

## JOGO TEATRAL: O “Clownear” como possibilidade de experiência de ócio na velhice

Kleber José dos Santos<sup>1</sup>

São João del Rei, MG, Brasil

Gillian Grace Owen Moreira<sup>2</sup>

Aveiro, Portugal

José Clerton de Oliveira Martins<sup>3</sup>

Fortaleza, CE, Brasil

**RESUMO:** Na contemporaneidade, quando vivemos o fenômeno da longevidade, refletir sobre velhice e vida com qualidade é, de certo modo, “refletir sobre uma população que deve encontrar uma forma de realização no ócio, ou, em todo caso, sobre um tempo que é socialmente considerado como tempo de ócio” (CUENCA, 2009, p. 243). O artigo, ora proposto, visa apresentar parte de uma investigação empírica desenvolvida no âmbito dos Estudos Culturais – O “clownear” enquanto experiência lúdico-criativa potencializadora da vida na velhice – que teve como objetivo: verificar de que forma um processo de criação do *clown* aplicado com idosos pode possibilitar bem-estar e vida com qualidade. Nesta investigação o nosso desafio consistiu em criarmos um espaço/tempo de vivências prazerosas, satisfatórias e divertidas, voltado para a recriação de valores essenciais para uma velhice com qualidade, como a liberdade, a autonomia, a autoaceitação, a autoestima, o autoconhecimento, a autoexpressão e a autorealização, onde os componentes físico, mental, social e cultural abrangem todos os domínios de satisfação e de realização pessoal. Valores estes, que apontam para o ócio e para as reivindicações urgentes e próprias da velhice, tais como: a subjetividade, a interação social, a saúde, a eficácia cognitiva, o bem-estar e a satisfação com a vida.

**Palavras-chave:** Velhice. Ócio. Jogo Teatral. Clown.

### **THEATRICAL PLAY: The “Clownear” as a possibility of idleness experience in old age**

**ABSTRACT:** In contemporary times, where the longevity phenomenon lives, think about the advanced age and life quality is, in a sense, “think about a population that must find a way of achievement during idleness time, or in any case, about a time that is socially considered as

---

<sup>1</sup> Doutor em Estudos Culturais pela Universidade de Aveiro (UA). Bolsista CAPES. E-mail: [klaaskleberteatro@gmail.com](mailto:klaaskleberteatro@gmail.com)

<sup>2</sup> Doutora em Cultura. Professora Auxiliar da Universidade de Aveiro (UA). E-mail: [gillian@ua.pt](mailto:gillian@ua.pt)

<sup>3</sup> Doutor em Psicologia. Professor Titular da Universidade de Fortaleza (UNIFOR). E-mail: [clerton@unifor.br](mailto:clerton@unifor.br)

idleness time” (CUENCA, 2009, p. 243). This article aims to present part of an empirical investigation developed within the scope of Cultural Studies – The “*clownear*” as a recreational and creative experience potentiator of life in old age – which aimed to: investigate how a creation process of clown applied with elderly people can enable well-being and life quality. In this investigation our challenge was to create a fun and pleasurable space/time, dedicated to the recreation of essential values for a quality old age, with freedom, autonomy, self-acceptance, self-esteem, self-knowledge, self-expression and the self-realization in which the physical, mental, social and cultural components cover all fields of satisfaction and fulfillment. These values point to idleness and to the urgent claims of the elderly, such as: the subjectivity, the social interaction, health, cognitive efficiency, well-being and life satisfaction.

**Keywords:** Old age. Idleness. Theatrical Play. Clown.

## **JUEGO TEATRAL: El “Clownear” como posibilidad de ocio en la vejez**

**RESUMEN:** En la época contemporánea, cuando vivimos el fenómeno de la longevidad, reflexionar sobre la vejez y calidad de vida es, de algún modo, “reflexionar sobre uno de los nuevos grupos de población que deben encontrar un modo de realización en el ocio, o, en todo caso, en un tiempo que socialmente se ha pensado como tiempo de ocio” (CUENCA, 2009, p. 243). El artículo propuesto pretende presentar parte de una investigación empírica desarrollada en el ámbito de Estudios Culturales – El “*clownear*” como experiencia lúdico-creativa potenciadora de la vida en la vejez; cuyo objetivo es comprobar como uno proceso de creación del *clown* aplicado con ancianos puede generar bienestar y calidad de vida. En esta investigación nuestro desafío constituyó en crear un *espacio/tiempo* de experiencias placenteras, satisfactorias y divertidas, convertido para la recreación de valores esenciales para una vejez con calidad, como la libertad, la autonomía, la auto-aceptación, la autoestima, el autoconocimiento, la autoexpresión y la autorrealización; donde los componentes sicofísicos, sociales y culturales abarcan todos los dominios de satisfacción y de realización personal. Estos valores apuntan para el ocio y para las reivindicaciones urgentes y propias de la vejez, tales como: La subjetividad, la interacción social, la salud, la eficacia cognitiva, el bienestar y la satisfacción con la vida.

