle da performance — representado por sua postura elegante, seu *lip sync* preciso e sua presença cênica — e o comportamento autônomo e imprevisível do foco de luz. Nesse caso, portanto, pode-se considerar que o foco de luz talvez cumpra o papel de um sistema mecânico, conforme a abordagem de Bergson, que interrompe o esforço humano ao se deslocar continuamente. Esse deslocamento contínuo cria uma situação de repetição estrutural, na qual a cena se reorganiza sucessivas vezes em torno da tentativa frustrada de retomar o controle da ação.

Essa lógica repetitiva, ao mesmo tempo em que introduz uma previsibilidade no desenrolar da cena, também sustenta uma tensão crescente, pois o espectador, já familiarizado com o padrão de falha e reposicionamento, passa a antecipar novas repetições, criando uma expectativa rítmica que alimenta o efeito cômico.

No decorrer da cena, o jogo se intensifica com o acúmulo de pequenas variações nos gestos e reações do palhaço. Cada tentativa de reposicionar-se no foco é seguida de uma nova falha, reinstituindo o ciclo de tentativa e frustração. A gestualidade do palhaço, nesse processo, adquire papel central na construção cômica, pois é por meio dela que se expressa tanto o esforço de controle quanto o fracasso em mantê-lo. Os deslocamentos rápidos, os ajustes precisos de postura ao reencontrar o foco, o cuidado em sustentar a elegância, todas essas ações compõem um desenho corporal que evidencia a tensão entre intenção e interrupção. Pequenos gestos, como o levantar do braço para acompanhar a música ou a extensão do tronco para alcançar a luz, reforçam o contraste entre o automatismo imposto pela situação e o esforço consciente de manter a dignidade da performance.

Nessa lógica, observa-se também o que Andrade denomina "impulso interrompido", em que o movimento é constantemente suspenso por obstáculos inesperados, forçando o retorno ao ponto inicial ou a reorganização da ação: o tropeço disfarçado, o salto para alcançar o foco, o movimento rápido de esconder a arma, ou ainda o reposicionamento do microfone após o gesto abrupto. A cada nova interrupção, o corpo do palhaço reorganiza-se rapidamente, revelando uma gestualidade adaptativa que expõe simultaneamente o fracasso e a persistência.

Além disso, a dinâmica rítmica construída ao longo da cena, marcada pela alternância entre desaparecimentos e ressurgimentos, estabelece uma cadência cômica que mantém o espectador em expectativa constante. A previsibilidade da falha, aliada às variações inesperadas nas situações amplia o campo do riso ao explorar o “conflito entre duas obstinações”, como apontado por Bergson: de um lado, a obstinação automática do foco de luz; de outro, a insistência obstinada do palhaço em manter sua performance diante das adversidades.

Assim, a comicidade do número é evidenciada por meio da repetição, articulada à falha, à variação da gestualidade e ao jogo rítmico estabelecido com o espectador.

#### **2.4.3 A progressão**

De certo modo, as duas cenas analisadas até aqui compartilham um mesmo procedimento cômico que pode ser identificado como progressão. Trata-se de um mecanismo pelo qual as situações problemáticas vão se acumulando e se tornando gradualmente mais complexas, gerando um efeito de intensificação cômica. A sensação de crescimento contínuo do problema está no cerne desse tipo de construção. Bergson descreve esse procedimento recorrendo à metáfora da bola de neve e a outros jogos infantis, explicando:

Tomemos, por exemplo, a bola de neve que rola, e que cresce enquanto rola. Também podemos pensar em soldadinhos de chumbo colocados em fila: se empurramos o primeiro, este tomba sobre o segundo que derruba o terceiro e a situação vai se agravando até que todos estejam no chão. Podemos ainda pensar em um castelo de cartas laboriosamente montado: a primeira carta que tocamos custa a cair, a vizinha, que sofre o abalo, decide-se mais rapidamente e o trabalho de destruição acelera-se até correr vertiginosamente para a catástrofe final. Todos estes objetos são muito diferentes, mas poderíamos dizer que nos sugerem a mesma visão abstrata, a de um efeito que se propaga adicionando-se a si mesmo, de modo que a causa, insignificante em sua origem, chega, por uma necessária progressão, a um resultado tão grandioso quanto inesperado. (BERGSON, 2018, p. 71)

Ao recorrer a essas imagens, Bergson evidencia um aspecto estrutural da comicidade: o encadeamento progressivo de pequenos acontecimentos que, a partir de um incidente inicial aparentemente trivial, desencadeiam uma sequência inevitável de consequências crescentes. No campo da palhaçaria, esse efeito de progressão contribui para gerar o riso à medida que o espectador percebe o acúmulo de dificuldades enfrentadas pela figura cômica. A comicidade nasce, justamente, da desproporção entre a simplicidade da causa inicial e a dimensão quase absurda dos desdobramentos que dela decorrem, expondo a inadequação, o descompasso e o descontrole progressivo da ação cômica.

Tanto o número de Cláudio Carneiro quanto o de Hilary ilustram de forma exemplar o funcionamento da progressão motivada por acidentes, na medida em que ambos partem de situações iniciais relativamente simples e, a partir daí, desencadeiam uma sequência de desdobramentos cada vez mais complexos e cômicos. No caso de Cláudio Carneiro, a luta constante para permanecer sob o foco de luz conduz o palhaço a uma série de soluções corporais progressivamente mais elaboradas, compondo uma espécie de *bola de neve* que vai se ampliando até o desfecho final. De modo semelhante, na cena de Hilary, a quebra do salto funciona como o primeiro abalo na sua postura de grande atriz, inaugurando uma cadeia de dificuldades crescentes.

Contudo, a dinâmica de progressão em si não depende exclusivamente de acidentes de percurso ou imprevistos que desestabilizam a ação, mas também pode emergir da relação contínua e ativa da figura cômica com o objeto, o espaço ou a situação que se apresenta. Nessa perspectiva, a progressão não se restringe à sucessão de acidentes de percurso, mas pode ser construída gradualmente a partir da intensificação da energia aplicada no desenvolvimento do jogo cômico, seja pelo erro ou simplesmente pela excentricidade da figura cômica e sua lógica de se relacionar com determinado objeto ou situação.

Nesse sentido, vale considerar a abordagem de Lecoq, no que se refere à noção de “escala dinâmica ascendente”. O termo “escala”, nesse contexto, é usado para descrever a modulação da intensidade e a progressão em uma situação dramática. A partir dessa noção, Lecoq desenvolvia com seus estudantes, exercícios que permitissem que a(o) intérprete elaborasse gradualmente a situação, explorando suas nuances ao longo da ação (LECOQ, 2010, p. 66).

Entre os exercícios propostos, destaca-se o chamado “Seis Sons”, no qual a(o) intérprete exercita a variação gradual de reações diante de estímulos sonoros de importância crescente, enquanto realiza uma ação física repetitiva (como serrar madeira, pintar uma parede ou varrer). Lecoq descreve o exercício da seguinte forma:

Enquanto vocês fazem um trabalho físico, uma ação que empenha o corpo em um gesto repetitivo (serrar madeira, pintar uma parede, varrer), vão ouvir seis sons, tendo, cada um, uma importância diferente. O primeiro, vocês não escutam. (Isso não quer dizer que não haja reação.) O segundo, vocês escutam, mas não lhe dão nenhuma atenção especial. O terceiro é importante: vocês até esperam para ver se ele se repete. Como ele não se repete, vocês não vão mais prestar atenção nisso. O quarto é muito importante e vocês acham que sabem de onde ele vem, o que os deixa tranquilos. O quinto não confirma o que vocês estavam esperando. Finalmente, o sexto e último é um avião passando sobre suas cabeças. (LECOQ, 2010, p. 67)

Por meio desse exercício, a(o) intérprete explora as transformações graduais de sua gestualidade em função da importância progressiva dos estímulos. Isso permite o desenvolvimento de uma consciência precisa dos “movimentos que a escala impõe” construindo, corporalmente, uma dramaturgia baseada na ampliação gradual da tensão e da reação.

Desse modo, tanto Bergson quanto Lecoq abordam, de formas distintas, processos de graduação e progressão que podem contribuir para a construção cômica, ainda que partam de

campos e objetivos diferentes. Para Bergson, a metáfora da bola de neve sugere um procedimento cômico que surge da ampliação gradativa dos problemas e do descompasso entre causa e consequência. Já Lecoq, ao desenvolver sua pedagogia de formação do intérprete, propõe a escala dinâmica ascendente como um recurso para explorar níveis progressivos de interpretação e intensidade. Embora Lecoq não trate a progressão diretamente como um princípio cômico, seus procedimentos permitem que a(o) intérprete desenvolva a escuta e a gradação gestual que podem resultar na construção de sequências progressivas que favorecem o jogo cômico.

Para analisar a progressão em um exemplo prático, apresento a seguir o relato do número *The conductor*, de Nola Rae.<sup>82</sup>

**Figura 19** - Nola Rae no Número *The Conductor*.<sup>83</sup>



Fonte: Imagem feita do vídeo da apresentação no Youtube.

### Descrição do número

A palhaça entra em cena trajando uma roupa de maestro, com uma batuta na mão. Caminha com passos rápidos, firmes e decididos, e também carregados de uma afetação expressiva: o tronco ereto em excesso, o queixo projetado, a cabeça erguida e os movimentos de braço precisos apresentando, de maneira exacerbada, a “autoridade” e o “controle” típicos da figura do maestro. A direção da sua caminhada é bem definida; ela avança com decisão, marcando no percurso uma breve pausa performática — quase como uma preparação

<sup>82</sup> Artista australiana estabelecida em Londres, conhecida por seu trabalho em teatro físico, pantomima, mímica e palhaçaria. Disponível em: <<https://www.pantomime-mime.com/nola-rae>> Acesso em: 12 de jul. de 2025.

<sup>83</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/4ZkDEmqe7jQ?si=Sa726pMLL3id17sU>> Acesso em: 20 de fev. 2025.

calculada — antes de executar uma virada abrupta e controlada, que a conduz ao centro exato do palco. Ao chegar, realiza uma reverência exagerada em direção à plateia e, ao erguer-se bruscamente, fica tonta e perde o equilíbrio. Vai recuperando o equilíbrio com passinhos curtos e tensos, como se buscasse, com eles, reencontrar um ponto de apoio seguro. Já de costas, retoma sua postura, balança levemente a cabeça, ajeita a vestimenta, sobe no estrado com um pequeno salto e se recompõe. De costas para a plateia, faz a mímica de folhear as páginas de uma partitura musical invisível, com um gesto amplo. Em seguida, vira-se novamente para a plateia com a mesma afetação inicial e executa lentamente três gestos enfáticos: ajeita a manga de um lado, depois do outro, e por fim arruma o cabelo com um movimento acentuado, projetando a cabeça para trás com afetação. Reage aos risos da plateia como se estivesse sendo interrompida e olhando com bastante seriedade, o que torna a situação ainda mais risível.

Ao início do primeiro movimento (*Allegro con brio*) da Sinfonia nº 5 de Beethoven, com o conhecido motivo rítmico de abertura — o célebre “tan tan tan tan” — a palhaça inicia sua regência para uma orquestra invisível, com gestos exagerados e enfáticos, sincronizando seus movimentos com a dramaticidade da música. Ao concluir, gira-se rapidamente e lança um olhar grave em direção à plateia, como se quisesse inspecioná-la. Em seguida, realiza o segundo movimento com a mesma afetação e, novamente, dirige o olhar à plateia, mantendo a tensão cômica. A próxima sequência de gestos é exageradamente delicada, acompanhando um momento mais leve da música, mas volta a exagerar quando esta fica dramática novamente, e finaliza esse movimento apontando a batuta para a frente de seu corpo e fazendo um giro com o tronco que faz com que sua regência ultrapasse seu campo de atuação.

Todo o restante do número é realizado nessa dinâmica na qual a palhaça sincroniza seus gestos com a música, sempre seguindo a intensidade dramática que vai se desenvolvendo em uma dinâmica de progressão, que vai desenvolvendo imagens cada vez mais absurdas. Nesse percurso pode-se perceber alguns momentos principais que marcam essa progressão. No primeiro deles, ao acompanhar três acentos fortes da música, a palhaça faz um gesto com a batuta pontuando seu braço lateralmente, faz outro gesto parecido com o outro braço para o alto e por fim eleva também a perna com a mesma intensidade com a qual havia elevado seus braços. Em seguida, a palhaça acompanha o ritmo da música simulando gargalhadas. Depois disso, solta um espirro que lhe suja a mão, e para se desfazer da sujeira, balança a mão fazendo coincidir esse gesto com o ritmo da música. Na sequência, a palhaça se descontrola momentaneamente, a medida que a música ganha ainda mais potência, e se

joga no chão e acompanha as batidas da música, simulando batidas no estrado. Por fim, no ápice dessa progressão, a palhaça também balança o quadril no ritmo da música, numa espécie de dancinha que substitui o próprio ato de reger e finaliza com um gesto tão grandioso quanto o do início. Ao finalizar, faz uma reverência com a mesma afetação inicial e sai de cena.

### Análise

O número relatado oferece um exemplo claro de como a progressão pode operar como um princípio organizador da construção cômica. Desde sua entrada, a palhaça estabelece uma base para o desenvolvimento progressivo da cena: a escolha da postura, os gestos afetados e a relação inicial com o ato de reger instauram um ponto de partida consistente e controlado, a partir do qual o jogo cômico irá se desdobrar.

No decorrer da ação, a progressão não se dá por uma sucessão de acidentes ou imprevistos que desestabilizam a personagem, como ocorre em outros exemplos analisados, mas pelo aprofundamento gradual da sua relação com a música e com a própria situação da regência. A cada variação na intensidade e no ritmo musical, a palhaça responde com ajustes sucessivos em sua gestualidade, produzindo uma ampliação contínua da expressividade e da complexidade de seus movimentos.

Nessa lógica de encadeamento, observa-se o efeito da bola de neve, como descrito por Bergson, que vai acrescentando-se a si mesmo. A ação de reger, inicialmente simples e controlada, vai adquirindo camadas de complexidade, conduzindo o espectador a situações cada vez mais absurdas e inesperadas, como a sequência de movimentos com braços que acaba incluindo também um movimento de perna; a incorporação da gargalhada; o espirro ritmado; a relação com o chão e, por fim, a regência dançada com o quadril.

Ao mesmo tempo, a maneira como essa ampliação gestual vai sendo organizada pela intérprete aproxima-se da noção de “escala dinâmica ascendente” desenvolvida por Lecoq considerando que a música funciona como o estímulo motor que estrutura o crescimento da ação. Cada variação musical impõe uma nova camada de intensidade à atuação, permitindo que a palhaça explore, de forma consciente e gradual, o desenvolvimento do jogo cômico.

Dessa forma, o número evidencia como as abordagens de Bergson e Lecoq se complementam na compreensão da progressão como procedimento cômico: de um lado, a sequência de desdobramentos que vão amplificando o alcance da situação inicial (Bergson); de outro, o refinamento técnico do intérprete em elaborar, gestualmente, essa ampliação

(Lecoq). O resultado é uma cena em que a comicidade se sustenta na capacidade de manter ativa e crescente a relação da figura cômica com a situação proposta, conduzindo o espectador por uma trajetória de intensificação progressiva até o desfecho.

Com isso, encerra-se este tópico, ao longo do qual, foram analisados três procedimentos recorrentes na construção da comicidade gestual: erro, problema e resolução; repetição; e progressão. Esses procedimentos não se apresentam de forma isolada, mas frequentemente coexistem e se sobrepõem nas cenas cômicas, alimentando-se mutuamente para gerar tensão e riso.

A partir dos exemplos analisados, foi possível observar como a lógica do erro, a repetição de gestos ou situações e o acúmulo progressivo de dificuldades constituem mecanismos que favorecem o engajamento da plateia e a expressividade corporal da(o) palhaça(o). São recursos estruturais que revelam a lógica própria da figura cômica e sua forma particular de relação com o mundo — marcada pela insistência, pela adaptação e pela exploração do inesperado.

Abaixo, apresento um quadro-síntese desses três procedimentos:

**Quadro 2** – Procedimentos cômicos na gestualidade da(o) palhaça(o).

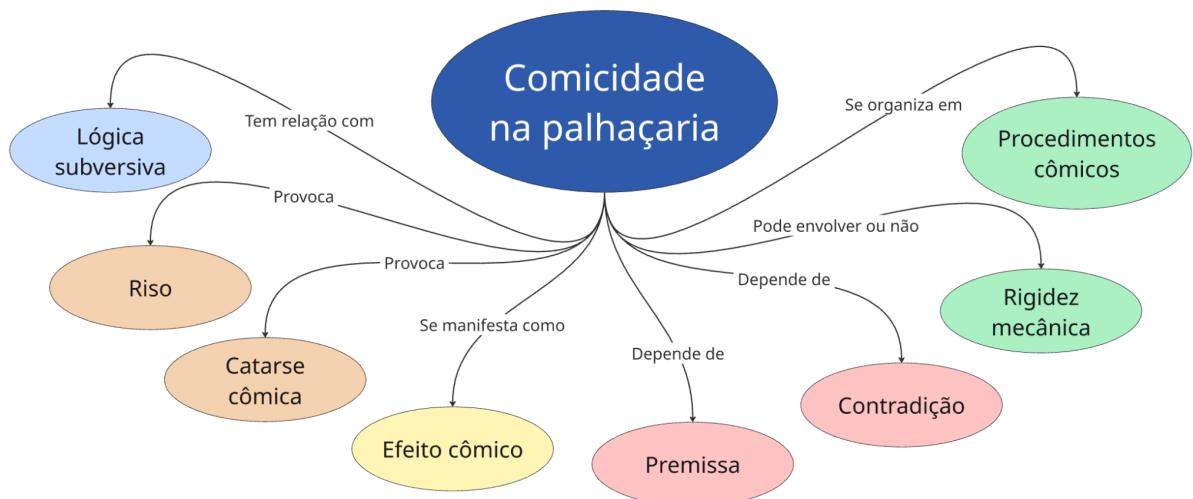
Procedimento	Descrição	Efeito na cena
<b>Erro, problema e resolução</b>	Ação que falha em seu objetivo gera um problema que exige uma solução, frequentemente abrindo espaço para novos problemas.	Evidencia a vulnerabilidade e engenhosidade da figura cômica, aproximando-a do público.
<b>Repetição</b>	Retomada rítmica de gestos ou situações, marcada por interrupções ou falhas.	Cria expectativa e ritmo cômico; intensifica o contraste entre intenção e resultado.
<b>Progressão</b>	Acúmulo gradativo de ações ou problemas, que se tornam cada vez mais intensos.	Gera escalada de tensão e comicidade; conduz a figura cômica a situações absurdas ou inesperadas.

Fonte: Elaborado pela autora.

Por fim, para concluir este capítulo, que abordou os fundamentos teóricos da comicidade e suas articulações com o corpo e a gestualidade, apresento a seguir um mapa conceitual que sintetiza os principais elementos discutidos. O objetivo é evidenciar, de forma esquemática, como a comicidade na palhaçaria se estrutura a partir de diferentes relações —

seja com a lógica subversiva, com o efeito cômico, com os procedimentos cênicos ou com a resposta sensível do público.

**Figura 20** - Mapa Conceitual do Capítulo 2.



Fonte: Autora desta pesquisa.

O mapa conceitual apresentado tem como ponto de partida a comicidade na palhaçaria, entendida como um fenômeno relacional e multifacetado, que articula diferentes elementos para provocar o efeito cômico. A comicidade tem relação direta com a lógica subversiva, pois opera pela quebra de convenções e pela reorganização simbólica do que é socialmente reconhecido como norma. Essa lógica é responsável por provocar tanto o riso quanto a catarse cômica, compreendida como um processo mais amplo, que envolve emoção, reflexão e identificação com a figura cômica. A comicidade se manifesta concretamente como efeito cômico, ou seja, como o resultado de um jogo dramatúrgico ou performativo que desperta uma resposta sensível no público. Esse efeito depende da articulação entre uma premissa e uma contradição. A premissa parte de um conhecimento cultural compartilhado que gera expectativa, enquanto a contradição atua rompendo essa lógica, produzindo surpresa, incongruência e reorganização de sentidos.

Além disso, a comicidade pode ou não envolver o que Henri Bergson chamou de rigidez mecânica — a automatização do corpo diante de situações que exigiriam adaptação —, elemento que, embora nem sempre presente, contribui para o efeito cômico. Por fim, a comicidade na palhaçaria se organiza em procedimentos cômicos, como a repetição, o erro e a subversão, que estruturam a cena e potencializam o efeito cômico. Trata-se, portanto, de um

fenômeno dinâmico que depende da ativação de uma rede de sentidos e da relação viva entre artista, cena e plateia.

A partir desse panorama analítico, somado aos fundamentos desenvolvidos no Capítulo 1, consolida-se um conjunto de categorias conceituais e procedimentos que servirão de suporte para a análise prática a ser realizada no próximo capítulo. Assim, o Capítulo 3 será dedicado à investigação do experimento cênico *Entrevista de Emprego*, examinando de que modo os elementos da gestualidade cômica e os procedimentos dramatúrgicos discutidos até aqui se articulam na construção da comicidade em cena.

### **3.0 Análise do Espetáculo *Entrevista de Emprego***

Neste capítulo, será desenvolvida uma análise do experimento cênico *Entrevista de Emprego*, explorando de maneira sistemática os resultados observados. A partir dos dados levantados nos capítulos anteriores, examina-se a estruturação da gestualidade cômica aplicada ao espetáculo, com foco na maneira como os conceitos discutidos ao longo da tese foram incorporados ao trabalho.

A análise será organizada em quatro tópicos principais. O primeiro apresenta o contexto de criação do espetáculo, sua temática, motivações e processo de criação. Em seguida, o segundo tópico investiga a construção da comicidade a partir dos fundamentos gestuais discutidos no Capítulo 1. O terceiro tópico aborda a articulação entre a gestualidade e os procedimentos cômicos analisados no Capítulo 2. Por fim, o quarto tópico reúne reflexões sobre os desafios encontrados durante o processo de criação e apresentação da obra, trazendo questões que emergiram da prática e contribuíram para ampliar a escuta sobre a gestualidade na palhaçaria.

Para tanto, a leitora ou leitor desta pesquisa poderá acompanhar a análise a partir da gravação do espetáculo, disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=hMHQVjUeLo0&t=5s>. Esta apresentação foi gravada no Espaço Pé Direito, na Vila Telebrasília, na cidade de Brasília-DF, durante a primeira temporada de apresentações do espetáculo, com sessões abertas ao público e com entrada gratuita, no ano de 2022. Em casos específicos, também será disponibilizado outro link de uma apresentação mais recente, o que poderá ser indicado no corpo do texto ou em nota de rodapé.

#### **3.1 O Contexto do Espetáculo**

Há muito tempo eu já nutria o desejo de desenvolver um espetáculo solo no qual pudesse explorar com mais profundidade minha pesquisa sobre a gestualidade cômica. Essa vontade vinha da necessidade de experimentar os recursos gestuais e as possibilidades expressivas do corpo e da gestualidade no contexto cômico. Um trabalho solo permitiria integrar diretamente as descobertas sobre a relação entre gestualidade e humor, conduzindo a estrutura cênica a partir dessa premissa, sem a mediação de múltiplos artistas ou estilos de

comicidade, ainda que o espetáculo tenha sido criado em colaboração com um colega de trabalho.

Diante disso, em 2021, convidei Denis Camargo para, juntos, desenvolvermos este experimento cênico que resultaria posteriormente no espetáculo *Entrevista de Emprego*. Denis Camargo é ator, diretor, palhaço e professor, com ampla trajetória na pesquisa e prática da palhaçaria. Doutor, Mestre e Bacharel em Artes Cênicas pela Universidade de Brasília (UnB), tem formação internacional na linguagem do clown, incluindo o primeiro ano do curso profissional da escola Le Samovar, na França. Participou de oficinas com importantes mestres da palhaçaria, como Sue Morrison, Avner the Eccentric, Gorka Ganso, Chacovachi, Leris Colombaioni, Hilary Chaplain, entre outros. É cofundador do BRs.a. Coletivo de Artistas, grupo dedicado à criação teatral colaborativa desde 2009. Também possui ampla experiência como docente, tendo atuado em instituições como IESB, Universidade de Brasília, Faculdade Dulcina de Moraes e IFB.

O convite a Denis revelou-se especialmente pertinente, não apenas pela afinidade estética e pela confiança mútua construída ao longo dos anos, mas também em razão de nossa longa parceria no espetáculo *{Entre} Cravos & Lírios* — já mencionado anteriormente nesta tese — no qual exploramos intensamente a relação entre voz e gestualidade. A experiência compartilhada nesse espetáculo, criado em 2014 e apresentado em diversas ocasiões desde então, sempre foi marcada por uma escuta sensível e pela valorização da gestualidade como motor dramatúrgico e de produção de comicidade.

