

A LINGUAGEM DO PALHAÇO E A GPT: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Rafael Santos de Barros
ECA-USP, São Paulo, Brasil.
rafael.debarros@usp.br

Mariana Harumi Cruz Tsukamoto
EACH-USP, São Paulo, Brasil.
mahrarumi@usp.br

Resumo

O presente trabalho é um relato de experiência de vivências de palhaçaria ofertadas aos alunos da disciplina de GPT, do curso de Educação Física e Saúde da EACH-USP, no primeiro semestre de 2025. A partir da experiência artística com palhaçaria e do desenvolvimento de uma pesquisa sobre a linguagem da palhaçaria desde a graduação de um dos autores, foram propostas atividades buscando promover a reflexão sobre o riso, o erro e a exposição. No âmbito da GPT observamos a proximidade com a linguagem circense de diversas formas, como no uso de materiais, movimentos, contextos e música. Além disso, percebemos que a arte circense pode ser um fator agregador nas práticas da GPT, como um recurso para trabalhar elementos como o cômico, o trágico, o humor, a sátira e a ironia (Sborquia, 2008). No entanto, para além desses elementos, notamos que esse universo, e mais precisamente a linguagem do palhaço, pode ser um recurso interessante para a lida com aquilo que é "impreciso, diferente do esperado, errado". Assim, promovemos vivências nas quais tentamos entender em grupo porque damos risadas espontâneas de determinados acontecimentos. Dando um exemplo prático: estávamos fazendo um jogo onde as pessoas arremessavam bolinhas na intenção da outra pessoa segurar. Acontecia, por vezes, da pessoa que faria a recepção deixar cair, podendo gerar risos. Então como a linguagem da palhaçaria busca o riso, refletíamos juntos para que entendêssemos como gerar mais situações daquelas. Ou seja, o erro que seria algo para gerar constrangimento, era visto como um material rico para a reflexão. Então chegamos ao ponto em que o erro não existe. E veja, não é que estamos dizendo que lidamos com o erro de outra maneira. Com esse ponto de vista apresentado, não temos a ação errada, já que mesmo quando algo inesperado acontece, ele é inserido e bem-vindo para a reflexão. Fazendo o diálogo com a GPT, notamos que esse pensamento a partir da linguagem da palhaçaria pode deixar todo o processo criativo da GPT mais leve e descontraído, buscando que os princípios, o prazer pela prática e a inclusão estejam em todo o processo criativo. Notamos que não é fácil de fazer sem comprometimento, ou mesmo não tentar executar o que está sendo proposto, mas quando a pressão de "ter que acertar" é retirada, o processo criativo tende a ficar mais fluido. Não é exatamente errar, mas saber que não é algo que pode ser inserido no processo, muitas vezes, faz com que as pessoas consigam executar o que estavam se propondo a fazer. Muitas vezes a pressão de ter que acertar, faz com que as pessoas fiquem mais nervosas, e justamente, errem. É uma contradição pensarmos que o fato de podermos errar, nos ajuda a relaxar e termos mais chances de "acertar" o que estamos nos propondo a fazer. Acreditamos que esse trabalho poderá gerar uma contribuição para a reflexão sobre a GPT e o seu processo criativo, e para os momentos de apresentações públicas, onde a pressão pode ser maior, trazendo uma nova camada de reflexão sobre o que é acertar e o que é errar.

Palavras-chave:

Arte.
Circo.
Palhaçaria.
Ensino.

Referências

SBORQUIA, Silvia Pavesi. Construção coreográfica: o processo criativo e o saber estético. In.: PAOLIELLO, E. (org.) **Ginástica Geral: experiências e reflexões**. São Paulo: Phorte, 2008, p. 145 - 165.