**Palabras-clave:** Vejez. Ocio. Juego Teatral. Clown.

### **Introdução**

Neste século XXI, tendo em conta o aumento da esperança média de vida e o expressivo envelhecimento populacional global, a velhice, enquanto categoria identitária, passou a ser vista como mais uma etapa do desenvolvimento humano e como um acontecimento positivo para todas as sociedades e para os próprios indivíduos. Se envelhecer, até então, era sinónimo de decadência física e invalidez, onde imperavam a

inatividade, a solidão e o isolamento afetivo, hoje o envelhecimento ganhou outros atributos, tais como: bem-sucedido e ativo. Termos que, segundo Côrte (2009, p. 56), "incluem a atividade, o ócio e a questão da continuidade e da vivência no próprio ambiente social. Termos que nos permitem entender essa etapa da vida, a velhice, de uma maneira diversa e singular". A velhice passou a significar hoje o momento propício para a busca de conhecimento, para a busca de lazer como fonte de prazer, para a criação de novos hábitos, novos *hobbies*, novas habilidades e práticas de múltiplas atividades, enquanto vivências autorrealizadoras, autoconscientizadoras e autotransformadoras. Tal expectativa vem ganhando ênfase em todas as áreas das ciências e em todas as sociedades, a partir do momento em que o envelhecimento populacional e as possibilidades de se envelhecer bem e com qualidade de vida se tornaram uma realidade.

Contudo, embora os estudos atuais apontem uma visão mais otimista em relação à velhice, a conquista da longevidade neste século XXI não nos deixa de impor desafios, pois atrelados à esta conquista ainda existem aspectos que precisam ser desvendados e desmistificados, a fim de possibilitarmos a esta população que está envelhecendo uma vida com qualidade, não só do ponto de vista biofisiológico, mas também social e cultural, que são aspectos inteiramente responsáveis pela preservação do bem-estar e pela integralidade do ser humano. Ainda é perceptível a discriminação e o preconceito etário, que relacionados a aspectos negativos, como a debilidade física, mental e as perdas funcionais, reforçam sentimentos de inadequação e baixa-estima, levando o indivíduo a desistir dos seus objetivos, a perder o entusiasmo, a se recolher no passado, a se isolar e a não encontrar sentido para a sua existência. Não obstante, independente dos sentimentos relacionados à velhice, se positivos ou negativos, o que se verifica ainda é que para a maioria dos indivíduos essa etapa da vida vem acompanhada de temores sobre o que se passará nos anos seguintes, de receios ligados ao pressentimento de inutilidade, de sentir-se deslocado e isolado, contribuindo para que a ansiedade e a angústia se instalem.

De acordo com Manuel Cuenca, como já foi referido no resumo deste artigo, na contemporaneidade, quando vivemos o fenômeno da longevidade, refletir sobre velhice e qualidade de vida é, de certo modo, "refletir sobre uma população que deve encontrar uma forma de realização no ócio, ou, em todo caso, sobre um tempo que é socialmente considerado como tempo de ócio" (CUENCA, 2009, p. 243). Se comparada às etapas anteriores da vida, na velhice o ócio irá adquirir uma importância ainda maior, visto que vivenciar experiências verdadeiramente satisfatórias e em maior profundidade pode ajudar o indivíduo a se conhecer, a se identificar, a se realizar, a se sentir melhor, a sair da rotina, a fantasiar, a recuperar o equilíbrio, a assumir outras atitudes perante a vida, a perceber a vida como algo positivo de finalidade e sentido, a enfrentar com mais otimismo a sua nova situação social e a exercer o papel de protagonista da sua própria existência.

Diferentemente do entendimento geral atribuído ao termo, Cuenca (2009), que introduziu na concepção de ócio o perfil humanista, compreende o ócio como uma experiência gratuita, desejosa, suave, prazerosa, gratificante, realizada sem nenhuma obrigatoriedade e livre de qualquer aprisionamento, e que se diferenciará das demais experiências pela sua capacidade de sentido e potencialidade de encontros criativos. Ócio, segundo o referido autor, é tudo aquilo que está relacionado com o mundo da subjetividade, da emotividade, da contemplação, da criatividade, do conhecimento e da reflexão. Falar de ócio é falar de sentido de vida, de valores essenciais, de uma experiência integral, necessária e enriquecedora da natureza humana, pautada no sentimento de liberdade, de satisfação e de felicidade; é falar de algo que proporciona o desenvolvimento psicofísico, o enriquecimento intelectual, cultural, espiritual e a escuta sensível de si, do outro e do mundo; é falar também de autoconhecimento, de autoestima, de autoexpressão, de autorealização, de saúde, de bem-estar e qualidade de vida.

Nos seus estudos, Cuenca assinala que a decisão de como melhor preencher o tempo e torná-lo mais satisfatório, a partir de ocupações que realmente confirmam sentido, é de extrema importância para a manutenção do bem-estar psicofísico e da subjetividade. É fundamental que o indivíduo busque novas ocupações, novos caminhos, objetivos, desafios, interesses e experiências que confirmem sentido à sua existência, com o intuito de aumentar a sua capacidade de viver bem e feliz. Fonseca (2004) aponta que na fase da velhice as novas ocupações e as novas possibilidades de comunicação, de ampliação cultural e de participação grupal, entre outras atividades voltadas para a manutenção do lazer, deverão ser colocadas em primeiro plano e ganhar um papel de relevo no cotidiano do indivíduo. As atividades de caráter social, político, cultural, esportivo, recreativo e voluntariado serão de fundamental relevância para a sua adaptabilidade, além de determinantes para se garantir a satisfação, o otimismo e o entusiasmo nos anos futuros, contrariando todo o sentido de exclusão e inatividade.