Portanto, esse histórico de colaboração e escuta mútua consolidou a escolha por convidá-lo para a cocriação e direção de um novo trabalho, que dialogasse diretamente com o foco da minha pesquisa. Embora a ideia do *Entrevista de Emprego* já estivesse em gestação antes mesmo do início da minha pesquisa de doutorado, a minha entrada no doutorado ofereceu o contexto ideal para que pudéssemos unir forças para transformar a ideia em prática investigativa.

### **Tema e principais motivações**

A motivação para a temática do *Entrevista de Emprego* veio de algumas vivências pessoais minhas e da observação do contexto do desemprego como uma realidade vivenciada por muitos, tanto no contexto artístico quanto no cotidiano geral. A busca por um emprego é uma experiência comum, marcada por desafios, inseguranças e, em muitos casos, sentimentos de vulnerabilidade. Quando morei nos Estados Unidos entre 2004 e 2011, enfrentei a

dificuldade de procurar emprego sem falar a língua local, o que gerou uma série de sentimentos negativos e incertezas. Essa vivência pessoal me fez perceber como a situação do desemprego pode afetar emocionalmente, independentemente do país ou da área profissional.

Além disso, ao longo da minha trajetória profissional, vivenciei diferentes tipos de trabalho fora do campo artístico, muitas vezes por necessidade. Como ocorre com tantos artistas, a atuação na arte nem sempre garante estabilidade financeira, e é comum precisarmos recorrer a outras atividades para complementar a renda e assegurar o sustento. Essas experiências, embora nem sempre desejadas, contribuíram para ampliar meu olhar sobre a conexão entre trabalho, identidade e pertencimento — temas que acabaram por se tornar centrais na criação do espetáculo.

No período em que o projeto de montagem do espetáculo foi elaborado o contexto econômico e social não era nada animador. Em 2021, o país enfrentava uma das maiores crises econômicas de sua história recente, com taxas de desemprego em níveis alarmantes, já que a incerteza trazida pela pandemia de Covid-19, somada à lenta recuperação econômica e à ausência de reformas estruturais, contribuía para a redução de carga horária e o aumento da precariedade no mercado de trabalho (COSTA, 2020).<sup>84</sup> Além da crise geral que artistas enfrentaram durante esse período. Com teatros fechados, projetos suspensos e eventos interrompidos, a sobrevivência no meio artístico se tornou ainda mais desafiadora.

Como artista e arte-educadora, essa questão também foi algo muito presente na minha vida não apenas durante o contexto da pandemia, mas também com as crises políticas que o Brasil vivenciou nos anos anteriores (BRAZ, 2017)<sup>85</sup> e o recorrente desmonte da cultura (REVISTA CULT, 2025).<sup>86</sup> Esse cenário, comum para muitos colegas de profissão, fez com que eu enxergasse o desemprego como uma temática poderosa para explorar no campo da gestualidade cômica. Através do humor, é possível abordar esse tema pesado de forma leve e reflexiva, oferecendo um espaço para que o público se identifique e, ao mesmo tempo, possa também rir das situações absurdas que essa busca incessante por emprego pode gerar.

<sup>84</sup> Artigo publicado em 2020. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rap/a/SGWCFyFzjrzDwgDJYKcdhNt#>> Acesso em: 1 de out. 2024.

<sup>85</sup> Me refiro ao período sombrio que o Brasil vivenciou nos últimos anos, iniciado com o golpe que resultou no impeachment da presidente Dilma e a ascensão da extrema-direita no país. Pode-se obter mais informações no artigo *O golpe nas ilusões democráticas e a ascensão do conservadorismo reacionário*, disponível em: <<https://www.scielo.br/j/sssoc/a/J74WJRdJH6sHMHC9MhSDc8Q/?format=pdf&lang=pt>> Acesso em: 2 de fev. 2025.

<sup>86</sup> O artigo da revista eletrônica Cult, *A reconstrução da cultura passa pelas pessoas*, fala sobre o processo de desmonte da cultura, no qual o governo anterior elegeu-a como sua inimiga moral e simbólica. Disponível em: <<https://revistacult.uol.com.br/home/reconstrucao-cultura-pessoas/>> Acesso em: 2 de fev. 2024.

Diante dessas motivações, submetemos o projeto para o FAC-DF,<sup>87</sup> e com a aprovação, realizamos a montagem e temporada em 2022. O projeto foi contemplado, desde o processo de criação à montagem, com realização de temporada com 12 apresentações no Teatro Pé Direito na Vila Telebrasília, e contou com a seguinte ficha técnica: Ana Vaz na atuação; criação e concepção de Ana Vaz e Denis Camargo; direção e cenografia de Denis; Lupe Leal e Kamala Ramers na direção de produção; Lucas Amado na sonoplastia; Andrea Patzsch no figurino; Ana Quintas na concepção e desenho de luz; Jorge Verlindo como designer gráfico; Thiago Sabino na fotografia; Bruna Martins na filmagem; Galileu Fontes na assessoria de mágica.

**Figura 21** - Alguns dos integrantes da equipe do projeto.



Fonte: Arquivo pessoal. Crédito indisponível.

Depois da primeira temporada, o espetáculo foi apresentado em 2023, no festival Janeiro Brasileiro da Comédia em São José do Rio Preto e, em 2024, foi novamente contemplado pelo FAC-DF em dois projetos de circulação do BRs.a. Coletivo de Artistas,

<sup>87</sup> O Fundo de Apoio à Cultura do Distrito Federal é o principal instrumento de fomento às atividades artísticas e culturais da Secretaria de Cultura do DF. Ele oferece apoio financeiro a artistas e a seus projetos, que são selecionados por meio de editais públicos. Disponível em: <<https://www.cultura.df.gov.br/fundo-de-apoio-a-cultura-do-distrito-federal/#~text=O%20FAC%2C%20criado%20em%201991,s%C3%A3o%20selecionados%20por%20Editais%20p%C3%BAblicos>>. Acesso em: 13 de jul. de 2025.

passando por sete Regiões Administrativas do DF: Cruzeiro, Taguatinga, Recanto das Emas, Gama, São Sebastião, Planaltina e Núcleo Bandeirante.

**Figura 22 - Materiais de divulgação do espetáculo.**



Fonte: Compilado de imagens da autora.

## Descrição e Concepção

Entrevista de emprego é um espetáculo tragicômico que apresenta a luta de uma mulher para conseguir o tão sonhado emprego de carteira assinada. Diante da concorrência

e de sucessivos fracassos, a figura cômica faz tudo que pode para ter a chance de ser entrevistada, e quem sabe, ser contratada e assim conseguir pagar os boletos atrasados. Fazem parte da temática do espetáculo: os desafios de superar o desemprego, seus efeitos psicológicos, além da necessidade de se reinventar e buscar novos meios de sobrevivência em uma sociedade (Estado) alheia ao indivíduo e sua incapacidade de contemplar toda a população.

Ao mesmo tempo, o espetáculo propõe uma reflexão sobre a realidade de muitos artistas, que se veem constantemente forçados a buscar diferentes formas de sustento, nem sempre relacionadas à sua vocação ou formação. A comicidade da palhaça, ao transitar entre tentativas de se enquadrar em múltiplos perfis profissionais, além de revelar a precariedade do mercado de trabalho, também propõe uma reflexão sobre a multiplicidade de papéis assumidos por aqueles que sobrevivem da arte. Trata-se de uma crítica sensível às exigências de produtividade e adaptabilidade impostas a sujeitos que, como tantos artistas, precisam lidar com a instabilidade econômica, a invisibilidade institucional e a urgência de conciliar criação com sobrevivência.

Embora o espetáculo não trate especificamente da questão de gênero, a figura feminina também desempenha um papel importante na narrativa. Além de representar a luta individual por sobrevivência, a figura feminina também é uma voz para as muitas mulheres que enfrentam essa situação em um mercado, que em muitos casos, ainda privilegia a figura masculina. Por meio dos dilemas da palhaça, são exploradas emoções e desafios enfrentados pela condição do desemprego, que se manifestam em sua gestualidade, permitindo que o público se conecte emocionalmente com o enredo.

Com dramaturgia própria, o espetáculo não se apoia em um texto dramático, mas tem como base principal a gestualidade da figura cômica e a forma como ela se relaciona com a situação estabelecida. Contando ainda com uma estética atemporal e alguns elementos do teatro do absurdo, o enredo enfatiza as contradições enfrentadas quando somos expostos a situações-limite. O espetáculo se estrutura a partir de um roteiro de ações, que orienta o percurso físico e cômico da palhaça e pode ser consultado no **Apêndice B** desta pesquisa.

O cenário é composto por um painel de senhas que ocupa a posição central no fundo do palco, que sinaliza as vagas anunciadas e preenchidas no desenrolar do enredo; três cadeiras dispostas em formato triangular, com o vértice voltado para o fundo do palco, em direção ao painel de senhas; e uma cortina lateral que simboliza uma sala de entrevista com o RH.

**Figura 23** - Imagem do cenário com o painel de senhas inicial.



Fonte: Arquivo pessoal. Crédito: Humberto Araújo.

O traje da palhaça desempenha um papel fundamental na construção dramatúrgica, gerando um impacto visual inicial que se transforma ao longo da cena, acompanhando o desenvolvimento das ações. No início do espetáculo, ela veste um figurino que remete à formalidade do ambiente corporativo, mas que já carrega traços da sua excentricidade — como o sobretudo quadriculado e uma bolsa exageradamente grande e chamativa —, criando uma tensão entre o convencional e o cômico. Trata-se, no entanto, de um figurino “cebola”: à medida que a cena avança, a palhaça vai retirando peças, revelando diferentes camadas e alterando sua aparência. Ao final, emerge o figurino que marca mais diretamente sua persona cômica, evidenciando a transformação vivida em cena.

**Figura 24 - As transformações do figurino.**



Fonte: Compilado de imagens da autora.

A partir dessa configuração, o espetáculo se passa na sala de espera de uma empresa fictícia, onde a figura cômica vivencia a expectativa de ser chamada para a entrevista, esforçando-se para manter o controle emocional em meio a situações adversas que conduzem o fio da narrativa. Diante do painel de senhas e utilizando as cadeiras dispostas no espaço, a palhaça se entrega a rituais de preparação que resultam, em sua maioria, em pequenas vitórias e grandes fracassos. A movimentação da palhaça é acompanhada por uma sonoplastia que potencializa os ritmos da cena, pontua suas ações, bem como as ações do painel de senhas, e acentua tanto o suspense quanto o caráter cômico de determinados momentos.

A dramaturgia se desenrola em ciclos sucessivos: a cada novo chamado de senha, a figura cômica se reposiciona, ensaiando formas de se apresentar na entrevista e insiste em manter a esperança. No entanto, à medida que as vagas vão sendo preenchidas sua situação vai ficando cada vez mais desesperadora.

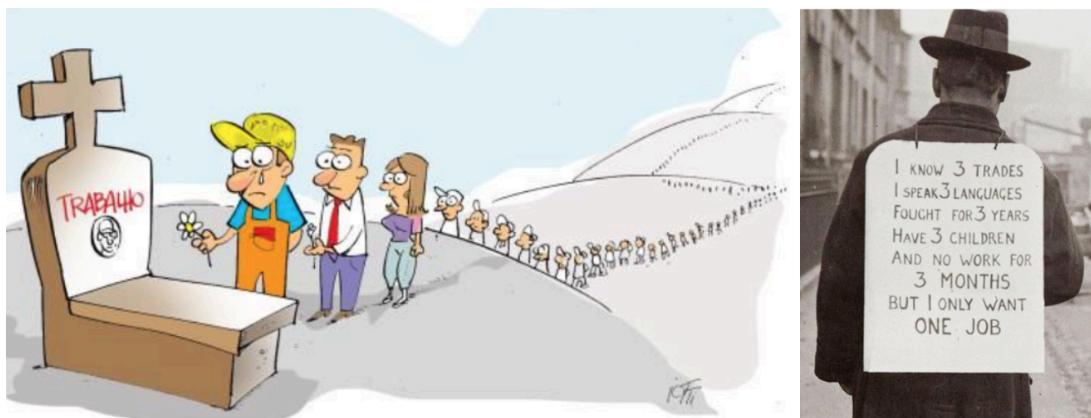
As vagas vão sendo anunciadas em uma escala descendente de hierarquia dentro da empresa. Inicialmente, a figura cômica se apresenta para disputar o cargo de diretora executiva; uma vez preenchida essa vaga, surge a oportunidade para gerente comercial, seguida sucessivamente por recepcionista, estagiária e, por fim, animadora de festas. A cada nova chamada, ela busca se adequar: muda o visual, resgata um novo currículo e remonta sua performance social, em um esforço contínuo de reinvenção. No entanto, a porta segue se fechando e o percurso torna-se cada vez mais árduo. Em um ato de desespero, a palhaça chega a intervir diretamente no painel eletrônico, manipulando os números na tentativa de, enfim, ser chamada.

Após um incidente com o painel e no ápice de sua frustração, quando já não resta mais nada, um novo anúncio surge: “Vaga para animadora de festas”. Diante disso, a palhaça se reconstrói mais uma vez — agora como ela mesma. Faz uma alteração maior dessa vez e surge com traje de palhaça, revelando sua “verdadeira identidade” e finalmente é chamada. O espetáculo culmina em uma celebração circense, com pequenas mágicas, malabarismo e confetes, até que os boletos que antes pesavam em suas mãos se transformam na palavra: “Contratada” e assim termina o espetáculo.

## O processo

O processo criativo iniciou com pesquisas, conversas, leituras e reuniões para definição da estrutura dramatúrgica que serviria de base para a criação. As pesquisas envolviam, por um lado, notícias, imagens, filmes e conversas informais sobre experiências pessoais de desemprego, e por outro, a apreciação de cenas, esquetes e também filmes cômicos. Algumas das referências foram o artigo "Efeitos do desemprego na saúde mental dos trabalhadores no Brasil"<sup>88</sup> e os filmes "O valor de um homem"<sup>89</sup> e "Tempos Modernos".<sup>90</sup>

**Figura 25** - Imagens utilizadas no argumento do projeto.



<sup>88</sup> Artigo que aborda os efeitos do desemprego na saúde mental dos trabalhadores no Brasil. Acesso em: <[https://www.anpec.org.br/encontro/2024/submissao/files\\_I/i12-09a5982fe9c39ff1dc74457f5dfc3051.pdf](https://www.anpec.org.br/encontro/2024/submissao/files_I/i12-09a5982fe9c39ff1dc74457f5dfc3051.pdf)> Disponível em: 12 de fev. de 2024

<sup>89</sup> Filme francês de 2016, do diretor Stéphane Brizé, que tem como enredo principal, a história de um homem de cinquenta e um anos que, após perder o emprego e com dificuldades para retornar ao “mundo do trabalho”, consegue um novo trabalho, fora da sua área, recebendo um salário menor em relação ao que recebia anteriormente.

<sup>90</sup> Filme estadunidense lançado em 1936, escrito e dirigido por Charles Chaplin. No filme o personagem principal tenta sobreviver no moderno mundo industrializado, sendo uma forte crítica ao capitalismo, o nazifacismo e imperialismo, bem como aos maus-tratos que os trabalhadores da época da revolução industrial sofriam.

Fonte: Compilado de imagens da autora.<sup>91</sup>

Essas referências serviram principalmente como disparadoras para refletirmos sobre o contexto que desejávamos abordar. Elas nos ajudaram a perceber nuances importantes em torno do desemprego, como suas implicações emocionais, sociais e políticas, e contribuíram para que pudéssemos pensar em como essas questões poderiam ser mobilizadas pela dramaturgia cômica. Tratava-se, portanto, de mapear tensões e contradições do mundo do trabalho que pudessem ser pensadas dentro da lógica dramatúrgica, sem a pretensão de representar situações específicas, mas de elaborar poeticamente uma vivência que dialogasse com experiências comuns a muitas pessoas.

O caso de *Tempos Modernos*, também, nos ofereceu uma chave importante para pensar o modo como a comicidade pode ser usada para tratar de temas sensíveis sem recorrer ao discurso direto. A maneira como Chaplin traduz corporalmente os efeitos da lógica produtivista sobre o trabalhador — por meio da repetição, da desumanização dos gestos e da rigidez mecânica — serviu como referência para pensarmos a fisicalidade da palhaça em cena. Mais do que adaptar elementos do filme, buscamos compreender como o corpo cômico pode tensionar normas sociais e revelar, com leveza e ironia, o absurdo de determinadas estruturas de poder e as contradições humanas.

No início do processo tínhamos apenas uma ideia do que queríamos construir e o desejo, principalmente meu, de fazer um trabalho mais gestual com pouca ou nenhuma fala. Nesse sentido, o argumento que criei para a elaboração do projeto nos servia como ponto de partida, no entanto, era um pouco limitante, tendo em vista a ênfase que se buscava na gestualidade. Além disso, como a ação principal do espetáculo envolvia uma entrevista de emprego e o trabalho não contava com nenhuma dramaturgia como ponto de partida, isso também se mostrou como um grande desafio para lidar.

Diante desse desafio, Denis me apresentou uma proposta de estrutura narrativa para colocarmos em teste e, assim, validar e/ou descartar o que não funcionasse. A estrutura se mostrou eficiente para o que buscávamos, permanecendo como base para a versão final, ainda que tenha passado por eventuais ajustes e adaptações ao longo do processo. De todo modo, a estrutura funcionou como um esqueleto inicial, um ponto de partida sobre o qual o desenho detalhado das ações, a construção dos gestos e a composição das *gags* ainda

---

<sup>91</sup> Compilado de imagens da internet, produzido pela autora, para a elaboração do argumento do espetáculo e anexado ao projeto de montagem de 2022.

precisariam ser experimentados e desenvolvidos na prática, através de improvisações, ensaios e do jogo cênico.

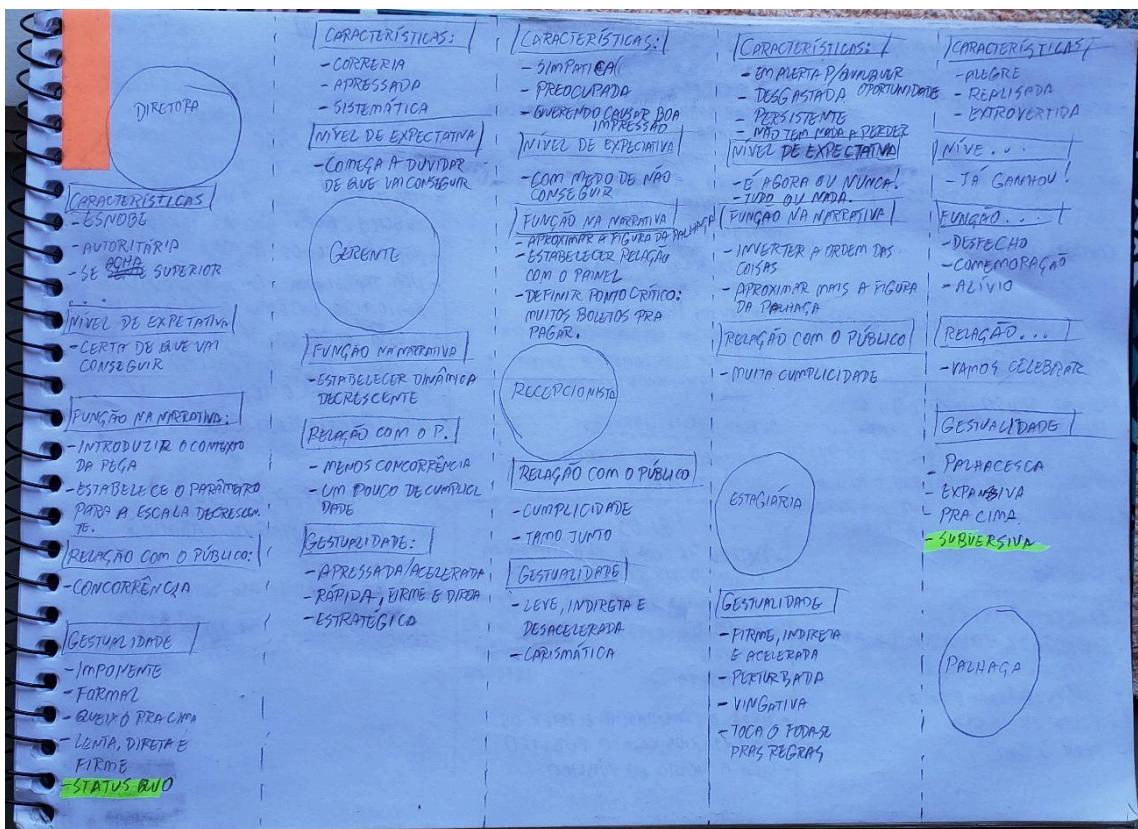
O processo se deu por meio de improvisações a partir desse esqueleto inicial, e para a figura cômica, busquei trabalhar o *estado de palhaça* a partir do contexto estabelecido e do repertório corporal da minha palhaça. Dentro desse contexto, havíamos inicialmente acordado que a palhaça entraria em cena sem o nariz vermelho, de modo a preservar uma aparência mais coerente com o ambiente corporativo representado na dramaturgia e a enfatizar a construção cômica sustentada predominantemente na gestualidade e na relação física com a situação cênica.

Esse elemento, funcionou como um gatilho para mobilizar um corpo "[...] aberto para a escuta, para um olhar atento ao mundo" (RABELO, 2021, p. 92). Um corpo capaz de afetar e ser afetado, que se lança no jogo com vulnerabilidade, atenção e porosidade. Mais do que um acessório, o nariz vermelho atuou como dispositivo de transição entre a vida cotidiana e a lógica subversiva do universo da palhaça, abrindo caminho para uma escuta mais aguçada das situações, dos objetos e da presença do outro em cena.

À medida que esse estado foi se consolidando e a dinâmica da cena foi sendo assimilada, tornou-se possível retirar o nariz, mantendo a qualidade de jogo cômica mesmo sem o seu uso. Nesse sentido, ao considerar o espetáculo consolidado, quando a palhaça retorna na cena final, com uma vestimenta clássica e a máscara física do nariz vermelho, esta última ganha uma função representativa, colocando em destaque uma presença já existente desde o início da trama.

A ideia central com a estrutura narrativa pensada para esse trabalho, era explorar o fracasso repetitivo e a escalada de frustração da figura cômica, na repetição da busca frustrada por uma vaga, com níveis de cargos progressivamente inferiores. Nesta dinâmica podíamos trabalhar a comicidade desenvolvendo ações e reações corporais que pudesse expressar o grande investimento no empenho pela conquista da vaga e a consequente frustração da palhaça diante da situação. O percurso da palhaça, portanto, poderia se construir em torno do fracasso como elemento principal, onde a resiliência e o seu otimismo ingênuo sustentam a narrativa.

**Figura 26** - Primeiro esboço das transformações da figura cômica.



Fonte: Arquivo pessoal.

Para dar cabo dessa ideia, pesquisamos e implementamos um figurino provisório, e também começamos a introduzir alguns objetos que se relacionassem com o contexto da narrativa. O figurino já apresentava um pouco da formalidade de alguém que almeja conseguir um emprego, constituído por blazer, saia lápis e sapato social. Quanto aos objetos, o currículo foi um dos primeiros a ser utilizado, e aos poucos foram sendo incluídos a caneta, o grampeador, acessórios de cabelo e de limpeza, dentre outros. Alguns desses só se tornaram definitivos após outras tentativas com outros elementos.

O caráter extremamente realista e cotidiano dos materiais cênicos, de certa forma, já apresentavam um certo desafio, já que buscávamos desenvolver um trabalho cômico, mesmo que tratasse de um tema sério. Foi aí que as improvisações conduzidas pelo Denis, assumiram um papel central no processo, permitindo experimentar diferentes modos de interação gestual com os objetos e as situações cênicas, além de testar possibilidades expressivas para explorar a relação com esse material e as nuances cômicas da situação.

Nesse processo, a partir da colocação da máscara e sob orientação e o olhar da direção, eu ia acessando um modo de *estado, jogo e relação*. Esse estado era ativado a

partir da consciência do *contexto* da cena e a relação entre *contexto*, palhaça e público. À medida que esse entendimento corporal ia sendo assimilado, partíamos para a relação com o espaço, os objetos e demais elementos de cena. A relação com público, inicialmente era restrita à presença do diretor, e aos poucos foi sendo ampliada, sempre que possível, com a presença do sonoplasta, de outros integrantes da equipe do projeto, o que já permitia experimentar diferentes níveis de recepção.

Cada pessoa presente na sala de ensaio passava a compor esse “público” em constante transformação, e isso foi essencial para investigar o que funcionava ou não dentro do jogo cômico. A presença da plateia, mesmo que reduzida, já oferecia pistas importantes sobre o tempo das ações, a clareza gestual e a potência expressiva dos objetos.

