

EM FOCO

O PALHAÇO NO ESPAÇO DO VAZIO NO CONTEXTO HOSPITALAR: A INCERTEZA COMO POTÊNCIA CRIADORA¹

*THE CLOWN IN THE SPACE OF EMPTINESS IN THE
HOSPITAL: UNCERTAINTY AS A CREATIVE POWER*

*EL PAYASO EN EL ESPACIO DEL VACÍO EN EL
CONTEXTO HOSPITALARIO: LA INCERTIDUMBRE
COMO POTENCIA CREADORA*

LUÍS BRUNO DE GODOY

ROBERTO DONATO DA SILVA JUNIOR

PETER ALEXANDER BLEINROTH SCHULZ

1 O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento nº 001. É um recorte da dissertação de mestrado do autor.

GODOY, Luís Bruno de; JUNIOR, Roberto Donato da Silva; SCHULZ, Peter Alexander Bleinroth.

O palhaço no espaço do vazio no contexto hospitalar: a incerteza como potência criadora.

Repertório, Salvador, ano 23, n. 35, p. **160-184**, 2020.2

RESUMO

Na sociedade contemporânea permanecemos distantes daquilo que nos afeta, consequência da falta de tempo e necessidade de afirmação, o que acaba criando fronteiras de certeza. Diante dessa problemática, evidenciar e reforçar o incerto torna-se uma potência para o artista, que tem diante de si um caminho profuso e repleto de possibilidades para o criar. O objetivo deste trabalho é destacar as motivações e a forma com que os artistas que atuam no âmbito da humanização hospitalar desenvolvem suas ações, assim como apresentar as possibilidades encontradas para além dos caminhos já trilhados, buscando entender como essas motivações influenciam suas concepções com relação ao palhaço. Para tanto, foi desenvolvido um estudo de campo, acompanhando um grupo de humanização hospitalar em hospitais e oficinas. Desse modo, observou-se que os tensionamentos gerados possibilitam outra forma de ação com relação ao palhaço. Essa imersão permite considerarmos que o desprendimento das certezas abre espaço para as incertezas da ação as quais acabam por gerar novas potências do pensar e do agir.

PALAVRAS-CHAVE:

Palhaço. Experiência. Jogo. Sociedade contemporânea. Incerteza.

ABSTRACT

In contemporary society we remain distant from what affects us, a consequence of lack of time and need for affirmation, which ends up creating boundaries of certainty. Faced with this problem, to highlight and reinforce the uncertainty becomes a power for the artist, who has before him a profuse and full path of possibilities to create it. The objective of this work is to highlight the motivations and the way in which artists who works in the humanization of the hospital developing their actions, as well as presenting the possibilities found in addition to the paths already taken, trying to understand how these motivations influence their conceptions in relation to clown. For that, a field study was developed, accompanying a hospital humanization group in hospitals and workshops. In this way, it was observed that the generated tensions open space for another form of action with respect to the clown. This immersion allows us to consider that the detachment of certainties opens space for the uncertainties of action, which ends up generating new powers of thinking and acting.

KEYWORDS:

Clown. Experience. Game. Society-contemporary. Uncertainty.

RESUMEN

En la sociedad contemporánea permanecemos distante de lo que nos afecta, consecuencia de la falta de tiempo y necesidad de afirmación, lo que acaba creando fronteras de la certeza. Ante esta problemática, evidenciar y reforzar lo incierto se convierte en una potencia para el artista, que tiene ante sí un camino profuso y repleto de posibilidades para crearlo. El Objetivo de este trabajo es destacar las motivaciones y la forma con que los artistas que actúan en el ámbito de la humanización hospitalaria desarrollan sus acciones, así como presentar las posibilidades encontradas más allá de

PALABRAS CLAVE:

Payaso. Experiencia. Juego. Sociedad contemporánea. Incertidumbre.

los caminos ya trillados, buscando entender cómo esas motivaciones influyen sus concepciones con relación al presente, payaso. Para ello, se desarrolló un estudio de campo, acompañando un grupo de humanización hospitalaria en hospitales y talleres. De ese modo, se observó que las tensiones generadas abren espacio para otra forma de acción con relación al payaso. Esta inmersión permite considerar que el desprendimiento de las certezas abre espacio para las incertidumbres de la acción, que acaban por generar nuevas potencias del pensar y del actuar.



DISTANCIAMENTOS E APROXIMAÇÕES

ESTE ARTIGO TRATA DE DESCREVER e compreender as relações estabelecidas entre artistas-voluntários e os espaços de atuação: hospitais e oficinas de *clown*. O campo de estudo aconteceu na cidade de Foz do Iguacu – PR, onde foi desenvolvido um estudo etnográfico junto a uma ONG de humanização hospitalar. O artista-pesquisador foi responsável por acompanhar os artistas-voluntários em suas atuações nas instituições hospitalares e ministrar as oficinas de *clown* para o grupo. O estudo tem o objetivo de destacar os movimentos constantes criados nas incertezas das ações dos artistas-voluntários em jogo, tanto nas intervenções hospitalares como no processo de formação de *clown* em que participaram e, observar as motivações pessoais que os levam a assumir tal forma de trabalho. Para o desenvolvimento do estudo etnográfico também considere as dimensões subjetivas e autorreflexivas, quando o pesquisador se lança em uma aventura de autorreflexão é que o exercício etnográfico se torna possível. Desse modo, parto tanto de uma observação do outro – artista-voluntário, como uma autorreflexão – eu, artista-pesquisador, refletindo sobre as ações desenvolvidas na construção etnográfica. O texto apresenta-se em primeira pessoa com a intenção de aproximar a leitura das experiências vivenciadas no campo de estudo. Todo o texto é interligado por um fio relacional de alteridade estabelecido entre pesquisador e pesquisado, e por uma tentativa de romper com regras normativas estritamente acadêmicas que em muitos momentos enrijecem o próprio fazer artístico-científico.

O CÔMICO – UM ELOGIO AO ERRO

A certeza se tornou um território seguro no qual mantemos nossas linhas territoriais e visíveis. Tudo que está para além de nossas certezas se torna uma ameaça para a segurança, estabilidade e conforto. Parece necessário encontrarmos meios de tensionar essa mecanização e a arte talvez seja um caminho para pensarmos nessa possibilidade. O artista ao experimentar está aberto aos estímulos do mundo, se coloca em uma condição de olhar para além do consolidado e preestabelecido.

E se talvez buscássemos desestabilizar as nossas verdades dando lugar às incertezas? Por meio delas podemos encontrar novos caminhos a serem seguidos, algo que nos soe como possibilidades de vida. O palhaço é uma dessas figuras que coloca o mundo às avessas, é um inverso ao virtuosismo idealizado do homem. O palhaço não se encaixa nos moldes e padrões sociais, ele reconhece seus fracassos e permite se distanciar desses ideais (DORNELES, 2003), é um sujeito aberto às experiências do mundo. Isso não só é uma forma para que o artista se veja, mas também uma forma indireta para o público rir de si mesmo, ao rir do *clown* o público ri daquilo que identifica em si, das situações nas quais também poderiam estar envolvidos.