A partir do referencial teórico apreendido levantamos as seguintes questões de investigação: A aplicação de um processo de criação do *clown* num contexto social atribuído à velhice pode possibilitar bem-estar e potencializar a vida? As atividades e técnicas que atravessam este processo podem ser percebidas como possibilidades de experiências de ócio?

De acordo com Burnier (2001) e Ferracini (2003), todo processo de criação do *clown* é atravessado por atividades e técnicas diversas, constituídas por procedimentos específicos de relação com a alteridade. Este processo implica um estado de abertura, de liberdade, de generosidade e de vulnerabilidade, extremamente necessários para se atingir a pureza, a ingenuidade, a fragilidade, a espontaneidade e a alegria de um *clown*, como também o confronto entre a “máscara” que esconde a pessoa do sujeito e a essência do seu próprio ser. Segundo os referidos autores, um *clown* não se representa, ele “é”, não se trata de um personagem e, como tal, construído como uma caricatura

separada daquele que o desempenha. O *clown* é pessoal, único e intransferível. O termo pessoal vai evocar no sujeito o exercício da exposição da sua própria singularidade para a criação do seu *clown*: refere-se à exposição e dilatação dos seus aspectos ingênuos, puros e humanos, como também do seu lado patético e ridículo de ser, tão bem camuflados; refere-se à criação de uma lógica própria, de maneiras peculiares de agir, pensar e sentir; refere-se à busca da compreensão do seu modo pessoal e específico de jogo e de relação, da produção de si, do reinventar-se.

### Domínio de Investigação: Estudos Culturais

A história dos Estudos Culturais, de acordo com Baptista (2009), desde a sua gênese, apresenta-se menos como uma disciplina e mais como um domínio intelectual transdisciplinar onde diferentes disciplinas se interseccionam, se instituindo como um desafio à construção de uma cultura de diálogo entre as diferentes áreas do conhecimento, sugerindo múltiplas possibilidades de cruzamento e abrigando um conjunto de múltiplos investigadores. Trata-se de um campo de estudo intrinsecamente paradoxal, que se fundamenta na contestação dos limites socialmente construídos nas mais diversas realidades humanas, buscando solucionar um conjunto de questões sócio/culturais através do uso de paradigmas teóricos, metodológicos e estilísticos de causas diversas, que numa perspectiva teórica resulta da insatisfação com os limites de algumas disciplinas, propondo a transdisciplinaridade. Mais a mais, os Estudos Culturais também são caracterizados pela multiplicidade de objetos de investigação de origens acadêmicas e geográficas diversas, rompendo, deste modo, com as fronteiras tradicionalmente estabelecidas.

### Metodologia

Por se tratar de uma investigação que só produziria efeito no diálogo com a própria empiria optamos pelo método da pesquisa-ação, em função da sua orientação prática e flexibilidade, onde pesquisa e ação foram reunidas a partir da integração de processos de planejamento, ação, observação e reflexão. O âmbito favorável da utilização deste procedimento deu-se por duas razões: primeira, de o investigador poder realizar uma ação com princípios e práticas participativas, transformadoras e dialógicas, criando um nexos entre a investigação e a realidade social dos agentes implicados na pesquisa; e segunda, de os agentes poderem desempenhar um papel ativo na realidade dos contextos observados e dizer algo acerca das suas experiências.

O método da pesquisa-ação deu forma e sustentação ao programa interventivo intitulado Humor e Bem-estar na Velhice, desenvolvido no Centro de Convívio para Idosos do Bonfim (CCIB), na Junta da Freguesia do Bonfim, na cidade do Porto, em Portugal. As sessões, que aconteceram entre os meses de abril e setembro de 2014,

somando um total de 23 (vinte e três), tiveram uma frequência semanal de 03 hs de atividades, ocupando todas as terças-feiras do referido período, das 14 às 17 hs.

### Caracterização do grupo

O programa Humor e Bem-estar na Velhice contou com a participação representativa de 16 (dezesesseis) idosas, todas frequentadoras do CCIB, na valência “Centro de Dia”, com idades compreendidas entre os 70 e 92 anos, funcionalmente independentes.

Os dados apresentados no quadro abaixo versam sobre o sexo, a faixa etária, o estado civil, a escolaridade e a situação profissional dos agentes implicados na pesquisa. Como podemos observar, o quadro demonstra uma unanimidade de mulheres (100%), uma predominância de mulheres com idades entre os 70 e os 79 anos (56,25%), uma predominância de mulheres viúvas (87,50%), uma predominância de mulheres com escolaridade entre o 1º e 4º ano (81,25%) e uma unanimidade de mulheres reformadas (100%). O perfil de maior representatividade, a saber, foi de mulheres com menos de 80 anos de idade, com formação básica, viúvas e reformadas.

