**Ludoclown: uma relação entre o palhaço em cena e as funções biológicas do jogo**

Filipe Rhein Spolle[[1]](#footnote-1)

Tiago Aquino da Costa e Silva[[2]](#footnote-2)

Tiago Rodrigo Alves Nunes[[3]](#footnote-3)

Cristiano dos Santos Araujo[[4]](#footnote-4)

Alipio Rodrigues Pines Junior[[5]](#footnote-5)

**Resumo**

O jogo está inserido em nossa sociedade mesmo antes da vida humana e a arte inserida na nossa sociedade desde os primórdios. Contudo, será que o palhaço em cena possui alguma relação com o jogo, levando em considerações as funções biológicas destacadas nas teorias de Johan Huizinga? Assim, o presente trabalho teve como objetivo relacionar o palhaço em cena e as funções biológicas do jogo, utilizando a relação de atuação e fruição cômica, o palhaço e o jogo. Os procedimentos metodológicos utilizados consistem em dois procedimentos. Utilizou-se a abordagem dedutiva e o segundo procedimento é relativo ao tipo de pesquisa adotado, neste caso, a pesquisa indireta, assim, utilizou-se a pesquisa bibliográfica. Os resultados obtidos neste trabalho evidenciam o palhaço como jogador constante, tanto por suas características, quanto os sentidos aplicados em cena.

Palavras-Chave: Jogo, Palhaço, Cena

**Abstract**

The game is already inserted in our society even before human life and placed art in our society since the beginning. However, does the clown on the scene has something to do with the game, taking into consideration the biological functions highlighted in the theories of Johan Huizinga? Thus, this paper aims to relate, through the literature review, the clown on the scene and the biological functions of the game, using the relationship of action and comic enjoyment, the clown and the game. The results of this study show the clown as a constant player, both for its characteristics, the way applied on the scene.

Keywords: Game, Clown, Scene

**Ludoclown: uma relação entre o palhaço em cena e as funções biológicas do jogo**

**Introdução**

Atualmente pouco se discute a relação do jogo com a arte, em especial com o palhaço. Para isso, faz-se necessário o entendimento do jogo e do palhaço e suas relações. O presente trabalho teve como objetivo observar a relação entre o palhaço em cena com as funções biológicas do jogo, permitindo uma relação de atuação e fruição entre o cômico, o palhaço e o jogo.

Justifica-se tal trabalho em relacionar a ação do palhaço quando ele está em ação com a teoria huizinganiana pelo fato de permitir uma reflexão sobre o seu papel enquanto agente promotor da cultura, através da diversão e do lazer.

O trabalho apresentou a relação de ambos, dividindo-se no levantamento bibliográfico do jogo, sobre o palhaço, seguido dos procedimentos metodológicos adotados para a construção desta pesquisa, finalizando com as considerações finais.

**O Jogo**

O jogo é uma ação que antecede a própria existência humana. Sempre é muito difícil a exatidão conceitual sobre um determinado termo, em especial sobre o jogo. Muitos autores ao longo do tempo dissertam sobre os conceitos que dão base a ação, como Kishimoto, Huizinga, Brougère, Piaget e Silva e Pines Junior.

A tese central da obra de Huizinga (1971) é a de que o jogo é uma realidade originária, que corresponde a uma das noções mais primitivas e profundamente enraizadas em toda a realidade humana, sendo do jogo que nasce a cultura, sob a forma de ritual e de sagrado, de linguagem e de poesia, permanecendo subjacente em todas as artes de expressão e competição, inclusive nas artes do pensamento e do discurso, bem como na do tribunal judicial, na acusação e na defesa polêmica, portanto, também na do combate e na da guerra em geral.

Historicamente, as primeiras noções de jogo, na Grécia antiga, acreditavam firmemente que o jogo era condição fundamental para o alcance do elevado estado de espírito, apresentando o jogo pela sua autossuficiência, ou seja, aquele que joga deve buscar o prazer pelo jogo, onde a causa final do jogo é o próprio jogo, para Veloso e Sá (2009).