Rir de si é uma tentativa de emancipação, não uma fuga da ordem, mas sim uma permanência de enfrentamento que possui vários caminhos que podem ser acessados e transgredidos. É um processo de aceitar essa ordem entendendo seus cerceamentos, mas rindo de seus fracassos frente a própria ordem. Ao mesmo tempo, o *clown* leva o artista a um estado de decadência e potência, revela nossos fracassos para que possamos, pelos afetos, aceitá-los e ressignificá-los. A pluralidade do palhaço reside no aspecto de seus encontros, no acaso, na sua condição de alteridade, em contato tanto com o outro como com o mundo. O palhaço está em *devenir*, cria linhas de fuga (DELEUZE, 2011), não pode ser posto dentro de um conceito fechado que seja capaz de defini-lo, ao definir estaremos limitando-o.

A forma pela qual o palhaço enxerga a realidade possibilita que linhas de fuga sejam criadas, o que abre caminho a novas concepções para além das hegemônicas já preestabelecidas. Em outras palavras, a máscara dá a permissividade para que o palhaço transite em uma lógica inversa à social que não seja linearizada ou estritamente racional, que de maneira sutil acaba por gerar tensionamentos significativos, rupturas, reflexões. Essa lógica permite que o desprezado socialmente: o erro, o ridículo, o absurdo, sejam corporificados no palhaço. (MASETTI, 2005) Essas linhas de fuga, devires e encontros sucessivos permitem que o palhaço esteja a todo tempo em jogo, ele mantém o jogo vivo nas inconstâncias de suas ações não padronizadas, não engessadas ou previsíveis: “O riso e o humor são mutantes, assim como os costumes e as correntes de pensamento”. (MATRACA, 2011, p. 4130)



O CLOWN: UM CAMINHO PARA A AUTODERRISÃO

Segundo Lecoq (2010) a busca do próprio *clown* é um processo de entender e aceitar nossa insignificância, quanto menos tentamos nos esquivar mais permitimos nos aproximar desse nosso estado-*clown*. Por meio de seus próprios fracassos o *clown* pode vir a servir como um espelho a refletir para o mundo a sua própria decadência a partir de um reconhecimento de si mesmo: “[...] ele está funcionando como um espelho para a plateia [...] cada indivíduo do público entra em contato com aspectos pessoais que dificilmente acessariam por conta própria”. (PUCETTI, 2012, p. 90) Esse reflexo poderá despertar no outro os seus próprios fracassos, mas de maneira inversa à lógica do poder. Esse fracasso revelado pelo palhaço não é um estado de depreciação do sujeito, ao contrário disso, é uma forma de reconhecimento e aceitação que mostra sua potência diante da vida.

O palhaço transgride e tensiona o sentido lógico do agir, pensar, falar. É o ser humano nu, inacabado e vulnerável, distante da massiva tentativa de torná-lo

perfeito, assumindo a sua condição de passividade propriamente humana. Necessitamos do desconforto, do caos em nós para conflitar nossos sentidos, para nos movermos em direção a novas possibilidade da vida. (NIETZSCHE, 2008) Esses desconfortos só são possíveis porque o *clown* permite uma abertura com o mundo que o rodeia:

A iniciação clownesca torna-se uma experiência de devir-outro, aprendendo a afetar e ser afetado, envolvendo uma atitude de escuta do mundo com o corpo todo, um estado de alerta e ao mesmo tempo de grande entrega e disponibilidade. [...] ele extrapola o termo pessoal [...] 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)

Para nos reduzirmos a esse estado, é preciso então que estejamos prontos a olhar para o mundo como parte de nós mesmos. Sem essa condição de alteridade esse estado não seria acessível. De acordo com Wuo (2019, p. 32), essa relação se estabelece quando o artista coloca suas expressões cômicas para fora de si, rindo de si mesmo, para que o outro receba, absorva, se identifique e com isso haja uma comunhão entre artista e espectador: “Existe um corpo ‘desforme’ na relação entre ator e espectador que é percebido e vai mexer com o ‘eu’ do outro que está provocando essas sensações”.

O risco da experiência artística pode levar ao/no público identificação e estranhamento, mesmo que momentaneamente. Essa propositura aponta a possibilidade “vulnerabilizadora” da arte: a capacidade de manter vivo e em movimento diante de suas imperfeições, traz uma possibilidade de decadência própria de nosso estado de homem, é uma espécie de rompimento com as promessas e a ideia positivista que nos foi construída.

CONHECER O OUTRO, O MEIO E A MIM: OBSERVAR, PARTICIPAR, INTUIR

O conceito metodológico utilizado foi o da observação. Esse “ver” trata-se de um olhar mais profundo, um olhar para além do físico que os nossos olhos são capazes de enxergar, é necessário observar o objeto de estudo tendo consciência das representações e de todo um sistema simbólico que lhe dá significado. (ZAMBONI, 2012) Diante da questão paradoxal de não ser apenas intuitivo, também cuidando para que a arte não seja limitada diante de um rigor metodológico estrito, utilizei uma perspectiva de observação do humano que se desenvolveu na antropologia. Foi a partir de uma perspectiva etnográfica que se pensou a relação de alteridade (eu/outro) com base no estranhamento, em uma tentativa de encontrar novos caminhos.

Ao se colocar em campo, o etnógrafo faz o exercício do estranhamento para a realidade que está se inserindo, uma tentativa de viver e pensar da forma com que fazem os nativos da determinada cultura. Tendo consciência de todos os seus pressupostos, o etnógrafo busca criar um distanciamento necessário para que possa não olhar como os olhos do nativo, mas sim, diante da sua experiência no campo poder interpretar a realidade da cultura em questão, possibilitando uma abertura para que o nativo possa expressar sua maneira de ver e ouvir, pensar e agir. Um dos métodos utilizados pelo etnógrafo é a observação participante.

A observação participante possibilita tanto por viés da observação como da participação, que o pesquisador obtenha informações de duas perspectivas distintas, mas tendo consciência de que sua presença não será tão efetiva a ponto de se tornar um nativo, assim como, externa o suficiente para que não afete ou influencie o determinado grupo em que atua. (GUBER, 2001) Para Geertz (2013) a etnografia é mais do que um registro da cultura em questão, está para além de apenas uma descrição de um determinado grupo, é preciso que o etnógrafo seja capaz de interpretar aquilo que vivencia, entender por meio de uma análise os significados presentes nas ações. A etnografia é uma descrição densa, o etnógrafo se depara com situações diversas e complexas e estranhas, estruturas que se ligam e se interpõem umas sobre as outras. Assim, no campo etnográfico

é preciso que o pesquisador entenda a estrutura na qual está atuando e tente interpretá-la diante de toda a estranheza e adversidade. “Fazer a etnografia é como tentar ler (no sentido de ‘construir uma leitura de’) um manuscrito estranho, desbotado, cheio de elipses, incoerências, emendas suspeitas e comentários tendenciosos [...]”. (GEERTZ, 2013, p. 7)



ENTRE O ARTISTA, O VOLUNTÁRIO E O HUMANIZADOR

Os artistas-voluntários serão identificados por meio de heterônimos a fim de resguardar suas identidades e homenagear alguns grandes nomes da palhaçaria mundial. São eles: Laurel, Hardy, Carlitos, Curly, Otelo.