Quadro 1: Caracterização do grupo

Quadro 01: Caracterização do grupo													
Sexo		Faixa etária			Estado civil				Escolaridade			Situação Profissional	
M	F	70/79	80/89	90/99	S	C	V	D	1º/4º	5º/9º	10º/12	R	A
-	16	9	6	1	1	-	14	1	13	1	2	16	-

**Sexo:** M (masculino); F (feminino)

**Faixa etária:** 70 a 79 anos; 80 a 89 anos; 90 a 99 anos

**Estado civil:** S (solteiro); C (casado); V (viúvo); D (divorciado)

**Escolaridade:** 1º ao 4º ano; 5º ao 9º ano; 10º ao 12º ano

**Situação profissional:** R (reformado); A (ativo)

### Hora de “clownear”: Um convite para a cerimônia do riso

Hora de “clownear”, isto é, de representar, interagir, comunicar, trocar, brincar, divertir, por meio dos jogos teatrais. Segundo Kleber (2012), o termo “clownear” traduz a maneira de comportar, agir e reagir do *clown*, suas atitudes e ações, motivadas pelo jogo, pela brincadeira, pela diversão, e se apresenta como um importante fundamento na sua elaboração. O *clown*, a saber, é uma figura cômica que joga o tempo todo, sua atuação, sua diversão e sua alegria estão inteiramente ligadas a qualquer “coisa brincante”, haja

vista que o *clown* é um ser impulsionado pelo prazer de brincar, pelo prazer de se divertir e pelo prazer de promover o riso.

Figura 1: Jogo Teatral



O jogo teatral é uma modalidade de jogo desenvolvida pela pedagoga do teatro Viola Spolin, que ao fomentar a ideia da possibilidade do teatro fora do palco construiu uma pedagogia baseada na prática e na vivência de jogos, cuja metodologia está fundamentada na experiência, no ambiente da experimentação, na incorporação e na comunicação. De acordo com a pedagoga, qualquer indivíduo é plenamente capaz de participar do jogo teatral e expressar-se através dele, pois é através do ato de jogar, no momento em que a pessoa está se divertindo e recebendo toda a estimulação que o jogo tem para oferecer, que as habilidades necessárias para o jogo em si são desenvolvidas. “Dessa experiência integrada, surge o indivíduo total dentro do ambiente total, e aparece o apoio e a confiança que permite ao indivíduo abrir-se e desenvolver qualquer habilidade necessária para a comunicação dentro do jogo” (SPOLIN, 2005, p. 5-6).

No jogo teatral a situação do palco é que vai levar o sujeito a experimentar um outro modo de estar e de interagir com o ambiente; a desenvolver sua potencialidade expressiva e perceptiva; a aumentar a sua capacidade de pergunta e resposta; a estender a sua habilidade de jogo e improvisação. Nesta forma de jogo a realidade do palco é erigida a partir de uma estrutura dramática operacional muito simples. Esta estrutura está fundamentada no ONDE (o ambiente da cena, lugar onde se passa a ação), no QUEM (o personagem dentro do onde), no O QUÊ (a ação, a atividade mútua entre os jogadores). A combinatória destes três eixos (ONDE, QUEM e O QUE), tendo

como regra o FOCO<sup>4</sup> (meio de se chegar ao objetivo), é que possibilita a experiência das convenções da improvisação teatral e de suas técnicas na forma de vivência de “jogos de teatro”, construindo os vários jogos possíveis, com graus de dificuldades e complexidades diversos, além de favorecer a construção de outros jogos similares (SPOLIN, 2005).

Conforme a pedagoga, no jogo teatral a improvisação é que vai qualificar o jogador no que diz respeito à percepção, à ação, à espontaneidade e ao jogo, desenvolvendo nele o sentido de atenção, presença e cumplicidade para responder às eventuais manifestações que sucedem em determinados momentos. Segundo Machado (2005), seja como forma de expressão intuitiva, espontânea ou como recurso de criação, a improvisação é uma abertura que vai possibilitar ao jogador a inter-relação com o outro, entenda-se este outro os parceiros, os objetos, o cenário, a música, a plateia, os imprevistos e previstos ocorridos na cena e a própria linguagem teatral. Estas inter-relações, construídas com estes “outros” no jogo, é que estimulam o jogador em cena, permitindo-o alargar a sua capacidade de expressão e ultrapassar os limites do seu próprio ser, como também [re] inventar e [re] significar suas possibilidades de criação, que vão surgir dos acontecimentos imediatos e da sua capacidade de resposta. “Na improvisação o que está em jogo não é a repetição mecânica da linguagem constituída, mas a dinâmica das relações, dos signos corporais na interação e comunicação entre corpo e ambiente” (MACHADO, 2005, p. 58).

Spolin (2005) comenta que ao improvisar, os jogadores também são levados a experimentar o despertar da natureza intuitiva, que vai demandar de um ambiente no qual a experiência possa acontecer, de uma pessoa livre para experimentar e de uma atividade que faça a espontaneidade sobrevir. O conhecimento intuitivo reage ao imediato, ao aqui e agora, vai surgir no momento da espontaneidade, é o momento da liberdade, da descoberta, da criatividade.

No trabalho com o *clown* este enfoque é fundamental, pois a habilidade para a improvisação é algo que reflete na sua atuação. Suas atitudes e comportamentos são caracterizados pela ação/reação natural em interação com o meio, num gesto de abertura e conectividade, de forma livre, espontânea e rápida, através do seu modo de estar e de se relacionar com o outro, isto é, com os companheiros de cena, com o espaço físico, o cenário, o figurino, os objetos cênicos, a música, a plateia, os jogos estabelecidos, as situações dramáticas. Neste jogo de pergunta x resposta o mais importante para o *clown* é o prazer de estar em cena, o prazer de se divertir com a plateia.