Corroborando com a mesma ideia, Silva e Gonçalves (2010) apontam que os primeiros estudos sobre os Jogos foram realizados durante o século XVI - Era Grega e Romana, onde serviam para o aprendizado da escrita. Com o aparecimento do Cristianismo, ocorreu o desinteresse pelos jogos, pois a religião visava uma educação disciplinadora, não os possibilitando como estímulos à construção do pensar e do saber, sendo considerados ações pecaminosas ao homem. É no Período Renascentista que o jogo passar a ter, novamente, a aprovação da sociedade, sendo utilizado pelas crianças e jovens como forma de diversão e educação.

Entre os diversos conceitos e autores que ampliam as reflexões sobre o jogo serão valorizados, para esta obra, os conceitos adotados por Huizinga (2007).

Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um ﬁm em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 2007, p. 33).

Huizinga (2007) cita que existem divergências numerosas tentando definir a função biológica do jogo, havendo definições as origens e fundamentos do jogo pela descarga de energia vital superabundante, outras se considerando a satisfação de um denominado “instinto de imitação”, ou até mesmo como uma “necessidade” de distensão.

O autor ainda conceitua sobre as teorias que permeiam as necessidades biológicas. Uma destas teorias diz que o jogo constitui uma preparação para as tarefas ditas como sérias que a vida exigirá do indivíduo futuramente. Outra teoria diz se tratar de um treinamento de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras teorias apontam o jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como a vontade de dominar ou competir.

Huizinga (2007) apresenta o jogo como elemento da cultura humana. Aliás, levando essa visão até o seu extremo, ele propõe que o jogo é anterior à cultura, visto que esta pressupõe a existência da sociedade humana, enquanto os jogos são praticados mesmo por animais. O autor acrescenta: “A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização ou a qualquer concepção do universo” (p.32).

Huizinga (2007) destaca certas características essenciais do jogo, tais como:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como ”não – séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 2007, p. 16, grifo do autor).

O que leva o jogador ao jogo de forma intensa, contínua e repetidamente? Huizinga (2007) responde claramente: a intensidade, os poderes de fascinação do jogo não têm respostas racionais. Como ele ultrapassa a esfera da vida humana (quem já não viu cachorro brincando?), não se baseia em elementos racionais. É na própria fascinação, na intensidade e paixão que residem as características fundamentais do jogo. Aparentemente descartável, torna-se necessidade imperativa quando o prazer por ele provocado cria essa necessidade. Ademais, o jogo em si, em sua natureza é instrumento sócio educativo.

Em linhas gerais, o jogo é a ação contemplada pelo coletivo, por suas regras e identidades – recorrência, conflito e tradição. Com tantas variáveis é comum que os participantes, no início do jogo, estejam na fase de entendimento e compreensão das mesmas. Depois de certo tempo de prática, o jogo começa a fluir com mais espontaneidade e naturalidade (SILVA; PINES JUNIOR, 2013).

Albornoz (2009) aponta que o jogo possui entre suas características a excitação e a fascinação, sendo a fascinação analisada por suas manifestações fisiológicas, tendo de um lado a capacidade de excitar e invadir a intensidade psicológica do indivíduo, e por outro lado, há raízes biológicas para este sentimento. A autora afirma que o jogo possui algo de irracional, diretamente interligado com o biológico, tendo em vista que o jogo foge do controle e não se fixa na racionalidade, provocando o desligamento do cotidiano para introduzir ao irreal

Para Albornoz (2009) no jogo “há algo em jogo” que transcende a finalidade biológica, o seu sentido, que determina sua carga intensa e múltipla de significados. Em primeiro lugar, aparece o seu sentido como divertimento. A rigor, o jogo pode ser sério, não é exatamente o riso, mas mantém muita afinidade com o sentido do humor e do gracejo.

O jogo mesmo com o aspecto sério, poderá levar ao riso e ao divertimento, sendo entendido como um tipo moderado de “loucura”. A “loucura” está presente também no cômico, onde o mesmo transcende o nexo do comum, do tempo e do cotidiano. Entende-se também que o cômico, o jogo e o lúdico não é somente loucura, também estão situados entre as atividades regradas que o jogador, aquele que joga, participa com sensatez (ALBORNOZ, 2009).

E assim o jogo assume importância fundamental na ação coletiva, bem como na simulação à vida quanto à aquisição de valores e competências.