As improvisações possibilitaram, além da construção das ações, a experimentação de diferentes possibilidades gestuais diante da sequência de fracassos, gerando situações inusitadas que seriam incorporadas posteriormente à cena. Ao longo desse percurso, as ações que revelavam maior eficácia cômica eram gradualmente organizadas e fixadas por meio da repetição e do refinamento dos movimentos. Nesse processo, o diretor atuava de forma ativa na condução criativa, propondo soluções, sugerindo variações, ampliando o potencial expressivo dos gestos e articulando as descobertas, até que a composição cênica ganhasse sua forma definitiva.

Por um lado, as estratégias da palhaça para se destacar diante dos “recrutadores” tornaram-se momentos-chave para construir as ações principais do espetáculo. Por outro, as alterações de seu visual, buscando se encaixar nos diferentes perfis requisitados para as vagas, tornaram-se um elemento fundamental que também moldou a dramaturgia final.

Ao longo do processo criativo também tivemos dois ensaios abertos com artistas parceiros e amigos para testar as cenas em desenvolvimento e observar como as escolhas e as propostas cômicas estavam sendo recebidas. Esses encontros resultaram em trocas importantes, permitindo perceber o que gerava maior efeito cômico, o que precisava de ajustes de tempo e ritmo, além de identificar pontos em que a lógica do jogo poderia ser mais bem explorada.

Além disso, esses ensaios também revelaram alguns desencontros entre a mensagem que desejávamos transmitir e o que efetivamente estava sendo compreendido pelos observadores, trazendo à tona nuances de leitura que, até então, não haviam sido percebidas por nós. Essa escuta foi fundamental para realizarmos ajustes tanto na organização das ações quanto na coerência da construção dramatúrgica, fortalecendo a relação entre gestualidade, comicidade e narrativa.

## Considerações sobre a análise

Desde sua criação o espetáculo passou por algumas alterações, tanto em busca de aprimoramento quanto na experimentação de novas possibilidades. Por exemplo, na temporada de 2024, a última vaga anunciada passou a ser para “palhaça” ao invés de “animadora de festas”, além da inclusão de uma placa indicando a sala de entrevista — recurso que, na primeira temporada, era trabalhado exclusivamente por meio da gestualidade.

Houve também uma exploração de novas *vocalidades* na última temporada, quando eu buscava explorar três palavras específicas, relacionadas ao universo do emprego: experiência, habilidade e competência. Considerando que essas alterações ainda estão sendo testadas, a presente análise tomará como referência principal a primeira versão do espetáculo, cujo link da gravação foi compartilhado no início deste capítulo, recorrendo, no entanto, à versão apresentada mais recentemente sempre que for pertinente. Como já mencionado anteriormente, para facilitar o processo de leitura e acompanhamento de cenas específicas, também será indicada a minutagem das cenas e novamente compartilhado o link da gravação em nota de rodapé.

Também é importante destacar que esta análise não se propõe a examinar o processo criativo em si, mas a compreender o espetáculo tal como se apresenta em cena, a partir de algumas escolhas dramatúrgicas, cênicas e gestuais que se consolidaram ao longo do percurso de criação e das apresentações realizadas. Ou seja, o foco está na estrutura final do trabalho — nas soluções cênicas e nos elementos gestuais que, por meio da experimentação e da prática, foram sendo afirmados e que, em sua configuração atual, compõem a base para esta investigação.

Desse modo, embora a análise parte do espetáculo, é importante reconhecer sua natureza dinâmica e em contínuo desenvolvimento. Ainda que tenha sido concebido há alguns anos, como parte dessa pesquisa, e já tenha passado por duas temporadas e um festival, reconheço que o espetáculo continua em constante processo de maturação. Muitas das escolhas feitas na concepção inicial seguem sendo ajustadas e reelaboradas conforme as características de cada apresentação, levando em conta fatores como o contexto em que a cena acontece, a execução das ações e, sobretudo, as especificidades de cada público com o qual a obra interage.

Por isso, não se pretende aqui estabelecer verdades absolutas ou definições fixas

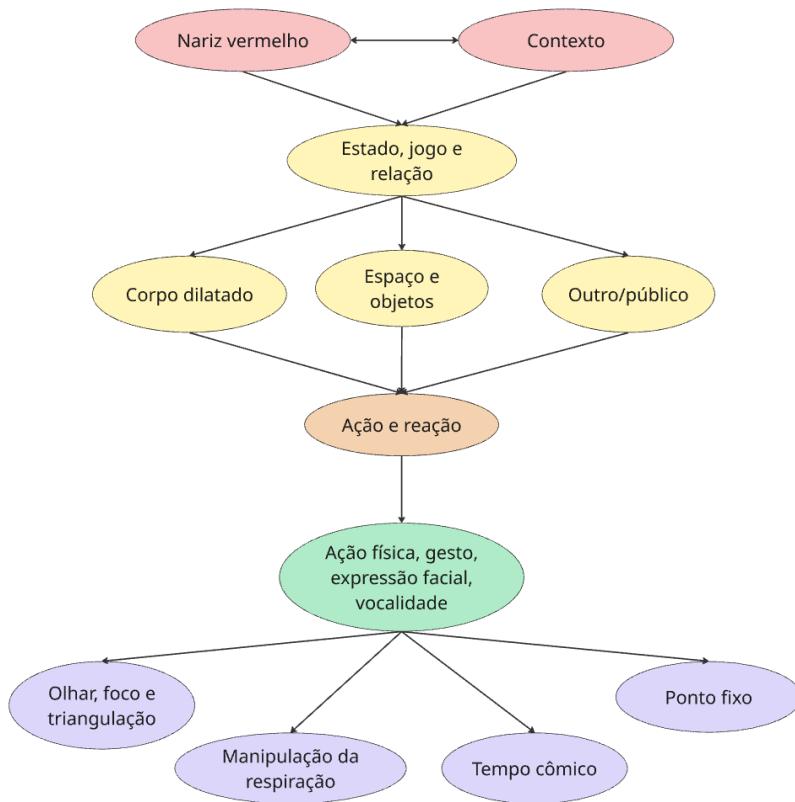
sobre o material analisado. Pelo contrário, a intenção é propor uma leitura que permita observar algumas possibilidades de construção cômica por meio da gestualidade, reconhecendo o caráter aberto e dinâmico que marca o trabalho com a comicidade em cena.

Nesse mesmo sentido, compreendendo o espetáculo como uma obra em constante transformação, esta análise inclui também um tópico final dedicado à reflexão sobre aspectos que ainda podem ser aprimorados. Essas considerações têm o intuito de reconhecer que, assim como na comicidade, o erro, a falha e o inacabado também são motores de criação e de transformação contínua da cena.

### **3.2 Relação com os fundamentos gestuais (Capítulo 1)**

Tendo sido apresentado o percurso de criação e as principais escolhas dramatúrgicas que estruturam o espetáculo *Entrevista de Emprego*, passa-se, a seguir, ao desenvolvimento de uma análise sobre a relação entre os fundamentos gestuais discutidos no Capítulo 1 e a construção da comicidade ao longo do experimento cênico. Para contextualizar essa análise, é apresentado a seguir um esquema visual que sintetiza as articulações conceituais mobilizadas nesse processo, e que orientaram tanto as decisões durante o trabalho de criação quanto o presente exercício analítico sobre o espetáculo.

**Figura 27** - Esquema visual que relaciona os conceitos do capítulo 1.



Fonte: Autora desta pesquisa.

Na organização dessa dinâmica está a ativação de aspectos fundamentais como *estado, jogo e relação*, acionados a partir da interação entre o *nariz vermelho* e o *contexto* da cena. O *nariz vermelho* — dispositivo que, embora só tenha aparecido visualmente na cena final, cumpriu papel essencial na ativação do estado durante o processo de criação — manteve-se presente ao longo de todo o espetáculo. Ainda que ausente fisicamente na maior parte da encenação, seu efeito se manifestou na forma de estado, sustentando a lógica cômica e a disponibilidade relacional que caracterizam a linguagem da palhaçaria.

Uma vez instaurado esse estado, a dinâmica relacional da cena passa a se organizar em torno de três eixos interdependentes: a relação com o próprio corpo, com o espaço e os objetos, e com o outro — aqui representado tanto pelo público quanto pela situação cênica estabelecida. A relação com o corpo promove o acionamento do *corpo dilatado*, expressão de uma gestualidade intensificada e expandida. Já a relação entre esse corpo e o espaço, os objetos e o outro, ativa uma lógica contínua de *ação e reação*, essencial para sustentar o jogo cômico. A interseção entre esses elementos — *corpo dilatado, objetos e público* — manifesta-se concretamente na forma de *ações físicas, gestos, expressões faciais e*

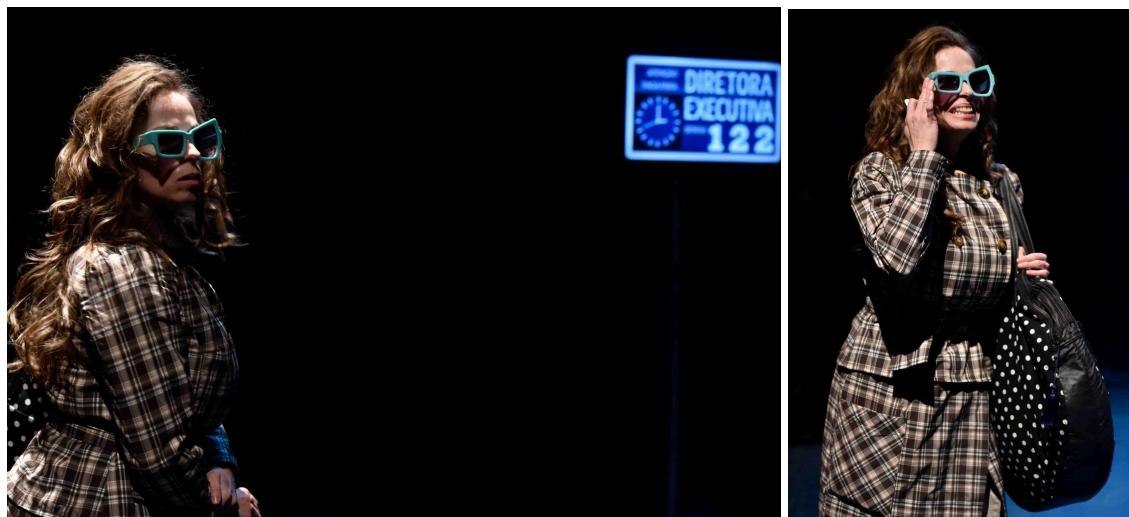
*vocalidade*, que são organizados e potencializados por meio de dispositivos técnicos como: *olhar, foco e triangulação, manipulação da respiração, ponto fixo e tempo cômico*.

### 3.2.1 O desenvolvimento da gestualidade

A primeira sequência do espetáculo *Entrevista de Emprego*, que compreende aproximadamente os seis minutos iniciais da encenação (00:00 - 06:15),<sup>92</sup> permite observar o modo como a palhaça se apresenta para o público a partir dos fundamentos gestuais analisados no Capítulo 1. Essa sequência é acompanhada por uma ambientação sonora que evoca a atmosfera de espera, já situando a figura cômica no contexto dramatúrgico proposto, uma seleção de vagas de trabalho, para as quais deverá ser realizada uma entrevista.

Os elementos do figurino e da cenografia enfatizam o *contexto* da cena, com o painel indicando a vaga para “Diretora executiva” e o visual que se pretende “exageradamente” alinhado às expectativas da vaga. A escolha dramatúrgica de fazê-la ingressar pela plateia, e não diretamente do palco, também contribui com essa relação com o público, aproximando o espectador da presença da palhaça.

**Figura 28** - Momento da entrada de cena.



Fonte: Compilado de imagens da autora. Crédito: Thiago Sabino.

---

<sup>92</sup> Trata-se do momento inicial do espetáculo podendo ser acompanhando roteiro (Apêndice B), e pelo link da gravação. Disponível em: <<https://youtu.be/hMHQVjUeLo0?si=jM36qk2rECiIwHhu&t=5>> Acesso em: 2 de mar. 2025.

A palhaça surge caminhando com uma certa agitação antecipatória, e lançando olhares em diferentes direções, como quem busca por algo.<sup>93</sup> Próximo à plateia, localiza-se um totem de senhas, o mesmo pelo qual o público também teria passado antes do início da apresentação. Nesse sentido, cada pessoa do público também estaria portando uma senha, conforme orientação da produção no início do espetáculo. A palhaça aproxima-se do totem, retira uma senha e começa a percorrer algumas fileiras de cadeiras, ora ensaiando a possibilidade de se sentar ou de apoiar sua bolsa, ora seguindo adiante ao perceber novas opções de assento. A cada hesitação, manifesta pequenas reações gestuais e expressivas: breves sorrisos, suspiros, acenos, discretas falas ao público enquanto solicita passagem. Em sua movimentação, ora parece inquieta, ora demonstra alívio momentâneo ou indecisão, compondo uma trajetória marcada por micro variações emocionais.

Ao se aproximar do espaço cênico, se depara com as três cadeiras, e reage a elas compartilhando sua reação com a plateia, numa *triangulação*. Depois disso percebe também o monitor que indica a vaga e a senha específica, volta-se para si e começa a se ajeitar. Primeiro ajeita o cabelo, depois a roupa, depois os peitos (elevando-os com as mãos). Depois disso, direciona sua atenção para a senha que tem entre os dedos e toma uma postura específica de quem espera algo, com a senha na mão.

---

<sup>93</sup> Esse momento pode ser melhor acompanhado através do vídeo mais recente da apresentação, entre os minutos 9:44 e 12:10. Disponível em: <<https://youtu.be/twdYa2F3JPU?si=yW15p4O1DSwhg44b&t=584>> Acesso em: 2 de mar. 2025.

**Figura 29** - Momento da senha.



Fonte: Arquivo pessoal. Crédito: Thiago Sabino.

Ao mover a cabeça pelo espaço, avista algo do outro lado do palco, onde há uma cortina que simula o acesso a uma sala de entrevista. Depois desse movimento, tenta se manter na postura mas é surpreendida por um tremor na mão que sustenta a senha. Olha para a senha, olha para a plateia e novamente para a senha em uma nova triangulação. Tenta resolver a situação sacudindo a senha no ar e descendo o braço. Com o braço apontando para o chão, tem uma nova tremedeira. Ao perceber, olha para a mão, para a plateia e para a mão novamente. Depois disso tenta resolver a situação movendo o braço para trás do corpo. Fica assim por alguns segundos, até que começa a tremer a região do quadril, dando a impressão de que a mão seguia tremendo mesmo quando estava atrás do corpo, resultando na tremedeira do quadril. Para solucionar o problema deixa o braço visível novamente, e tenta disfarçar a tremedeira se abanando com a senha. Como a mão não para nunca, ela finalmente soluciona o problema, puxando o braço para perto do corpo e dando um “basta” para o descontrole, como se seu braço tivesse vida própria e fosse capaz de ouvi-la.

Depois de alguns segundos percebe a quantidade de pessoas na plateia, confere o número da senha, faz expressão de frustração e parece querer desistir, quando se volta em direção ao caminho de saída (o mesmo pelo qual havia entrado), mas para no meio, como se

algo a impedisse. Para, pensa, olha para a bolsa, como se consultasse algo, conversa um pouco consigo mesma, olha para a plateia discretamente, se recompõe e começa a voltar lentamente para o lugar inicial. Ao se reposicionar, substitui seus óculos escuros por um par de óculos de grau, com gestos afetados, como se sentisse que a alteração visual se aproximasse mais da vaga desejada.

Ela retira então a senha da bolsa e começa a contar a quantidade de pessoas da plateia movimentando o dedo no ar, inicialmente de maneira discreta, mas aumentando gradualmente. Ao final da contagem, consulta novamente o monitor de senhas, depois a própria senha e olha novamente para a plateia transmitindo a sensação de que a conta não bate. Tenta identificar o problema consultando a quantidade de pessoas que vê na plateia, até encontrar uma pessoa que não tinha sido calculada. Olha para a pessoa, caminha até mais próximo e faz uma expressão de quem repreende com o olhar. Caminha de volta para a posição inicial e retoma a contagem do início. Ao refazer essa ação, pontua com o dedo, de maneira exagerada, a pessoa do público que ainda não havia entrado na contagem anterior. Ao que a conta bate, finalmente, começa a ficar feliz, mas vai percebendo que tem realmente muita gente na espera e vai se frustrando novamente. Respira profundamente, ajeita a bolsa no ombro, e começa a caminhar de um lado a outro do palco, próximo da plateia, conferindo um a um. Durante esse percurso, se comunica com o público com *gestos* e *expressões*, ora de comparação, ora de apoio, como se compartilhasse sentimentos que vão da competição à cumplicidade.

Todo esse percurso descrito evidencia a constituição do *estado, jogo e relação* que estabelece tanto sua lógica particular, quanto a relação com os elementos de cena e com o público. A presença da palhaça se define pelo modo como seu estado se instaura e se sustenta na relação com o público e com o universo que lhe é apresentado. Essa relação se dá primeiramente na troca com a plateia entre o “ver” e o “ser vista” que estabelece o jogo e abre caminho para uma presença compartilhada que se dará durante todo o espetáculo.

Essa relação com o público, embora presente em todo momento, é mais explorada quando a palhaça atravessa lateralmente o palco observando a plateia como se estivesse mapeando cada espectador presente na primeira fileira (5:28 - 6:16).<sup>94</sup> Esse deslocamento lateral, próximo da primeira fileira da plateia, aprofunda o campo relacional com o espectador, criando um canal ativo de comunicação por meio de *expressões* e *gestos*.

---

<sup>94</sup> O momento pode ser acompanhado pela gravação. Disponível em: <<https://youtu.be/hMHQVjUeLo0?si=WdDBABE8RYQGT76R&t=328>> Acesso em: 12 Abr. 2025.

Ao realizar esse mapeamento visual, a palhaça amplia a conexão com o público, após compreender que este também integra o universo dramatúrgico da cena enquanto candidato à mesma vaga — informação que começou a ser transmitida com a presença da senha e com a contagem inicial do público. A partir desse enquadramento, estabelece-se um jogo de espelhamento e comparação: em alguns momentos, a palhaça lança olhares avaliativos, como quem observa possíveis concorrentes; em outros, sua expressão corporal sugere certa cumplicidade, como se compartilhasse com o público a ansiedade e as expectativas próprias de quem participa de um processo seletivo.

Essa comunicação gestual é enfatizada por alguns *gestos* específicos como: o direcionamento do *olhar* para o próprio visual e de volta para o público; e o *gesto* de dedos cruzados desejando sorte ao concorrente. Neste momento, a plateia passa a ser incorporada simbolicamente ao jogo dramático, configurando uma presença partilhada que reforça o estado cômico e alimenta o vínculo relacional que sustenta o espetáculo.

Essa dinâmica relacional estabelecida desde sua entrada, se inicia na relação com o público e depois se expande para os diversos elementos da cena. Ao *olhar*, por exemplo, para o monitor que anuncia a vaga, a palhaça não apenas toma conhecimento da informação ali exposta, mas estabelece com ela um jogo de *reação* e reorganização de si mesma. A leitura do aviso “Diretora Executiva” aciona imediatamente uma série de pequenos ajustes corporais — como o arrumar do cabelo, o ajeitar da roupa e o elevar dos seios com as mãos — que revelam sua tentativa de alinhar sua imagem (de acordo com sua percepção) às expectativas daquela função desejada.

Esses *gestos* de preparação e autoajuste expõem a tensão interna da palhaça, como duas forças opostas, entre o desejo de pertencimento e a inadequação latente diante do universo que está prestes a adentrar. Assim, o monitor atua como um provocador de *reações*, alimentando o circuito de *ação e reação* que sustenta o jogo físico da palhaça. A relação com o ambiente vai, portanto, aos poucos ampliando o campo dramatúrgico, organizando o espaço como uma rede de estímulos aos quais o corpo da palhaça responde, criando o percurso expressivo que conduzirá a narrativa cômica do espetáculo.

Todo esse sistema relacional é perceptível a partir de um *corpo dilatado*, que ocupa o espaço, a partir dessas tensões opostas, potencializando as dinâmicas de *ação e reação* e tornando visíveis com elas, o elemento que está em foco no momento. Por exemplo, as ações de olhar para o monitor e depois para a sala de entrevista, tratam-se de ações dilatadas, que açãoam o corpo todo: ao perceber a informação ali exposta, a palhaça projeta o tronco na

direção do objeto, criando um jogo de tensões musculares que envolve o corpo todo e coloca a situação específica em destaque.

Esse deslocamento integrado cria uma maior visibilidade da ação e evidencia, para o espectador, o momento exato em que a informação impacta a palhaça. Assim, a *ação de olhar* torna-se uma *ação física* carregada de intencionalidade e plasticidade, capaz de transmitir a lógica de pensamento e o estado emocional da figura cômica. Essa dilatação é fundamental para a comunicação da cena, pois permite ao público acompanhar, de modo compartilhado, cada pequeno deslocamento interno da palhaça ao longo do jogo cênico.

Nesse contexto, os *elementos gestuais* tornam-se os principais condutores da ação cômica, organizando cada acontecimento como parte do jogo físico e relacional que estrutura a cena. As pequenas indecisões na escolha do assento, os sucessivos ajustes na aparência, o conflito gerado pela tremedeira da mão e suas tentativas de resolução, a decisão de retomar o caminho ao palco após quase desistir e, posteriormente, o jogo cômico instaurado na contagem do público — com sucessivas correções, identificações e pequenos exageros — são exemplos concretos dessa lógica gestual que organiza a ação cômica em uma constante negociação entre intenção e descontrole.

Além dos aspectos já mencionados, é possível identificar, nessa primeira parte do espetáculo, a aplicação de alguns elementos técnicos que ainda não haviam sido comentados e que contribuem para a organização do jogo gestual, potencializando a comunicação cômica com o público: a respiração, a triangulação, o tempo cômico e o ponto fixo.

A *respiração* surge como um elemento perceptível em alguns momentos, atuando tanto como sustentação interna da presença cênica quanto como marcador dramatúrgico da virada da ação. Logo após perceber a cortina que simula o acesso à sala de entrevista — momento que sinaliza a aproximação concreta da situação de avaliação — observa-se uma intensificação na respiração da palhaça, que se torna ligeiramente mais ofegante, elevando o tórax de forma mais visível. Esse movimento respiratório perceptível funciona como um sinalizador corporal do aumento da tensão interna, atuando como prenúncio do desequilíbrio motor que se manifestará em seguida com a tremedeira da mão. A respiração, portanto, além de acompanhar o estado emocional, atua como um elemento dramatúrgico articulado à progressão da cena e à emergência do conflito cômico.

A *triangulação* nesse percurso manifesta-se recorrentemente na forma como a palhaça direciona seu olhar para o objeto ou situação problema, depois para o público e de volta para o problema ou para si, criando um circuito visual que inclui o espectador como partícipe ativo da cena. Um exemplo disso ocorre na sequência da tremedeira da mão: ao perceber o

movimento involuntário, a palhaça olha para a mão, depois para a plateia e novamente para a mão, convidando o público a compartilhar o desconcerto e a crescente dificuldade de controle diante daquela situação inesperada. Essa alternância de focos visuais não apenas evidencia o problema para o espectador, mas também estabelece a cumplicidade necessária para que o jogo cômico se sustente.

O *tempo cômico*, por sua vez, é construído ao longo da cena, buscando regular tanto o ritmo geral quanto a duração dos momentos de suspensão e resolução das ações. A sequência da tentativa de controlar a tremedeira exemplifica essa dinâmica: após diversas tentativas frustradas, há uma pequena suspensão antes do gesto decidido de puxar o braço para junto do corpo, criando um breve espaço de antecipação que potencializa o desfecho.

Outra questão é a variação de ritmo entre diferentes blocos da cena, o que também contribui para o manejo do tempo cômico. Enquanto o percurso inicial da entrada até a sequência de contagem da plateia se dá em um ritmo mais acelerado e fragmentado, o segmento em que a palhaça passa a mapear a plateia apresenta uma desaceleração deliberada e consequente dilatação do tempo.

Esse ritmo mais pausado, acompanhado de olhares prolongados e gestos mais amplos de observação, cria um contraste rítmico que valoriza o tempo de espera e amplia a expectativa do público diante das reações da personagem. Também é possível observar um ritmo mais sustentado em alguns momentos, como quando a palhaça percebe a quantidade de “concorrentes” na plateia e depois quando pausa bruscamente para refletir se deve mesmo desistir ou não.

O *ponto fixo*, por sua vez, pode ser observado na relação da palhaça com a senha que carrega na mão. Em vários momentos, especialmente durante a sequência da tremedeira, a senha funciona como um eixo central da ação: os deslocamentos acontecem em torno desse foco, mantendo o centro da atenção visual fixado no pequeno papel segurado pela palhaça. Essa estabilidade do ponto de apoio permite que as reações corporais — como o tremor progressivo que se espalha pelo corpo — ganhem maior visibilidade ao mesmo tempo em que favorece o funcionamento da triangulação com o público.