---

<sup>4</sup> Cada jogo é construído a partir de um FOCO específico, ou ponto de concentração, desenvolvido a partir de instruções e regras. Sua base é a experiência prática e social do grupo e do jogador, onde são “fiscalizadas” as possíveis experiências. Busca-se, assim, desenvolver uma forma de prática teatral que não seja elaborada apenas na mente do jogador, mas por sua vivência improvisacional (SPOLIN, 2005).

Figura 2: Jogo Teatral



A presença de uma plateia seria outro fator importante para a concretização do jogo. A plateia, que geralmente é formada pelo próprio grupo de trabalho, deve se tornar parte concreta e orgânica do jogo, deve estar inteiramente envolvida e conectada com o jogo, fazer parte da experiência. A presença da plateia estimula o jogador em jogo, já que agrega ao seu trabalho de improvisação todos os estímulos e incidentes advindos dela, colocando-o numa dinâmica de ação x reação em relação a ela. Spolin (2005) comenta que quando um jogador compreende a plateia e passa a vê-la não como julgadora, mas como um grupo composto por pessoas diferenciadas e com as quais ele está trocando experiência, ele adquire maior confiança em si próprio, como também obtém maior liberdade e relaxamento no palco. Segundo Kleber (2012), uma das possibilidades de jogo do *clown* encontra-se justamente na constituição e no aproveitamento do contato com a plateia, haja vista que a sua manifestação é muitas vezes sustentada por esta relação, uma vez que o seu jogo se valida do confronto direto com a plateia.

Ao explicarmos para as idosas a estrutura operacional dos *jogos teatrais* (ONDE, QUEM e O QUE) e o seu funcionamento, buscamos apontar os princípios que regem a prática teatral, como por exemplo: os elementos que caracterizam a cena (delimitação do espaço físico, entradas e saídas, posicionamento no palco); a relação com a plateia (ator x espectador, fazedor da ação x observador); a expressividade corporal (estímulos emotivos, imagéticos e escatológicos); os fundamentos da improvisação (liberdade, espontaneidade, inter-relação, desenvolvimento, ruptura). No que se refere ao QUEM (personagem) buscamos deixar claro que as idosas, enquanto *clowns*, estariam livres para representar os personagens que quisessem, haja vista que o *clown* não é o personagem, mas o "ser" que habita aquele que o desempenha. Como aponta Federici (2004, p. 125), constituído de uma personalidade própria o *clown* pode representar todos os tipos sociais que quiser, "pois veste, acima de tudo, não um tipo específico e rígido,

mas o estereótipo da troça, de si mesmo e de todos ao mesmo tempo”. Seguem 02 exemplos de jogos orientados ao grupo:

<b>Blablação</b>
<p>Quem: Um <i>clown</i>  Onde: Numa praça  O que: Vendendo um produto qualquer  Foco: Comunicar com o público em blablação.  Instrução: Olhar diretamente para o público; apresentar o produto; demonstrar como se utiliza o produto; convidar alguém do público para testar o produto; convencer o público a comprar o produto. O <i>clown</i> deve ser convincente.</p>

<b>Criar cena com objetos</b>
<p>Quem: Um <i>clown</i>  Onde: Interior de uma loja de artigos usados  O que: Escolhendo um artigo  Foco: Criar uma relação com o objeto que lhe chamou a atenção  Instrução: Utilizar o objeto; dialogar com o objeto; cantar para o objeto; dançar com o objeto; dançar para o objeto.</p>

De acordo com Burnier (2001) e Ferracini (2003), o *clown* é desenvolvido a partir do perfil individual daquele que o vivencia, ou seja, do confronto entre a máscara estereotipada que esconde a pessoa do sujeito e a essência do seu próprio ser. Construir um *clown* é colocar-se face a face consigo próprio, com a sua imperfeição, com o seu lado patético e ridículo de ser, tão bem camuflados. Trata-se de um processo que compreende uma busca inquietante e dolorosa de desconstrução de si, como também aspectos relacionados à abertura, à leveza, à ingenuidade, à fragilidade e à vulnerabilidade, extremamente necessários para se atingir a espontaneidade e a alegria de um *clown*. Neste processo o sujeito é levado a se expor, a se permitir a todos os riscos, a aceitar o seu fracasso e a sua imperfeição, a reconhecer a sua comicidade pessoal, o risível de si mesmo e o seu ritmo próprio de ação e reação. Segundo Machado (2005, p. 11), este processo “constitui o embrenhar-se em um estado diferenciado de percepção, no qual outras potencialidades de sentimento, sensação, movimento, imagem, pensamento, ideia e ação poderão manifestar-se”.

Nos seus estudos Ferracini (2003) evidencia também que as ações e reações do *clown* são todas corporificadas, ou seja, o raciocínio do *clown* é inteiramente corpóreo, ele não só sente com o corpo, mas também pensa, dialoga e age através dele, suas palavras estão em seu corpo, em seu dinamismo, em sua musculatura, bem

estabelecidas, num estado particular de comunicação com o mundo à sua volta. Este modo de agir, emotivo e afetivo, conforme o autor, é que permite ao *clown* alterar a sua percepção sensitiva, como também expandir o seu estado de consciência, tornando-o apto a produzir imagens, relações, memórias, sensações e pensamentos que se organizam para ajustar uma resposta adequada às outras informações desencadeadas. Este estado de organicidade do *clown* é que vai determinar a forma como ele deve agir e reagir, segundo a sua própria lógica, por meio da sensibilidade, pelo campo do sentir.