Aqui, nos atemos a olhar para o palhaço na figura do humanizador hospitalar, sendo o nosso objeto de estudo o voluntário que se assume enquanto palhaço e se coloca como figura responsável pelo transitar de seu ambiente social para um espaço asséptico do hospital. Para tratar de tal figura: o palhaço enquanto humanizador hospitalar, inicialmente é preciso elucidar o conceito de humanização hospitalar, o que contribuirá para o entendimento de alguns aspectos presentes até mesmo nas falas de alguns dos artistas-voluntários.

Existem alguns olhares distintos com relação à humanização hospitalar, esses variam desde uma concepção mais simplista por meio de um olhar caridoso, “Ser bom com aquele que sofre” (DESLANDES, 2005, p. 401), como também uma discussão que se centra em aspectos éticos e humanistas. Segundo Benevides e Passos (2005), Seoane e Fortes (2014), o tema apresenta uma complexidade que envolve os serviços da saúde e seus trabalhadores, gestores e usuários. Esse é um dos motivos pelo qual se entende a humanização enquanto “[...] processos de subjetivação que se efetiva com a alteração dos modelos de atenção e de gestão em saúde, isto é, novos sujeitos implicados em novas práticas de saúde”. (BENEVIDES; PASSOS, 2015, p. 572) Para os autores, humanização também se

trata de um processo de experiência de criação de si, de sua saúde e de modos de viver: “Por humanização entendemos, portanto, menos a retomada ou revalorização da imagem idealizada do Homem e mais a incitação a um processo de produção de novos territórios existenciais”. (BENEVIDES; PASSOS, 2015, p. 572)

Já Ferreira e Wuo (2016), que tratam especificamente do palhaço no âmbito da humanização hospitalar, destacam a cartilha criada e intitulada *HumanizaSUS: política nacional de humanização PNH* (2015), na qual consideram a humanização um meio para assumir novos olhares que prezem pela:

[...] ética de respeito ao outro, de acolhimento do desconhecido e de reconhecimento dos limites. E ainda: é no processo de formação que se podem enraizar valores e atitudes de respeito à vida humana, indispensáveis à consolidação e à sustentação de uma nova cultura de atendimento à saúde. (FERREIRA; WUO, 2016, p. 14)

Instituições da saúde (hospitais, enfermarias, ambulatórios) trazem uma definição sustentada na condição do contexto, ligada a três conceitos destacados por Wuo (2011, p. 19): “[...] esterilidade, seriedade e tristeza”. Segundo a autora, esse olhar vem sofrendo alterações com o passar do tempo. Há uma abertura para um tratamento mais humanizado, uma permissividade para que novos elementos sejam inseridos nesse espaço: lazer, artístico, recreativo e cômico. (WUO, 2011) Ainda segundo a autora, a arte da comicidade é ressignificada diante de cada contexto no qual está inserida: “Em consequência disso, o cômico começa a expandir a sua área de atuação, chegando às instituições de saúde”. (WUO, 2011, p. 19)

Diante de tais conceituações, aqui o artista-voluntário apresenta-se enquanto essa figura do humanizador frente a própria autointitulação que em muitos momentos foi suscitada por eles: “humanizadores” que acessam essas instituições de saúde com o intuito de gerar possíveis transformações.

O APAGAR AS LUZES DA RAZÃO: DESPERTAR UM OUTRO QUE HÁ EM MIM

Junto a esses artistas-voluntários iniciei o trabalho recorrendo os leitos do hospital: nossa primeira parada foi na enfermagem da pediatria, seguimos em direção ao final do corredor, e nesse ponto é interessante destacar o que o Laurel,² ao descrever e relatar a visita para mim, disse: “*da área de enfermagem a gente seguiu até o fundo do corredor onde a gente começou a visita de fato pela pediatria*”. A fala de Laurel mostra que todo caminho anterior desde o momento que saímos do vestiário não foi “de fato” parte do trabalho, entendo por sua fala que o trabalho só tem início a partir do momento em que entramos em contato com o paciente dentro do determinado leito.

Podemos olhar para essa questão de duas perspectivas distintas. A primeira diz respeito ao fato de que, para Laurel, o trabalho só ocorre em contato com um paciente, o que nos leva a pensar no propósito do trabalho do palhaço hospitalar que se sustenta com o discurso do palhaço como contribuição para com a melhora do hospitalizado. Essa ideia parece justificar o motivo da ação ocorrer apenas dentro do leito onde se encontra o paciente, ou nas palavras dos próprios voluntários “aquele que sofre”. Quando questionado sobre os motivos que o leva a desenvolver o trabalho, Laurel diz:

[...] se eu não tô fazendo alguma coisa pra outra pessoa eu não me sinto bem, acho que falta alguma coisa de mim se eu não tô ajudando o próximo, então eu preciso tá fazendo alguma coisa pra eu me sentir útil, entendeu? Para achar que o meu dever aqui está sendo feito com uma atitude boa, o meu lado humano querendo ajudar outras pessoas.

O segundo ponto é a porta. Ela dá margem para que o palhaço explore, é a entrada triunfal/bestial em que o palhaço sai do espaço do anônimo e apresenta-se ao outro passando a dar corpo, concretizando suas ações. A porta seria a cortina que separa o artista do público, ao entrar, o palhaço se apresenta naquilo que é o seu palco – o quarto, para um público que ali está – o paciente. Isso talvez tenha

2 Entrevista concedida em 2018, como parte do campo de estudo desenvolvido na cidade de Foz do Iguaçu. Todos os nomes aqui utilizados são pseudônimos a fim de homenagear nomes de palhaços mundialmente conhecidos.

podido levar Laurel a essa fala. Em certa medida, o leito assegura ao artista-voluntário um terreno possível para a realização de sua ação, um lugar já familiar ao trabalho desenvolvido. A porta pode ser uma representação do início da ação, ou melhor, da intensificação da ação, pois ali se encontra o público no qual quero/preciso me apresentar, é a partir da interação com o paciente que a ação parece fazer sentido para Laurel. Esse parece ser um ponto interessante a ser explorado, no entanto, de uma outra perspectiva a porta acaba se tornando a entrada para o palhaço, como dito anteriormente: ela se torna a cortina do palco em que o palhaço irá se apresentar e por meio dela passa a mostrar sua existência ao outro que o vê. Para isso, devemos entender o que são essas portas e que elas não são apenas para acesso aos leitos.