**O Palhaço**

Neste momento será feita uma abordagem sobre o palhaço, desde sua origem, tanto etimológica quanto histórica, até suas formas de atuação. A palavra clown possui sua origem conforme citada:

Clown é uma palavra inglesa, cuja origem remonta ao século XVI, derivada de cloyne, cloine, clowne. Sua matriz etimológica reporta a colonus e clod, cujo sentido aproximado seria homem rústico, do campo. Clod, ou clown, tinha também o sentido de lout, homem desajeitado, grosseiro, e de boor, camponês, rústico. Na pantomima inglesa o termo clown designava o cômico principal e tinha as funções de um serviçal. (BOLOGNESI, 2003, p.62, grifo do autor).

O palhaço possui uma origem diferente do que a grande maioria imagina, não tendo sido criado no circo. Segundo Sacchet (2009), existem diversas figuras que podemos relacionar junto a imagem do clown nas mais diversas culturas, existentes bem antes do circo tradicional ou moderno.

De acordo com Viveiros de Castro (2007), a arte do palhaço é milenar, tendo representantes em festividades de cunhos religiosos e apresentações populares. Nos antigos rituais sagrados, comumente se misturavam o solene e o grotesco em suas cerimônias. Os indivíduos, conhecidos como Xamãs, eram figuras excêntricas que usavam do riso para espantar medos, tensões, transmutar as tristezas e até curar enfermidades.

Seguindo a mesma linha, havia os bobos da corte, que eram bufões-palhaços, servos da nobreza e do rei, havendo relatos da presença deles em povos antigos, como Egito, China, Índia e diversos países do Oriente e Ocidente. Eles tinham por missão divertir e alegrar a majestade e suas festas (VIVEIROS DE CASTRO, 2007).

Bakhtin (1996) traz consigo que a figura do palhaço provém de uma legião de figuras icônicas carnavalescas. Ele cita que naquela época havia uma diversidade de figuras: a alegre bufonaria, cortejo dos loucos – onde se vivia em um mundo aos avessos, provisoriamente, de forma alegórica, intensa, utópica e divertida.

Entre as mais diversas formas de palhaço, duas se destacam por serem as mais clássicas: Branco e Augusto. Para Bolognesi (2003) o Palhaço Branco, entre suas características, é aquele de boa educação, fino e delicado em seus gestos e elegância em seus movimentos. Possui o rosto branco coberto com poucos traços negros, para destacar suas sobrancelhas, com seus lábios vermelhos.

O Augusto, citado por Bolognesi (2003), associa-se a estupidez espontânea, excentricidade nas vestimentas, livre e sem a formalidade do branco. No Augusto, tudo é hipérbole. Roupas largas, sapatos grandes, maquiagem exagerada e enfatizando a boca, o nariz e os olhos.

Para Bolognesi (2003):

A dupla Augusto e Clown Branco, então, veio a solidificar as máscaras cômicas da sociedade de classes. O Branco seria a voz da ordem e o Augusto, o marginal, aquele que não se encaixa no progresso, na máquina e no macacão do operário industrial (no geral, a roupa do Augusto é um macacão bastante largo). (BOLOGNESI, 2003, p.78)

Cada palhaço possui sua linguagem e seu processo de linguagem. Matos (2009) diz que a palhaçaria é proveniente de uma forma de teatro popular, onde carrega consigo a teatralidade, o contato com as camadas populares proporciona um encontro do gestual estético e ideológico, lhes dando forma e movimento.

**Procedimentos Metodológicos**

Os procedimentos metodológicos utilizados consistem em dois procedimentos. O primeiro define a abordagem utilizada. Neste trabalho utilizou-se a abordagem dedutiva, onde se "[...] parte de teorias e leis com princípios universais e previamente aceitos para a elaboração de conclusões sobre fenômenos universais ou particulares [...]" (MATTOS; ROSSETTO JUNIOR; BLECHER, 2008: 28).

O segundo procedimento é relativo ao tipo de pesquisa adotado, neste caso, a pesquisa indireta, que de acordo com Mattos, Rossetto Junior e Blecher (2008: 37), é caracterizada "[...] pela utilização de informações, conhecimentos, e dados já coletados por outras pessoas e demonstrados de diversas formas [...]".

Assim, dentro da pesquisa indireta, utilizou-se a pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrangendo publicações como livros, artigos, periódicos e demais publicações que tenham relação com a temática abordada no trabalho (MARCONI; LAKATOS, 2010). Os conceitos apresentados pelos diferentes autores foram comparados e confrontados ao longo do trabalho, assim fazendo uma perspectiva do Jogo, Palhaço e Cena.