Dessa forma, mesmo neste bloco inicial do espetáculo, os elementos técnicos de triangulação, respiração, tempo cômico e ponto fixo já se articulam de maneira integrada à lógica relacional e gestual que sustenta o estado de palhaça e organiza a construção progressiva da comicidade.

### 3.2.2 As nuances e transformações de estado, jogo e relação

Uma vez instaurado, pode-se perceber que o *estado de palhaça*, estabelece uma comunicação direta com a plateia e reorganiza os códigos convencionais da cena, criando uma relação horizontal e participativa. Mais do que representar algo para o público, a palhaça passa a construir a cena com o público. Como observa Denis Camargo:

O “estado”, o erro, fracasso que faz parte desse ser inadequado precisa estar numa relação de muita abertura com a sua audiência. E essa abertura ou “conexão”, precisa ser honesta e tangível para a plateia. Se isso acontecer, o que a palhaça ofertar, a plateia vai receber e, provavelmente, vai querer dar algo em troca em algum momento. (CAMARGO, 2025, resposta ao questionário elaborado pela autora)<sup>95</sup>

Nesse sentido, a comicidade deixa de ser apenas um efeito a ser produzido e se torna uma linguagem compartilhada, que se dá na presença, no risco e na troca. Trata-se de um tipo de comunicação que busca provocar deslocamentos, acolher a falha, celebrar o desajuste e revelar o humano em sua instabilidade criativa.

No espetáculo esse *estado* também vai se transformando e adquirindo novas camadas a cada nova situação vivenciada em cena. Essa transformação se dá tanto pelas alterações nas relações estabelecidas com os elementos cênicos — como o currículo, senhas, cadeiras, boletos ou o monitor — quanto pelas reformulações subjetivas da figura cômica, que responde continuamente aos estímulos de sua jornada.

Logo após o primeiro contato mais direto com a plateia, a palhaça inicia uma nova etapa do jogo cênico: a introdução ao currículo (06:23 - 07:15).<sup>96</sup> Nesse momento, o currículo surge como um objeto de prestígio, revelado com gestos afetados e expressão de orgulho. Ela o retira da bolsa de maneira performática, fazendo com que a palavra “currículo” fique visível para o público. Próxima à cortina que simula a entrada da sala de entrevista, a palhaça inclina seu tronco como se quisesse ver se tem alguém lá dentro. Em seguida, passa o dedo na língua para virar a página do currículo, e começa a ler seu conteúdo com uma voz murmurada, acentuando determinados trechos como se estivesse encantada com suas próprias conquistas. À medida que vai se “empolgando” com o que lê, vai levantando a voz numa risada, ao mesmo tempo em que lança olhares em direção à “sala de entrevista”, como quem

<sup>95</sup> Informação extraída do questionário respondido pelo diretor do espetáculo, que pode ser encontrada no APÊNDICE A.

<sup>96</sup> A cena pode ser acompanhada pela gravação através do link, Disponível em: <[https://youtu.be/hMHQVjUeLo0?si=LQvE3jYTB\\_yrdK9F&t=380](https://youtu.be/hMHQVjUeLo0?si=LQvE3jYTB_yrdK9F&t=380)> Acesso em: 2 de mai. 2025.

deseja ser surpreendida em sua autocelebração. Ela vira outra página, se surpreende e ri mais alto, como se tentasse compartilhar com o possível “entrevistador” a grandeza de sua trajetória profissional. Depois disso, posiciona o currículo contra o peito com firmeza, como quem se orgulha profundamente do que carrega, e se aproxima da cortina com esse mesmo gesto, pronta para ser chamada.

O corpo da palhaça nesse momento adota uma postura mais altiva, mesmo conservando uma tensão interna entre a autoconfiança e a insegurança que a situação provoca. O currículo, nesse momento, entra como um prolongamento do próprio ego da figura cômica, que se vê — ou deseja se ver — como altamente qualificada e merecedora da vaga.

**Figura 30** - Cena do currículo.



Fonte: Arquivo pessoal. Crédito: Thiago Sabino.

Essa cena marca também uma inflexão na *vocalidade* da palhaça, que até então tinha uma presença menor. O uso da voz murmurada, empregada na leitura do currículo, contribui para construir uma atmosfera íntima e solene, revelando um orgulho silencioso que contrasta com a tensão do momento. Ao ler com essa voz, como se confidenciasse a si mesma o conteúdo do documento, a palhaça se envaidece de suas próprias conquistas e também constrói cuidadosamente um momento a ser potencialmente “flagrada”. Ao lançar olhares

para a “sala de entrevista” enquanto ri cada vez mais alto, parece tentar uma estratégia de convencer o “entrevistador” de sua competência e mérito.

Nesse jogo, a *vocalidade* transita entre o privado e o público, instaurando uma ambiguidade cômica: embora o murmúrio não seja plenamente dirigido à plateia, tampouco é inteiramente reservado a si. A palhaça, nesse momento, parece desejar ser observada, mas não de forma declarada — como se a leitura murmurada fosse uma performance voluntária, oferecida a um olhar externo que ela finge ignorar.

Essa vocalidade murmurada pode ser compreendida também como uma forma de reação, operando na cena como uma espécie de sonoplastia. Seu som reverbera no espaço como um efeito sonoro produzido pelo corpo em estado de jogo, evocando, à sua maneira, uma atmosfera de encantamento e vaidade. Nesse sentido, aproxima-se da definição de sonoplastia proposta por Lignelli (2014), como som de origem referencial que, para além de representar uma ação visível, também adquire funções dramáticas ao transformar a ambiência da cena e funções discursivas ao sugerir, por meio do som, os estados internos da figura cômica.

A *vocalidade*, assim, além de comunicar a situação: ela amplia a gestualidade da cena. O murmúrio da palhaça faz parte de uma composição vocal que atua como extensão da ação, e sua função está diretamente ligada ao contexto, ao desejo de ser vista, à tensão entre o íntimo e o exposto. Trata-se, portanto, de uma *vocalidade* gestualizada como um prolongamento do corpo e das ações, que evidencia a relação da figura com o outro e participaativamente da produção de sentido.

Contudo, essa relação com o currículo se transforma à medida que novas situações se impõem à figura cômica. Um desses momentos acontece quando, ao se ver com um pé descalço, depois que seu sapato é lançado involuntariamente para fora do pé (14:27 - 16:12)<sup>97</sup> a palhaça destaca as folhas de seu currículo, e as posiciona no chão para apoiar o pé descalço, utilizando-o como uma espécie de suporte improvisado.

Trata-se de um *gesto* que ocorre de maneira automática, movido mais por uma necessidade imediata de resolver um desconforto do que por uma intenção consciente. Somente depois de já estar calçada, ao olhar para as folhas no chão, é que a palhaça parece se dar conta do que fez. Seu corpo reage com um sobressalto, e ela rapidamente recolhe as

---

<sup>97</sup> Este momento se localiza dentro da sequência do sinal 1 no roteiro (Apêndice B). A cena pode ser acompanhada pelo roteiro gravação através do link, Disponível em:  
<https://youtu.be/hMHQVjUeLo0?si=E0hqIFTgOc5lCDI3&t=866> Acesso em: 2 de mai. 2025.

páginas, tentando recompô-las, como quem tenta remediar o erro e restaurar a dignidade de algo que, até pouco antes, era motivo de orgulho.

Em outro momento, quando a vaga para a qual vinha se preparando é preenchida, a palhaça vivencia um abalo profundo em suas expectativas. Essa frustração repercute diretamente na maneira como ela passa a lidar com o currículo e, tomada por uma sensação de impotência e fracasso, ela o rasga em cena como quem, diante do sofrimento, sente que toda aquela experiência acumulada já não tem mais valor ou serventia.

Entre o momento em que ela exibe o currículo pela primeira vez, sustentando uma postura alta e o peito erguido, e aquele em que o rasga diante da plateia, há uma mudança perceptível em sua gestualidade. O corpo que antes se projetava com confiança, passa a curvar-se: ela curva o tronco, os ombros caem, sua *expressão facial* altera, revelando um estado de vulnerabilidade que contrasta com a segurança performada anteriormente.

Outro aspecto importante dessa transformação de *estados* está na mudança visual e expressiva da palhaça ao longo do espetáculo. A cada nova vaga anunciada, ela busca se adaptar visualmente aos perfis profissionais: altera o penteado, retira peças de roupa, aplica maquiagem ou ajusta o figurino com os recursos que encontra na própria bolsa. Cada nova tentativa de adequação a uma vaga, é acompanhada desses estados, suas nuances e transformações. Esse processo de transformação se dá por uma reconfiguração do estado, que mantém certas qualidades enquanto incorpora novas nuances de acordo com a situação enfrentada e com os estímulos do ambiente.

**Figura 31 - Os diferentes perfis das vagas pretendidas.**



Fonte: Compilado de imagens da autora. Créditos: Thiago Sabino.

Cada um dos perfis evocados apresenta uma forma própria de se relacionar com o espaço e com os objetos, mobilizando o corpo da palhaça de maneiras específicas. A diretora,

por exemplo, expressa altivez e controle: repara nos detalhes do ambiente e julga que a cadeira está suja, por isso a limpa cuidadosamente antes de se sentar — gesto que denota uma relação vigilante e criteriosa com o mundo ao redor.

A gerente, marcada por pequenas alterações no figurino e no penteado, caminha de forma distinta, com passos bem marcados no tempo, como quem quer afirmar sua presença. Sua relação com a caneta, que inicialmente se revela um objeto de frustração e falha, ganha outra dimensão quando ela finalmente realiza uma mágica com ela — revelando uma transformação do gesto, que se desloca do erro para o êxito.

A recepcionista, por sua vez, se utiliza do recurso da maquiagem na esperança de que isso mude a sua sorte. Além das mudanças visuais, há uma intensificação da carga emocional nas suas *ações*. Ao ensaiar sua entrevista em determinado momento, ela suplica pela vaga ajoelhada no chão e com gestos mais desesperados — elementos que marcam a progressiva ampliação da relação com o espaço simbólico, o que será mais amplamente discutido no próximo tópico.

Já a figura da estagiária opera um desvio mais ousado do comportamento esperado, embora fruto de puro desgaste gerado pela situação: come um ovo, dorme sentada e manipula o painel de senhas para tentar ser chamada logo. Nesse perfil, o *estado da palhaça* se desloca para um estado mais impulsivo, em que a tentativa de sobreviver à espera se sobrepõe à tentativa de manter qualquer protocolo.

Por fim, ao surgir como palhaça plena, essa figura parece concentrar em si todas as experiências anteriores, renovando sua relação com o espaço e com os objetos, agora a partir de um estado celebrativo. Suas *ações* tornam-se mais dinâmicas, os *gestos* se expandem ocupando o palco e, seu corpo, antes tenso pelas rejeições, agora pulsa em ritmo próprio, se projetando pelo espaço.

Ainda que cada novo perfil revele uma adaptação, também é possível perceber uma continuidade nas *ações* e *gestos* que perpassam essas diferentes versões, estabelecendo uma linha evolutiva entre elas. Por exemplo, o *gesto* de se arrumar diante da plateia, o *gesto* de folhear o currículo e a ação de ensaiar para a entrevista. Essa permanência de certos gestos — ora ressignificados, ora automatizados pela repetição — reforça a ideia de que cada novo perfil não apaga o anterior, mas o reinscreve a partir de alterações de *estado* em uma nova dinâmica relacional com a situação estabelecida, com os elementos de cena e com o público.

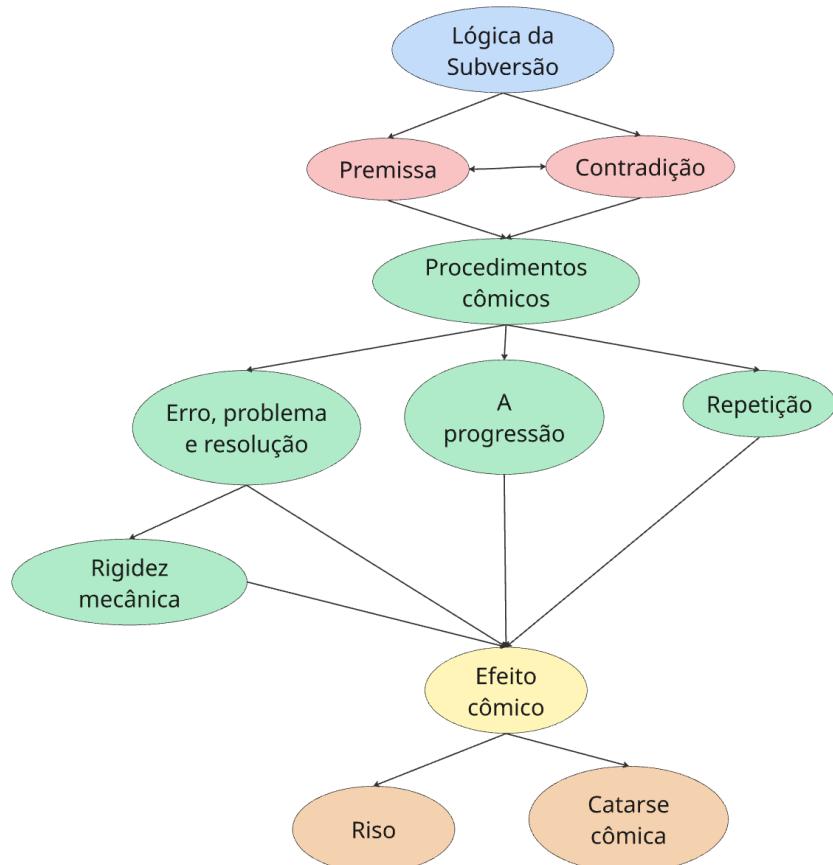
As ações repetidas ganham outros sentidos a depender do *estado* emocional e da situação cênica em que se inserem, evidenciando um corpo em constante reelaboração, afetado pelas frustrações e expectativas que se acumulam ao longo da narrativa. Essa linha

evolutiva permite perceber que, embora mude de perfil, a palhaça continua sendo influenciada pelas experiências anteriores, que deixam marcas nos gestos, no olhar e na forma como ela se relaciona com o contexto presente.

### 3.3 Relação com os fundamentos da comicidade (Capítulo 2)

Tendo estabelecido, na seção anterior, os fundamentos gestuais que sustentam a construção da comicidade no espetáculo *Entrevista de Emprego*, passo agora a desenvolver uma análise a partir dos conceitos discutidos no Capítulo 2, com foco nos elementos que estruturam a lógica cômica subjacente à composição dramatúrgica, e como são aplicadas a partir da gestualidade. Para contextualizar essa abordagem, apresento a seguir um esquema visual que sintetiza a lógica analítica aqui proposta e orienta a articulação entre os diferentes conceitos mobilizados na construção do efeito cômico:

**Figura 32** - Esquema visual que relaciona os conceitos do capítulo 2



Fonte: Autora desta pesquisa.

Conforme apresentado no Capítulo 2, a construção da comicidade, a partir da gestualidade, organiza-se em torno de uma *lógica subversiva* que estabelece, inicialmente, uma *premissa* e uma *contradição* dramatúrgica. Essa *contradição* se desdobra em ações por meio de *procedimentos cômicos*, que, no contexto desta pesquisa, foram sistematizados nas categorias de: *erro, problema e resolução; repetição; e progressão*. Em determinados contextos, esses procedimentos podem ainda se articular com a *rigidez mecânica*, identificada nesta pesquisa, como um recurso possível para a produção do *efeito cômico*.

É a partir da aplicação desses procedimentos que se constrói o *efeito cômico*, entendido aqui como uma unidade dramatúrgica capaz de gerar, simultaneamente, tanto o *riso* quanto a experiência de *catarse cômica* por parte do público. Ao longo desta seção, serão examinados os modos como esses conceitos foram mobilizados no desenrolar do espetáculo, evidenciando suas articulações com a estrutura dramatúrgica e o jogo gestual da cena.

### **3.3.1 Aspectos gerais da comicidade**

Ao retomar o percurso apresentado no tópico anterior, nota-se que, no decorrer do espetáculo, a palhaça tenta se transformar a cada nova tentativa de adequação às vagas anunciadas. Cada perfil carrega traços do anterior, ao mesmo tempo em que desenvolve uma nova estratégia de sobrevivência. Esse movimento revela um constante esforço de adaptação à uma realidade que lhe é imposta, mas da qual ela parece sempre deslocada. Trata-se, aqui, da realidade de inserção em um mercado de trabalho competitivo, regido por normas implícitas e expectativas de comportamento que exigem constante adequação.

Contudo, essa tentativa de adequação acaba revelando o próprio desajustamento. Já na composição do primeiro perfil, o da diretora executiva, é possível perceber que, apesar de buscar atender às expectativas associadas à vaga, a figura cômica não consegue corresponder plenamente ao modelo socialmente esperado. A altivez excessiva, o orgulho do currículo e o ensaio para a entrevista apontam para um esforço de performar autoridade e competência que só reforça sua inadequação na forma como comprehende a situação.

A tensão entre o que ela pretende representar e o que efetivamente comunica torna-se evidente justamente por meio da gestualidade ampliada, que ao invés de naturalizar a adequação, a expõe como artifício. Essa inadequação se manifesta com ainda maior destaque nos pequenos deslizes que rompem com a tentativa de controle, como no momento em que,

ao ensaiar sua fala para a entrevista, seu sapato é lançado para fora do pé de maneira inesperada. Esse acontecimento revela o descompasso entre a imagem idealizada que ela busca construir e a “verdadeira” que insiste em existir.

Essa inadequação, no entanto, não nasce apenas da dificuldade de corresponder às normas estabelecidas, mas sobretudo da maneira como a palhaça se relaciona com esse contexto. Diferente de uma abordagem calculada ou estratégica, sua tentativa de inserção no mercado se dá por meio de uma lógica afetiva, relacional, talvez intuitiva, o que contrasta com o pragmatismo esperado nesse tipo de ambiente. É justamente esse modo de se relacionar, permeado por contradições, afetos e tentativas de pertencimento, que a torna deslocada em relação ao sistema, mas também profundamente humana.

À medida que sua inadequação vai se tornando cada vez mais evidente, a *lógica subversiva* ganha cada vez mais espaço. A palhaça, antes empenhada em se encaixar nas exigências da vaga pretendida, passa progressivamente a reorganizar a realidade segundo sua própria lógica. Ao se reconhecer capaz de seguir tentando novas vagas, a palhaça ressignifica a busca pela vaga pretendida – que inicialmente tratava-se da vaga de diretora executiva – e se reinventa a partir das trocas de visual.

Desse modo, embora ainda se perceba a insistente luta por se adequar, a cena passa a ser conduzida pela potência de improvisar soluções e reorganizar os sentidos. É nesse processo que a *lógica subversiva* se instala: como reconfiguração poética e cômica de seus elementos, operada por uma dinâmica própria que desestabiliza os padrões estabelecidos e revela, no desajuste, a sua força cômica. Nesse sentido, essa *lógica subversiva* vai ganhando mais força também pelo fato de que os perfis vão sendo cada vez mais humanizados, em relação aos perfis iniciais.

Pode-se perceber que, inicialmente, as figuras da diretora e da gerente apresentam uma postura mais rígida e altiva, embora tensionadas com a insegurança, mas ainda assim, com uma gestualidade que busca transmitir controle e competência. Porém, à medida que as vagas vão sendo preenchidas por “outras pessoas” e o tempo se arrasta sem que ela seja chamada, essa postura vai sendo gradualmente corroída. Com isso, sua gestualidade se transforma: o corpo antes ereto e comunicando prontidão, cede à gravidade e à exaustão.

**Figura 33 - Da altivez da diretora à exaustão da estagiária.**



Fonte: Arquivo pessoal. Créditos: Thiago Sabino (esq.) Humberto Araújo (dir.).

A *vocalidade* também acompanha essa transição. Se no início há riso e até um certo orgulho manifestado em voz sussurrada ou em gargalhadas contidas ao ler o currículo, no decorrer da trama surgem outras sonoridades como gemidos, suspiros, e, mais adiante, o choro e a súplica.

Isso gera uma *progressiva* humanização da figura cômica que se intensifica à medida que o sentimento de que “nada vai dar certo” cresce. Vemos a figura sentir fome, sono e tentar burlar o sistema, alterando o painel eletrônico para forçar o chamado de sua senha. Nesse crescente, mais visível entre os perfis da recepcionista e da estagiária, a palhaça se atrapalha com um absorvente que tira sem querer da sua bolsa; rasga suas roupas sem querer; tenta grampear a roupa no próprio corpo para cobrir o rasgo; come um ovo durante a espera e até dorme sentada. Essas ações revelam uma figura que já não sustenta mais a pose social exigida e que, mesmo diante do colapso, segue tentando.

Essa oscilação entre a tentativa de performance ideal e os momentos de descontrole culmina na revelação de sua real identidade — não como diretora, gerente ou recepcionista,

mas como palhaça. Nesse momento, a figura que até então ensaiava sua adequação a um padrão profissional se desvela como alguém que possui habilidades próprias. Ao assumir a presença da palhaça de forma plena — com figurino típico, nariz vermelho, e ações que remetem ao repertório circense, ela finalmente é chamada, encerrando sua jornada de transformações com uma celebração pela conquista inusitada, que subverte a ideia inicial de sucesso.

Se no início a vaga de diretora executiva evocava um lugar de prestígio, poder e reconhecimento social, o desfecho revela que é justamente no lugar da vulnerabilidade e do jogo que essa figura encontra pertencimento. Assim, o espetáculo desafia a dinâmica hierárquica que associa valor ao status do cargo e propõe outra perspectiva: a de que a realização não está na adequação ao modelo imposto, mas na afirmação de uma identidade própria, mesmo que inusitada.

Essa inversão de valores e sentidos dramatúrgicos, operada pelo próprio percurso da figura cômica, evidencia a presença de um jogo constante entre *premissa* e *contradição*. No contexto deste espetáculo, a *premissa* é estabelecida a partir de uma expectativa socialmente compartilhada: a ideia de que, para obter um emprego, é preciso atender a determinados padrões de comportamento, aparência e competência. Essa *premissa* se materializa desde os primeiros momentos da encenação, quando a palhaça se esforça para construir uma imagem profissional idealizada, alinhada às exigências da vaga de diretora executiva.

Entretanto, essa *premissa* é sistematicamente tensionada por *contradições* que emergem tanto do corpo da palhaça quanto das situações inesperadas que perpassam a cena. A cada tentativa de se adequar, instala-se uma *contradição* — seja em forma de um gesto desajeitado, de um erro de cálculo ou de uma reação que escapa ao controle — que evidencia o descompasso entre o que se espera da figura e o que ela efetivamente é capaz de realizar. A comicidade se constrói, assim, nesse intervalo entre intenção e fracasso, entre desejo de pertencimento e impossibilidade de se encaixar.

A primeira cena do ensaio para a entrevista, ainda no perfil da diretora executiva, expressa bem a relação entre *premissa*, *contradição* e *lógica subversiva*. Esse momento pode ser melhor acompanhado pela gravação de uma apresentação mais recente na qual a vocalidade ajuda a intensificar essa relação. Nesta cena (25:11 - 28:50),<sup>98</sup> a palhaça, sentada na cadeira de lado para a plateia, retira o currículo da bolsa e o apresenta para a plateia de

---

<sup>98</sup> Este momento se localiza dentro da sequência do sinal 1 no roteiro (Apêndice B). A cena pode ser acompanhada por este link, Disponível em: <<https://youtu.be/twdYa2F3JPU?si=tclBPxc1vTGuBqeT&t=1513>> Acesso em: 2 de mai. de 2025.

maneira enfática, braço bem estendido, com a capa mostrando o nome “currículo” expressão de orgulho. Depois disso repete o gesto de folheá-lo, lê um pouco de maneira murmurada e depois começa uma espécie de ensaio, imaginando um entrevistador imaginário à sua frente. Faz o gesto de cumprimentar, troca risadas, fala a palavra “experiente”, como se estivesse a se apresentar para o outro. Logo então, percebe que está sendo vista pelos outros “concorrentes” e resolve virar de costas para a plateia. Faz então um breve aquecimento, como se preparasse para uma prática física, alongando os braços e pescoço e retoma o ensaio. Nessa entrevista imaginária troca gracejos, faz gestos expansivos, ri alto e se declara “Experiente, competente e habilidosa”. Nesse movimento, cruza e descruza as pernas, repete a frase com maior ênfase em cada uma das palavras e quando cruza as pernas novamente, deixa escapar o sapato do pé. A risada que era alta vai se desfazendo gradualmente à medida que vai percebendo o que acaba de acontecer. Ela olha para o sapato distante de seu alcance, olha para a plateia, depois para o pé descalço e se levanta. Olha para o pé descalço apoiado no chão e o recolhe como se quisesse protegê-lo. Entre o desconcerto da situação e a tentativa de resolver, compartilha o desconforto com a plateia, depois chama o sapato com a mão. Obviamente, sem obter resultado, começa a dar saltinhos com um pé só em direção ao sapato, mas é interrompida pelo desequilíbrio. Com o currículo na mão, tem uma ideia e começa a destacar folhas do currículo e posicioná-las no chão para criar uma proteção para o pé descalço. Primeiro destaca uma folha, depois outra e quando por fim consegue e começa a se inclinar para pegar o sapato, já dentro de seu alcance, para se recompõe, diz a palavra “habilidosa” e começa a descer para pegar o sapato com uma perna esticada para trás até alcançar o sapato, como se quisesse expressar com esse movimento, uma habilidade e elegância desproporcionais.