Em diversos momentos os artistas-voluntários conversaram entre si sobre a minha forma de atuação, e o que mais chamou a atenção deles foi justamente o fato de eu “estar ativo a todo tempo”, o que foi dito por eles como “ser palhaço a todo momento” do início ao fim do trabalho.

“Nossa, o ‘autor’ não para, o bichinho começa no vestiário e só para na hora que termina a visita, e tudo acontece leve”. (Hardy)

“Ele não deixa ninguém passá em branco, ele dá atenção pra todo mundo, até cá lixeira ele conversô”. (Otelo)

“Você viu a hora que ele tava parado em frente a câmera do corredor e começou a conversá com a câmera? Imagina a cara do vigia que tá venu”. (Carlitos)

“Brinca com todo mundo, parece tão natural e verdadeiro”. (Curly)³

Estar em jogo a todo instante e transformar o espaço é uma das necessidades emergentes para o artista que se dispõe a ser palhaço. Essa subversão torna-se necessária ao palhaço em toda sua amplitude de atuação. Ao falarmos do palhaço no hospital, essa função ganha maior intensidade no que diz respeito à responsabilidade assumida pelo artista que se coloca em jogo a fim de contribuir para a saúde de crianças e adultos hospitalizados. (WUO, 2011)

3 Transcrições das entrevistas concedidas em 2018, como parte do campo de estudo desenvolvido na cidade de Foz do Iguaçu.

No entanto, essa surpresa dos artistas-voluntários acerca de uma “atuação constante” reforça a ideia da porta como meio de mostrar sua existência para aquele que está vulnerável. Ao que parece, essa possibilidade não existia para eles, a ideia de ser palhaço para além do contato com alguém de dentro do leito pareceu algo novo. A ação comum existia centrada e diante do hospitalizado, tanto que ao sair do leito voltava-se a ser a “pessoa comum”, como se ao entrar no quarto houvesse uma suspensão da pessoa – o artista voluntário – em favor do palhaço.

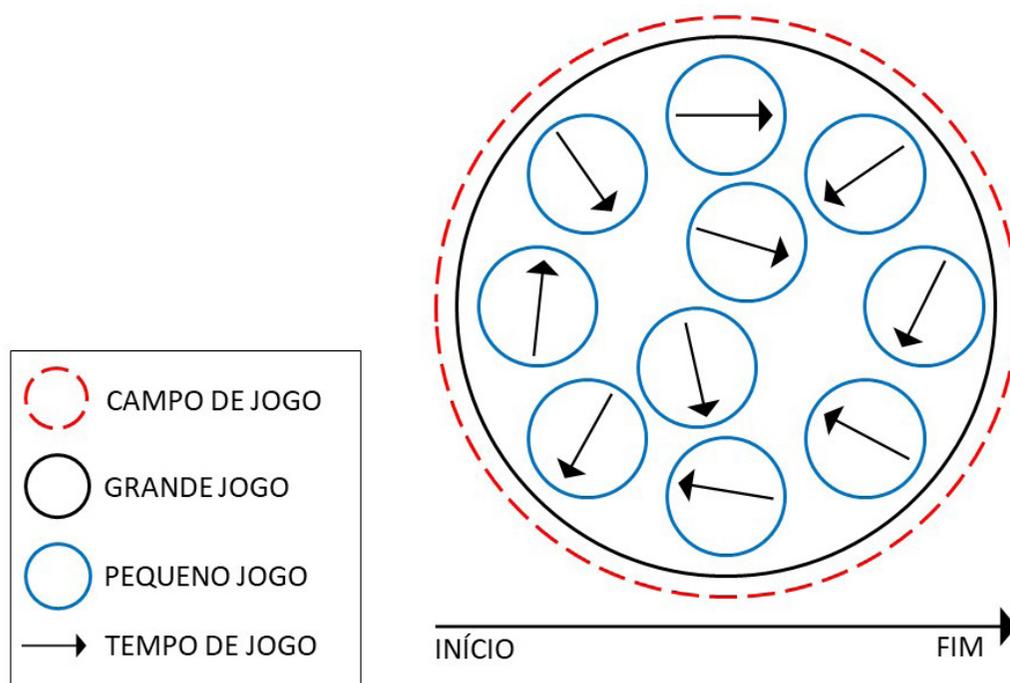
A ação constante do palhaço, de maneira aberta aos acasos provenientes dos fluxos contínuos e constantes presentes no meio, abre uma nova perspectiva para a ideia concebida com relação ao trabalho. O desconforto e a curiosidade apresentados por eles geraram também um interesse em buscar meios para que essa ação fosse contínua, o que seria muito interessante para as oficinas que se sucederam, nas quais trabalhamos justamente com essa disposição ao vazio proveniente do estar em jogo. A possibilidade dada a eles por meio desse jogo contínuo permitiria uma liberdade maior com relação às suas ações, abrindo espaço para buscarem no desconhecido novas interpretações. Essa percepção com relação ao palhaço se dá por meio da experiência, é algo individual que, antes de qualquer coisa, é necessário estar disposto a esse jogo em que se propõe e tudo o que provém dele. Na teoria do jogo encontramos aproximações com a ideia de experiência que estamos trazendo, no jogo temos jogadores, regras livremente consentidas por todos e um tempo e espaço próprio do jogo. (HUIZINGA, 2010) Todo jogador está imerso naquilo que Scaglia (2005) vai chamar de Estado de jogo, que seria uma entrega do jogador para a aquilo que é proposto em jogo, uma espécie de absorção do jogador. Sem essa entrega e disposição não há jogo para aquele jogador em específico, ele pode até estar em campo, mas não necessariamente estará jogando e aberto a todas as possibilidades presentes.

A experiência é como o Estado de jogo, uma abertura e disposição do jogador – que aqui seria o palhaço – para todos os afetos e possibilidades gerados na condição a qual se encontra – o jogo proposto. Essa entrega tornaria o jogo constante, ininterrupto, a porta a ser aberta é aquela que no início do trabalho se abriu e só será fechada no momento em que o artista-voluntário retornar ao vestiário. Para pensarmos nas ações de Laurel, que por suas palavras considero serem realizadas da porta do leito para dentro, proponho pensar que dentro desse grande

jogo (macro jogo), que é a atuação, existam pequenos novos campos de jogo (micro jogo), no qual jogos isolados e com novos jogadores ocorrem e se encerram dentro de cada leito hospitalar, sem que isso interrompa o grande jogo. Abrimos e fechamos portas sem que seja necessário fechar a primeira porta do grande jogo, tendo uma ação constante e com isso a incerteza e as possibilidades do criar e recriar a cada novo encontro.

A consequência dessa entrega ao jogo o leva a uma suspensão da vida corrente, que mesmo com esse constante abrir e fechar de portas o artista-voluntário ainda continua dentro do grande jogo. Ele não volta a vida corrente ao encerrar um pequeno jogo, pois continua dentro do jogo maior que ampara todos os demais e continua com a consciência de que o jogo criado é diferente da vida corrente.