**Conclusão**

Desenvolver no sujeito a autonomia para solucionar problemas significa prepará-lo para situações e tarefas mais sérias. Essa preparação é reconhecida como uma das funções biológicas do jogo. Para Kishimoto (2000) o desenvolvimento da autonomia e a liberdade proposto pelo jogo são propícios à aprendizagem e estimulam o aluno a autodescoberta e à reflexão. Essa é uma relação real entre o jogo e palhaço em cena. O palhaço está em constante busca na solução dos “problemas” no palco, trazendo técnicas e improvisações como meio real para tais soluções.

A arte do palhaço atravessa séculos, constituindo diversas linguagens em espetáculos culturais, apresentando a comicidade de maneira única.

Assim, a partir das reflexões traçadas neste estudo, que não visa esgotar o tema, considera-se que o jogo faz parte do cotidiano do palhaço, levando-se em consideração que o jogo reside na fascinação, intensidade e paixão, sentidos onde o palhaço se caracteriza, independentemente de sua linguagem. Notou-se então, que a constante busca por soluções de problemas, transforma o palhaço em um jogador contínuo, mesmo não relacionando sua alta intensidade, mas também a sensatez em que o palhaço joga em cena.

Pode-se relacionar a teoria Huinziganiana ao palhaço nos aspectos onde o jogo possui início, regras estabelecidas, existindo um fim em si mesmo e acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Por fim, o palhaço jogador, se torna promotor de lazer e cultura junto a sociedade através da sua capacidade, através do jogo, gerar uma loucura que se associa ao cômico, onde se torna alvo da busca do lazer através da arte.

**Referências Bibliográficas**

ALBORNOZ, S. G. Jogo e trabalho: Do Homo Ludens, de Johan Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico de Masi. **Caderno de Psicologia Social do Trabalho**, São Paulo, v. 12, n. 1, pp. 75-92, 2009.

BAKHTIN, M. **A cultura popular na idade média e no renascimento**. São Paulo: Hucitec; Brasília, DF: Universidade de Brasília, 1996.

BOLOGNESI, M. F. **Palhaço**. São Paulo: UNIESP, 2003.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: USP, 1971.

\_\_\_\_\_\_. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, T. M.: **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 4. ed. São Paulo: Cortez. 2000

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MATTOS, M. G.; ROSSETTO JUNIOR, A. J.; BLECHER, S. **Metodologia da pesquisa em Educação Física**: construindo sua monografia, artigos e projetos. 3. ed. São Paulo: Phorte, 2008.

SACCHET, P. **As Multiplas Genealogias de Clownear-Palhaçar**. São Paulo: Cena em Movimento, 2009.

SILVA, T. A. C.; GONÇALVES, K. G. F. **Manual de Lazer e Recreação**: o mundo lúdico ao alcance de todos. São Paulo: Phorte, 2010.

SILVA, T. A. C.; PINES JUNIOR, A. R. **Jogos e Brincadeiras**: ações lúdicas nas escolas, ruas, festas, parques e em família.São Paulo: All Print, 2013.

VELOSO, R. R.; SÁ, A. V. M. Reflexões sobre o jogo:conceitos, definições e possibilidades. **Revista Digital EF Deportes**. Buenos Aires, n. 132, mai. 2009. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/>. Acesso em: 10 out. 2015.

VIVEIROS DE CASTRO, A. **O elogio da bobagem**: palhaços no Brasil e no mundo. Rio de Janeiro: Família Bastos, 2007.

1. Especialista em Educação Física Escolar (FMU). [↑](#footnote-ref-1)
2. Especialista em Educação Física Escolar (FMU). Membro do LEL – Laboratório de Estudos do Lazer (UNESP/Rio Claro). [↑](#footnote-ref-2)
3. Membro do GEL – Grupo de Estudos do Lazer (UEM – Universidade Estadual do Maringá). [↑](#footnote-ref-3)
4. Especialista em Educação Física Escolar (FMU) e Psicopedagogia (UAM) [↑](#footnote-ref-4)
5. Mestre em Ciências da Atividade Física pela Universidade de São Paulo. Membro do Grupo Interdisciplinar de Estudos do Lazer (GIEL/USP/CNPq). [↑](#footnote-ref-5)