Figura 3: Jogo Teatral



No contexto da prática o nariz vermelho do *clown* foi o "dispositivo" que estimulou o jogo, a criação, a brincadeira e a diversão, e que também deu suporte e substancializou a atuação das idosas, concedendo a elas uma atitude de liberdade, naturalidade e espontaneidade no seu estado mais puro, voltada para o prazer de jogar, para o prazer de brincar, para o prazer de se divertir, para o prazer de rir, além da percepção de um outro modo de ser, estar, agir e relacionar com o mundo à sua volta. Nos seus estudos Burnier (2001) aponta que usar o nariz vermelho do *clown* é buscar um diálogo consigo mesmo e com o outro, um diálogo entre a voz de si e a voz do mundo, um entre o universo interior e os estímulos vindos de fora. Conforme o referido autor, esta forma particular de se inter-relacionar com o mundo é que aos poucos determina a lógica do *clown*, como também a sua personalidade.

Foi notória uma mudança no comportamento e nas atitudes das idosas ao colocarem o nariz vermelho do *clown*. Foi como se um mecanismo interno tivesse sido acionado, como se a criança interior tivesse sido despertada. Bastava que uma delas entrasse em cena com um andar meio desajeitado e uma expressão um pouco mais exagerada e, pronto, já se ouviam sonoras gargalhadas da plateia. O nariz vermelho,

automaticamente, faz com que os movimentos pareçam consideravelmente exagerados, dilatados, exacerbados, da mesma forma como somos levados a exagerar também na expressão dos sentimentos e das emoções. Viveiros de Castro (2005) salienta que o nariz vermelho do *clown* é algo que atrai facilmente o espírito cômico da plateia, que já se mostra influenciada pelo simples entendimento de saber que está à frente de um “sacerdote da besteira”. Mediante a referida autora, o *clown* não precisa contar uma história engraçada, ele já é a graça em pessoa, ele é o risível. Munido do seu “nariz de bolota” o *clown* é capaz de nos colocar num estado de suspensão e tensão que, em segundos, sabemos de antemão, vamos explodir em risos.

No que diz respeito ao riso da plateia, segundo Matos (2009), muitas vezes ele é resultado do sentimento de superioridade que ela apresenta em relação àquelas situações às quais o *clown* não consegue se adaptar. Estas situações, por sua vez, se reverterem quando se transformam num espelho capaz de refletir no espectador a sua própria imagem, levando-o a entrar em contato com aspectos do risível de si mesmo, a reconhecer em si a sua imperfeição, a sua estupidez e a sua vulnerabilidade. Este fenômeno sempre ocorre quando o espectador identifica na ação do *clown* a incidência do humano em condições semelhantes à sua. Neste sentido, segundo a autora, o riso pode ser percebido como uma forma de autocompreensão, como algo que possibilita ao ser humano compreender-se, afinal, rir do outro é também rir um pouco de si próprio.

### Considerações finais

Das atividades e técnicas que atravessaram o processo de criação do *clown*<sup>5</sup>, o jogo teatral foi o “trampolim” que possibilitou às idosas mergulhar no universo mágico, fantasioso, imaginativo, lúdico e quimérico do *clown*, abrindo as portas da sensibilidade, da criação, do devaneio, da capacidade de sentir, de se emocionar, de se divertir, de rir, de refletir sobre si, de experienciar distintas realidades e de compreender diferentes visões da vida e do mundo.

Se nas primeiras sessões as idosas revelaram-se tímidas para “*clownear*”, isto é, para jogar, representar, interagir, comunicar, trocar, brincar e divertir, com o decorrer do processo prático elas foram se mostrando mais desenvoltas, aptas e criativas. O “sentir-se exposto”, o “sentir-se observado” por uma plateia, contribuiu, de forma efetiva, para que as idosas se livrassem da timidez e adquirissem uma maior liberdade, relaxamento e segurança no palco.

No jogo teatral a técnica de improvisação, enquanto modo de ação e forma de expressão momentânea, qualificou as idosas no que diz respeito à percepção, à ação, à espontaneidade e à habilidade de jogo, além de levá-las a explorar outros modos de

---

<sup>5</sup> Nesta investigação o *processo de criação do clown* (instrumental da prática) foi atravessado por um conjunto de atividades e técnicas diversas, tais como: corpo; expressão corporal; jogos tradicionais; jogos teatrais e exercícios clássicos de *clown*.

interação, manipulação, expansão, troca e comunicação com o meio, desenvolvendo nelas o sentido de atenção, de presença e de cumplicidade.

A situação do palco permitiu que as idosas assumissem "outros papéis". Deste modo, munidas da máscara do *clown*, as idosas trouxeram para a cena múltiplos personagens (mãe, vendedora, alcoviteira, atleta, cozinheira, feitiçeira, professora, freira, rendeira, dançarina, agricultora, cantora, costureira, médica, rezadeira, cabeleireira, etc.), como também situações corriqueiras da vida (fazer faxina, fazer compras no supermercado, cozinhar, passear com o cão, dialogar com a vizinha, ir ao salão de beleza, cuidar de crianças, jardinar, etc.) e desejos (voltar para a aldeia, passear em Paris, dançar para muita gente, ficar rica, ir ao Brasil, conhecer o fadista Camané, etc.).