**Figura 34** - Cena do sapato, no momento em que a palhaça abaixa para resgatá-lo.



Fonte: Arquivo pessoal. Crédito: Thiago Sabino

Nesta cena, a *premissa* é construída a partir da expectativa de uma apresentação confiante e bem-sucedida: a figura cômica, no papel de diretora executiva, ostenta seu currículo, ensaia uma entrevista, tentando projetar autoridade e domínio da situação. Sua postura corporal, vocalidade e gestualidade buscam emitir a ideia de que ela está segura e preparada ou, pelo menos, deseja convencer a si e aos outros disso.

No entanto, essa imagem idealizada rapidamente entra em choque com a realidade do que se apresenta em cena. A *contradição* se instala no momento em que o sapato escapa do pé, rompendo abruptamente o ensaio performático e instaurando um pequeno caos. A queda do sapato é, nesse contexto, o gatilho de uma sequência de eventos que desestabiliza a lógica de controle: a tentativa de manter a pose cede lugar à hesitação, ao improviso, ao desconcerto.

Esse descompasso entre intenção e acontecimento abre espaço para a entrada da *lógica subversiva*. Ao invés de simplesmente recolocar o sapato e retomar a performance anterior, a palhaça responde com uma sequência de ações desproporcionais, destacando folhas do currículo para construir uma trilha que proteja o pé descalço. Aqui, o currículo — símbolo de sua identidade profissional e da adequação à vaga — deixa de ser um documento de prestígio para tornar-se suporte literal para o corpo, deslocando seu sentido e função de forma contraditória.

Essa virada é intensificada pelo contraste entre o que é dito e o que acontece. No momento anterior à tentativa de recuperar o sapato, a palhaça diz, com ênfase e orgulho, a palavra “habilidosa”, como se quisesse reafirmar a imagem de competência e sofisticação que tenta construir. Essa fala reforça o desejo de controle da narrativa, ao mesmo tempo em que expõe a fricção entre o que ela deseja significar e o que seu corpo, suas ações e os imprevistos comunicam de fato.

Além disso, sua fala revela uma maneira própria de se relacionar com a situação. Mesmo diante de uma situação de caos, em que tudo parece sair do controle, ela encontra uma maneira de manter a pose, reorganizando os elementos à sua volta com os recursos que tem à disposição. Nesse sentido, ainda que sua tentativa de elegância seja desproporcional ao contexto, ela também pode estar subvertendo a lógica dominante ao propor sua própria forma de lidar com o problema, transformando o constrangimento em vitória cômica.

Assim, a palhaça ressignifica seu fracasso, por meio de uma lógica outra, pautada na subversão. Nesse mesmo cenário, talvez se possa afirmar ainda, que a palhaça subverte a premissa do fracasso, instaurada no momento em que seu sapato é lançado para fora do pé. Em vez de se render ao constrangimento ou à perda de controle da situação, ela acolhe o imprevisto e o transforma em oportunidade cômica.

Ainda nesta cena, chama atenção também a maneira como a palhaça desconstrói a simbologia do currículo de maneira automática. A ação de destacar as folhas uma a uma e colocá-las no chão para formar esse caminho pode ser interpretada como um gesto automatizado, movido mais pela urgência de resolver o problema do que por uma reflexão consciente. Tal gesto carrega algo da *rigidez mecânica*, conforme abordagem de Bergson (2018) na medida em que a palhaça parece agir de modo impulsivo, como se estivesse presa a uma lógica imediata de solução que só depois revela seu efeito contraditório.

Essa dimensão mecânica se torna evidente no momento seguinte, quando ela retoma a entrevista imaginária com entusiasmo, sem se dar conta de que está agora sem uma parte do seu currículo — elemento central daquela encenação profissional idealizada. A ausência do currículo, percebida apenas posteriormente, evidencia o descompasso entre intenção e ação, revelando como o corpo e os gestos traem o controle desejado. Ao mesmo tempo, essa perda material do currículo também simboliza, de modo cômico e crítico, o esvaziamento da tentativa de adequação: a palhaça segue tentando se apresentar como “habilidosa”, mesmo depois de ter sacrificado, sem perceber, o próprio símbolo de sua competência.

Esta cena exemplifica a existência de uma lógica ancorada na subversão e no desajuste, que atua como uma força que constantemente “puxa para baixo” a posição de

prestígio que a figura cômica almeja ocupar. Como discutido no Capítulo 2 sobre a *catarse cômica*, essa força descendente é uma característica estrutural da comicidade, operando tanto em nível simbólico quanto gestual. Ao tentar se manter elevada — seja na postura física ativa, na tentativa de parecer profissionalmente impecável ou na ambição de ocupar um cargo de autoridade — a palhaça é reiteradamente puxada para baixo pelas *contradições* que emergem de sua própria presença em cena.

Essa força cômica ganha maior destaque na cena final do espetáculo. Depois do “desmoronamento” da figura cômica, quando se viu completamente derrotada pela situação e com uma nova oportunidade, dessa vez mais condizente com o seu perfil, pode-se perceber um movimento de retomada. Esse movimento, no entanto, ao invés de ser guiado pela lógica da ascensão profissional idealizada, trata-se de uma ascensão que nasce do “baixo” e se realiza não como superação da queda, mas como celebração da própria queda, da própria falha, daquilo que escapa e que insiste em existir.

Neste cena, a palhaça surge de um provador portátil, de maneira plena com figurino típico da palhaçaria e a máscara do nariz vermelho (57:20 - 01:01:20).<sup>99</sup> A palhaça agora revelada, caminha com empolgação pelo palco. Um novo sinal apresenta nova senha e o número indicado no painel finalmente coincide com o que ela tem em mãos. Ouve-se um som de porta se abrindo, ela olha para o público surpresa, olha para a sala de espera, vai caminhando em direção a ela e entra finalmente. Em alguns segundos a palhaça sai da sala de entrevista com uma expressão tensa, ainda sem deixar evidente exatamente o que aconteceu. Um novo som anuncia “vaga preenchida”. A palhaça então joga confetes para o alto e inicia uma grande celebração com a plateia. Dança e saltita pelo palco, pega bolas de papel e faz alguns movimentos de malabares, retira um balão de encher da bolsa e uma bombinha, começa a encher o balão, mas ele se solta e voa pelo espaço. Ela olha para a sala de entrevista, como se tentasse verificar como o novo chefe ou a nova chefia receberia o fracasso. Depois disso tenta novamente e dá certo. Depois de encher o balão faz a mágica de engolir o balão e depois a da fita que sai da boca. Tudo isso é feito em tom de celebração e palmas ritmadas da plateia, que acompanha o ritmo de uma música circense. Por fim, mostra novamente os boletos, e num passe de mágica transforma os boletos em uma legenda que diz: “Contratada”.

---

<sup>99</sup> Este momento se localiza dentro da sequência dos sinais 27 e 28 no roteiro (Apêndice B). A cena pode ser acompanhada pela gravação, Disponível em: <[https://youtu.be/hMHQVjUeLo0?si=y01eVFRj\\_FDF53Sf&t=3439](https://youtu.be/hMHQVjUeLo0?si=y01eVFRj_FDF53Sf&t=3439)> Acesso em: 20 de mai. 2025.

**Figura 35** - Momento final do espetáculo.



Fonte: Arquivo pessoal. Crédito: Thiago Sabino.

Se no início a palhaça, como diretora executiva e gerente comercial ergue o peito e ensaiá sua fala com altivez, ao final vemos um corpo que já não sustenta a lógica da impostação, mas revela comicamente a falênciam dessa estratégia de maneira celebrativa. A figura que almejava o topo da hierarquia, termina por se afirmar justamente no fundo da pirâmide simbólica, no fracasso assumido na presença da palhaça. Esse movimento de queda, no entanto, não representa uma derrota, mas sim o próprio motor da comicidade: é no fracasso que reside a potência de reinvenção e no desajuste que emerge a verdade poética da figura cômica.

Ao final, o que se afirma não é a ascensão social esperada pela lógica da vaga de diretora executiva, mas sim a revelação de uma identidade que emerge do colapso dessa lógica. É a partir da queda — da posição de prestígio, do ideal profissional, da imagem controlada — que a figura cômica se constitui e encontra sua potência. A comicidade, nesse contexto, opera como um dispositivo de inversão, que transforma o fracasso em linguagem e subverte a ordem das coisas por meio da performance do desajuste.

Esse momento celebrativo ao final do espetáculo pode ser compreendido à luz da *catarse cômica*, entendida como uma forma de “purgação” que não se dá pela superação trágica, mas pela liberação do riso diante da *contradição*, do desajuste e do absurdo da

condição humana. A trajetória da palhaça — marcada por sucessivas tentativas frustradas de adequação, pequenos fracassos acumulados e uma *lógica subversiva* que reconfigura a realidade — culmina em uma espécie de reconciliação com o próprio desencaixe.

Para dar continuidade a essa análise, serão examinadas a seguir, algumas maneiras pelas quais esses aspectos da comicidade se manifestam por meio dos procedimentos cômicos do *erro*, da *progressão* e da *repetição*.

### 3.3.2 Erro e progressão

A cena do sapato, analisada anteriormente, já introduz elementos para a compreensão da lógica cômica no que diz respeito ao *erro* e à tentativa de solução de um problema. Nela, a figura cômica responde a um imprevisto com uma sucessão de ações que, embora bem-intencionadas, acabam ampliando o grau de desajuste. Trata-se de uma construção baseada no fracasso que gera comicidade justamente pelo descompasso entre a intenção da personagem e o resultado alcançado.

O mesmo tipo de construção pode ser observado na cena da limpeza da cadeira, ainda no perfil da diretora executiva, já que a cena também conta com o erro como motor da ação. No entanto, nela, é possível ver de maneira mais evidente o procedimento da progressão combinado ao do erro, uma vez que cada tentativa de resolução do problema inicial desencadeia novos impasses que se somam e se amplificam ao longo da cena.

Nesta cena (07:55 - 12:41),<sup>100</sup> ao se aproximar da cadeira, a palhaça percebe algo inesperado nela, então lança um olhar para o público, depois para a sala de entrevista, e discretamente estica o dedo indicador começa a movê-lo em direção à cadeira. Tentando não chamar atenção ela se mantém conectada ao mesmo tempo com a cadeira e com a sala de entrevista. Quando aproxima o dedo do encosto da cadeira, o desliza levemente pelo encosto, como se quisesse verificar se está limpo. Depois disso, olha para o dedo e reage em choque diante da sujeira encontrada, sensação que imediatamente compartilha com a plateia.

Tentando resolver o impasse, raspa o dedo de volta na própria cadeira, como se a utilizasse para se limpar. Fica brevemente satisfeita com a solução improvisada, mas logo percebe que agora os dois lados do dedo estão sujos. Reage à situação com indignação,

---

<sup>100</sup> Este momento se localiza antes do sinal 1 no roteiro (Apêndice B). A cena pode ser acompanhada pela gravação através do link, Disponível em: <<https://youtu.be/hMHQVjUeLo0?si=I9SSIR-2XMOYZ4RQ&t=475>> Acesso em: 2 de mai. 2025.

sustenta o dedo no ar como um problema a ser resolvido e decide buscar algo em sua bolsa. No entanto, ao tocar na bolsa com o dedo sujo, percebe que também a contaminou. Ao perceber isso, reage batendo a mão na perna — o que a faz sujar a própria roupa. Diante do agravamento da situação, suspende o dedo no ar, como se desse um “basta”, fazendo um gesto definitivo com a outra mão. Mantendo o dedo intocado, vasculha a bolsa com a outra mão e retira um pequeno frasco de álcool. Nesse momento, uma música alegre e ritmada começa a tocar. Ela borrifa o dedo e sente alívio. Mas não para por aí: decide higienizar todos os outros dedos um a um.

Logo em seguida, tenta pegar algo na bolsa com a mão recém-limpa, mas se dá conta de que voltou a sujá-la ao tocar na parte contaminada. Borrifa novamente, desta vez em toda a mão. Com o dedo ainda suspenso, retira um pacotinho de lençóis da bolsa.

**Figura 36** - Cena da limpeza.



Fonte: Arquivo pessoal. Crédito: Thiago Sabino.

Como a mão está molhada, esforça-se para puxar um lenço com a mesma mão que segura o pacote — e nesse esforço, acaba esticando a língua involuntariamente para fora da boca. Consegue finalmente extrair o lenço e começa a limpar cuidadosamente o dedo e os demais, soltando um grande suspiro de alívio ao finalizar cada um.

Em seguida, volta seu olhar para a cadeira e decide limpá-la também. Primeiro higieniza a parte superior e apoia sua bolsa. Depois, passa a limpar meticulosamente o encosto, o assento e cada parte da cadeira, de um lado ao outro, acompanhando levemente o ritmo da música com os gestos. Ao retornar ao ponto inicial, inspeciona com satisfação o resultado e se entusiasma ao ver a sujeira removida.

No entanto, logo percebe um novo problema: não há uma lixeira por perto. Procura atentamente pelos cantos, à frente e atrás, mas encontra nada. Começa então a alternar o lenço sujo de uma mão para a outra, tentando descobrir o que fazer com ele. Após um instante de hesitação, tem uma ideia: com um gesto rápido e preciso, faz o lenço desaparecer como num passe de mágica diante da plateia. Em seguida, reage com orgulho e compartilha sua conquista com o público, como quem supera um desafio com criatividade e elegância cômica.

Nesta cena de curta duração, pode-se observar que a sua natureza cômica reside no erro, cujas respectivas tentativas de resolução, vão escalando até um acúmulo de problemas. O primeiro erro se manifesta já no gesto inicial, quando a palhaça, ao verificar a sujeira da cadeira, tenta solucionar o problema raspando o dedo no mesmo local sujo, imaginando que a raspada eliminaria a sujeira. Esse gesto, movido por um impulso aparentemente lógico, ao invés de resolver, apenas agrava a situação. Trata-se de um gesto que revela um *erro* de julgamento: ao usar a cadeira para se limpar, ela não elimina a sujeira, mas a espalha, criando um novo impasse.

Esse tipo de *erro*, que surge da tentativa de resolver uma situação de forma improvisada ou impulsiva, gera um *efeito cômico* ao frustrar a expectativa de sucesso. A comicidade aqui se apoia na discrepância entre a intenção (limpar o dedo) e o resultado (sujá-lo ainda mais), o que provoca no público tanto o reconhecimento da falha quanto a antecipação de novos desdobramentos.

É nesse ponto que se instala o segundo procedimento: a *progressão*. Cada nova ação da palhaça, motivada pela tentativa de controlar o problema inicial, desencadeia outro pequeno desastre, intensificando gradativamente o quadro de descontrole. A dinâmica de progressão se faz presente na cadeia de ações que se desenrola: ao perceber que sujou a bolsa, suja também a roupa; ao tentar limpar o dedo com álcool, precisa limpar os outros dedos; ao pegar algo com a mão limpa, suja novamente; ao tentar pegar um lenço, se atrapalha com a coordenação motora e projeta a língua para fora involuntariamente.

Essa *progressão* opera como um verdadeiro efeito de bola de neve: pequenas falhas iniciais vão se acumulando e se retroalimentando, criando um acúmulo de situações-problema

que escapam ao controle da palhaça. O que começa com um simples dedo sujo se torna, em poucos minutos, uma sequência de impasses que afetam objetos, roupas e até a própria dinâmica de ação em cena. Essa sobreposição de problemas gera um ponto de saturação — um limite dramatúrgico — que exige a quebra da lógica anterior e a emergência de uma nova solução.

É nesse contexto que o gesto mágico de fazer o lenço desaparecer funciona como uma espécie de “acordo” entre a palhaça e o público de que o ciclo já pode ser interrompido, a partir de uma ressignificação da ação, que neste caso seria encontrar uma lixeira. Trata-se de uma saída inusitada, que rompe com a lógica do acúmulo e aponta para uma resolução inesperada, não funcional, mas lúdica — reforçando o aspecto poético da cena e a lógica da palhaça.

Assim, a comicidade se constrói não apenas pela falha reiterada, mas pelo modo como essa falha se acumula e se intensifica até que algo precise ser feito para mudar a dinâmica. A figura cômica, ao invés de sucumbir ao colapso, encontra nesse acúmulo a oportunidade para a virada cênica. Ao transformar o caos em jogo, a palhaça reafirma sua lógica própria — uma lógica que é, ao mesmo tempo, subversiva e essencialmente cômica.

### 3.3.3 A repetição

A *repetição* como procedimento cômico, opera no espetáculo tanto como estrutura de construção dramatúrgica quanto como mecanismo de intensificação do desajuste. Pode-se observar esse procedimento ora como *repetição* de uma mesma ação, ora como retorno de um padrão de comportamento ou de reação gestual diante de diferentes situações.

Ao longo do experimento cênico, essa *repetição* contribui para evidenciar o fracasso da personagem em se adequar às normas implícitas do ambiente corporativo. Cada nova tentativa de preenchimento de uma vaga é marcada por um padrão recorrente: a palhaça expressa ter esperança com a nova oportunidade, se adapta visualmente a um novo perfil, ensaiá sua conduta de forma a parecer compatível com a vaga e assim por diante. Esse ciclo se repete com variações, como uma espécie de reconfiguração cômica de um mesmo impasse.

Um exemplo claro do uso da *repetição* está na sequência em que a palhaça tenta manter a aparência de controle diante de pequenos imprevistos. A cada novo erro, seja o sapato que escapa, o dedo sujo, o absorvente fora de hora ou o rasgo na roupa, a figura cômica reage com gestos de indignação, reorganização, tentativa de contenção ou disfarce. A

*repetição* dessas reações atua na construção de sentido ao explicitar a persistência da personagem em tentar restaurar a ordem, mesmo quando tudo à sua volta indica o contrário. Esse padrão repetitivo reforça a ideia de uma luta cômica contra o colapso.

Além disso, a *repetição* também pode ser observada em pequenos gestos: como o de folhear o currículo mais de uma vez para se reafirmar; a troca insistente do lenço de uma mão para a outra; ou mesmo a repetição da palavra “habilidosa”, na versão mais recente do espetáculo, como um mantra que tenta sustentar uma imagem já em queda. Esses gestos e palavras reiteradas criam uma atmosfera que ecoa a tensão entre o que a palhaça deseja controlar e o que escapa ao seu domínio.

Em termos dramatúrgicos, a *repetição* opera como um reforço do desajuste: quanto mais a palhaça repete um gesto ou insiste em uma estratégia falha, mais evidente se torna a distância entre sua intenção e o resultado alcançado. No plano simbólico, essa insistência aponta para uma espécie de resistência como se, diante do fracasso iminente, a personagem reafirmasse sua presença por meio do fazer, mesmo que esse fazer seja disfuncional.

Outra possibilidade que se pode perceber é a dramatização do fracasso com as ações que sucedem o preenchimento das vagas. A cada vaga preenchida a palhaça entra em um ciclo de ações e gestos que se repetem sendo os principais deles a ação de rasgar o currículo e a ação de retirar algo da bolsa que reforça sua condição de desemprego.

Esse último exemplo pode ser percebido nas três primeiras vagas preenchidas. Após o primeiro anúncio de vaga preenchida e o ciclo inicial de frustração, a palhaça rasga o currículo (22:28 - 23:25),<sup>101</sup> depois se senta na cadeira e retira uma carteira da sua bolsa e a abre revelando que está vazia e demonstrando desapontamento. Após o segundo anúncio da vaga preenchida e também do ciclo inicial de frustração, a palhaça rasga o outro currículo (29:42 - 30:16),<sup>102</sup> depois se senta na cadeira e, dessa vez, retira um boleto, reagindo com maior desapontamento e compartilhando a situação com a plateia. Após o terceiro anúncio da vaga preenchida e também do ciclo inicial de frustração, a palhaça rasga currículo (39:00 - 39:47),<sup>103</sup> depois se senta na cadeira e agora retira vários boletos, começa a folheá-los e a recitar seus respectivos valores que ainda deverão ser pagos.

---

<sup>101</sup> Este momento se localiza dentro da sequência do sinal 4 no roteiro (Apêndice B). Cena disponível em: <<https://youtu.be/hMHQVjUeLo0?si=9QUdStapQ5Qgacds&t=1348>> Acesso em: 10 de mai. 2025.

<sup>102</sup> Este momento se localiza dentro da sequência do sinal 7 no roteiro (Apêndice B). Cena disponível em: <<https://youtu.be/hMHQVjUeLo0?si=cjuvBvneVP75dgDX&t=1783>> Acesso em: 10 de mai. 2025.

<sup>103</sup> Este momento se localiza dentro da sequência do sinal 15 no roteiro (Apêndice B). Cena disponível em: <<https://youtu.be/hMHQVjUeLo0?si=b3dBasl01mNceDcR&t=2340>> Acesso em: 10 de mai. 2025.

**Figura 37** - Primeira cena de vaga preenchida, momento da carteira vazia.



Fonte: Arquivo pessoal. Crédito: Humberto Araújo.

Essa repetição funciona como uma espécie de espelho da sua situação precária: quanto mais ela fracassa em conseguir a vaga, maior é a carga de responsabilidades e frustrações que carrega — literal e metaforicamente — dentro da bolsa. Os boletos passam a representar não só os custos concretos de sua vida financeira, mas o acúmulo de fracassos, expectativas frustradas e cobranças que se intensificam a cada negativa. O gesto, portanto, revela um processo de desgaste progressivo da figura cômica, amplificando sua vulnerabilidade diante do público, gerando identificação.

Como observa Denis Camargo:

[...] quando os erros [...] e os fracassos [...] começam a surgir, a audiência aceita, se sente confortável para rir e, de certa forma, inicia-se ali um processo de torcida a favor dela. Acreditamos que esse envolvimento da audiência é realizado pelo ‘espelhamento’, processo de identificação. Afinal, quem nunca errou ou fracassou em algum momento na vida? (CAMARGO, 2025, resposta ao questionário elaborado pela autora)<sup>104</sup>

Esse processo de identificação descrito por Denis Camargo revela um aspecto fundamental da comicidade na palhaçaria: sua capacidade de construir empatia. Quando a

---

<sup>104</sup> Informação extraída do questionário respondido pelo diretor do espetáculo, que pode ser encontrada no **APÊNDICE A**.

figura cômica falha ou se frustra, ela convida o público não apenas a rir do infortúnio, mas a reconhecer nesse infortúnio algo de si. É nesse “espelhamento” — termo empregado por Denis — que reside uma força relacional potente.

Quando essa falha se dá por meio da *repetição* ela ganha novas camadas de complexidade. O público, ao reconhecer o padrão e a forma como esse padrão vai se redimensionando, é convidado a rir da percepção compartilhada de que “sempre pode ficar pior”. Esse padrão atua como uma interrupção que faz a palhaça voltar sempre ao ponto inicial, que a leva inevitavelmente a uma nova repetição.

Nesse sentido, na terceira vez, quando os boletos parecem ter se multiplicado, tem-se o ápice desse padrão, revelando a insistência teimosa da figura cômica, que persiste em tentar, mesmo diante da previsível frustração. Trata-se de um *riso* que emerge da identificação, da empatia e da exposição crua de uma realidade comum: a de quem precisa continuar tentando, mesmo quando tudo parece conspirar contra.

Embora o *riso* não tenha sido o foco central desta seção, ele permanece como um elemento latente na construção da comicidade ao longo do espetáculo. Como foi possível observar, a comicidade se sustenta em uma lógica dramatúrgica que articula contradições, falhas e subversões gestuais, produzindo uma gama de afetos que nem sempre se traduzem em *risos* imediatos. Diante disso, no próximo tópico, irei abordar o riso mais profundamente a partir dos desafios enfrentados durante o experimento cênico no que diz respeito à recepção da plateia, refletindo sobre as múltiplas camadas que permeiam a relação entre a performance e a resposta do público.