FIGURA 1: Macro e micro jogo
Fonte: elaborado pelo autor.



Em sua maioria os artistas-voluntários traziam em suas falas a necessidade de subverter a realidade das pessoas no hospital, de fazer com que essas pudessem sentir-se mais confortáveis frente àquela realidade. Essa subversão se dá por suas ações enquanto palhaços, seja por meio do gestual, uma *gag*, piada pronta, ou outras formas que acharem pertinentes. O que não muda é a sua disposição em desenvolver a ação, os artistas-voluntários enquanto palhaços, se colocam

à disposição do jogo e tudo aquilo que o compõe interna e externamente, erros, acertos e toda sua incerteza, para fazer com que essa subversão ocorra (mesmo que sem a dimensão disso) e que a pessoa hospitalizada se envolva nesse jogo proposto. Os artistas-voluntários são como o Ser do jogo,⁴ mas nesse caso, mais do que envolver novas pessoas no jogo, o que importa a eles é a realidade a ser superada pela pessoa hospitalizada por meio do jogo, o que possibilita uma realidade que supere a vida corrente do leito hospitalar.

A noção de palhaço para mim enquanto artista que atua profissionalmente e que naquele momento também se assumia enquanto pesquisador e para eles artistas-voluntários tinha duas perspectivas distintas. A questão central é que enquanto Ser do jogo, minha forma de atrair jogadores era diferente da deles que assumiam o palhaço como um facilitador para realização de suas ações, mas que também estavam abertos, suscetíveis, permissíveis aos afetos, contudo, com uma forma de ação diferente. O que não muda é que tanto eu quanto eles estávamos tentando nos dispor ao jogo e como consequência, à todas as possibilidades que acompanhavam essa disposição – insegurança, incerteza, desapego da linha segura da ação, o que nos colocou como um sujeito da experiência a compor o território de passagem, dispostos a afetar e sermos afetados pelos estímulos internos e externos que de alguma forma nos deixaram marcas, nos modificaram. (LARROSA, 2017b)

4 O Ser do jogo é aquele que atrai e envolve novos jogadores ao jogo e faz com que aqueles que o experienciam provem de uma realidade que os supere. (GADAMER, 2015)



ESTAR POR INTEIRO

O palhaço se assemelha a um jogador das incertezas, aquele que acessa as decadências e que no vazio se apropria dos acasos e se abre aos fracassos, derrotas, vitórias, medos, prazeres e tudo o que o afete. Não há nada mais desestabilizador para indivíduos criados em uma ordem do que estarem frente a incertezas. Talvez por isso ser palhaço para muitos seja um exercício complexo e desafiador, se deparar com as incertezas é uma forma de estremecer a si mesmo e estar suscetível aos fracassos, ao riso. O riso torna-se uma forma de destruir as certezas que enclausuram o pensamento, uma certeza de

si mesmo, e somente na destruição dela é que encontramos a possibilidade do *devenir*. O riso abre essa possibilidade de irmos para além desse pensamento consolidado. (LARROSA, 2017a)

Aquilo que não está previsível gera incômodos, já não nos sentimos seguros por não termos à nossa frente aquilo que conhecemos e está planejado. Assim, qualquer coisa que esteja para além de nosso domínio acaba por gerar insegurança, medo e nos impede de ir adiante. “O artista que experimenta age no escuro, esboçando mapas para um território de existência ainda não comprovada e que não se garante se emerge do mapa ora esboçado. Experimentação significa admissão de riscos [...]”. (BAUMAN, 1998, p. 138) O *clown* está nessa insegurança, nessa relação criada com seu público “É neste espaço do ‘não-sei’, onde todas as possibilidades estão abertas, que o clown vive e acontece”. (PUCCETTI, 2012, p. 89) A iniciação ao *clown* contribui para esse processo de busca, torna possível que o indivíduo acesse a um outro olhar com relação a si mesmo e a tudo que o cerca, inacessível em outros momentos. Aquele que se propõe a estudar o palhaço se depara com um universo outrora desconhecido, é um buscar para além da certeza e daquilo que está claro aos olhos, um apagar das luzes e um colocar-se no infinito de possibilidades. Uma oficina de palhaço deve proporcionar que o participante esteja diante dessas incertezas, inseguranças e constrangimentos, assim apresenta-se ao público confrontando seus próprios ridículos e permitindo-se a uma autoderrisão. (BURNIER, 2009)

Os processos de iniciação na palhaçaria tentam tensionar, gerar uma abertura para a experiência e um mergulhar na subjetividade. Assim, o processo de imersão acaba sendo uma relação conflituosa, desestabilizando as certezas, pois se busca no mais secreto íntimo, aquilo que incomoda, que não é aceito socialmente e que pode vir a ser transformado. Para Wuo (2011), esse processo é também doloroso, coloca o artista de frente consigo mesmo, um desnudar-se e um romper-se com as estruturas estabelecidas e representacionais.

Somos um corpo vivo, não estamos inertes ou caminhando pelas linhas predefinidas, a vida não se inicia ou encerra de maneira linear, são caminhos diversos a serem explorados e que se dão pelos constantes encontros e desencontros, pelas externalidades, é um desvelamento das estruturas rígidas que sustentamos

sobre a vida própria. (INGOLD, 2015) Deslocamentos geram desconfortos, pois desestabilizam as certezas, as linhas territoriais que nos mantêm seguros, no entanto, esse movimento torna possível os aspectos criativos que nos levam a um estado de artista. Diante das certezas só caminharíamos pelas linhas pre-estabelecidas em um pensamento sistemático que despreza qualquer forma de vida que esteja para além da vida ordenada. (HARA, 2017) O trajeto para reconhecer-se passa pela necessidade de transgredir ao consolidado/fechado a ponto de ser impenetrável. O corpo mecanizado deve ser destituído, voltar a sua condição de homem afetado e vivo diante dos estímulos externos que o movem, das experiências que o afetam.

Um dos pontos de maior importância na oficina foi a adequação para a criação de um novo jogo que pudesse gerar deslocamentos, inseguranças, colocando os artistas em um espaço vazio. Esse novo jogo se deu com base nas necessidades manifestadas pelos artistas-voluntários que após saírem de cada um dos leitos do hospital destacaram haver um “desligamento do palhaço”, retomando a ação apenas ao entrarem em um novo leito em contato com outro paciente. Essa fala acompanhava certo incômodo e um desejo de tornar a ação constante, o que seria possível diante de uma permissividade dos artistas-voluntários com o mundo circundante. A oficina inicialmente estava fechada com todos os jogos já predefinidos, materiais organizados, mas não havia como deixar com que essa questão passasse sem ser abordada. E assim, frente a esse movimento gerado pela fala dos artistas-voluntários no campo e pelo arcabouço teórico que sustenta esse trabalho, um novo jogo surgiu.