No jogo teatral alguns *clowns* eram patéticos, enquanto outros se revelavam sérios, alegres, chorões, irados, tristes, medrosos, tímidos ou desconfiados. Alguns *clowns* eram pachorrentos, ao ponto que outros eram ligeiros e desembaraçados. Existiram aqueles *clowns* que sentiam dor de barriga, peidavam e arrotavam em cena, como também aqueles que dançavam e cantavam para a plateia.

Inferimos que o nariz vermelho do *clown* foi o dispositivo que estimulou a brincadeira e a diversão, concedendo às idosas uma atitude de liberdade, naturalidade e espontaneidade no seu estado mais puro. Foi notória a mudança no comportamento e nas atitudes das idosas ao colocarem o nariz, foi como se um mecanismo interno tivesse sido acionado, como se a criança interior tivesse despertada. Bastava que uma delas entrasse em cena com um andar meio desajeitado e uma expressão um pouco mais exagerada e, pronto, já se ouvia sonoras gargalhadas da plateia.

O nariz vermelho também possibilitou às idosas uma primeira vivência da utilização cômica do corpo, que foi particular para cada uma delas. De forma livre, natural e espontânea, as idosas produziram movimentos exagerados, caricaturescos e carregados de comicidade. Esta experiência real de liberdade levou as idosas a experimentar o emergir de outras formas de ser, estar e fazer até antes não acessadas, como também a sensação de que é permitido.

O "*clownear*" instaurou a alegria nas tardes do Centro de Convívio para Idosos do Bonfim (CCIB). As idosas riam da ousadia ou da timidez como um e outro *clown* se apresentava em cena, da idiotice ou do modo ridículo como um e outro *clown* se portava em cena, como também das palhaçadas, das zombarias, das chacotas, dos erros, dos incidentes e das situações fortuitas e inusitadas surgidas no ato da cena. E mesmo depois de encerradas as sessões, ainda se ouvia o ecoar das risadas pelos corredores do CCIB.

Toda esta comprovação vem contestar a ideia de que ser idoso é ser ranzinza, antiquado, conservador, inadequado, portador de dificuldades, inválido, menos interessado, menos capaz, menos criativo, menos seguro e menos produtivo. Ou de que ser idoso, como bem aponta Minayo e Coimbra Junior (2002, p. 23), "é colocar o pijama

de avô ou o chinelinho de avó, contar histórias do passado, parar de ousar e preparar-se para a morte”.

Contrariando todas as imagens negativas, discriminatórias e preconceituosas, construídas socialmente acerca da pessoa idosa, as participantes do programa, no seu conjunto, mostraram-se biológica e intelectualmente aptas para o fazer teatral, reconhecendo o seu potencial, se colocando abertas para a experientiação, enfrentando todos os desafios, dificuldades e exigências que se apresentaram em diferentes momentos. As idosas – no seu limite, a seu modo e no seu devido tempo – conseguiram produzir e funcionar muito bem com as capacidades físicas, psicológicas, cognitivas e sociais que dispunham, mostrando-se potencialmente ativas, participativas, envolvidas, imaginativas e criativas.

Inferimos que os contextos experienciais possibilitados pelos jogos teatrais foram entremeados por vivências benéficas, realizadoras e felizes (que poderão ser lembradas e contadas com alegria e bem-querer), graças ao tipo de ambiente favorecido, ao desfrute das relações, às possibilidades de criação e à qualidade da aprendizagem. Os jogos teatrais ajudaram a romper com o tédio da rotina, com a falta de motivação, com o sentimento de inutilidade, com a sensação de vazio e com o cansaço físico/mental, como também ajudaram a amenizar a angústica decorrente da inatividade, da viuvez, da solidão e da tristeza, cumprindo a função de “desvio de atenção” de um cotidiano costumeiro, quase insuportável, para uma dimensão oposta à da vida comum. No mais, os jogos teatrais concederam às idosas uma proximidade e um contato bem mais direto do que o fazem normalmente no cotidiano, consolidando ainda mais as amizades. Foi visível o convívio harmonioso e saudável entre as idosas, pautado no sentimento de respeito e de consideração, como também na união, na partilha e no apoio mútuo, o que favoreceu o desenvolvimento de laços fortemente afetuosos. Esta convivência positiva serviu também como auxílio para que elas encontrassem sentido nas suas experiências pessoais, com uma incidência benéfica para todo o grupo.

Concluimos, deste modo, que os jogos teatrais se mostraram altamente válidos e eficazes, enquanto via de inclusão, de interação, de motivação, de criação, de entretenimento, de descanso, de evasão, de conhecimento, de reflexão e de humanização. Todos estes valores, de caráter e orientação positivos, são os mesmos reivindicados pelo ócio humanista, e apontam para a vivência lúdica, criativa e autotélica do ócio.