### **3.4 Reflexões sobre os desafios encontrados**

Embora este capítulo tenha evidenciado até aqui, de que maneira o espetáculo *Entrevista de Emprego* se articula com os conceitos desenvolvidos ao longo da tese, considero importante também reconhecer os desafios que enfrentei no decorrer das apresentações, desde a temporada de 2022 até a sequência mais recente, em 2024. As cenas e os momentos analisados até aqui foram escolhidos por sua relevância na construção da comicidade e por exemplificarem como os fundamentos da gestualidade cômica se manifestam nesse trabalho cênico. No entanto, nem sempre esses e outros momentos do espetáculo tiveram o efeito cômico esperado.

Ao longo das apresentações, percebi que trechos que em alguns momentos geraram *riso*, em outros resultaram em silêncio ou reações mais discretas. Essas variações me levaram a refletir sobre a performance gestual e sobre como, quando o gesto não encontra sua forma plena — seja por falha na execução, no tempo ou na escuta —, o efeito cômico pode se enfraquecer ou mesmo se perder na relação estabelecida em cena.

Vale destacar, nesse sentido, que a comicidade — como já discutido anteriormente — não se limita ao riso. Ela pode se expressar também por meio de outras formas de afetação, como o prazer, a identificação, a empatia, entre outras experiências que mobilizam o público. No espetáculo, por exemplo, foi possível observar diferentes reações que não se manifestaram necessariamente em forma de *riso*, mas que evidenciam o envolvimento afetivo da plateia com a narrativa e com a figura cômica. Em determinados momentos, por exemplo, quando uma vaga é preenchida e a palhaça percebe que está ficando “para trás”, algumas pessoas do público expressam, em coro espontâneo, um sonoro “Ah, não...”, revelando indignação e solidariedade diante da situação frustrada. Já na cena final, quando a palhaça enfim conquista a vaga, a reação coletiva se transforma em um “Aêêê!!!!” comemorativo, acompanhado de palmas e exclamações de alegria, como se a conquista fosse também do público.

Essas respostas, ainda que não configurem o *riso* propriamente dito, integram a experiência cômica ao estabelecerem uma ponte afetiva entre cena e plateia. São manifestações que evidenciam o modo como a comicidade, na palhaçaria, é vivida de forma compartilhada, produzindo envolvimento, engajamento e, muitas vezes, comoção.

Ainda assim, entre os diversos sinais emitidos pelo público, o *riso* ocupa um lugar de destaque na escuta de quem está em cena. Para a(o) palhaça(o), ele funciona muitas vezes como um indicativo da qualidade da conexão estabelecida com o público. Atua como uma espécie de “termômetro” do jogo, revelando o grau de sintonia entre artista e plateia. A ausência do riso, portanto, não necessariamente compromete o valor da cena ou sua potência expressiva, mas pode sinalizar, para quem atua, que há algo no jogo, no tempo, na construção da relação ou da gestualidade, que pode ser melhor comunicado.

Como bem lembra Lecoq: “[...] o público sabe perfeitamente quando é justo. Se ele não sabe por quê, nós devemos sabê-lo, pois somos, além de tudo... especialistas” (LECOQ, 2010, p. 48). A observação do pedagogo francês reforça, assim, que a experiência da cena é compartilhada, mas a responsabilidade pela construção desse vínculo é, sobretudo, da(o) artista.

Tendo isso em vista, é importante lembrar que não há como pensar palhaçaria sem considerar o público pois é justamente na relação com ele que a comicidade dessa figura cômica se atualiza e se concretiza. Por ser uma arte essencialmente relacional, como já vem sendo discutido ao longo da pesquisa, a palhaçaria se constrói no presente da cena a partir do jogo entre quem atua e quem assiste, sendo portanto o riso, o silêncio, o olhar atento ou disperso, elementos que funcionam como respostas que podem alimentar ou até mesmo tensionar o jogo cômico.

Por isso, ainda que esta pesquisa não tenha tratado desse aspecto até aqui, torna-se inevitável refletir sobre ele. Entretanto, minha intenção com isso não é falar especificamente da recepção — o que jamais caberia em um tópico — mas apenas usar o exemplo das variações de recepção percebidas, para refletir sobre os aspectos relacionados à minha performance cômica gestual. Ou seja, a ideia aqui é refletir aspectos da performance que possam ter gerado inconsistências na recepção do jogo cômico proposto.

O espetáculo *Entrevista de Emprego*, embora ainda esteja em processo de circulação, experimentação e amadurecimento, já foi apresentado em diferentes contextos desde sua criação. Passou por espaços culturais de pequeno e médio porte, geralmente com público adulto e habituado ao teatro, assim como por ambientes não convencionais, destinados a jovens e jovens adultos, como escolas de Ensino Médio e turmas da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Ao longo dessas apresentações, percebi que a reação da plateia pode variar significativamente e, quando isso ocorre, tem grande potencial de influenciar a dinâmica da cena.

É evidente que diferentes contextos socioculturais, faixas etárias, adaptações a espaços alternativos e até mesmo questões técnicas influenciaram algumas apresentações — o que é algo bastante comum na execução de projetos culturais, especialmente quando realizados em formatos diversos e sob condições variáveis. Em alguns casos, como nas apresentações em escolas por exemplo, tive a impressão de que o tipo de humor proposto exigia uma atenção e um grau de envolvimento que nem sempre estavam presentes.

Contudo, os desafios de recepção sempre nos dizem algo mais sobre a nossa própria performance, sobre o que funciona e o que talvez não funcione tão bem, o que ainda pode ser melhorado e até mesmo sobre a forma como lidamos, como artistas, com as adversidades. Esses desafios não desvalorizam o trabalho, mas apontam para a complexidade que envolve a construção da comicidade em cena: ela não depende apenas do que é feito, mas essencialmente de como é feito e também de como é recebido. E justamente por se tratar de

uma arte do encontro, cada apresentação se torna única, sujeita a ruídos, mas também aberta a descobertas.

Ao longo da primeira temporada do espetáculo, a resposta da plateia parecia mais consistente: muitos dos efeitos cômicos funcionavam de maneira semelhante ao longo das apresentações, geralmente provocando *risos*. Ainda assim, já era possível perceber que algumas *gags* se integravam melhor à estrutura dramatúrgica, enquanto outras apresentavam um desempenho mais errático. Com o tempo, à medida que o espetáculo foi sendo reapresentado em diferentes ambientes, essa oscilação no efeito cômico tornou-se mais evidente, revelando a instabilidade de certos momentos dentro do espetáculo.

Considerando a maneira como a comicidade foi performada percebo hoje, que a minha relação com o público ainda pode ser melhor desenvolvida em cena. Mesmo que o diretor do espetáculo sempre reafirme a necessidade do jogo e da cumplicidade, além de propor mecanismos para que isso seja melhor trabalhado em cena, devo reconhecer que nem todas as vezes eu consegui sustentar esse vínculo de forma contínua e fluida nas apresentações.

Em algumas dessas apresentações mais silenciosas ou com o público disperso, minha atenção parecia mais voltada para a realização das ações e para o cumprimento das sequências previamente estabelecidas do que para a escuta efetiva do público presente. Essa priorização da execução técnica, ainda que compreensível diante do desafio de manter a precisão do trabalho, por vezes resultou em uma relação mais distanciada, o que certamente impactou na intensidade das reações e no engajamento da plateia.

Nesse sentido, como bem observa Denis Camargo sobre algumas apresentações do espetáculo:

[...] quando a plateia não tinha uma boa reação, eu percebia que a atriz comandava o espetáculo e confiava que a técnica poderia salvá-la. [...] Nesse caso, particularmente, eu não considerava essa ação a mais viável porque a palhaça precisa jogar com esse bloqueio do público ou com os próprios ou reais fracassos. [...] Essa opção nunca será fácil de ser executada, precisa de muito engajamento, honestidade ou franqueza por parte da palhaça. (CAMARGO, 2025, resposta ao questionário elaborado pela autora)<sup>105</sup>

A observação do diretor destaca a delicadeza do estado de jogo da palhaça, que não pode ser sustentado apenas por recursos técnicos ou fórmulas pré-estabelecidas, mas requer

---

<sup>105</sup> Informação extraída do questionário respondido pelo diretor do espetáculo, que pode ser encontrada no APÊNDICE A.

uma entrega sincera e uma escuta apurada daquilo que se apresenta no momento. Nesse jogo com o risco, a(o) palhaça(o) não deve se esquecer do desconforto do silêncio ou da ausência de resposta, mas transformar essas situações em possibilidade de relação.

Como a arte da palhaçaria se sustenta na capacidade da figura cômica de criar conexão com a plateia, a capacidade de se manter responsiva é fundamental para que o jogo cômico se estabeleça de fato. Quando essa conexão não se concretiza, seja por falta de disponibilidade ou presença plena, o risco é de que o trabalho se torne menos relacional, enfraquecendo justamente aquilo que dá vida à comicidade: o encontro.

Por mais que haja uma execução técnica que exija atenção a detalhes, é muito importante que essa precisão não sufoque a escuta e a disponibilidade da cena. A presença da(o) palhaça(o) não se sustenta apenas na qualidade do gesto ou na eficácia da ação cômica, mas na sua capacidade de permanecer em estado de jogo, atenta ao tempo do público e sensível às sutilezas do momento.

Nas apresentações em que consegui sustentar essa conexão, era nítido como o ritmo da cena e as reações do público ganhavam mais força. Lembro de uma apresentação em particular, realizada em uma escola da EJA<sup>106</sup>, dentro de uma sala de aula adaptada. A proximidade com o público e a troca que se estabeleceu naquele espaço fizeram com que o jogo fluísse de forma tão envolvente que me senti à vontade para improvisar mais — e até me arrisquei a fazer um espacate<sup>107</sup> durante a cena do sapato que é lançado involuntariamente para fora do pé (já relatada anteriormente).

Essa ação, que não existia originalmente na cena, surgiu como desdobramento do gesto de descer “com elegância” para resgatar o sapato. Ao perceber a intensidade da conexão que vinha sendo construída com o público desde o início da apresentação, senti que podia explorar ainda mais o jogo, inserindo a clássica queda “accidental” em espacate. O gesto, inesperado e fisicamente expressivo, foi acolhido com muito riso e entusiasmo pela plateia.

Esse momento mostra que, quando o jogo flui, a(o) palhaça(o) se empolga, se entrega mais e se permite ir além do que foi planejado. Há uma liberdade maior para escutar o público, se adaptar ao momento e deixar que a comicidade aconteça de forma viva, através da conexão. Essa entrega só acontece quando o vínculo está bem estabelecido, e é isso que alimenta a potência da cena cômica. Como afirma Morrison:

<sup>106</sup> Educação de Jovens e Adultos.

<sup>107</sup> Movimento habilidoso de abertura das pernas em sentidos opostos formando um ângulo de 180 graus no solo.

O lado da conversa que cabe ao público é a sua resposta — o riso, a ausência de riso, a empatia, o desinteresse ou o tédio. E cabe ao palhaço escutar esse lado da conversa, pois é ele que o guiará sobre para onde seguir. Se o público está gostando de algo, o palhaço deve aprofundar-se nessa direção. (COBURN; MORRISON, 2013, n.p)<sup>108</sup>

Esse momento vivido em cena parece dar concretude ao que a mestra propõe: a escuta do público como elemento orientador da criação no instante. Quando a relação está estabelecida, o jogo ganha potência e se renova com base na resposta da plateia. Essa entrega só acontece quando o vínculo está bem estabelecido, e é isso que alimenta a potência da cena cômica.

Essa conexão que vivenciei nessa apresentação específica, se deu a partir de uma capacidade de envolvimento que eu percebia refletir no olhar, na respiração e na intensidade dos movimentos, como se esses elementos reunidos construissem uma ponte conectando a palhaça e o público. Estar em estado de palhaça, naquele momento, significava manter-se porosa às reações da plateia, agindo e reagindo com um corpo dilatado e disponível para o jogo que se desenrolava ali, mesmo dentro da estrutura cuidadosamente elaborada do espetáculo.

Lembro-me especialmente de respirar junto com a plateia naquele dia, como se o fôlego da cena fosse compartilhado, criando um ritmo comum que conduzia o tempo cômico e o percurso das ações no espaço. Foi essa sintonia entre corpo, estado, olhar e respiração que permitiu que o gesto inesperado surgisse como um desdobramento natural da relação que havia sido construída desde o início da apresentação.

Por outro lado, no caso de outras apresentações em que, como observado pelo diretor, a reação da plateia não correspondia ao efeito cômico esperado e eu seguia adiante com as ações, isso resultava em uma quebra de conexão. Nesses momentos, eu percebia justamente o oposto do que ocorrera naquela apresentação da EJA: havia um descompasso entre olhar, respiração e estado. O corpo parecia agir de forma isolada, sem o refinamento que sustenta o jogo cômico em tempo real. A gestualidade, em vez de nascer do diálogo com o público, parecia apenas executada conforme a sequência ensaiada, sem a renovação que vem da troca.

Em relação à comicidade, em alguns momentos essa desconexão podia até levar a um efeito de “bola de neve” ao contrário, no qual tornava-se cada vez mais difícil restabelecer a conexão com a plateia. Na palhaçaria, esse é um momento bastante delicado tendo em vista

---

<sup>108</sup> “The audience’s side of the conversation is their response – their laughter, their lack of laughter, their empathy, their disinterest or their boredom. And it is the clown’s task to listen to the audience’s side of the conversation because it will guide him where next to go. If the audience is enjoying something then the clown should go further in that direction” (COBURN; MORRISON, 2013, n.p, tradução minha).

que a decisão de seguir adiante sem conexão pode ir contra a própria natureza da figura cômica. Por mais difícil que seja o fracasso “real” de uma proposta cômica em cena é preciso saber “[...] aceitar o que lhe for ofertado e jogar com o que veio da plateia”(CAMARGO, 2025, resposta ao questionário elaborado pela autora).<sup>109</sup>

Para além da questão da conexão com a plateia também houveram algumas situações em que eu percebia que, por alguma razão, eu não conseguia comunicar a situação e, por isso, o jogo cômico se perdia. Nesses casos, me parecia que a ausência da precisão dos gestos e do tempo da cena também influenciavam na recepção, por não alcançarem a comunicação necessária.

Em alguns casos que me exigiam maior “limpeza” e precisão na gestualidade, a presença de uma quantidade excessiva de gestos acabava comprometendo a comunicação da ação. Essa excessiva gesticulação, muitas vezes motivada pela tentativa de manter o ritmo cômico, pode acabar confundindo a plateia quanto à intenção da cena. Como observa Dario Fo, a gesticulação excessiva ou desequilibrada pode se tornar algo prejudicial na cena e afirma que a gestualidade deve ser "balanceada e manter-se em um equilíbrio justo, para que não seja inútil ou afetada" (FO, 1988, p. 62).

A gesticulação que percebi ter executado em alguns momentos, pode ter contribuído com o enfraquecimento do efeito cômico, que depende, entre outras coisas, da nitidez da proposta e da inteligibilidade dos movimentos. Em vez de favorecer a comicidade, o excesso gestual tende a gerar ruído, prejudicando o ritmo e a lógica da cena. Esse aspecto me leva a refletir sobre a importância do equilíbrio entre estado e a precisão da gestualidade. É preciso saber respirar junto com a plateia, se conectar com ela, mas também saber dosar a energia e calibrar os gestos para que eles não se tornem dispersos ou excessivamente ilustrativos.

Outro ponto que também observei, foram algumas *gags* ainda “mal resolvidas” dentro da cena que, por alguma questão de inconsistência na execução, funcionam algumas vezes e em outras não. Essas *gags* também podem funcionar parcialmente, sendo que uma parte funciona bem mas o desfecho não funciona tão bem ou vice-versa. Um exemplo é uma cena que ocorre dentro do perfil da Gerente Comercial (27:20 - 29:10).<sup>110</sup> Durante um ensaio imaginário para a entrevista, a palhaça prende accidentalmente a caneta em seu cabelo, o que desencadeia uma pequena batalha corporal para tentar removê-la. Após uma série de tentativas frustradas, consegue finalmente se libertar da caneta e, para se livrar dela de

<sup>109</sup> Informação extraída do questionário respondido pelo diretor do espetáculo, que pode ser encontrada no **APÊNDICE A**.

<sup>110</sup> Este momento se localiza dentro da sequência do sinal 5 no roteiro (Apêndice B). Disponível em: <<https://youtu.be/hMHQVjUeLo0?si=vq759WUNjrtR0wW-&t=1640>> Acesso em: 13 de mai. 2025.

maneira elegante, realiza um truque de mágica, fazendo-a desaparecer diante da plateia. A reação de encantamento do público a enche de orgulho, e ela retorna triunfante à cadeira. No entanto, logo percebe que o currículo não está mais visível. Inicia então uma busca atrapalhada pelo documento, sem notar que ele estava preso sob seu próprio braço. Ao levantar os braços, o currículo cai no chão. Constrangida, a palhaça o recolhe e se senta novamente, encerrando a sequência em tom de leve embaraço.

Embora na gravação do espetáculo seja possível ouvir o *riso* da plateia durante essa cena, pode-se perceber que se trata de um *riso* mais pontual e esparso, como se cada espectador processasse a situação em tempos distintos. Talvez isso se deva a uma certa premeditação das ações, por exemplo, na pressa em embaralhar a caneta no cabelo e em chegar no ápice do problema, no caso, o embaraço. O que pode ter relação ainda com a percepção do ritmo, que aqui se apresentou de maneira acelerada, sem levar em consideração o tempo da relação com o público.

Nas palavras de Denis Camargo:

Durante a execução do espetáculo o “tempo cômico” varia de acordo com a relação estabelecida (conexão) com a plateia. Por outro lado, existe um entendimento de execução da atriz-palhaça que domina o tempo cômico e que ainda procura respeitar o tempo de entendimento de sua plateia. A ideia é a de respeitar esse tempo de construção na imaginação dramática do espectador, senão ele é atropelado e o tempo cômico não se estabelece. (CAMARGO, 2025, resposta ao questionário elaborado pela autora)<sup>111</sup>

Ao apressar a progressão do problema e seu desfecho, a cena parece ter perdido a possibilidade de construção gradual da tensão cômica, comprometendo o tempo de assimilação da plateia.

Em vez de permitir que o público acompanhasse e reagisse a cada etapa da *gag* — da surpresa à frustração, do alívio à nova confusão —, avancei a cena de forma apressada, deixando pouco espaço para o ajuste das ações em resposta às reações do público. A pressa em seguir adiante comprometeu o entendimento da ação e esse descompasso entre ação e recepção pode ter enfraquecido o efeito cumulativo da comicidade, resultando em reações mais dispersas ou contidas.

Essa *gag* contou com reações diferentes em apresentações também diferentes. Acredito que essa oscilação esteja relacionada a uma inconsistência na execução,

---

<sup>111</sup> Informação extraída do questionário respondido pelo diretor do espetáculo, que pode ser encontrada no APÊNDICE A.

especialmente no que diz respeito ao ritmo e à precisão da ação. Quando a sequência de movimentos não está suficientemente precisa ou bem delimitada, o público pode ter dificuldade para compreender a lógica interna da *gag* — isto é, a relação entre a premissa e a contradição da situação. Essa falta de precisão compromete a construção da expectativa, que é um dos pilares do efeito cômico, e enfraquece a potência da cena.

Além disso, como essa *gag* é composta por uma sucessão de ações que se encadeiam — enrolar o cabelo, lutar para soltar a caneta, a mágica, a perda e a redescoberta do currículo — qualquer falha em uma dessas etapas pode comprometer a progressão e o desfecho da cena. O risco é que o público não acompanhe o raciocínio da palhaça, o que dilui o impacto do humor.

Esse tipo de desafio evidencia a delicadeza da temporalidade cômica e a importância da precisão gestual na construção da comicidade. Quando a sequência não está suficientemente afinada com o tempo da plateia, o risco é que a comicidade se disperse, e o momento perca força. Por isso, penso que o trabalho da(o) palhaça(o) e, de forma mais específica, da gestualidade cômica, exige um tipo particular de presença e de entrega ao jogo e à relação, mas que também saiba operar com rigor técnico, organizando os elementos da cena para que o efeito cômico possa emergir.

Assim, a execução com foco na gestualidade, exige um trabalho refinado da(o) artista em relação à plateia e também em relação ao próprio corpo em cena — seus limites e sua expressividade. Em momentos nos quais esse equilíbrio não se sustenta, a comicidade corre o risco de se diluir, revelando a importância de um treinamento constante e de um processo contínuo de revisão do próprio fazer.

Ao reconhecer essas fragilidades na minha execução, abro espaço para um entendimento sobre os fatores que envolvem a gestualidade cômica na cena. A troca com o público, o domínio da sequência gestual e a relação com o presente são dimensões que se inter-relacionam e que, quando bem alinhadas, podem potencializar esse tipo de trabalho. Quando não, evidenciam o quanto o *riso*, longe de ser garantido, é resultado de uma construção delicada, relacional e por vezes imprevisível.

É importante considerar também que o espetáculo ainda está em processo de amadurecimento. Como toda obra cênica, ele segue em transformação a cada nova apresentação, sendo moldado pelas respostas do público, pelas condições dos espaços e pelo refinamento artístico. Cada apresentação funciona como um laboratório, no qual é sempre possível testar os limites e as potências do jogo cômico.

## Considerações finais

Chego a estas considerações finais com a sensação de que muitos pontos foram conectados e que tantos outros ainda estão em processo de conexão. Quando iniciei esta pesquisa, afirmei que meu percurso como aprendiz, artista e docente se deu a partir da tentativa de construir sentidos entre experiências fragmentadas. Foi a partir dessa articulação entre os fragmentos que encontrei caminhos para minha prática, e foi com esse mesmo gesto que dei forma a esta tese.

No primeiro capítulo, conectei pontos entre o gesto, o corpo e os fundamentos técnicos da palhaçaria. No segundo, conectei as estratégias e lógicas da comicidade à maneira como o corpo cômico pode subverter e ressignificar o mundo. E no terceiro, esses fios se entrelaçaram à experiência concreta de criação, onde o jogo gestual e a relação com o público passaram a ser analisados em uma criação autoral. Ainda assim, percebo que mesmo ao concluir esta escrita, sigo encontrando novos cruzamentos e pontos a serem costurados.

Poucos dias atrás, me lembrei da mulher que entrou esbaforida no doutorado com a ideia de pesquisar sobre palhaçaria feminina. Com o tempo — e com a escuta do próprio desejo — fui percebendo que o que me movia não era exatamente o gênero enquanto tema central, mas uma inquietação que já ecoava na minha prática: a gestualidade cômica. Um campo que me atraía intuitivamente, mas sobre o qual eu ainda não havia me debruçado teoricamente.

Esse tema, no entanto, se apresentou desde o início como um grande desafio. E segue sendo agora, enquanto tento organizá-lo em palavras conclusivas. Porque investigar a gestualidade cômica na palhaçaria é também se perguntar: De qual palhaçaria? Gestualidade cômica de quem? E para quem? Ao pensar no caminho que percorri até aqui, vejo um trajeto marcado por tentativas de pertencimento, por limitações que reconheço enquanto aprendiz, artista e docente, e por uma certa sensação de inadequação que sempre me acompanhou.

Houve momentos da minha vida em que me senti clandestina. Por não falar uma certa língua, não pertencer à uma determinada cultura, um grupo específico, ou por não dominar certos códigos compartilhados. E, de certa forma, sinto essa mesma clandestinidade em relação à gestualidade cômica que venho tentando desenvolver. Uma gestualidade permeada por influências múltiplas, mas ainda em busca de uma “voz” própria. Sempre tentei comunicar com a visualidade dos gestos e dos movimentos, talvez por sentir que as palavras

nem sempre davam conta, acreditando que a gestualidade pudesse revelar algo mais profundo sobre minha maneira de me relacionar com o mundo.

Mas como dizer mais com uma gestualidade que já nasce condicionada? Condicionada a ser bem comportada, reconhecida, eficiente, correta. Reconhecer essas camadas foi um dos maiores aprendizados deste processo. E, curiosamente, foi também nessa sensação de clandestinidade que encontrei um espelho na palhaçaria: uma arte que celebra o desvio, a inadequação e o tropeço como matéria-prima da criação.

Foi justamente a partir desse reconhecimento — de que minha própria gestualidade carregava marcas, tensões e tentativas de pertencimento — que nasceu o impulso inicial desta pesquisa. Meu desejo era compreender melhor como se dá a construção da comicidade na palhaçaria a partir da gestualidade. O intuito era investigar essa lógica da figura cômica de comunicar por meio do gestual, que sustentava a comicidade, mas também revelava camadas mais sutis de sentido. Ao longo do percurso, percebi que essa investigação não poderia se dar apenas em termos conceituais ou formais, mas exigia um processo que fosse de encontro com a minha prática como artista, docente e palhaça.

Nesse processo, o experimento com o *Entrevista de Emprego* entrou como um desdobramento natural das inquietações levantadas, funcionando como um campo de experimentação prática onde pude testar e tensionar os conceitos investigados. Mais do que ilustrar as ideias discutidas ao longo da tese, o experimento permitiu que essas ideias fossem vividas na cena, na relação direta com o público e com os imprevistos do jogo cômico.