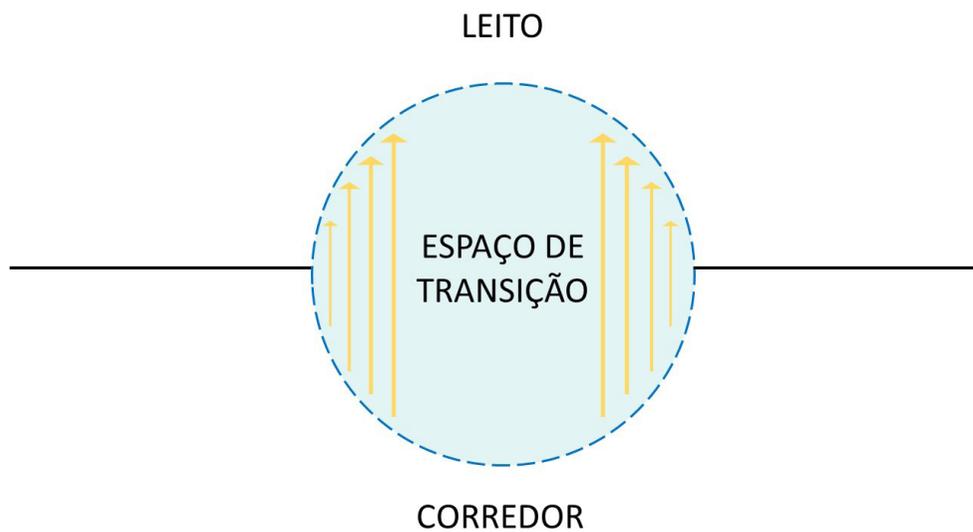
FIGURA 2: Jogos aplicados para os artistas no campo
Fonte: acervo do autor (2018).

Colocar os artistas-voluntários em meio aquilo que não está claro aos olhos, que não dá segurança, tornando isso um jogo entre o palhaço, a porta e aquele que está no leito, mostrou-se uma forma de tensionar a criatividade frente ao vazio, ao desconhecido, aquilo que não está dado. Ao se preparar para entrar no leito hospitalar temos três elementos fundamentais: o palhaço, a porta e aqueles que se encontram dentro do leito. A porta para o palhaço é o início da ação em cada pequeno jogo (Figura 1), é o palco no qual o artista irá se apresentar e mostrar sua existência para aquele que ali está. Emprestando a essa troca a ser gerada, o artista não sabe quem ou o que está da porta para dentro ou qual será a reação daquelas pessoas, é uma abertura total do artista a experiência, já para o paciente, a porta torna-se uma expectativa constante, é por ela que passam os profissionais da saúde, os responsáveis pela limpeza, sua alta ou permanência no hospital, visitas, laudos médicos etc., coisas positivas e negativas transitam por ela a todo instante, e se aberta torna-se uma janela para o corredor.

A união desses três elementos leva a surpresa ao paciente e a concretização da ação para o palhaço: a porta torna-se então uma ferramenta interessante para o jogo, esse espaço de transição entre o ambiente externo e interno é decisivo para que o jogo proposto seja capaz de envolver aqueles que se encontram no leito. Se o palhaço se apropriar desses elementos e souber utilizá-los poderá criar ótimas possibilidades de jogo, tendo em suas mãos: a expectativa do que irá passar por aquela porta, a surpresa de algo inusitado e que está para além do esperado, tanto para aqueles que estão dentro do leito como para o próprio palhaço.

Com isso, o jogo proposto teve por base esses elementos que foram destacados, sendo adaptado ao espaço de realização da oficina. O jogo se sustentava em entender o que esse espaço de transição possibilita ao palhaço, colocando o artista em um espaço vazio tanto dos gestos como do pensar. Para que fique mais claro, irei descrever a maneira com que o jogo foi conduzido.

FIGURA 3: O espaço de transição para o palhaço
Fonte: elaborado pelo autor.



O JOGO DA TRANSIÇÃO

Espaço físico: o jogo ocorreu em um salão fechado, havia uma cortina que separava o bastidor do público presente na oficina, a cortina permanecia entreaberta com o espaço que representava a largura de uma porta.

Composição: dois ou três palhaços.

Regras: a ação dos artistas deveria ser iniciada ainda nos bastidores, os artistas só poderiam se relacionar entre eles, não sendo permitido interação e participação com/do público presente na oficina; a cortina não poderia ser deslocada (aberta ou fechada) por eles, o artista que iniciasse a ação se dirigindo diretamente ao palco sem respeitar esse espaço de transição deveria voltar atrás da cortina e começar uma nova ação diferente da anterior; as ações não podiam ser combinadas tendo de ser improvisadas, caso fosse percebido algo preestabelecido os artistas deveriam retornar à cortina e iniciar uma nova ação.

Características: a dupla ou trio de artistas-voluntários deveria se direcionar para trás da cortina, colocar seu nariz e chapéu e permanecer em silêncio, preparando-se para ação. Enquanto mediador, segurava em minhas mãos um pandeiro que no decorrer da oficina foi o condutor do tempo, ritmo e entrada e saída como nas campainhas do teatro, três batidas soavam anunciando o início do espetáculo.

Ao iniciar a ação, uma parte dela deveria acontecer nos bastidores, uma grande parcela nesse espaço de transição e apenas uma pequena parte em frente ao palco. É como se 30% da ação ocorresse atrás da cortina, 60% nesse espaço de transição e apenas 10% frente ao público. Com isso estaríamos tentando tensionar esse exercício do criar por meio da transição, visto que essa ação é algo rápido, em que ao artista aparece para o público da oficina e dentro de instantes a ação se encerra. Quando os artistas-voluntários assumiam a frente do palco eu batia no pandeiro como sinal para que retornassem atrás da cortina e no mesmo instante iniciassem uma nova ação, seguindo as mesmas regras do jogo. Isso se repetiu diversas vezes até que o artista-voluntário não conseguisse mais pensar no que fazer, um exercício que exigia que a ação fosse tomada no impulso, no improvisado com a incerteza e o vazio, sem a pretensão de dominá-la.

Nesse jogo, a proposta foi tirar o artista-voluntário do automatismo da ação e o colocar frente ao fracasso e ao vazio do não planejar o que fazer. Esse exercício ininterrupto do artista-voluntário o colocava para além da certeza e sucesso da ação, era uma disposição ao que estava por vir, sem que esse vir pudesse ser previsto, domesticado, ou permanecesse dentro da fronteira que o desse segurança. Isso também vale para mim enquanto mediador, o jogo foi criado mediante todas as observações feitas, e pude idealizar o que queria com ele, sabia as contribuições que ele poderia vir a dar aos artistas-voluntários. Contudo, não tinha domínio do caminho que seria percorrido pelo jogo, assim como das respostas obtidas nas ações de cada um, e se contribuiriam para o processo individual de cada artista-voluntário.