Segundo Cuenca (2009), a vivência lúdica do ócio nos devolve a natureza humana, nos distancia da crua realidade cotidiana, nos reporta para o mundo da fantasia, nos ajuda a resgatar a criança adormecida que existe em cada um de nós, nos devolve a liberdade e a alegria de espírito, e introduz a felicidade no nosso cotidiano. Já a vivência criativa do ócio, ligada a processos de criação, formação, reflexão e às possibilidades de abertura e de comunicação, nos propicia a manifestação de sentimentos, de emoções, de estados de espírito, de ideias, de pensamentos, de impressões, de modos de vida e de

pontos de vista. Quanto à vivência autotélica do ócio, isto é, à experiência do ócio em si mesmo, esta tem uma direcionalidade positiva e benéfica para o nosso desenvolvimento pessoal e social, por se tratar de uma vivência de caráter desinteressado, que presume o desprendimento e a independência no que diz respeito aos interesses e valores da vida cotidiana, e que nos propicia momentos de liberdade, de reflexão e de contemplação, de forma satisfatória e realizadora.

Na atualidade distintos autores vêm apontando a experiência de ócio como uma das mais importantes formas de expressão de liberdade, como uma experiência irrenunciável e como um "direito humano fundamental", que independe da idade, do gênero, da formação, da etnia, da cultura, do *status* social, da religião e das habilidades. O ócio, nas suas mais variadas possibilidades, é percebido hoje como um dos principais contributos para o desenvolvimento humano; como um espaço para se cultivar o corpo, a mente e o espírito; como fonte de saúde e prevenção de enfermidades físicas e psíquicas; como um "corretivo" equilibrador de desajustes e carências do tipo pessoal e social. Portanto, o ócio é percebido como um recurso eficaz para se atingir ânimos positivos, capaz de possibilitar o *bem-estar* e potencializar a vida. Nesta perspectiva, valorizar o ócio no contexto social atribuído à velhice torna-se um aspecto primordial e extremamente importante.

## REFERÊNCIAS

BAPTISTA, Maria Manuel. Estudos Culturais: o que e como da investigação. **Carnets, Cultures littéraires: nouvelles performances et développement**, n. spécial, automne/hiver, p. 451-461, 2009.

BURNIER, Luís Otávio. **A arte de ator – Da técnica à representação**. Campinas: Editora da Unicamp, 2001.

CÔRTE, Beltrina. Comunicação: instrumento de formação para a longevidade. In: SANTOS, Acácia. A. A. *et. al.* (Org.). **Envelhecimento e subjetividade: desafios para uma cultura de compromisso social**. 1. ed. Brasília: Liberdade de Expressão, 2009. p. 51-62.

CUENCA, Manuel C. Ócio Humanista. Dimensiones y manifestaciones actuales del ocio. **Documentos de Estudios de Ocio**, n. 16. Instituto de Estudios de Ocio. Bilbao: Universidad de Deusto, 2009.

CUENCA, Manuel C.; AMIGO, Macarena C. O encontro entre o ócio e a cultura: reflexões sobre o ócio criativo desde a investigação empírica. In: BAPTISTA, Maria M.; VENTURA, Ane. (Org.) **Do ócio: debates no contexto cultural contemporâneo**. Coimbra: Grácio Ed, 2014. v. 1, p. 11-32.

FEDERICI, Conrado Augusto G. **De Palhaço e Clown**: que trata de algumas das origens e permanências do ofício cômico e mais outras coisas de muito bom gosto e passatempo. 2004. 109 f. Dissertação. UNICAMP, Campinas, 2004.

FERRACINI, Renato. **A arte de não interpretar como poesia corpórea do ator**. Campinas: Ed. da Unicamp, 2003.

FONSECA, A. M. G. **Uma abordagem psicológica da “passagem à reforma” – desenvolvimento, envelhecimento, transição e adaptação**. 2004. 583 f. Doutorado. Instituto de Ciências Biomédicas de Abel Salazar, Universidade do Porto, Porto, 2004.

KLEBER, Klaas. **Corporeidade e Fisicidade**: o treinamento do clown enquanto instrumental técnico e artístico na formação do ator. Lisboa: Chiado Editora, 2012.

MACHADO, Maria Ângela A. P. **Uma nova mídia em cena**: corpo, comunicação e clown. 2005. 124 f. Doutorado, PUC, São Paulo, 2005.

MATOS, Débora de. **A formação do palhaço**: técnica e pedagogia no trabalho de Angela de Castro, Esio Magalhães e Fernando Cavarozzi. 2009. Mestrado, UDESC, Florianópolis, 2009.

MINAYO, Maria Cecília S. & COIMBRA JR., Carlos E. A. Antropologia, saúde e envelhecimento. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza, COIMBRA JR, Carlos E. A. (Org.) Rio de Janeiro: Editora FIOCRUZ, 2002.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Plano de ação internacional contra o envelhecimento, 2002/Organização das Nações Unidas**. Tradução de Arlene Santos. Brasília: Secretaria Especial dos Direitos Humanos, 2003.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE. **Envelhecimento ativo**: uma política de saúde. World Health Organization. Trad. Suzana Gontijo. Brasília, 2005.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE. **Atenção à saúde do idoso**: aspectos conceituais. In: MORAES, Edgar Nunes de (Org). Brasília, 2012.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. Trad. De Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2005;

VIVEIROS DE CASTRO, Alice. **O elogio da bobagem** – palhaços no Brasil e no mundo. Rio de Janeiro: Ed. Família Bastos, 2005.

### Endereço para correspondência

Largo Mompilher 3, 3º - Porto – Portugal – CP 4050-392



**Recebido em:**

06/03/2017

**Aprovado em:**

06/04/2017