Foi na construção e na análise desse experimento que desenvolvi maior entendimento sobre como a gestualidade cômica está diretamente ligada à qualidade da relação que se estabelece em cena. A figura da(o) palhaça(o), no espetáculo, com sua lógica própria e seu modo subversivo de existir no mundo, revelou-se como uma chave potente para investigar as tensões e os fracassos na cena cômica.

No entanto, esse percurso se iniciou realmente muito antes, nos corpos de tantos palhaços e tantas palhaças que pude ver em cena, nos meus próprios tropeços e buscas em processos de criação anteriores, nas experiências de formação que me influenciaram como aluna e como professora, nos trabalhos que me exigiram presença e jogo.

O processo de refletir sobre esse percurso me permitiu reconhecer as muitas presenças que, de forma direta ou indireta, acompanharam e nutriram esta trajetória: os mestres e mestras com quem aprendi e sigo aprendendo; as(os) artistas que me serviram de referência, tanto por suas obras quanto por seus modos de estar no mundo; parceiras e parceiros de cena e de criação, com quem compartilhei tentativas, ideias e criações; e também alunas e alunos,

cujas explorações práticas me ajudaram a reformular continuamente os caminhos da pesquisa. Cada um desses encontros deixou marcas que foram compondo as camadas dessa investigação. Esse retorno às minhas experiências vividas em torno da palhaçaria também me permitiram reconhecer a potência de uma abordagem que se dá entre o pensamento e a prática, entre o corpo que aprende e o corpo que cria.

Partindo dessa confluência entre teoria e prática, esta pesquisa teve como objetivo explorar os elementos envolvidos na manifestação da gestualidade cômica em criações e práticas da palhaçaria na contemporaneidade, a fim de contribuir com a ampliação do conhecimento prático e teórico nesse campo de estudo. Retomando o objetivo e as perguntas que orientaram esta pesquisa desde a introdução, busco refletir, nesta conclusão, sobre como tais questões foram desenvolvidas ao longo do trabalho e de que maneira os caminhos trilhados contribuíram para respondê-las.

Para isso, a investigação se orientou por quatro perguntas principais que serão retomadas nesta conclusão, conforme a seguir: Como se dá a produção do efeito cômico a partir da gestualidade nos processos criativos da palhaçaria? De que maneira a cena cômica se estrutura em trabalhos de palhaçaria que enfatizam os elementos visuais? Como a gestualidade e a vocalidade interagem na construção da comicidade na atuação de palhaças(os)? E, no contexto da formação artística, quais abordagens pedagógicas favorecem o desenvolvimento da gestualidade cômica em processos formativos voltados à palhaçaria?

Ao longo do percurso, essas questões foram sendo desdobradas por meio da análise de conceitos teóricos, da observação de artistas que constituem meu repertório estético, do aprofundamento de aspectos técnicos e expressivos da gestualidade e, sobretudo, da vivência prática no experimento cênico *Entrevista de Emprego*. Esse experimento serviu como campo de testagem e reflexão, no qual pude observar como os conceitos elencados ao longo da pesquisa se manifestam na prática e ganham novos sentidos na execução da cena.

Os capítulos que compõem esta tese permitiram avançar na compreensão de como a gestualidade cômica se organiza, tanto em sua estrutura técnica (como ação e reação, tempo cômico, respiração, triangulação e foco) quanto em suas funções dramatúrgicas e simbólicas, como vetor de subversão, expressão de contradições e dispositivo de relação.

As reflexões produzidas ao longo da tese revelaram como os diferentes elementos da cena podem atuar de forma integrada na construção da comicidade. Em vez de operarem separadamente, esses elementos se imbricam em uma lógica cênica que comprehende o corpo como eixo gerador de sentido.

Também é importante destacar que, desde o início da tese, assumi como eixo metodológico a articulação entre três perspectivas, a da aprendiz, a da artista e a da docente, que me permitiram refletir a gestualidade cômica a partir de diferentes lugares de experiência e análise. Por isso, considero importante retomar essas perspectivas também neste momento de fechamento, a fim de evidenciar os principais resultados alcançados em cada uma delas.

A partir da perspectiva da aprendiz, os resultados apontam para a importância de um olhar investigativo e aberto ao erro como condição para o aprofundamento da linguagem cômica — perspectiva que pode contribuir significativamente para o trabalho de artistas, pesquisadores, docentes e estudantes interessados na palhaçaria e em outras práticas cênicas que exploram a comicidade. Como artista, a pesquisa possibilitou reconhecer o gesto cômico como instrumento de construção poética e crítica, sustentado pelo jogo com o outro, oferecendo caminhos para pensar o corpo não apenas como veículo de execução técnica, mas como centro criativo e expressivo. Já no campo da formação, os achados reforçam a relevância de processos pedagógicos que valorizem o corpo como eixo de criação, incentivando o desenvolvimento de uma expressividade cômica singular — que vá além da reprodução de fórmulas e técnicas preestabelecidas. Essa abordagem pode contribuir para o desenho de propostas formativas mais sensíveis às singularidades de cada intérprete.

Outro aspecto relevante foi a adoção de uma postura analítica durante o processo criativo, no qual alternei entre momentos de atuação e observação. Tal prática — observando tanto a cena quanto a atuação nela — revelou-se frutífera para a identificação de padrões, desvios e nuances gestuais e vocais que, muitas vezes, passam despercebidos durante a performance. Essa alternância entre fazer e observar pode ser útil a outros artistas e pesquisadores como estratégia para aprofundar a compreensão dos mecanismos que sustentam o jogo cômico, sobretudo no que se refere à relação com o público e à construção do tempo da cena.

Por fim, a análise de obras e performances de diferentes artistas também desempenhou um papel fundamental ao ampliar o repertório estético e revelar a diversidade de abordagens presentes na palhaçaria contemporânea. Esse exercício de observação do outro evidencia as potências contidas em distintas formas de fazer comicidade, oferecendo referências valiosas para quem deseja pensar, praticar ou ensinar essa linguagem cênica de modo crítico, criativo e situado.

Tendo isso em vista, a gestualidade cômica, ao longo desta pesquisa, foi sendo compreendida como experiência relacional entre artista, contexto e espectador. E foi nessa relação entre corpo, cena e reflexão que o conhecimento pôde emergir — não como uma

resposta definitiva, mas como uma abertura para outras perguntas. Esses questionamentos, entretanto, iluminaram algumas compreensões fundamentais sobre o que movimenta a relação entre quem atua e quem assiste e a maneira como o gesto cômico comunica a mensagem. Trata-se de uma gestualidade que se configura a partir de um jogo constantemente permeado pela presença do outro — seja o público, o espaço, ou os acontecimentos imprevisíveis da cena. Esse modo de fazer comicidade se alimenta da observação atenta do mundo e justamente por isso, pode revelar potências críticas, afetivas e poéticas.

Nesse sentido, pode-se considerá-la como um dispositivo de relação. Um dispositivo que carrega uma abertura para o encontro, para o inesperado e para o compartilhamento de experiências. É por meio da abertura e da disponibilidade ao presente que um gesto se torna cômico: não porque busca provocar o riso a qualquer custo, mas porque revela, com delicadeza o erro, as contradições e os desvios da vida.

Ao se manifestar por meio da troca, a gestualidade cômica se dá entre olhares, na dinâmica de ação e reação, na sincronia (ou falta dela) entre intenção e resposta, entre o tempo de quem propõe e o tempo de quem recebe. É nesse espaço relacional que a comicidade se atualiza e se reinventa, através do corpo.

Ao longo dessa trajetória, a gestualidade na palhaçaria revelou-se ainda como algo que se sustenta na elaboração cuidadosa de ações, gestos, movimentos e expressão facial que traduzem estados internos e afetos em relação ao contexto no qual a situação da cena se insere. Essa construção, no entanto, não se dá de maneira aleatória. Pelo contrário, ela exige um trabalho técnico rigoroso sobre as sequências de ações que compõem o jogo cômico.

Esses elementos técnicos, quando bem articulados com o estado de jogo e a capacidade de estabelecer relação da(o) artista, transformam a gestualidade em um elemento comunicativo que, em conjunto com a afinação do tempo da cena e com o público, tornam-se determinantes para a construção da comicidade. Assim, a gestualidade cômica é ao mesmo tempo estrutura e relação: um trabalho construído a partir de gestos cuidadosamente articulados no tempo e no espaço, que se redimensionam a cada nova apresentação.

Foi possível observar também que o riso, ainda que central na experiência cômica, não é o único indicador de sentido: silêncios, olhares e outras formas de resposta do público podem ser igualmente reveladores do impacto da cena. No entanto, a ausência dessas respostas mais explícitas pode sinalizar a necessidade de um trabalho mais refinado por parte de quem atua e o aprimoramento do jogo cômico.

Outro aprendizado importante foi reconhecer o fracasso e a inadequação como parte de uma lógica que subverte e desloca as normas de comportamento, de sucesso e de eficiência comumente associadas à cena e ao corpo em performance. Nesse processo, se pôde demonstrar que a falha pode ser uma forma de dizer, de comunicar e de construir sentido, desde que haja disponibilidade para transformar o que escapa do controle em jogo.

A comicidade, nesse contexto, surge da humanidade exposta no tropeço, no improviso, no gesto que vacila, mas insiste em se relacionar. Ao assumir o erro como motor da criação, a palhaçaria oferece um caminho fértil para compreender a instabilidade como força propulsora de transformação, descoberta e invenção cênica. Trata-se de um campo em que o desajuste deixa de ser um obstáculo e passa a ser matéria criativa — uma via de acesso ao outro, à vulnerabilidade e à potência do encontro.

A análise do experimento cênico *Entrevista de Emprego* trouxe, assim, aprendizados fundamentais sobre o fazer cômico e seus desdobramentos em cena. Um dos principais foi perceber que o jogo da palhaçaria não se sustenta apenas na repetição das ações previamente planejadas, mas na capacidade da(o) artista de manter-se disponível, presente e responsável ao contexto da apresentação. A cada nova sessão, o espetáculo se reconfigurava sutilmente, revelando o quanto a eficácia cômica está atrelada à qualidade da conexão que se estabelece com o público.

O exercício de observar a si em cena, de revisar registros e de identificar momentos de maior ou menor conexão com a plateia permitiu reconhecer não apenas os acertos, mas também as fragilidades do trabalho. As cenas analisadas revelaram que, mesmo quando o material dramatúrgico se mantém o mesmo, são a intensidade da presença, a clareza da gestualidade e a precisão do tempo cômico que determinam a potência do jogo. Assim, a pesquisa evidenciou que o riso não é um elemento garantido em cena, mas algo que se conquista a cada apresentação, resultado de uma construção relacional entre a(o) artista, o público e as condições específicas de cada situação performativa.

Além disso, ao revisitar situações de inconsistência do efeito cômico da cena, ficou evidente que a gestualidade cômica não opera somente sobre uma lógica de técnica bem executada, mas exige saber lidar com o imprevisto. Por outro lado, a ausência de riso não é necessariamente um sinal de que a cena não foi bem sucedida, podendo indicar outras formas de engajamento do público — mais introspectivas, reflexivas ou afetivamente mobilizadoras.

Dessa forma, a análise do experimento evidenciou a relevância de compreender a comicidade como uma linguagem relacional, que parte do corpo da(o) artista e se projeta em direção ao corpo coletivo da plateia. Tal constatação reforça a necessidade de um trabalho

refinado, tanto na construção da estrutura dramatúrgica quanto na relação com o momento presente da cena. A pesquisa, ao investigar esses aspectos, permitiu aprofundar a compreensão de que a gestualidade cômica carrega, em sua própria lógica, um convite ao encontro — um gesto que busca o outro e se sustenta no jogo.

Esse aprendizado também reafirma o valor da análise como ferramenta fundamental nos processos de criação e desenvolvimento artístico. A observação atenta dos movimentos, das reações, dos tempos e das repetições revelou-se, ao longo da pesquisa, um caminho fértil para compreender a construção da comicidade como algo que não se encerra em fórmulas fixas, mas que se reinventa no instante. Trata-se de uma comicidade que reconhece a falha como possibilidade e o riso — quando acontece — como celebração de uma presença compartilhada.

Nesse sentido, é meu desejo que esta tese também possa contribuir como material de apoio e inspiração para pesquisadoras(es), estudantes e professoras(es) interessadas(os) na linguagem da palhaçaria e, mais especificamente, na construção da comicidade por meio da gestualidade. Que as reflexões aqui desenvolvidas possam oferecer caminhos, provocar novas perguntas e alimentar práticas formativas e criativas que reconheçam no corpo — e em suas expressões cômicas — um campo fértil de investigação, invenção e encontro.

Dessa forma, mais do que chegar a respostas definitivas, esta pesquisa buscou abrir caminhos de investigação sobre a gestualidade cônica e sua potência como linguagem. O experimento cênico *Entrevista de Emprego* não encerra um ciclo, mas inaugura novas possibilidades de criação, a partir das tensões entre técnica e presença, estrutura e improviso, forma e encontro.

Do mesmo modo, esta pesquisa não se conclui em si. Ela se inscreve como parte de um percurso em constante movimento — um percurso que se desdobra na prática artística, nas trocas com outros artistas, nas experiências de ensino, e nas futuras investigações que possam emergir dessas conexões.

## REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS

ESPETÁCULO ENTREVISTA DE EMPREGO. Produtora: Ana Vaz. Plataforma: Youtube, 7 de nov. de 2022. Duração: 1:03:02. Disponível em: <<https://youtu.be/hMHQVjUeLo0>> Acesso em: 14 mai. 2025

ESPETÁCULO ENTREVISTA DE EMPREGO. Produtora: Ana Vaz. Plataforma: Youtube, 7 de nov. de 2022. Duração: 1:22:07. Disponível em: <<https://youtu.be/twdYa2F3JPU>> Acesso em: 14 mai. 2025

CLAUDIO CARNEIRO. Produtora: Claudio Carneiro. Plataforma: Youtube, 18 de nov. de 2020. Duração: 4min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NuJyhcdrEGM>> Acesso em: 20 fev. 2025

ENTRE CRAVOS E LÍRIOS. Produtora: BRs.a. Coletivo de Artistas. Youtube, 11 de abr. de 2019. Duração: 75min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XlJDdPuocsM&t=1558s>> Acesso em: 20 fev. 2025

GARDI HUTTER. Produtora: Hansruedi Trinkler. Youtube, 12 de jun. de 2013. Duração: 8min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FIUicZjFBgI&t=54s>> Acesso em: 11 de mar. 2025

HILARY CHAPLAIN. Produtora: Hilary Chaplain. Plataforma: Youtube, 19 de fev. de 2013. Duração: 9min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=x9oTha7g2fk>> Acesso em: 4 fev. 2025.

NOLA RAE. Produtora: Clipsgums. Plataforma: Youtube, 6 de set. de 2010. Duração: 4min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4ZkDEmqe7jQ>> Acesso em: 1 mar. 2025

TIKTOK HIPOTENUSA. Produtora: Ana Vaz. Plataforma: Youtube, 24 de fev. de 2013. Duração: 5min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ufBJrLw6ws8>> Acesso em: 4 fev. 2025

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRADE, Elza de. Mecanismos de comicidade na construção do personagem: propostas metodológicas para o trabalho do ator. 2005. 208f. Tese (Doutorado em Teatro) – Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.
- ALMEIDA, Alisson Araújo de. Máscara: estratégia de composição física em texto de representação. Dissertação (Mestrado em Arte) - Universidade de Brasília, Brasília, 2013.
- ARTAUD, Antonin. O Teatro e seu Duplo. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2006.
- BAKTHIN, Mikhail. A cultura popular na Idade Média e no Renascimento – O contexto de François Rabelais. São Paulo;Brasília: Editora HUCITEC/Ed. UnB, 1999.
- BALDUCCI, Anthony. *The funny parts: a history of film comedy routines and gags*. Jefferson, NC: McFarland, 2011.
- BARBA, Eugenio; SAVARESE, Nicola. A arte secreta do ator: um dicionário de antropologia teatral. São Paulo: Hucitec, 1995.
- BARBOSA, Ana Carolina Carvalho Torres (Ana Carolina Sauwen) – Caminhos para uma palhaça: investigação a partir da obra de Avner, the eccentric. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas. Dissertação de Mestrado, 2011.
- BERGSON, Henri. *O riso: ensaio sobre o significado do cômico*. São Paulo: Edipro, 2018.
- BERÉ, Marcelo. Desajustamento: a hermenêutica do fracasso e a poética do palhaço – Heidegger e os palhaços Rev. Bras. Estud. Presença, Porto Alegre, v. 10, n. 1, e91658, 2020.
- BEZERRA DE SOUZA, Henrique. Por um ator que ri: o jogo no trabalho do ator na cena cômica. ouvirOUver, Uberlândia, v. 9, n. 1, p. 60–71, 2014.
- BOUSSAC, Paul. *The Semiotics of clowns and clowning: rituals of transgression and the theory of laughter*. Bloomsbury Publishing, 2015.
- BURNIER, Luís Otávio. A arte de ator – da técnica à representação. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2009.
- BOLOGNESI, Mário F. Palhaços. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- BONFITTO, Matteo. O ator compositor: as ações físicas como eixo: de Satanislávski a Barba. São Paulo, SP: Editora Perspectiva, 2011.
- BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas Sobre a Experiência e o Saber de Experiência. Tradução: João Wanderley Geraldi. Revista Brasileira de Educação, Barcelona, v. 19, jan-mar-abr. 2002.

BRONDANI, Joice Aglae. A Máscara: Do Bufão ao *Clown*. In. Teatro-Máscara-Ritual. (Org.) BRONDANI, Joice Aglae; LEITE, Vilma Campos; TELLES, Narciso. Ed. Alínea, Campinas - SP, 2011, p.71-90.

BRONDANI, Joice Aglae. Bufonas, cômicas e palhaças: o riso que nos foi proibido. In: WUO, Ana Elvira; BRUM, Daiane (org.). Palhaças na universidade: pesquisas sobre a palhaçaria feita por mulheres e as práticas feministas em âmbitos acadêmicos, artísticos e sociais. Santa Maria: Fundação de Apoio à Tecnologia e Ciência – Editora UFSM, 2021. p. [xx–xx].

BRUM, Daiani. *A Atuação de Mulheres como Palhaças: resistência e subversão*. In: Revista Ártemis, vol. XXVI no 1; jul-dez, UDESC: 2018. pp. 157-174.

CARDOSO, Manuela Castelo Branco O. Nedda, Colombina, Matusquella e Zerpina: ensaios sobre palhaçaria e ópera. Dissertação (Mestrado em Arte) - Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

CASTRO, Alice V. de. Elogio da Bobagem: palhaços no Brasil e no mundo. Rio de Janeiro: Editora Família Bastos, 2005.

CLAY, Alan. *Angels Can Fly: A Modern Clown User Guide*. Newtown, Australia: Artmedia Publishing, 2005.

COBURN, Veronica; MORRISON, Sue. Clown through mask: The pioneering work of richard pochinko as practised. Intellect, 2013. E-book.

CONCÁ, Karla; BORGES, Ana. A neutralização da mulher na dramaturgia da palhaçaria clássica no Brasil. In: WUO, Ana Elvira; BRUM, Daiane (org.). Palhaças na universidade: pesquisas sobre a palhaçaria feita por mulheres e as práticas feministas em âmbitos acadêmicos, artísticos e sociais. Santa Maria: Fundação de Apoio à Tecnologia e Ciência – Editora UFSM, 2021. p. [xx–xx].

COSTA, Simone da Silva. Pandemia e desemprego no Brasil. Revista de administração pública, v. 54, n. 4, p. 969-978, 2020.

DA SILVA, Danilo Manoel Farias. A construção da realidade na perspectiva relacional de Pierre Bourdieu. Tematicas, v. 22, n. 44, p. 61-86, 2014.

DECROUX, Étienne. Words on Mime. Claremont, California: Mime Journal, 1985.

DIAS, Kênia. Da rua à cena: trilhas de um processo criativo. 2005, 120 f. Dissertação de Mestrado em Artes, Universidade de Brasília. Brasília, 2005.

FERRACINI, Renato. A arte de não interpretar como poesia corpórea do ator. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2003.

FERREIRA FILHO, Roberto Rodrigues. Palhaço: subversivo por natureza. Cadernos Virtuais de Pesquisa em Artes Cênicas, 2009.

FO, Dario. Manual Mínimo do Ator. São Paulo: SENAC, 1998.

FREUD, Sigmund. O chiste e sua relação com o inconsciente. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996.

GOELL, Julie. *Life in a Clown House*. Maine Authors Publishing, 2016. E-book.

ICLE, Gilberto. O ator como Xamã: configurações da consciência no sujeito extracotidiano. São Paulo: Perspectiva, 2010.

JARDIM, Juliana. O ator transparente: reflexões sobre o tratamento contemporâneo do ator com as máscaras do palhaço e do bufão. In: Sala Preta n. 2- revista do Programa de Pós – Graduação em Artes Cênicas da Escola de Comunicação e Artes da USP, 2002.

KASPER, Kátia M. Experimentações clownescas: os palhaços e a criação de possibilidades de vida. 2004. 412 p. Tese (Doutorado em Educação) — Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

KASPER, Kátia Maria. Experimentar, devir, contagiar: o que pode um corpo?. In: Revista Pro-Posições, Campinas, v. 20, n. 3 (60), p. 199-213, set./dez. 2009.

LANGER, Susanne Katherina Knauth. Sentimento e forma: uma teoria da arte desenvolvida a partir de filosofia em nova chave. São Paulo: Perspectiva, 1980.

LEABHART, Thomas. Etienne Decroux. Estados Unidos e Canadá: Routledge, 2007. Routledge, 2007.

LECOQ, Jacques. O corpo poético: uma pedagogia da criação teatral. São Paulo: Senac, 2010.

LECOQ, Jacques; BRADBY, David. Theatre of movement and gesture. London: Routledge, 2006.

LIMA, Guilherme Bruno de. Vocalidades palhacecas: um estudo com oito artistas brasileiros. 2018. Dissertação (Mestrado em Arte)—Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

LIGNELLI, César; MAGALHÃES, Pablo; MAYER, Guilherme. Sonoplastia e sentido: Breves variantes de um conceito. ouvirOUver, Uberlândia, Universidade Federal de Uberlândia (UFU), v. 18, n. 1, 2022.

LIGNELLI, César. Sons & cenas: apreensão e produção de sentidos a partir da dimensão acústica. Brasília: UnB, 2011. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

LIGNELLI, César. Sonoplastia: breve percurso de um conceito. ouvirOUver, v. 10, n. 1, p. 142-150, 2014.

LIGNELLI, César. Sons e(m) cena: parâmetros do som (Tomo I). Curitiba: Appris, 2020.

LIGNELLI, César. Sonoridades, movimentos, sentidos... V Seminário de Ensino e Pesquisa em Dança. UFG, Goiânia, 2019.

LIGNELLI, César; GUBERFAIN, Jane Celeste. Práticas, poéticas e devaneios vocais. Rio de Janeiro: Synergia, 2019.

MACHADO, Maria Ângela de Ambrosis P. Uma nova mídia em cena: corpo, comunicação e clown. 2005. 124 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

MENDES, Cleise Furtado. A gargalhada de Ulisses. São Paulo: Perspectiva, 2008.

OLIVEIRA, Denivaldo Camargo de. O espaço da palhaçaria no gênero trágico: aplicações de procedimentos cômicos em Édipo Rei e suas implicações no trabalho do ator-palhaço. 2018. Tese (Doutorado em Artes Cênicas)—Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

OLIVEIRA, Heráclito Cardoso de. A poética do corpo não-verbal: um olhar para a comicidade em cena. 2015. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

PADILHA, Priscila Genara. Convívio e triangulação clownesca na potencialização do evento teatral: substratos de uma montagem. Revista Cena em Movimento, Porto Alegre, UFRGS, n. 2, 2011.

PARRA, Sandra. Respiração e criação cênica. Artefilosofia, v. 2, n. 2, p. 170-179, 2007.

PAVIS, Patrice. A análise dos espetáculos. Editora Perspectiva: São Paulo, 2003.

PAVIS, P. Dicionário de teatro. Ed. Perspectiva: São Paulo, SP, 2008.

PINCELLI, Renato; AMÉRICO, Marcos Tuca. Apontamentos teóricos sobre o humor e seus recursos. Fórum Linguístico, v. 16, n. 4, p. 4217-4228, 2019.

PROPP, Vladimir. Comicidade e riso. Trad. Aurora Fornoni Bernardini e Homero Freitas de Andrade. São Paulo: Ática, 1992.

PUCCETTI, Ricardo. A travessia do palhaço: a busca de uma pedagogia. Campinas: UNICAMP, 2017. Dissertação (Mestre em Artes da Cena) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, 2017.