O jogo de fato colocou os artistas-voluntários em uma condição de vazio, todo repertório anterior que pudesse vir a ser utilizado por eles foi esgotado, as únicas coisas a serem usadas por eles e que estavam dispostas no espaço eram seus próprios corpos, de seus parceiros e a transição a ser feita com todos os

elementos que a compunham. Icle (2010, p. 78) tem uma definição semelhante ao que estou chamando de vazio, o autor denomina como inimaginável, que também gera uma certa “eliminação das possibilidades habituais ou já organizadas”, em que ao artista tentar usar de recursos cênicos já existentes e fracassar, a reação das pessoas presentes (professor e público) gera um desequilíbrio, fazendo com que o ator construa algo novo que seja capaz de superar as dificuldades, gerando algo inimaginável e não previsto. (ICLE, 2010)

Inicialmente os artistas-voluntários se sentiram desconfortáveis com o jogo, pois parecia que nada acontecia. Como fazer sem que se tenha objetos a serem utilizados ou sem ter algo preestabelecido? Alguns permaneceram parados atrás da cortina sem nem ao menos passar de um lado a outro, outros manifestaram seu desconforto e justificaram dizendo não saber o que fazer. O possível repertório cômico foi esvaziado e com isso o compromisso involuntário assumido com o riso parecia se tornar uma cobrança, tanto para eles como para os participantes quanto para mim como mediador, pois o silêncio e a fala “não sei o que fazer” parecia nos apresentar o fracasso e a ineficácia do jogo.

No entanto, o jogo não tinha um compromisso com o fazer rir, não havia certo ou errado. Como já descrito, o objetivo era respeitar o espaço de transição proposto, sendo que nesse processo poderia ser feito aquilo que eles bem entendessem desde que as regras do jogo fossem respeitadas. Não foi pedido para que os artistas-voluntários fizessem o público rir ou para que os mantivessem entretidos na ação, nesse momento não nos importava o público ou sua reação, mas não posso negar que talvez a junção entre a demasiada psicologização da ação por parte do artista-voluntário e a falta de uma manifestação de riso do público intensificasse ainda mais essa estagnação temerosa do não saber o que fazer. Essa cobrança com relação ao fazer rir talvez se desse pela necessidade de subverter a realidade, conseguir cooptar o público a seu jogo, o que acabava por se tornar um bloqueio e impedia que os artistas-voluntários entrassem em Estado de jogo.

CONSIDERE AÇÕES

Existem excessos na sociedade contemporânea, uma necessidade constante de respostas rápidas, de ser criativo. Nossos modos de pensar e viver domesticam nossas ações – tempo e movimento, distancia nosso prazer da experimentação criadora, passamos a pensar na criação como meros símbolos misturados, no qual embaralhamos, mudamos sua sequência e acreditamos criar o novo. (FUGANTI, 2007) Pode parecer estranho, mas isso tudo faz parte do palhaço, no entanto, por uma outra lógica de ação que inicialmente exige um preparo e um entendimento. Isso se dá na medida em que o artista se desprende das certezas que são regidas pela lógica social, se permitindo aos acasos e aquilo que se torna fuga da racionalização. É preciso parar de psicologizar o criar, abrir espaço aos estímulos externos que diretamente provocam o palhaço e o colocam em movimento, um deslocamento que leva o artista ao criar, que dilata a sua sensibilidade.

Essa pausa e abandono da razão poderia colocar o artista-voluntário de maneira despreziosa na ação, seguindo apenas a lógica estabelecida pelo jogo e os estímulos internos e externos, sem que seja necessário se pensar em um fim nem objetificar a ação, afinal, se o jogo tem fim em si mesmo (CAILLOIS, 2017), assim como o criar do artista também. Talvez isso não tivesse ficado muito claro no jogo, assim coloquei novamente aos artistas a sua não obrigação em tornar aquilo um esquete cênico, que não era para idealizarem aquele espaço como o leito do hospital, mas para entenderem a lógica interna do jogo e serem fiéis às regras, sem que fosse necessário tensionar a comicidade, mas que permitissem se colocar em jogo. Com isso, os artistas-voluntários passaram a se colocar em ação nesse processo de transição. Algumas tentativas frustradas, piadas forçadas, os clássicos tropeços no nada, mas quando alguns se colocavam sem que tivessem a pretensão de fazer rir os risos começaram a surgir, sendo uma surpresa para os próprios jogadores que estavam no palco. Um dos artistas-voluntários destacou isso em sua fala:

Eu tentei várias vezes pensá em algo pra fazê as pessoas rirem, num deu certo, né!, Quando eu entrei e num pensei em nada, eu fiz. Eu num pensei em nada mesmo, quem vê pensa até que fiz de propósito, né! Mas não foi,

até eu fiquei surpresa, acho que sô tonta normalmente!. Vô te dizê que desse jeito que fiz no exercício foi mais gostoso pra mim do que quando eu fiquei pensano e sofreno com o quê fazê, me senti mais eu. (Otelo)⁵

As ações só passarão a ser concretizadas quando houver um desprendimento da representação do “fazer rir”, o cômico faz parte do próprio artista que ali se coloca em condição humana e transparente: “[...] as coisas engraçadas são parte dele e de suas atitudes; ele não faz de conta, não engana, pois leva tudo a sério, faz tudo de forma engraçada e inusitada”. (WUO, 2011, p. 28) Com a fala da Otelo, parece interessante pensarmos na surpresa gerada a ela pela sua própria ação que reverberou ao público como riso e, segundo ela, fez com que sentisse mais prazer naquilo que estava fazendo.

Berger (2017) constrói um diálogo que contribui para entendermos alguns aspectos do riso segundo alguns conceitos concebidos ao longo da história: na ideia de Kant, a contradição ou mudança repentina de uma situação, como uma espera ou expectativa que inesperadamente não ocorria, levava ao riso. Para Berger, Richter contrapõe essa concepção e considera que o inverso também leva ao riso, quando sem nenhuma expectativa algo se cria de maneira repentina, gerando surpresa. Essas afirmações corroboram para a sustentação teórica do jogo, e até mesmo com a fala da Otelo. Na oficina, as duas situações ocorriam, o riso que surgia pelo fracasso e o riso que surgia por uma situação ocasional, e para complementarmos podemos seguir no diálogo da construção de Berger (2017), ao afirmar que, em Hutcheson, quando há uma situação de incongruência o riso surgirá como uma espécie de resposta; o que de maneira semelhante o autor vai nos chamar atenção para Descartes, considerando que o riso decorra de um choque, uma interrupção brusca.