PUCCETTI, Ricardo. No caminho do palhaço. ILINX – Revista do Lume, Campinas, UNICAMP, v. 1, n. 1, p. 121-127, 2012.

PUCCETTI, Ricardo. O riso em três tempos. Em: Ferracini, Renato. (org.) Corpos em fuga, corpos em arte. São Paulo: Fabesp, 2006.

RABELO, Andréa da S. Cada nariz em seu lugar: o palhaço, seus afetos e estados em diferentes espaços. Dissertação. SALVADOR: UFBA, 2014.

REIS, Demian M. Caçadores de Risos: o maravilhoso mundo da palhaçaria. Salvador: Edfufuba, 2013.

REMY, Tristan. Entradas clownescas: uma dramaturgia do clown. São Paulo: Editora Sesc São Paulo, 2016.

RIBAS, Mariane Magno. Corpo Sonoro, Tempo (s) Presente (s), Corpo Utópico, Imensidão, Heterotopias e Outras Vozes. Urdimento-Revista de Estudos em Artes Cênicas, v. 3, n. 42, p. 1-27, 2021.

ROUBINE, Jean-Jacques. A arte do ator. Rio de Janeiro, RJ: Editora Zahar, 2011.

SCHECHNER, Richard. *Performance studies: an introduction*. 3. ed. New York: Routledge, 2017.

SOARES, Ana Lucia Martins (Ana Achcar). Palhaço de hospital: proposta metodológica de formação. 2007. Tese de Doutorado. Rio de Janeiro: PPGT–Unirio.

TABACARU, Sabina. Uma visão geral das Teorias do Humor: aplicação da Incongruência e da Superioridade ao sarcasmo. Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação, p. 115-136, 2015.

VAZ, Ana Cristina. A palhaça bailarina: uma investigação para a comicidade física. 2014. 119 f., xvi, il. Dissertação (Mestrado em Artes)—Universidade de Brasília. Brasília, 2014.

VAZ, Ana Cristina. Diálogos entre a criação de vídeos cômicos no TikTok e o conceito de gag na palhaçaria. Urdimento-Revista de Estudos em Artes Cênicas, v. 2, n. 44, p. 1-26.

WUO, Ana Elvira. A linguagem secreta do clown. Revista Integração, São Paulo, ano XV, n. 56, 2009. Disponível em: <<https://silo.tips/download/a-linguagem-secreta-do-clown>>. Acesso em: 7 setembro 2023.

WUO, Ana Elvira. Comicidade: do “corpar” clownesco como princípio móvel, flexível, risível e espontâneo na (des) formação do ator. Revista ouvirOUver, Uberlândia, v. 9, n. 1, p. 108-116, 2013.

WUO, Ana Elvira. Clown: “desforma”, rito de iniciação e passagem. Campinas: UNICAMP, 2016. Tese (Doutorado em Artes da Cena) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016.

## REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

CELEBRATION BARN. *Eccentric Performance*. Disponível em: <<https://celebrationbarn.com/principles-of-eccentric-performance>> Acesso em: 12 jul. 2025.

CHAPLAIN, Hilary. *Hilary Chaplain – Physical comedy and performance*. Disponível em: <<https://hilarychaplain.com/#section-2>>. Acesso em: 12 jul. 2025.

CIRCUITEÚDO. *O clown italiano Leris Colombaioni revê a sua história*. Disponível em: <<https://www.circonteudo.com/columnista/o-clown-italiano-leris-colombaioni-reve-a-sua-historia-2>>. Acesso em: 12 jul. 2025.

CULTURA DF. *Fundo de Apoio à Cultura do Distrito Federal (FAC)*. Disponível em: <<https://www.cultura.df.gov.br/fundo-de-apoio-a-cultura-do-distrito-federal>> Acesso em: 12 jul. 2025.

EISENBERG, Avner. *Eccentric Principles*. Avner the Eccentric. Disponível em: <[https://www.avnertheeccentric.com/eccentric\\_principles\\_portuguese.php](https://www.avnertheeccentric.com/eccentric_principles_portuguese.php)> Acesso em: 13 jul. 2025.

GARDI HUTTER. *Gardi Hutter – Official Website*. Disponível em: <<https://www.gardihutter.com/en>> Acesso em: 12 jul. 2025.

RAE, Nola. *Nola Rae – Pantomime Mime Theatre*. Disponível em: <<https://www.pantomime-mime.com/nola-rae>> Acesso em: 12 jul. 2025.

RADIO EBC. *Cláudio Carneiro estreia espetáculo “Os Piores”*. Tarde Nacional – São Paulo, 4 mar. 2025. Disponível em: <<https://radios.ebc.com.br/tarde-nacional-sao-paulo/2025/03/claudio-carneiro-estreia-espetaculo-os-piores>> Acesso em: 12 jul. 2025.

REVISTA CULT. *Reconstrução da cultura é reconstrução das pessoas*. Disponível em: <<https://revistacult.uol.com.br/home/reconstrucao-cultura-pessoas>> Acesso em: 12 jul. 2025.

SESC DF. *Sesc FestClown 2024 terá mais de 30 espetáculos gratuitos*. Disponível em: <<https://www.sescdf.com.br/web/guest/w/sesc-festclown-2024-ter%C3%A1-mais-de-30-espet%C3%A1culos-gratis>> Acesso em: 12 jul. 2025.

SESC SP. *Uns fazem palhaçadas, outros palhaçarias*. Edições Sesc. Disponível em: <<https://edicoescircos.sescsp.org.br/2017/blog/uns-fazem-palhacadas-outros-palhacarias/index.html>> Acesso em: 12 jul. 2025.

TECNOLOG. *O que é TikTok?* Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-tiktok/>> Acesso em: 12 jul. 2025.

TRIBUNAL SUPERIOR ELEITORAL. *Guia de Linguagem Inclusiva*. Disponível em: <[https://www.tse.jus.br/++theme++justica\\_eleitoral/pdfjs/web/viewer.html?file=https://www.tse.jus.br/comunicacao/noticias/arquivos/tse-guia-de-linguagem-inclusiva/@@download/file/Guia%20de%20Linguagem%20Inclusiva%20TSE\\_mar-2023.pdf](https://www.tse.jus.br/++theme++justica_eleitoral/pdfjs/web/viewer.html?file=https://www.tse.jus.br/comunicacao/noticias/arquivos/tse-guia-de-linguagem-inclusiva/@@download/file/Guia%20de%20Linguagem%20Inclusiva%20TSE_mar-2023.pdf)> Acesso em: 12 jul. 2025.

## APÊNDICE A - Questionário elaborado pela autora para Denis Camargo

**1. Durante o processo de criação do *Entrevista de Emprego*, como você percebeu a função da gestualidade na construção da comicidade?**

Quando começamos a pensar nessa criação, antes mesmo do processo de execução, digo no sentido do “pensar” para elaborar o projeto de captação de recursos, nós estávamos acordados de que partiria da pesquisa sobre a gestualidade. Então, a prioridade da pesquisa seria numa produção gestual cômica, até porque estariámos produzindo um espetáculo de Palhaçaria.

**2. Na sua visão, como o estado de jogo da palhaça e a relação com os elementos de cena e com o público favorecem o jogo cômico ao longo da narrativa?**

Nessa criação de cenas e procedimentos cômicos utilizados (gags), só funciona porque o “estado” e o “jogo” no contexto da Palhaçaria estão fluindo. Eu poderia pedir para uma atriz profissional realizar as mesmas cenas e tenho certeza absoluta que ela iria ficar confusa ou insegura com o material de cena. Entretanto, se eu solicitasse essa execução de cenas ou de procedimentos cômicos para outra palhaça, também teria variações. Contudo, a mesma iria manter o seu “estado” e não fugiria da responsabilidade de executar e de compartilhar com o público o seu fracasso e seus acertos. Acredito que a narrativa elaborada pode gerar diferentes resultados quando executada por diferentes palhaças, por outro lado, eu tenho certeza que essa narrativa seria considerada frágil se fosse apresentada para uma atriz sem formação em Palhaçaria e sem larga experiência na sua arte. O público desse espetáculo se envolve porque a atriz-palhaça Ana Vaz consegue executar todas as ações previamente elaboradas, manter seu “estado de palhaça” e ainda envolver o seu espectador pela técnica da triangulação.

**3. Como você percebe o uso de procedimentos cômicos (como o erro, a repetição e a progressão) na construção da cena? Há algum deles que, para você, teve um papel mais marcante na condução da narrativa?**

Quando estamos elaborando uma cena ou um espetáculo a gente faz um recorte do mundo e ainda explora esse mundo recortado sobre a perspectiva da/o palhaça/o. Ou seja, a maior dificuldade é a de convencer o espectador a acreditar nessa situação apresentada e nesse sujeito que se propõe a viver aquilo naquele instante. Então, o processo inicial é muito importante para que a audiência fique engajada. E não é qualquer ser que será apresentado ali, é um ser que erra, fracassa e que, para a maioria do público, é rechaçado. Esse segundo passo é mais complicado para a performer manter no seu trabalho. Inverter uma sensação de rejeição que surge de forma inconsciente e fazê-la aceitar e desejar a sua existência naquela situação que está se realizando diante dela. Se isso acontecer, os franceses chamam isso de

“reussir”, ou seja, o sucesso na Palhaçaria é diferente do da arte teatral. Ele encontra-se num processo em construção de acertos e erros. E o fracasso vai estabelecer e fortalecer essa característica no espetáculo ou performance da palhaça. E quando os erros (quedas, tropeços, acidentes de percursos, ou seja, falha ou desvio de um padrão aceitável, seja no comportamento, na informação, na execução de uma tarefa ou em qualquer outro contexto.) e os fracassos (falta de êxito, derrotas) começam a surgir a audiência aceita, se sente confortável para rir e, de certa forma, inicia-se ali um processo de torcida a favor dela. Acreditamos que esse envolvimento da audiência é realizado pelo “espelhamento”, processo de identificação. Afinal, quem nunca errou ou fracassou em algum momento na vida? E o que faz o público desejar essa figura cômica e querer rir mais de suas desgraças? Esse é um ponto mais delicado na Palhaçaria e que muitos não entendem. Ângela de Castro em “A arte da bobagem – manual para o clown moderno”<sup>[1]</sup> (publicado por Ângela de Castro & Co, London, 1987), no qual nos questiona de onde vem o carisma? Para ela, “o carisma vem do prazer de estar presente, de simplesmente estar. E que, prazer, é prazer, em qualquer forma ou tamanho. Porém, às vezes, colocamos o prazer num lugar inatingível. Fora do nosso alcance ou nós o transformamos em uma coisa enorme (O PRAZER), que se torna impossível de carregá-la ou possuí-la”. Além disso, ela (Castro, 1987, p. 5). nos chama a atenção para a nossa generosidade:

Generosidade é a arte de dar e receber. A generosidade que temos com os nossos parceiros num jogo de bola é a mesma que devemos dar para a plateia. Temos que ser suficientemente generosos para permitir que a plateia nos ame tanto quanto nós a amamos e como é que você quer que a platéia acredite que você a ama se você não se ama primeiro? (Somos belos do jeito que somos).

Não é tão simples quando lemos essa referência e tentamos colocar em prática. Em 2016, quando fui fazer a minha formação no curso “Clown Through Mask” ministrado por Sue Morrison, ela me questionou sobre a minha generosidade quando estou em cena. Ela disse que eu costumo dar tudo para o público, contudo, quando o público me ofertava, eu tinha dificuldade de receber. E que, generosidade é uma via de mão dupla. Por quê falar disso tudo aqui nessa pergunta que você me faz? Porque não é tão simples assim no universo da Palhaçaria. O “estado”, o erro, fracasso que faz parte desse ser inadequado precisa estar numa relação de muita abertura com a sua audiência. E essa abertura ou “conexão”, precisa ser honesta e tangível para a plateia. Se isso acontecer, o que a palhaça ofertar, a plateia vai receber e, provavelmente, vai querer dar algo em troca em algum momento. Então, a palhaça também precisa aceitar o que lhe for ofertado e jogar com o que veio da plateia. Por isso eu disse anteriormente que uma atriz teatral não daria conta de executar esse “roteiro”. E que cada palhaça conduzirei do seu jeito porque tem a ver com as questões pessoais, idiossincráticas e que requerem o engajamento do “estado” da palhaça.

#### **4. Em relação aos aspectos técnicos do trabalho corporal, como você percebe o uso do tempo cômico, do ponto fixo e da triangulação na construção das ações e das relações cênicas durante o espetáculo?**

Durante a execução do espetáculo o “tempo cômico” varia de acordo com a relação estabelecida (conexão) com a plateia. Por outro lado, existe um entendimento de execução da atriz-palhaça que domina o tempo cômico e que ainda procura respeitar o tempo de entendimento de sua plateia. A ideia é a de respeitar esse tempo de construção na imaginação dramática do espectador, senão ele é atropelado e o tempo cômico não se estabelece. Essa questão também é delicada no trabalho da/os palhaça/o, eu chamo de “calcanhar de Aquiles” porque parece ser tão banal que não causaria mal algum. Entretanto, se não houver essa atenção respeitosa, pode-se destruir um bom espetáculo. Sue Morrison é bem enfática nesse quesito. Se a/o palhaça/o não se conectar de verdade, ele não deve sequenciar o que deseja. Ela tem esse princípio denominado “Present Yourself”, Ricardo Puccetti traduziu da seguinte forma:

Present Yourself (exercício de apresentação do clown) Um por vez, cada clown entra em cena usando apenas um chapéu e o nariz vermelho. Neste exercício o clown tem 4 etapas distintas para trabalhar: - entrada e apresentação; - estabelecer contato com alguém do público; - “dialogar” com esta pessoa (sem falar). O clown traz a pessoa para o seu universo; - levar a pessoa de volta. O clown não tem que se preocupar em fazer nada, muito menos ser engraçado. Ele entra sem saber o que vai acontecer entre ele e o público e é neste encontro que o clown vai existir plenamente.<sup>[2]</sup>

Logo, apreendido esse princípio, ele vai ser cobrado todas as vezes que esse/a palhaço/a voltar à cena. Qualquer retomada de picadeiro (o que Sue Morrison denomina de “tour”), o/a palhaço/a só executa o que tem na “manga” (aquilo que preparou) se estabelecer essa conexão com a sua audiência.

## **5. Em sua percepção, de que forma o espetáculo foi se transformando nas diferentes apresentações em relação ao funcionamento da gestualidade e do efeito cômico diante de públicos distintos, até aqui?**

Primeiramente, esse processo aconteceu com o “amadurecimento” do espetáculo. Geralmente, estruturamos um espetáculo com a sequência de uma diversidade de procedimentos cômicos e de ideias tangíveis no que concerne às expectativas de pontos risíveis. Até porque, os procedimentos cômicos (gags) só irão acontecer ser tiver o riso como resposta da plateia. Logo, esse “suspense” pode atormentar a palhaça, caso o riso não aconteça, e/ou caso a insegurança dela prevaleça e ela não confiar no trabalho previamente elaborado e iniciar um processo de “atropelamento” de tempo cômico e de imposição de acontecimentos sobre o espectador. E, ao refletir sobre essa questão, o processo de amadurecimento foi gradativo e saudável. Eu percebia que, muitas vezes, o “estado da palhaça” prevalecia quando a atriz estava insegura com o material e isso fazia com que o jogo acontecesse de alguma forma. E essa opção sempre foi a mais correta porque a palhaça precisa estar em estado de jogo, senão o espetáculo não aconteceria. Em poucos momentos, quando a plateia não tinha uma boa reação, eu percebia que a atriz comandava o espetáculo e confiava que a técnica poderia salvá-la. E, isso ocorreu pouquíssimas vezes. Nesse caso, particularmente, eu não considerava essa ação a mais viável porque a palhaça precisa jogar

com esse bloqueio do público ou com os próprios ou reais fracassos. Essa opção nunca será fácil de ser executada, precisa de muito engajamento, honestidade ou franqueza por parte da palhaça. Sobre isso, soube que uma vez, uma palhaça estrangeira, num grande festival internacional de Palhaçaria realizado em Recife (PE), não conseguiu estabelecer o seu jogo com a plateia mesmo com muito esforço por parte dela. Então, em um determinado momento, ela parou o seu espetáculo, olhou o público, tirou o nariz de palhaço (máscara), depois retirou a roupa do corpo e saiu do picadeiro. Ao ouvir essa história eu senti uma admiração e uma compaixão violenta por ela. Depois de ouvir essa história, comecei a me imaginar nesse tipo de situação e a me questionar se eu teria tamanha coragem. É óbvio que eu não busco esse tipo de situação para mim ou para alguém que esteja sob a minha direção. Porém, essa hipótese deve ser sempre considerada.

Finalizando essa reflexão sobre o funcionamento da gestualidade cômica, sim. Ela acontece fortemente porque a palhaça encontra-se completamente engajada na execução dessa história. Como dirá Jacques Lecoq, o corpo dela está 100% empenhado, seja na gestualidade, na emoção, na imaginação e em sua sonoridade.

---

[<sup>1</sup>] Título original: “*How to be a Stupid – a handbook for modern clowning*”.

[<sup>2</sup>] Artigo: O Clown Através da Máscara: Uma Descrição Metodológica. Autor: Ricardo Puccetti. Revista Lume, p. 84. Site: file:///Users/user/Downloads/arthur,+83\_Revista+do+LUME+2\_Revista+do+LUME+n3+.pdf

## **APÊNDICE B - Roteiro de Ações do *Entrevista de Emprego***

No painel está escrito "Vaga para Diretora Executiva". Entra e estabelece contato. Insegurança, medo. Nome da vaga no painel: ajeita a roupa. Placa indicando local da entrevista de emprego: gag da tremedeira. Cadeiras viradas para trás: percebe que a plateia é concorrente e desiste. Vai até a porta mas desiste de desistir. Volta interpretando uma diretora. Passa pelo público, faz a contagem, retira o currículo e folheia. Faz que vai se sentar mas desiste de sentar tão próximo, vai para a cadeira mais afastada. Retoma a figura da diretora para ver problemas no ambiente. Vê sujeira na cadeira e limpa. Faz mágica e se senta. Espera.

### **Sinal 1 - Senha 123**

Reage ao som, levanta, vê número da senha, verifica, vê gente entrando na sala. Senta novamente, retira o currículo e começa o treinamento. Gag do sapato. Retira o currículo do chão e limpa ele com álcool.

### **Sinal 2 - Senha 124**

Reage, levanta, verifica e depois senta novamente e volta a esperar. Encontra outra senha na outra cadeira, vai até lá, faz a limpeza e senta na outra cadeira.

### **Sinal 3 - Senha 125**

Reage, levanta jurando que é a senha certa, confere, vê que não era, fica com raiva porque percebe que a senha não servia, dialoga com a plateia, deixa a senha na outra cadeira e senta novamente. Descobre que a outra senha não servia pra nada. Volta a se sentar.

### **Sinal 4 - Atenção! Vaga preenchida**

Reage, sofre, rasga a senha e o currículo. Se senta, gag de escorregar cotovelo na cadeira. Retira a carteira vazia da bolsa e reage.

### **Sinal 5 - Vaga para gerente comercial**

Reage, pega a bolsa, retira uma pasta arquivo, pega outro currículo, fica feliz, sai de cena, volta com outra senha e se arrumando. Se transforma em gerente comercial: blazer e cabelo. Passa pelo público novamente, um pouco menos esnobe do que antes, mas ainda competitiva. Retira o currículo e folheia mais rápido, percebe um erro, retira uma prancheta e uma caneta, corrige o erro e segue para a cadeira com a caneta na mão. Se senta na cadeira do meio, quando toca o sinal.

### **Sinal 6 - Senha 126**

Reage, faz o cambré, senta novamente, pega o currículo, inicia treinamento, prende a caneta no cabelo e enfia o currículo embaixo do braço. Resolve o problema se sentindo vitoriosa. Percebe a falta do currículo, pensa que ele sumiu, procura em todos os lugares, põe as mãos na cabeça, o currículo cai no chão. Pega o currículo, senta novamente, mas toca o sinal.

### **Sinal 7 - Atenção! Vaga preenchida**

Levanta para ver, reage, rasga a senha e o currículo. Retira um boleto da bolsa e sofre.

### **Sinal 8 - Vaga para recepcionista.**

Levanta, pega outro currículo, sai de cena com esperança, se transforma: retira o blazer, prende o cabelo pra cima, pega o espelho, pega o absorvente por engano (efeito de disco furado). Pega o batom e o espelho, passa o batom, blush na bochecha e nariz. Passa pela plateia exibindo várias senhas. É interrompida no meio do percurso pelo sinal.

### **Sinal 9 - Senha 127**

Reage, olhando para o painel e para as senhas. Decide se sentar na cadeira mais próxima e vai até ela. Faz movimento como se fosse verificar a limpeza novamente e desiste. Posiciona a bolsa e senta na cadeira. Retira o currículo e começa a treinar novamente, só que dessa vez, vai escorregando até o chão e implora pela vaga de joelhos. É interrompida pelo sinal.

### **Sinais 10 à 14 (em sequência) - Senha 128... senha 129... senha 152... senha 171... senha 180**

Reage aos vários sinais num crescendo, até morder e rasgar uma das senhas. Quando percebe que rasgou a senha que ia ser a próxima, se preocupa, corre até a bolsa e pega o grampeador. Grampeia as partes rasgadas. Mas no ato de grudar as partes o número desaparece. Então tem uma ideia: pega a caneta, preenche o número da senha e senta novamente, esperançosa. Toca o sinal de vaga preenchida.

### **Sinal 15 - Atenção! Vaga preenchida.**

Já entende pelo sinal, que perdeu a vaga. Rasga a senha, cortando ela até o papel ficar bem miudinho. Rasga o currículo, senta na cadeira, pega vários boletos e sofre.

### **Sinal 16 - Vaga para estagiária.**

Vai até a bolsa, pega um novo currículo. Começa a sair de cena, mas interrompe a ação e para entre a entrada e a saída de cena. Começa a se transformar ali mesmo: retira o colete e a gravata, passa a blusa para fora da saia, amarra o laço na frente, amarrando a alça da bolsa sem perceber. Olha para o público buscando aprovação, percebe que os peitos estão tortos, ajeita e triangula. Passa rapidamente pela plateia, vai em direção à cadeira, mas quando posiciona a bolsa, a blusa rasga. Reage surpresa, desata o nó, segura a blusa, tem uma ideia, pega o grampeador e começa a grampear a blusa. Triangula buscando retorno do público quanto à posição dos peitos. Toca o sinal.

### **Sinal 17 - Senha 181**

Pega um boleto pensando que era senha, confere, percebe o equívoco e também percebe que não tem mais senhas. Vai lá fora e volta com duas senhas. Guarda uma e segura a outra. Confere a senha com o painel e vê que não é a certa. Sente fome, procura algo na bolsa e encontra um ovo, vai até a outra cadeira do lado oposto, senta na cadeira e começa a se preparar para comer o ovo, sempre conferindo a porta das entrevistas. Começa a comer o ovo mas é interrompida pelo sinal.

**Sinal 18 - Senha 182**

Reage jogando o ovo dentro da boca, confere a senha e resolve o problema do ovo (gag do ovo, truque). Depois de comer, vai pesando o corpo, sentindo sono. Senta na cadeira e dorme. Acorda com a própria queda, confere o painel. Tem uma ideia, vai até o painel e começa a mexer nos botões.

**Sinais 19 à 24 (em sequência) - Senha 183... Senha 184... Senha 185... Senha 186...  
Senha 187... Senha 188**

Reage, percebendo que a movimentação está surtindo efeito. As senhas vão mudando, até chegar no número certo. Reage, comemora e vai até a porta da entrevista, mas o painel anuncia: vagas encerradas

**Sinal 25 - Atenção! Vagas Encerradas**

Olha para a porta da entrevista e triangula. Cai no trágico, derretendo até o chão, até alcançar os papéis, sofre, chora. Se aproxima do painel ainda no trágico, sem querer encontra um fio, tenta rompê-lo e leva um choque.

**Sinal 26 - Som de choque.**

O painel apresenta inconsistência, imagens de sistema dando erro. Enquanto isso ela segue ainda tremendo, reagindo ao choque, vai até a bolsa e rasga o currículo. Toca um novo sinal.

**Sinais 27 e 28 - Atenção para abertura de nova vaga... Vaga para animadora de eventos**

Olha para o painel espantada, sem acreditar. Olha para a porta da entrevista. Olha para os papéis picados nas mãos, triangula e faz o currículo reaparecer (mágica do currículo). Reage, retira o vestiário da bolsa e entra dentro dele. Se transforma na palhaça. Sai de dentro do vestiário pronta.

**Sinal 29 - Senha 189**

Reage feliz. Vai para a entrevista e retorna depois.

**Sinal 30 - Atenção! Vaga preenchida**

Comemoração da palhaça: malabares, escultura de balão, come o balão, fita infinita e truque dos boletos.

**FIM**