Ao que parece, essa construção feita por Berger pode ser vista no caso da Otelo, o riso surgiu por meio de uma ação despretensiosa e foi responsável por mostrar a ela que existia um outro caminho possível para além do preestabelecido por ela anteriormente, o acaso também tinha suas possibilidades. Esse caminho veio como uma forma de romper com as certezas que guiavam suas ações, é interessante nos debruçarmos no riso como uma forma de desestabilizar as certezas (LARROSA, 2017a), que vêm devido a uma maneira de correção para os

5 Entrevista concedida em 2018, como parte do campo de estudo desenvolvido na cidade de Foz do Iguaçu.

indivíduos se adequarem às normas. O palhaço, ao se colocar em jogo, assume essa condição de sujeito vulnerável, que aceita e permite ser interpelado pelo riso corretivo da sociedade ordenada que busca colocar o sujeito nas linhas do comum, mas como dito por Lecoq (2010, p.220), isso não deve ser algo que seja doloroso ao artista. “O público não caçoa diretamente dele; sente-se superior e ri, o que é completamente diferente”. Nesse riso permissivo por parte do público, o *clown* transforma os erros em acertos, em expressões criativas, nas quais o próprio público se identifica e visualiza em si. (WUO, 2019)

Como já foi descrito, esse jogo se originou por intermédio da união dos elementos observados, diversos jogos foram aplicados, todos que já estavam preestabelecidos. Todavia, o jogo que surgiu ao acaso, criado e proporcionado pela experiência no campo, foi um dos que mais contribuiu para o processo de imersão. A proposta com ele era poder proporcionar esse outro olhar para as ações do campo por meio do jogo, dando condições de nos colocarmos em jogo criando uma reflexão com relação ao trabalho desenvolvido e aquele idealizado por nós (ministrante e artista-voluntário), para que pudéssemos nos perder nas diversas possibilidades de ação proporcionadas pelo palhaço. O campo gerou um movimento de reconhecimento próprio, portanto, foi também um tensionar para comigo mesmo enquanto artista e pesquisador. Esses olhares tensionados foram capazes de criar novos movimentos do pensar e do agir, de maneira a gerar possíveis ressignificações.

Assim, diante da proposta, tivemos esses estranhamentos decorrentes das incertezas do jogo, fazendo com que os artistas abrissem espaço para novas potencialidades presente no corpo e no pensamento, sendo alcançadas diante desse abandono da certeza. Os artistas, por meio desse deslocamento perspectivo, romperam com o gesto mecânico e previsível, entendendo a necessidade de deixar que o jogo fosse fluído e dialogasse com suas ações. O jogo então deixa de ser o fim, passa a se construir e ressignificar a cada novo encontro, possibilitando sempre novas aberturas para o criar.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Z. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- BENEVIDES, R.; PASSOS, E. A humanização como dimensão pública das políticas de saúde. *Ciência e Saúde Coletiva*, Rio de Janeiro, v. 10, n. 3, p. 561-571, 2005.
- BERGER, P. *O riso redentor: a dimensão cômica da experiência humana*. Petrópolis: Vozes, 2017.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Núcleo de Técnico da Política Nacional de Humanização. *HumanizaSUS: política nacional de humanização PNH*. Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2015.
- BURNIER, L. *A arte de ator: da técnica à representação*. Campinas, SP: Ed. UNICAMP, 2009.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia* 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2011. v.1.
- DESLANDES, S. O projeto ético-político da humanização: conceitos, métodos e identidade. *Interface: comunicação, saúde, educação*, Botucatu, v. 9, n. 17, p.389-406, 2005.
- DORNELES, J. *Clown, o avesso de si: uma análise do clownesco na pós modernidade*. 2003. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social) – Instituto de Psicologia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2003.
- FERREIRA, F.; WUO, A. *Pedagogia palhacesca: uma poética de atravessamentos, transgressões e comicidade na escola básica*. 2016. Dissertação (Mestrado profissional em Artes) – Instituto de artes, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2016.
- FUGANTI, L. Corpo em devir. *Revista Sala Preta*, São Paulo, p. 67-76, 2007.
- GADAMER, H.-G. *Verdade e Método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. 15. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.
- GEERTZ, C. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC Ed., 2013.
- GUBER, R. *La etnografía, método, campo y reflexividad*. Bogotá: Grupo Editorial Norma, 2001.
- HARA, T. *Saber noturno: uma antologia de vidas errantes*. Campinas, SP: Ed. UNICAMP, 2017.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- ICLE, G. *O ator como xamã: configurações da consciência no sujeito extracotidiano*. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- INGOLD, T. *Estar vivo: ensaio sobre movimento, conhecimento e descrição*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.
- KASPER, K. Experimentar, devir, contagiar: o que pode um corpo? *Pro-Posições*, Campinas, v. 20, n. 3 (60), p. 199-213, set./dez. 2009.
- LARROSA, J. *Pedagogia profana: Danças, piruetas e mascaradas*. 6. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2017a.
- LARROSA, J. *Tremores: escritos sobre a experiência*. Belo Horizonte: Autêntica, 2017b.

- LECOQ, J. *O corpo poético: uma pedagogia da criação teatral*. São Paulo: Ed. SENAC, 2010.
- MATRACA, M. Dialogia do riso: um novo conceito que introduz alegria para a promoção da saúde apoiando-se no diálogo, no riso, na alegria e na arte da palhaçaria. *Ciência e Saúde Coletiva*, Rio de Janeiro, v. 16, n. 10, p.4127-4138, 2011.
- MASETTI, M. Doutores da ética da alegria. *Interface: comunicação, saúde, educação*, Botucatu, v. 9, n. 17, p. 453-458, 2005.
- NIETZSCHE, F. *Assim falava Zaratrusta: um livro para todos e para ninguém*. 3. ed. São Paulo: Ed. Escala, 2008.
- PUCCETTI, R. O clown através da máscara: uma descrição metodológica. *Revista do LUME*, Campinas, p. 83-93, 2012.
- SCAGLIA, A. Jogo: sistema complexo. In: VENÂNCIO, S.; FREIRE, J. (org.). *O jogo dentro e fora da escola*. Campinas: Autores Associados, 2005. p. 37-70
- SEOANE, A.; FORTES, P. Percepção de médicos e enfermeiros de unidades de assistência médica ambulatorial sobre humanização nos serviços de saúde. *Saúde e Sociedade*, São Paulo, v. 23, n. 4, p. 1408-1416, 2014.
- WUO, A. *Aprendiz de clown: abordagem processológica para iniciação à comicidade*. Jundiaí: Paco Editorial, 2019.
- WUO, A. *O clown visitador: comicidade, arte e lazer para crianças hospitalizadas*. Uberlândia: EdUFU, 2011.
- ZAMBONI, S. *A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência*. 4. ed. Campinas: Autores Associados, 2012.

LUÍS BRUNO DE GODOY: é doutorando em Educação Física e Sociedade pela Faculdade de Educação Física (FEF) da Unicamp Universidade Estadual de Campinas (Unicamp).

ROBERTO DONATO DA SILVA JUNIOR: é professor Doutor do Núcleo Geral Comum (NGC), do Mestrado Interdisciplinar em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas da Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA) e do doutorado em Ambiente e Sociedade do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas (IFCH) da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp).

PETER ALEXANDER BLEINROTH SCHULZ: é professor doutor do Núcleo Básico Comum da FCA e do curso de Mestrado Interdisciplinar de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.